

「校園好好玩」~~透過總結性學習評量看見學生的素養累積

桃園市生活課程輔導團 高榮國小黃智德主任、楊心國小吳岷秦組長

壹、前言：

評量是教師釐清教學的重要目的與教學目標的一種輔助手段，以及確定學生按這些理想的方式發展到何種程度的一種過程。今年年度研討會聚焦於總結性評量，所以我們利用智德主任去年在楊心國小進行的課程，今年移師到高榮國小進行。更換不同的教學場域，透過各式的形成性評量及總結性評量，緊扣著此次主題學習目標希望提升學生的口語表達、蒐集統整資料、與人分工合作的能力。

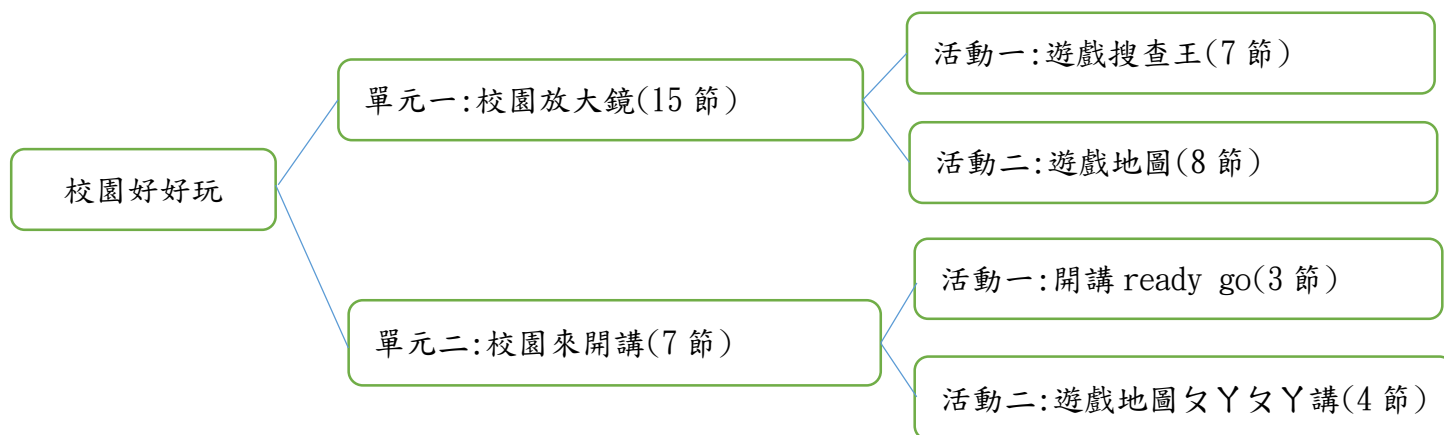
每到下課時間，校園裡充斥著孩子的遊戲身影與歡笑聲，但大大小小的受傷事件層出不窮，因此校園安全議題格外重要；此外，二年級的孩子對校園環境已有相當的認識，因此，此課程將以孩子舊經驗為出發點，發揮團隊合作的精神，一起去探索校園可以遊戲的地方。

在遊戲時，孩子容易因為好奇心與玩樂心，以為偌大的校園，處處皆為遊戲場，而輕忽了遊戲場所的適切性與玩樂該注意的事項，而造成許多校園意外，本課程設計，除了探索孩子常去的遊戲場所外，亦藉由分組討論，讓孩子了解哪些場所適合遊戲，哪些場所不適合遊戲；透過孩子的反思檢討，使他們在遊戲前，能懂得選擇適切的遊戲場所，並表現出合宜的遊戲行為。

本案所進行的課程除了讓學生分工合作去探索校園之外，如何將觀察到的資訊記錄下來，並分享給其他同學，也是本課程總結性評量的核心。孩子在課程學習中，除了培養對環境的觀察力，更藉由探索、討論，提昇孩子的能力，並反思行為的合宜性，引導孩子將觀察與討論的結果，最後能製作出校園遊戲地圖；進而經由這份同儕思辯論證後製作的校園遊戲地圖，分享給其他同學，發揮同學互助合作的學習情誼，讓校園不但縈繞安全遊戲的歡笑聲，也佈滿暖暖的同儕情誼。

