附件

科技场馆科学教育项目设计方案  
初审登记表

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 方案名称 | | |  | | | |
| 提交单位 | | | （加盖公章） | | | |
| 单位地址 | | | （含邮编） | | | |
| 归口管理部门 | | |  | | | |
| 单位级别 | | | □国家级 □省（自治区、直辖市）级  □地市级 □县级 | | | |
| 单位类型 | | | □科技馆 □行业科技博物馆  □自然类博物馆 □科研院所类科普教育基地  □其他\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | | | |
| 科普展教场所 | | | （展厅或科普活动区域面积）\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_平方米 | | | |
| 接待观众量 | | | 2011年\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_人  2012年\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_人 | | | |
| 专职教育人员数量 | | | □小于3人 □3-5人 □5-10人 □10人以上 | | | |
| 设计与实施团队 | | | | | | |
| 姓名 | 性别 | 年龄 | | 工作单位/部门 | 专业 | 项目分工 |
|  |  |  | |  |  |  |
|  |  |  | |  |  |  |
|  |  |  | |  |  |  |
|  |  |  | |  |  |  |
|  |  |  | |  |  |  |
| 团队联络人联系方式（办公电话、手机号及电子邮箱） | | | | | | |
| 一、项目基本描述（均为单选）  （一）项目类型：  A．已有项目方案改编  B．待实施项目创意  （二）项目方向：  A．场馆内教育项目  B．到校服务  （三）项目类别：（可参考备注中的说明）  A．动手做活动/主题科学工作坊  B．科学演示/表演/科普剧  C．科学比赛/挑战赛  D．科学考察/夏令营  E．互动式科学培训（面向学生或者教师）  F．科学交流活动（沙龙、论坛）  G．科学俱乐部/兴趣小组  H．专题参观导览  I．其他（请注明）  （四）项目目标人群年龄段（若项目目标人群为教师，请按照教师所教授的年级段选择）：  A．1-3年级  B．4-6年级  C．7-9年级  D．10-12年级  （五）单次活动可服务的人数：  A．50人以下  B．50-100人  C．100-150人  D．150人以上 | | | | | | |
| 二、项目内容简介（根据项目类型选择对应的问题填报，不超过1500字）  （一）项目类型属于“已有项目方案改编”请逐一回答以下问题  1、简要描述原来项目开展的情况。（主题和目标，主要活动和流程，效果）  2、阐述需要对项目进行修改的原因。  3、项目修改并再次实施的步骤。（从哪几个方面对项目进行修改？具体的设计和实施计划、每一个阶段预计完成的时间点。）  4、项目再次实施的成果。（主要围绕“目标人群在项目中的收益”来谈，计划用哪些数据或者实例来说明项目开展的效果，如何进行项目质量监控？）  （二）项目类型属于“待实施项目创意方案”请逐一填报以下问题。  1．主题和目标。（通过本项目希望引导青少年掌握哪些基本的科学知识和基本技能，体验哪些科学思维方法和科学探究方法，理解哪方面科学技术与社会的关系，养成怎样的科学精神与科学态度。目标设定要符合项目实际情况，切记过大过空。通过一个项目达到“全面提升青少年科学素养”的目标是不现实的。）  2．主要活动和流程。（简要介绍通过哪些具体的活动来实现项目目标）  3．设计与实施步骤。（列出具体设计与实施工作计划、每一阶段预计完成的时间点。）  4．项目成果。（主要围绕“目标人群在项目中的收益”来谈，计划用哪些数据或者实例来说明项目开展的效果，如何进行项目质量监控？） | | | | | | |
| 三、项目可行性分析（不超过1000字）  （一）完成项目的场地和材料保障。  （二）设计和组织实施项目的人员条件保障。  （三）可供使用或者待开发的教育素材介绍。 | | | | | | |
| 四、申报单位账户信息（请准确填写，并加盖财务章确认）  账户名：  账 号：  开户行： | | | | | | |

备注：项目类别说明

A. 动手做活动/主题科学工作坊

根据场地的资源和人员条件组织科学实验和活动来吸引参观者的关注和比较深入的参与。开展这类活动要根据不同年龄段的青少年的学习特点，准备和设计某一个主题中一系列实验（活动）的器材和学习工具，并组织开展活动。每次活动的时间可以从15分钟到数天不等。

B. 科学演示/表演/科普剧

借助实验演示、表演者的语言和肢体动作、场景、材料和仪器，呈现某些比较抽象复杂的科学概念和科学发展史。要开展这类型的项目必须有明确的科学话题、演示和实验内容大纲，还要考虑如何与现场观众互动。

C. 科学比赛/挑战赛

青少年群体喜欢接受挑战，针对这个团体组织开展设计设计、亲自动手做实验的比赛，能够促进孩子的创造力。科学挑战赛的内容、比赛和评分、颁奖环节、比赛期间的交流活动都应该在设计者的考虑范围之内。

D. 科学考察/夏令营

利用室内外地理环境、动植物资源等各种条件开展的科普活动，主要类型可以包括地质考察、标本制作、环境问题分析等实验和社会调查活动。

E. 互动式科学培训（面向学生或者教师）

利用场馆的资源和专业人员平台，面向青少年和教师提供科学教育培训，协助学校解决教师科学知识更新慢、跨领域开展科学教育活动难等问题。学员的参与和体验是互动式培训的重要特征。

F. 科学交流活动（沙龙、论坛）

通过对话、辩护等交流方式讨论科学发展的前沿问题，或者科学与社会文化相关的问题。

G. 科学俱乐部/兴趣小组

根据目标人群的年龄特点和兴趣，围绕某些科学主题定期组织活动。设计这一类型的项目要考虑在一个相对较长的时间范围内为青少年提供科学教育活动和体验，以帮助他们较全面地提升科学素质。

H. 专题参观导览

设立某个专题，将科技馆的若干展品和展项重新组合与串联，结合动手和体验的实践活动，让参观者在专题中得到更深入与丰富的体验。专题线索、实践活动、以及开展实践活动所需要的素材是开展这类项目所必需考虑的问题。