

臺北市 111 年度大同國民小學區域性資賦優異教育方案

活動計畫

一、方案名稱	Top Leader & Super Team 臺北 BINGO GO!
二、目的	(一) 透過任務執行，增進領導與被領導的技能。 (二) 透過討論省思，了解領導與被領導的意義。 (三) 透過分組團隊，培養樂於互動合作的態度。 (四) 透過城市尋寶，促進臺北地方文化的理解。
三、辦理單位	(一) 承辦單位：臺北市教育局 (二) 協辦單位：臺北市大同國小
四、辦理型態	☐ 資優教育課程 ☒ 資優教育活動
五、辦理類別	☐ 一般智能 ☐ 學術性向 ☐ 藝術才能 ☐ 創造能力 ☒ 領導才能 ☐ 其他特殊才能
六、參加對象	(一) 階段別： ☒ 國小 ☐ 國中 ☐ 高中職 (二) 區域(可複選)： ☒ 東區 ☒ 南區 ☒ 西區 ☒ 北區 (三) 人數：30 人
七、甄選標準	(一) 報名標準： 1. 臺北市各公私立國小升五、六年級學生。 2. 具有擔任一學期以上班級幹部之經驗。 3. 具自信、負責、人際溝通與問題解決等優異領導能力，經學校推薦者。 (二) 錄取標準： 1. 符合報名標準者 2. 具備人文走查或實際解謎相關經驗，提供具體佐證資料者，優先錄取。 3. 每校可推薦三名學生，備取兩名。每校最多錄取三名，遇有缺額，由備取名單中遞補，共錄取 30 名，額滿為止。
八、辦理期程	111 年 7 月 4 日(一)至 8 日(五)9:00-16:00，共五天。 補充說明：為落實嚴重特殊傳染性肺炎(COVID-19)防疫工作及降低群聚感染風險，本活動(課程)將依中央流行疫情指揮中心最新公告配合修正辦理期程、方式及防疫措施等，並公告於臺北市大同國小資優班網站(https://dtesgc.weebly.com)，請務必自行留意相關最新公告。
九、辦理地點	臺北市大同區大同國民小學(臺北市大龍街 51 號)
十、報名方式	(一) 1. 收件日期：111 年 4 月 18 日(一)至 4 月 22 日(五) 2. 延長收件：111 年 5 月 2 日(一)至 5 月 6 日(五) (二) 採學校推薦統一報名。 (三) 報名表(詳見附件一)填寫完畢後，於報名日期前以聯絡箱(065)或傳真 02-25850281 送達臺北市大同國小輔導室特教組。 (四) 如遇天然災害(如：颱風、地震等)或不可抗力之因素，致活動日期或地點更動，將於大同國小網站公告。
十一、活動費用	學 生 收 費：經錄取後，繳交 1500 元
十二、參加學員	(一) 活動期間全勤，頒給參加證書。

獎勵方式	(二) 上課表現優良者，頒發獎品以茲鼓勵。 (三) 選拔出各組的 TOP LEADER，以及最佳 SUPER TEAM，頒發獎牌以茲鼓勵。
------	---

貳、課程或活動概述

一、本次活動簡介

(一) 主題設計理念：

本校辦理領導才能區域方案已屆 11 年，每一次設計一個主要情境將領導才能融入之。前幾次參加方案的學生於回饋表中表達到台北各地學習的強烈喜愛，故本次延續「臺北好好玩」的宗旨，以更高層次的主題「臺北 BINGO GO!」，讓參與本市區域方案的學生們，透過賓果連線，「好好」玩臺北，也能應用領導和團隊合作能力規劃執行策略，完成任務。

對於這些孩子來說，是一種學習，也是身為臺北人的責任。也從任務之中，好好地體驗領導與被領導的學問。

本方案課程結構與理論構念圖如下：



(二) 方案核心主軸：

本方案，除了讓學生增加對臺北人文及環境的知能，也進而培養領導和合作的技能。本方案的核心主軸有以下四點：

1. 每次都要執行任務，領導者與團隊共同合作，解決實際問題。
2. 每人都有領導和被領導的機會
3. 每次任務後，大家都要反思剛剛的領導和合作表現
4. 每組都有一位教師在旁觀察不介入。待任務結束後，即帶領反思討論

(三) 方案實施方式：

每次活動皆以任務導向，希望學生藉由實際任務，體驗領導，並從中了解領導的意涵。每次任務結束後，由觀察老師和同學彼此討論執行任務時的領導和合作情形，讓領導藉由行動和反思，真正內化並提升。因此每次活動分為五個階段，如下所示。

1. 授課教師介紹活動主題概念，學生學習任務相關知能。

- 2.各組選拔小組 Leader。
- 3.各組執行工作任務，隨隊輔導教師在旁觀察但不介入。
- 4.授課教師公佈小組執行任務的競賽結果。
- 5.隨隊輔導教師帶領各組省思領導和合作情形。

(四) 方案評量方式：

由於每次課程皆有許多跟臺北有關的任務，而任務的執行也有領導和合作的學習，故評量的方式涵蓋任務競賽，還有任務中的領導合作觀察評量。方案最後再進行總結性的評量：

- 1.進行中的評量：每次活動皆有一項任務做為評量。而隨隊輔導教師也在旁進行觀察，針對每個學生領導或合作的情形，填寫觀察評量表（見附件二）
- 2.總結性的評量：方案活動最後一天，依據學員與老師們的意見，在每組選出一位 Top leader，並依據每次任務勝負，選出一組 Super team。