貳、校園好好玩課程設計：

一、主題活動架構圖



二、教學與評量系統規畫表

主題名稱	校園好好玩	授課年級	二年級	總節數	22	
		設計者	黃智德、吳岷秦、郭麗芬、劉興杰、梁文德、潘詣昀、林珍羽			
核心素養	<ul style="list-style-type: none"> ■生-E-A1 ■生-E-A2 □生-E-A3 ■生-E-B1 ■生-E-B2 □生-E-B3 □生-E-C1 ■生-E-C2 □生-E-C3 	主題軸	<ul style="list-style-type: none"> □悅納自己 ■探究事理 ■樂於學習 ■表達想法與創新實踐 □美的感知與欣賞 ■表現合宜的行為與態度 ■與人合作 			
學習表現	<p>2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。</p> <p>4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。</p> <p>4-I-2 使用不同的表徵符號進行表現與分享，感受創作的樂趣。</p> <p>6-I-2 體會自己分內該做的事，扮演好自己的角色，並身體力行。</p> <p>7-I-1 以對方能理解的語彙或方式，表達對人、事、物的觀察與意見。</p> <p>7-I-2 傾聽他人的想法，並嘗試用各種方法理解他人所表達的意見。</p> <p>7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。</p>	學習表現說明	<p>2-I-4-3從了解問題中思考可能的原因，以提出解決的方法並採取行動。</p> <p>2-I-5-1動手試驗或實踐，將習得的探究方法及技能，運用於生活與學習。</p> <p>3-I-1-1認真參與學習活動、工作及遊戲，展現積極投入的行為。</p> <p>★4-I-1-1嘗試運用生活中的各種素材，進行遊戲與活動，表現自己的感受與想法。</p> <p>4-I-2-2運用語文、數字、聲音、色彩、圖像、表情及肢體動作等表徵符號，表達自己的想法，感受創作的喜樂與滿足。</p> <p>★4-I-2-1嘗試將自己的感受或想法，以某種創作形式表現。</p> <p>6-I-2-2願意在班級與家庭中做分內該做的事，並負起責任。</p> <p>7-I-1-1運用語言、文字、圖像、肢體等形式，嘗試讓對方理解自己對於人、事、物的觀察和想法。</p> <p>7-I-2-1願意耐心聽完對方表達意見。</p> <p>7-I-2-2感知及關注他人傳達的訊息。</p> <p>7-I-4-1知道任務目標，溝通與討論做事的方法與規則。</p> <p>7-I-4-2遵守約定的規範，調整自己的行動，與他人一起進行活動與分工合作。</p> <p>7-I-4-4遇到困難與衝突時，能透過溝通找出適切的解決方式。</p>			

學習內容	B-I-3 環境的探索與愛護。 C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-2 媒體特性與符號表徵的使用。 D-I-3 聆聽與回應的表現。 D-I-4 共同工作並相互協助。 E-I-2 生活規範的實踐。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。		
議題融入	安 E1 了解安全教育。 安 E3 知道常見事故傷害。 安 E5 了解日常生活危害安全的事件。 安 E8 了解校園安全的意義。		
主題學習目標	1. 經由探索遊戲場地的安全性、發現問題，提出解決問題方法，培養學生解決問題與探究事理的能力。 2. 在小組合作的歷程中，學習傾聽並嘗試用別人可以理解的方式進行溝通，扮演好自己的角色，共同完成任務。 3. 利用平板與訪問師長蒐集校園遊戲地點適切性的訊息，並運用多元媒材進行校園安全遊戲地圖的製作，感受創作的樂趣。 4. 使用不同的表徵符號向其他班同學介紹校園安全遊戲地圖，提升表達能力。		
單元一 校園放大鏡 學習目標： 1. 透過同儕遊戲經驗分享，實地踏查校園，發現適合玩遊戲的地點。 2. 藉由小組討論完成要踏查的遊戲地點及路線安排，透過分工完成遊戲地點的拍照任務。 3. 在便利貼上書寫遊戲名稱、地點貼在校園投影草圖上並能說出遊戲地點的適切性。 4. 透過討論、拍	活動名稱 活動一 遊戲搜查王	學習脈絡 (老師引導與學生學習歷程) 1. 引導學生分享校園遊戲舊經驗，透過分組分享、討論，使學生學會專心傾聽他人意見，學習記錄討論的重點。 2. 提問：「你曾經在校園裡玩過什麼遊戲呢？」 3. 哪些遊戲可以在戶外進行呢？ 4. 小組共同討論遊戲名稱和地點，在組內先分享並進行組內互評，選出最佳者代表小組上台發表接著再進行組間互評。	學習評量 2. 形成性-學習單評量/寫出在校園遊戲經驗與地點/校園好好玩學習單 3. 形成性-口語評量/學生說出可以在戶外進行的遊戲 4-1 形成性-發表評量/各組彙整資料進行組內分享/組內評分表 4-2 形成性-發表評量/各組代表分享彙整資料/小組互評表

<p>照、訪問師長、地圖標示等方式共做校園安全遊戲地圖</p> <p>5. 能以多元媒材完成個人安全遊戲地圖作業單，理解在校園遊戲時選擇安全場地進行遊戲的重要性。</p>		<p>5. 其他同學知道小組分享的遊戲地點在哪裡嗎?(學生無法明確知道他組分享的地點，教師預先準備校園地圖)</p> <p>6. 教師拿出準備的校園大地圖，認識校園各區域的位置。提供便利貼書寫遊戲名稱及地點，提問:「你們書寫的便利貼內容，要貼在地圖上的哪個地方?」</p> <p>7. 校園遊戲投影草圖貼上便利貼後，是不是更加清楚知道大家分享的遊戲地點?為什麼?</p> <p>8. 草圖上發現同樣的遊戲出現在不同地點，這些地點都適合玩嗎?</p> <p>9. 在投影草圖上我們說這些地點都是適合的，需不需要實地踏查一遍?</p> <p>10. 各小組決定再次踏查校園，並使用平板做記錄。</p> <p>11. 將各組拍的照片展示給全班看，並討論地點的適切性。</p>	<p>6. 形成性-書寫、操作評量/各組將重複的遊戲名稱貼至校園地圖不同區域/便利貼</p> <p>8. 形成性-口語評量/各組將重複的遊戲名稱貼至校園地圖不同區域/便利貼</p> <p>10. 形成性-操作評量/使用平板記錄校園的遊戲地點/平板電腦</p> <p>11. 形成性-發表評量/討論遊戲地點的適切性/照片</p>
	<p>活動二 遊戲地圖</p>	<p>1. 說說看，校園遊戲投影草圖上為什麼有些地點沒有人貼便利貼呢?</p> <p>2. 同學分享知道的理由，有些不一致，用什麼方法可以解決這個問題?(經過討論</p>	<p>2. 形成性-口語評量/學生能說出再次踏查的方法來解決問題</p>

	<p>後，決定使用實地踏查、拍照的方式解決問題)</p> <p>3. 小組討論拍照的地點、路線、分工方式。</p> <p>4. 小組實地進行拍照。</p> <p>5. 老師整理小組照片後，學生根據照片分享不能遊戲的理由。</p> <p>6. 學生提到有些照片的地點，老師規定不能去玩。提問：「想不想知道老師為什麼要如此規定？怎麼做才知道？」(學生回應可以訪問老師)。</p> <p>7. 先擬定問題，並小組分工訪問學校教師、記錄訪問內容。</p> <p>8. 播放訪問影片，小組分享訪問內容的重點，讓全班清楚不能遊戲的原因。</p> <p>9. 我們都清楚在校園玩遊戲時，有適合和不適合的地點及原因，但其它同學不一定清楚，我們要如何分享這些寶貴的訊息？(學生回應我們可以做張大地圖海報去分享)</p> <p>10. 拿張空白壁報紙，如何將投影校園草圖呈現在壁報紙上？做做看。(學生回應：將空白壁報紙貼在投影白板上，選用不同顏色的壁報紙，依據投影的影像描出各個區域。)</p>	<p>3. 形成性-學習單評量/討論拍照地點及分工方式紀錄於學習單上/學習單</p> <p>6. 形成性-口語評量/學生能說出以訪問方式來解決問題</p> <p>7. 形成性-訪問評量/ 學生決定訪問的對象後，分工進行訪問/小小記者開工了</p> <p>9. 形成性-口語評量/學生說出製作大海報地圖進行分享</p> <p>10. 形成性-操作評量/學生利用不同顏色的壁報紙來描繪校園各區域/壁報紙</p>
--	---	---

		<p>11. 如何將各區域黏貼到大海報？小組如何分配負責製作的區域？(學生舉手表達意願)</p> <p>12. 製作地圖時需要標示什麼內容？(地圖名稱、遊戲名稱、地點適切性的標示、區域名稱、遊戲注意事項、不適合遊戲的理由)</p> <p>13. 各小組如何方便同時製作負責區域的地圖？(剪裁成7塊)</p> <p>14. 各組開始進行地圖製作後，再拼貼成完整的大地圖。</p> <p>15. 全班檢視安全遊戲地圖是否完整？需要修改嗎？(版面太雜亂、字體顏色太淡太小不明顯、語句太簡略不通順。)</p> <p>16. 拼接成完整的安全遊戲大地圖，發下個人安全遊戲大地圖，檢核學生是否能標示出校園中適合或不適合遊戲的區域。</p>	<p>12. 形成性-口語評量/學生討論出製作地圖的要件</p> <p>13. 形成性-口語評量/小組以自願認養負責區域的方式製作地圖</p> <p>14. 形成性-操作評量/學生利用各種素材，如便利貼、彩色筆、圓形貼紙等製作區域地圖後再行拼貼/校園安全遊戲地圖</p> <p>15. 形成性-操作評量/學生調整修正地圖內容/校園安全遊戲地圖</p> <p>16. 總結性評量-作業單評量/以圖像、文字進行個人安全遊戲地圖作業單的書寫，檢視學生理解程度。/高榮國小安全遊戲地圖作業單</p>
<p>單元二 校園來開講 學習目標： 1. 利用和善的溝通方式，調整自己的想法與他人一起進行活動與</p>	<p>活動一 開講 ready go</p>	<p>1. 教師與學生討論製作安全遊戲地圖的目的是為了讓其他班級學生也了解能安全遊戲的地點及注意事項。提問：安全遊戲地圖完成後，只張貼在我們自己教室內嗎？(可以貼在教室外面或中廊給</p>	<p>1. 形成性-口語評量/學生會說出分享的方式</p>