(五) 連結社區學習：

為了讓學員的學習與環境產生高度的連結，活動第三天將走出校外，帶領學生進入台北探索館，以賓果遊戲進行任務；而活動第四天將學習場域移至臺北各地，讓各組學生以賓果遊戲了解台北各地的特色與文化。

二、課程或活動內容

日期	時間	子題	預期成效	時數	
			課程/活動內容說明		
7/4 (一)	上午	領導的意義	1、什麼是領導：透過影片，瞭解領導的意義，並分享自己的領導經驗。 2、領導的權力基礎：透過影片觀賞，認識領導行為產生的基礎。 3、領導風格：從「任務」與「關係」兩導向去認識不同的領導風格以及身為領導者應具備的特質。 4、小組任務：以團康活動<棉花糖大挑戰>，將學生分組並選出領導者，令領導者帶領組員解決問題。 5、學習省思：討論小組領導及合作	3	1. 瞭解領導的意義與重要性。 2. 能分享自己的領導經驗。 3. 能瞭解領導的權力基礎 4. 認識領導風格與身為領導人的特質。 5. 透過實作活動增進領導與被領導的經驗。
	下午	合作的意義	1、討論團隊的運作，領導者與被領導者應各扮演什麼樣的角色。 2、觀賞影片：誰是接班人。 3、小組任務： (1)請預測哪一隊會贏？分析兩隊的領導和被領導的情況與風格 (2)請預測哪一人會被淘汰？分析其領導或合作的關鍵因素。 4、討論領導者和被領導者的特質和團隊合作應注意的要點。 5、學習省思：討論小組領導及合作。	3	1. 能瞭解領導者和被領導者各扮演的角色和特質。 2. 能從影片中分析領導與團隊合作的模式與問題。 3. 能瞭解團隊應注意的要點。

7/5 (二)	上午	臺北小學堂	1、臺北小學堂：透過問答遊戲，帶領學生了解臺北的簡介與發展 2、講解”腦力激盪法”，引領學生應用在任務執行。 3、小組任務：以〈臺北好『』〉為主題，讓各組完成臺北的介紹，包含：臺北好紅、好水、好行等。 4、學習省思：討論小組領導合作。	3	1.能了解臺北的概要資訊並實際運用。 2.小組成員能共同盡力完成活動。 3.透過活動的省思，增進領導知能。
	下午	臺北探索館出遊計畫	1、出遊規劃：帶領學生回顧之前的出遊經驗，歸納一趟好的出遊所需注意的事項。 2、講解”曼陀羅思考法”，引領學生應用在任務執行。 3、小組任務：各組實際完成臺北探索館的出遊計畫，包含路線、交通方式、接洽單位、經費的使用、午餐等。 4、學習省思：討論小組領導合作。	3	1.能透過活動，實際完成出遊計畫。 2.能實際展現溝通的行為，解決問題。 3.能建構一個互助互信的團隊。
7/6 (三)	上午	臺北探索館出發	1、臺北探索館大搜查：透過活動與導覽，了解臺北探索館的樓層配置，與展出內容。 2、小組任務：完成「過去的臺北」與「現在的臺北」指定任務，小組必須根據成員特質分工完成。 3、學習省思：討論小組領導合作。	3	1.能善用臺北探索館的資源完成任務。 2.能根據每個人的特質進行任務分工，共同完成。
	下午	臺北賓果分析計畫	1、分析經驗：帶領學生，檢視臺北探索館的出遊規劃與實際執行 3、講解”SCAMPER”法，引領學生應用在任務分析。 2、小組任務：各組根據台北探索館的賓果遊戲，分析要素。並以此進行下一次台北 BINGOGO 的計畫。 3.學習省思：討論小組領導合作。	3	1.能透過活動，實際完成出遊計畫。 2.能實際展現溝通，解決問題。 3.能實際省思與檢視之前的表現，並提出未來策略。

7/7 (四)	上午	臺北 BINGO GO -構思	1、回顧賓果規劃的要素，並分析兩則相關的實例，瞭解一個好的城市 BINGO 該如何規劃。 2、講解”心智繪圖”，引領學生應用在任務執行。 4、小組任務：結合前一天的經驗及蒐集到的資料，構思計畫台北 BINGO 的路線與執行任務分工。 4、學習省思：討論小組領導及合作。	3	1. 能分析一個好的城市賓果該如何規劃。 2. 能結合這幾天的學習，規劃一個城市賓果執行計畫。
	下午	來玩 一場 臺北 BINGO GO!	1、根據上午的計畫與他人回饋，實際玩一場臺北 BINGO 2、小組任務：執行 BINGO 任務。 3、學習省思：討論小組領導及合作。		1. 能完成台北 BINGO 任務。 2. 能發揮有品質的領導才能 3. 能有正向團隊合作
7/8 (五)	上午	臺北 BINGO 玩家 心得	1、討論臺北成果報告內容。 2、小組任務：臺北 BINGO 玩家心得 【運用相關資源製作成果報告】 3、學習省思：討論今天小組領導與合作的情形	3	1. 能規劃玩家心得的學習成果。 2. 能透過分工合作完成成果報告。
	下午	休業式 -活動回顧 、 頒獎 典禮	1、總結活動的宗旨與目的 2、頒發參加證書 3、根據五天表現，每組選出一位 TOP LEADER，並依據點數，表揚點數最多的 SUPER TEAM。 4、請學員分享本活動的學習收穫。	3	1. 能了解活動的意義 2. 能客觀公正選出 Top Leader & Super team