<p>分工。</p> <p>2. 能使用對方能理解的語彙或方式，傳遞自己的觀察和想法。</p> <p>3. 小組透過分享校園安全遊戲地圖活動，讓他人明白玩遊戲時要選擇安全場地及注意事項。</p> <p>4. 製作安全遊戲地圖遇到困難與衝突時，小組成員能透過溝通找出適切的解決方式。</p>		<p>其他小朋友看。)</p> <p>2. 除了將地圖張貼在教室外、中廊，還有沒有其他方式可以展示或說明地圖的內容呢？ (拿著地圖到別的班級分享給其他同學知道。)</p> <p>3. 各小組如何進行負責區域內容的分享及任務分工？ (有人拿小白板給負責分享的學生看、有人指地圖、有人發表)</p> <p>4. 分組討論時發生意見不合、爭執、固執己見等情形，教師提醒學生可用各種溝通方式解決紛爭。</p> <p>5. 各組學生練習上台發表，教師修正上台發表時的注意事項。</p>	<p>2. 形成性-口語評量/學生會說出分享的方式</p> <p>3. 形成性-書寫評量/學生寫出分享的內容及分工方式/小白板</p> <p>5. 形成性-操作評量/學生練習上台分享的內容並調整修正/校園安全遊戲地圖、小白板</p>
	<p>活動二： 遊戲地圖 ㄉㄩㄉㄩ 講</p>	<p>1. 我們要到哪裡分享？如何徵詢對方同意？</p> <p>2. 各組分享前叮嚀約定事項： (1)咬字清晰 (2)說話速度不要太快 (3)注意上下台禮儀 (4)站立位置不可擋到地圖 (5)發表人要面對觀眾</p> <p>3. 學生分組進行分享。</p> <p>4. 分享結束後，發下同儕檢核表，請學生檢視在所有活動的過程中，曾遭遇困難、爭吵時，是否找尋適當的方式解決。</p>	<p>1. 形成性-口語評量/學生說出分享的班級及徵詢同意的的方法</p> <p>3. 總結性-口語評量/小組分享時以口語、文字、肢體動作，評比整體表現/分享活動評分表</p> <p>4. 形成性-檢核表評量/以自評、互評的方式，讓學生檢核在與別人分工合作時，能否使用適當、和善的溝通方式/同儕檢核表</p>

三、評量基規準

目標一：(4-I-2-1)

學習目標：能以多元媒材完成個人安全遊戲地圖作業單，理解在校園遊戲時選擇安全場地進行遊戲的重要性。

基 準：以文字、色彩、圖像進行安全遊戲地圖作業單的書寫。

規準等級 基準向度	A (優)	B (佳)	C (尚可)
地圖製作的完整性	以文字、色彩、圖像在安全遊戲地圖上正確標示出 11 個 以上的地點，並能寫出原因與注意事項，完成個人地圖。	以文字、色彩、圖像在安全遊戲地圖上正確標示出 6-10 個 的地點，並能寫出原因與注意事項，完成個人地圖。	以文字、色彩、圖像在安全遊戲地圖上正確標示出 5 個 以下的地點，並能寫出原因與注意事項，完成個人地圖。

目標二：(4-I-1-1)

學習目標：小組透過分享校園安全遊戲地圖活動，讓他人明白玩遊戲時要選擇安全場地及注意事項。

基 準：小組利用口說、文字及肢體動作進行安全遊戲地圖內容分享。

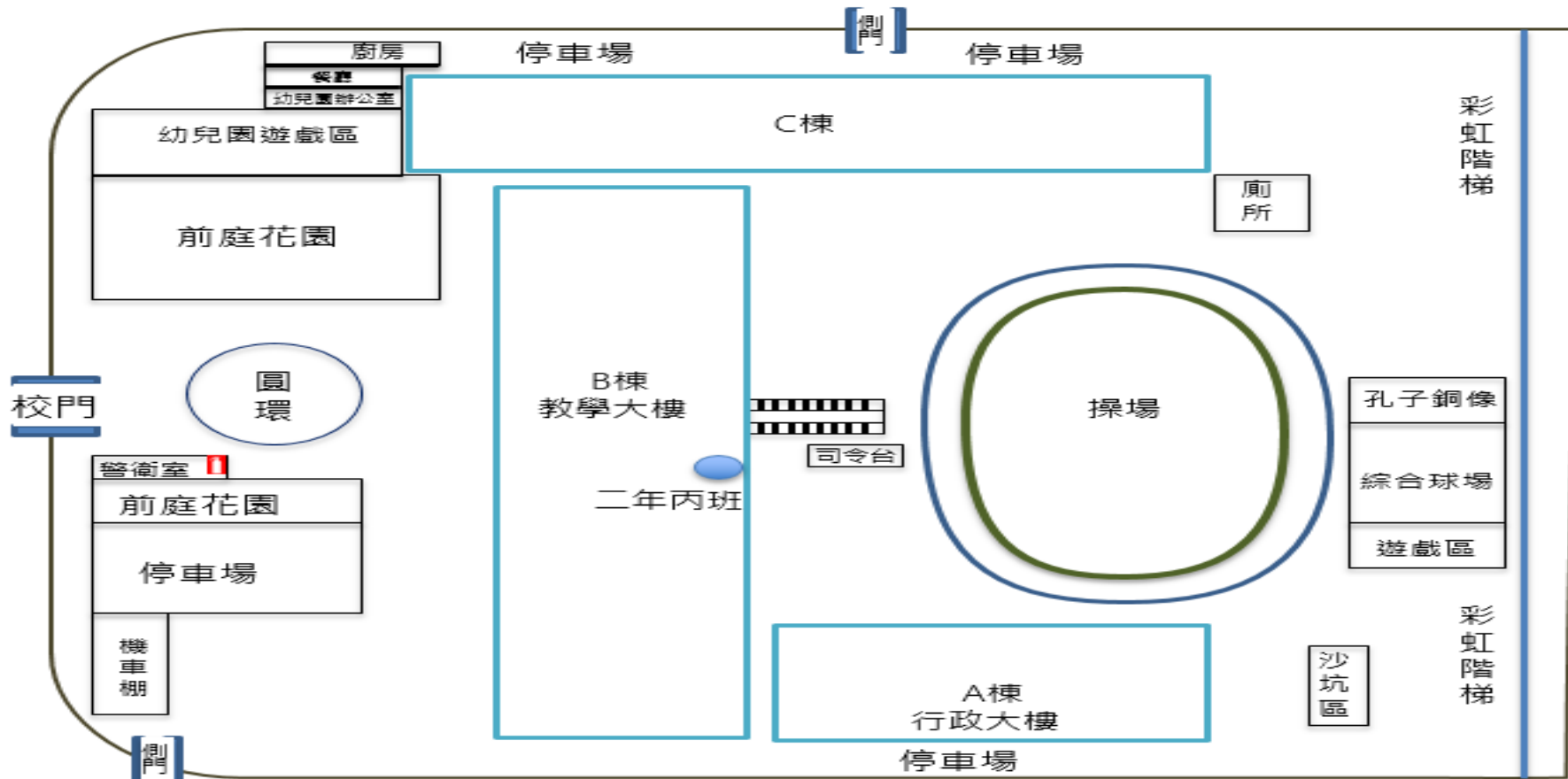
規準等級 基準向度	A (優)	B (佳)	C (尚可)
表達	能以清楚的文字、流暢的口語及適切的肢體動作，進行安全遊戲地圖的介紹。	能以文字、口語及肢體動作，進行安全遊戲地圖的介紹。	經過他人協助能以文字、口語及肢體動作，進行安全遊戲地圖的介紹。

四、總結性評量工具

(一)學習單

高榮國小安全遊戲地圖

- ★任務說明：
- 1.請用綠色、紅色彩色筆標示。(全班討論過綠色表示適合,紅色表示不適合)
 - 2.請用鉛筆寫下有標示出的地點適合或不適合遊戲的原因及注意事項。
 - 3.盡你可能將記住的都寫下來唷！



(二)教師評分表

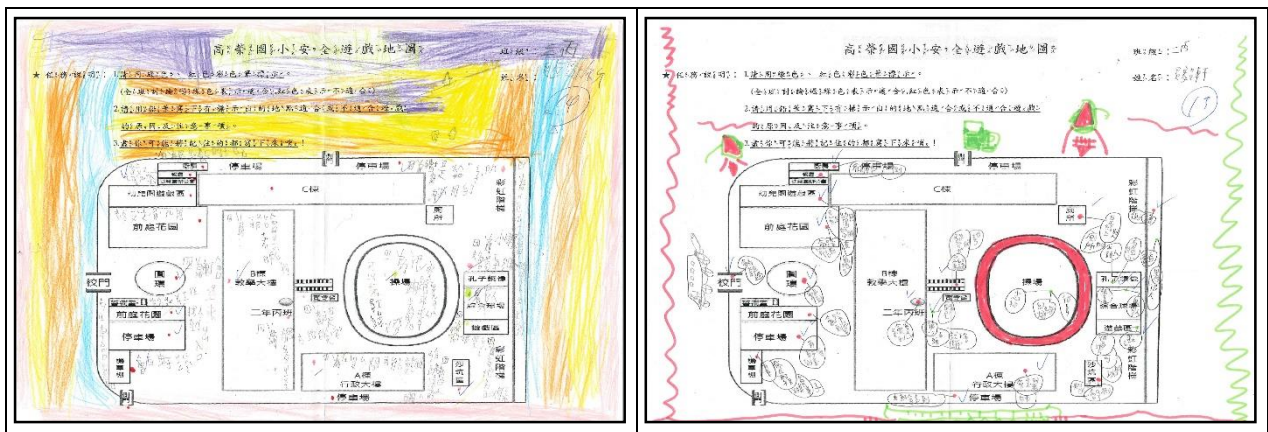
安全遊戲地圖-宣講活動 教師評分表

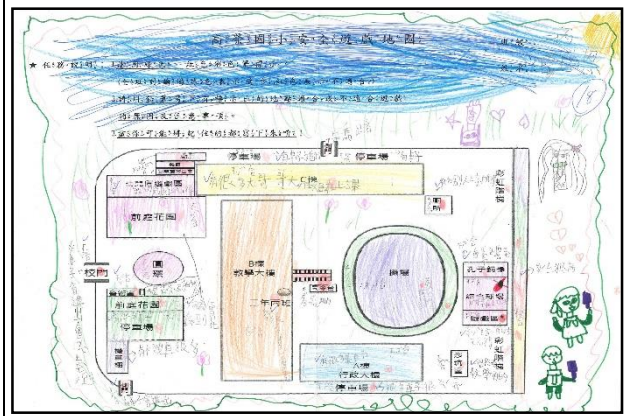
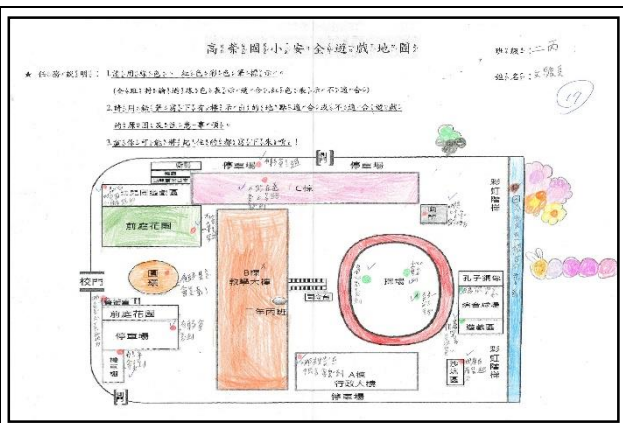
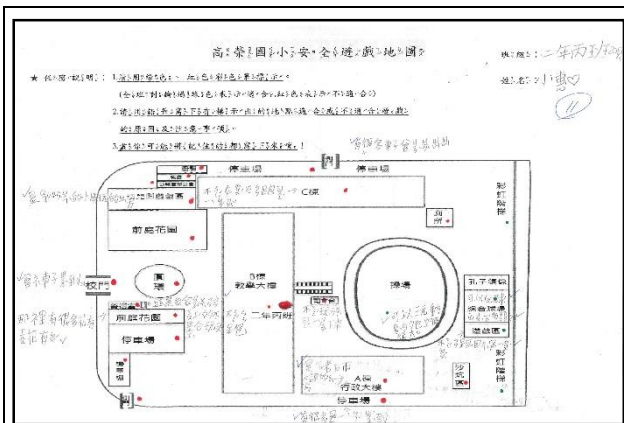
2年丙班

組別	規準等級	優	佳	尚可
	規準描述	上台分享時能以清楚的文字、口語流暢的介紹及肢體動作進行安全遊戲宣講。	上台分享時能以文字、口語流暢的介紹或肢體動作進行安全遊戲宣講。	上台分享時能以文字、口語流暢的介紹或肢體動作進行安全遊戲宣講。
第一組				
第二組				
第三組				
第四組				
第五組				
第六組				

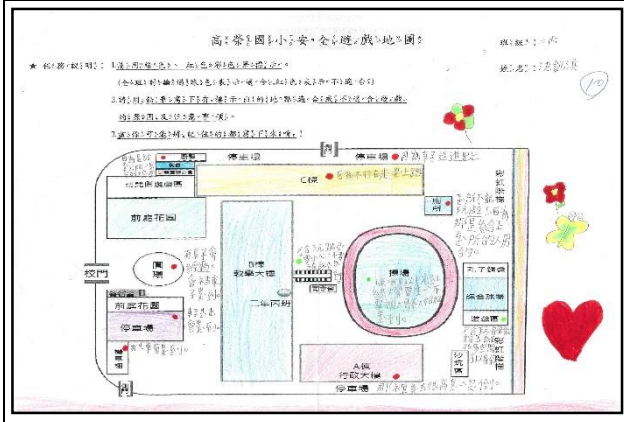
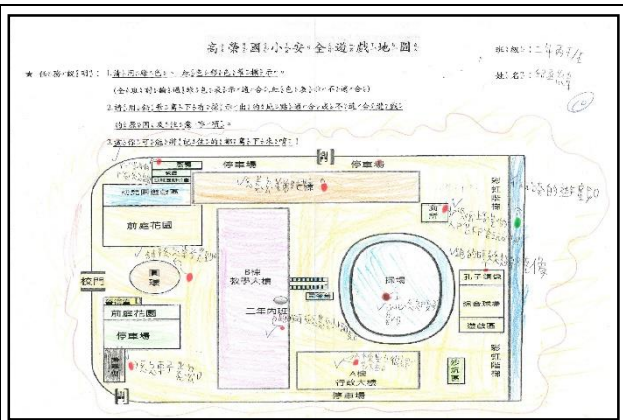
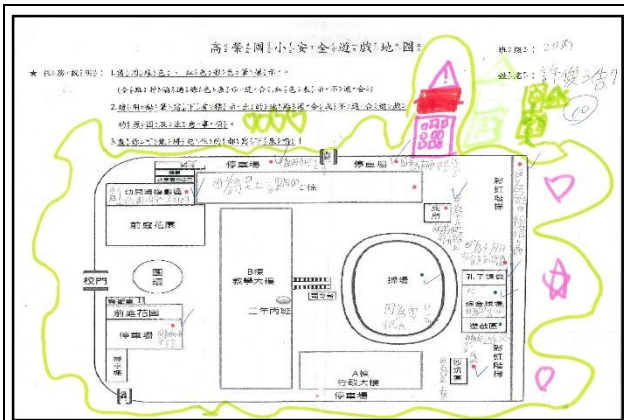
五、學生表現/成果資料之呈現與解釋

(一)在個人安全遊戲地圖學習單裡，依據規準，能正確標示出 11 個以上的地點，表現為優，共有 13 位學生。他們能在製作大地圖後，透過自己的理解，以不同顏色標註此地點是否適合玩遊戲，更能以文字詳述原因為何，適合玩哪一種遊戲以及在此地遊戲需要注意的事項。學生作品如下：

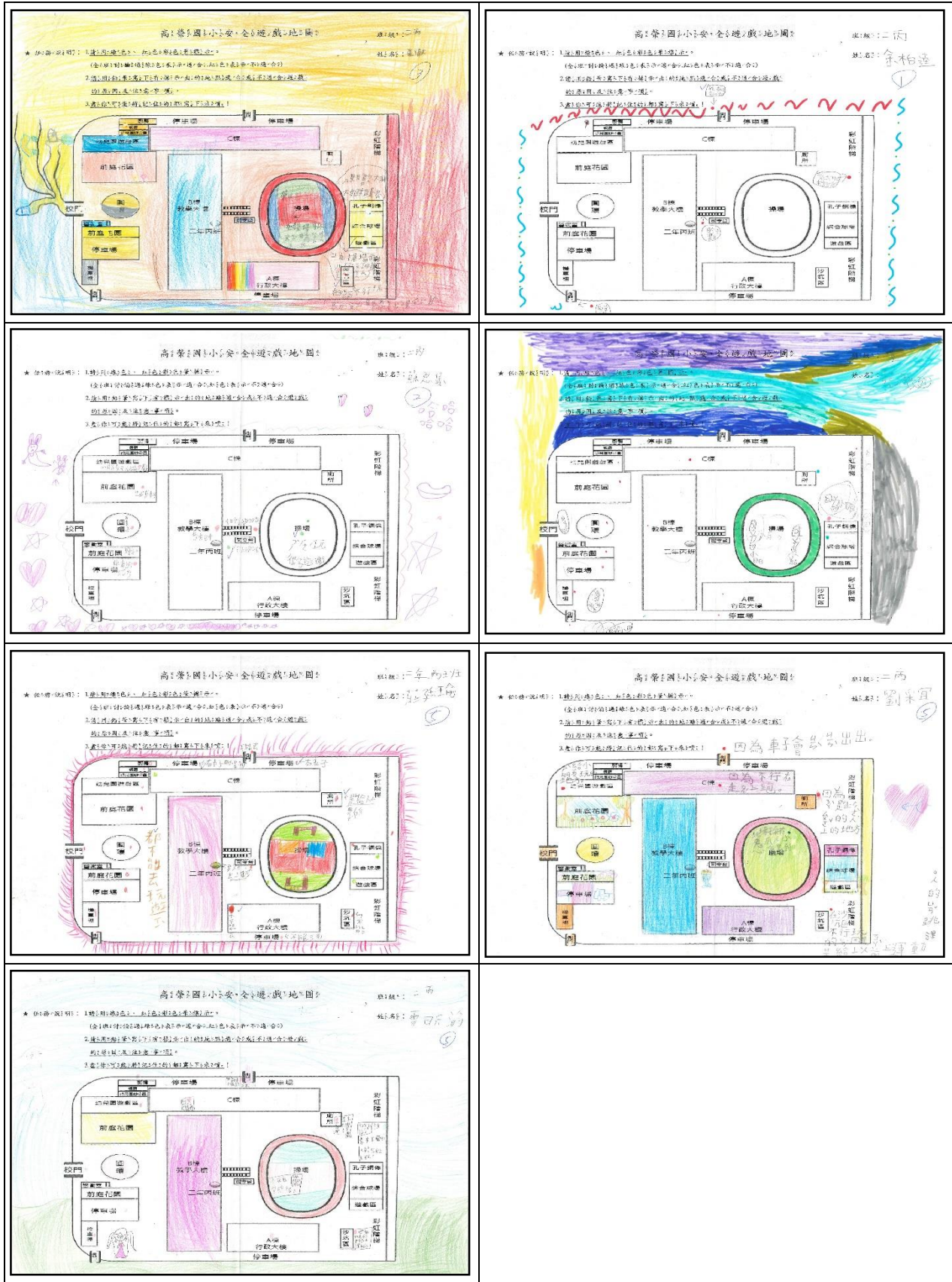




(二) 正確標示出 6~10 個正確的地點，學生表現為佳，共有 3 位學生，作品如下：



(三) 正確標示出 5 個以下正確的地點，學生表現為尚可，共有 7 位學生，作品如下：



(四) 進行安全遊戲地圖分享前，在討論分享內容時，學生已能自動討論出分享時得進行分工，以利分享時清楚讓其他同學聽見或者看見地圖上所分享的內容。這無疑是緊扣著此次訂定的第二項主題學習目標—「在小組合作的歷程中，學習傾聽並嘗試用別人可以理解的方式進行溝通，扮演好自己的角色，共同完成任務。」最後在進行安全遊戲地圖分享時，學生

經過多次小組共同練習後，漸能熟悉自己所負責之工作，學生口語表達能力與一開始進行課程之初相比，大大不同，著實進步極多。針對安全遊戲地圖分享時，教師進行各組評比，評分表如下：

安全遊戲地圖-宣講活動 教師評分表			
觀摩等級	優	佳	尚可
觀摩等級	上台分享時能以清楚流暢文字，以口語說明內容及能觀察同學安全遊戲事項。	上台分享時能以文字，以口語說明內容及能觀察同學安全遊戲事項。	上台分享時能以文字，以口語說明內容及能觀察同學安全遊戲事項。
第一組	✓		
第二組		✓	
第三組	✓		
第四組			✓
第五組		✓	
第六組		✓	

安全遊戲地圖-宣講活動 教師評分表			
觀摩等級	優	佳	尚可
觀摩等級	上台分享時能以清楚流暢文字，以口語說明內容及能觀察同學安全遊戲事項。	上台分享時能以文字，以口語說明內容及能觀察同學安全遊戲事項。	上台分享時能以文字，以口語說明內容及能觀察同學安全遊戲事項。
第一組	✓		
第二組		✓	
第三組	✓		
第四組			✓
第五組		✓	
第六組		✓	

六、心得與省思

(一) 備觀議課之重要性

桃園市生活課程輔導團團員自行進行備觀議課已行之有年，即便團隊成員面臨更動，仍然維持著這良好的習慣，因此新進團員在短時間內就可以順利接上軌道，特別是這次課程嘗試由兩所不同學校的兩位老師在同一班級進行教學，憑藉著良好的備觀議課習慣，課程進行時即使遇到問題也能迅速地修正調整，讓合作的兩位老師在教學銜接上能更順利地相互支援。這次實驗性質的協同教學，著實讓團員們耗費了相當多的時間和精神，同一所學校的老師要進行協同教學都要耗費不少時間來討論了，更何況是跨校的老師，在所有團員努力不懈中，我們總算是完成了看似不可能的任務。

(二) 被忽略的學習評量

教育現場中教案的設計總是花非常多的時間在撰寫學習目標，洋洋灑灑，恨不得把所有的目標都塞滿，卻很少看到關於學習評量的詳細思考，教案裡的評量不外乎是口語表達或者是動手操作之類，我們很少去思考學習評量與學習目標之間的關聯性。教學前教案設計大多是先找好學習目標，然後進行教學活動，教學後評量測試，而這評量有時甚至跟教學目標沒有關聯，單純是為了評量而評量，一份有效教學的教案設計應該是先訂下表現任務與總結性評量，而後所有的學習活動設計順著表現任務去鋪陳與調整，這樣才不至於天馬行空、漫無目的造成教學活動內容雖然生動有趣，但是當我們仔細去探究活動背後的意義時，卻發現跟教學目標與表現任務無關，所以常被忽略的學習評量，在教學現場裡，其實是非常重要的。

(三) 課程進行中產生的疑惑

這次課程讓學生透過分組探索蒐集資料及訪問老師等方法，整理出校園內可以安全進行遊戲的場域，或是不適合遊玩的區域，最終完成安全遊戲地圖後，再到別班進行分享。但是，學生在完成地圖後於上課時間實際到各場域遊戲，驗證課堂上的討論以及地圖上的內容是否屬實，這時候大多數學生是在教室內學習，下課的實際遊戲情境之間的落差是讓我感到疑惑的地方。思考是否需要在下課時間進行授課活動，實地觀察學生的活動情形，於上課時學生再進行分享，驗證所學。不過在進行課程的這段時間，教學者及團員們觀察到學生能在下課時間進行遊戲時，逐漸有留意到自身遊戲時該留意的安全事項，不論是遊戲的場域選擇或者是與其他人須保持距離等事項。由此可感受到藉由此次課程的進行，能看見學生在日

常生活中逐漸萌芽的素養累積，這是身為教師能感受到些許的正面能量。

教學省思：

此次授課班級位於桃園市楊梅區高榮國民小學，第一次入班授課發現學童書寫、表達能力普遍不足。經由團員共備過程中，團員建議盡量簡化評量的方式。利用簡單的提問與選項，評量孩子的學習狀況！課程中除了紙筆評量外，活動操作也是評量的一環。授課教師除了觀察學童學習表現外，不斷滾動修正教學方式與課程安排，令人訝異的是，學習低成就的學童於課程中勇於自我挑戰，經由多次的練習與授課老師適時的引導，學童發掘自己本身還有許多隱藏的能力！這也增加了學習低成就學童成功的經驗，對於課程進行也能投入更多的專注。對於本次授課教案撰寫及主題訂定，最主要的目的是希望藉由學童實地探索、發現、討論及分享的過程中，發現學校環境與遊戲之間的關聯性。從小組討論、分工資料蒐集、資料彙整、地圖製作及分享宣導的教學過程，讓學童主動發覺問題及如何解決問題。但最難能可貴的是，經由這次生活課程可以讓學校明瞭孩童的需求以及校園環境硬體設施需改善之處。