

## 桃園市110學年度國民中小學教師素養導向優良教學示例獎勵計畫 課程活動設計

### 壹、課程設計理念

玩具是孩子能力發展與心靈陪伴的重要媒介。一年級生活領域康軒版第二冊玩具同樂會單元，提供孩子學習分類玩具、自製玩具與分享玩具的機會。然而不可諱言的，相較於市售新奇漂亮的玩具，學童確實更有高度興趣，恰好本校校內即設有二手玩具圖書館，可提供孩子大量樣式各異的玩具免費使用。唯因疫情關係，二玩館不得不暫時關閉，近兩年未對外開放期間，仍陸續有各界人士捐贈玩具。本學期疫情趨緩，學校嘗試要對校內學生開放借用，面對二玩館內堆放各式各樣為數眾多的玩具，思考如何以學生的視角重新開放二玩館。

課程活動設計延伸生活「玩具同樂會」學習單元，自編教材主題：歡迎光臨【二玩館】，旨在結合校內資源讓學生共同參與規劃整理二玩館，將課堂所學實際運用於解決生活中所遇到的問題。首先，師生共讀「玩具大作戰」繪本，啟發學生覺察分類整理玩具的重要性；再實地逛逛久未開放的二玩館，讓學生挑選自己喜歡的玩具，期望用學生的視角重新分類上架展示二玩館的玩具，並引導學生樂於承擔管理二玩館的責任，主動輪流於每週一、二、四第二節大下課的時間擔任小志工的職務。

### 貳、課程架構

#### 歡迎光臨【二玩館】

主題活動	玩具點點名	玩具找新家	二玩館小志工
學習目標	1. 覺察生活中用品，例如：玩具，如果沒有整理，會造成許多不便。 2. 覺察自己用不到的玩具捐贈給別人後，可能會為更多人帶來歡樂。	1. 覺察「二玩館」玩具需重新分類整理再開放。 2. 會依照共同屬性將玩具分類和展示。	從與同學的溝通與討論過程中，找到開放「二玩館」使用的管理方法。
學習活動	1. 共讀「玩具大作戰」繪本 2. 「二玩館」我的最愛345	1. 收納整理好生活 2. 分類歸位小幫手	1. 討論玩玩具的規則。 2. 擬訂擔任「二玩館」小志工辦法。
關鍵提問	1. 媽媽想丟掉小寶的玩具原因是什麼？ 2. 如果你是小寶，你會怎麼處理玩具？ 3. 「二玩館」堆放這麼多別人捐贈的玩具要做什麼？ 4. 如果你讓挑選3-5個最喜歡的玩具給大家玩，你會挑哪些玩具？	1. 為什麼要把東西整理分類呢？ 2. 如何把玩具按照分類分好？	1. 要怎麼讓借用玩具的人知道要怎麼玩？怎麼收呢？ 2. 如果要開放「二玩館」給大家來玩，你願意當小志工幫忙管理嗎？有什麼要注意的嗎？

參、課程內容

主題/單元名稱		歡迎光臨【二玩館】	設計者	陳雪緣、戴正杰、許有君
實施年級		一	節數	共四節/160分鐘 公開授課第二節/40分鐘
總綱核心素養		A2系統思考與解決問題		
領域 學習 重點	核心素養	探究事理 樂於學習 與人合作		
	學習表現	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。 3-I-2 體認探究事理有各種方法，並且樂於應用。 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。		
	學習內容	A-I-2 事物變化現象的觀察。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能 F-I-3 時間分配及做事程序的規劃練習。		
學習目標		1. 覺察生活中用品，例如：玩具，如果沒有整理，會造成許多不便。 2. 體認自己用不到的玩具捐贈給別人後，可能會為更多人帶來歡樂。 3. 覺察「二玩館」玩具需重新分類整理再開放。 4. 會依照共同屬性將「二玩館」玩具分類和展示。 5. 能從與同學的討論過程中，找到開放「二玩館」使用的管理方法。 6. 樂於擔任「二玩館」管理小志工。		
教學策略		1. 從舊經驗引導正確概念的建立 2. 明確地提問教學重點 3. 從遊戲過程中培養分類整理物品的具體行為		
教材來源		康軒一下生活「玩具同樂會」主題單元延伸自編教材		
教學設備/資源		1. 延伸教材資源：桃園市北區二手玩具圖書館(設於本校圳頭國小校內) 2. 影音資源： 玩具大作戰繪本 PPT、玩具找新家 PPT		
教學活動設計(活動進行步驟)				
教學內容及實施方式			時間	評量
<b><u>第一堂課〈玩具點點名〉</u></b>				
課前準備：玩具大作戰繪本 PPT、裝玩具的小籃子、大籃子				
活動一、簡述繪本「玩具大作戰」。				
提問1：媽媽想丟掉小寶的玩具的原因可能是什麼？			5分	口語評量： 學生口頭回答問題
提問2：如果你是小寶，你會怎麼處理玩具？			15分	
提問3：二手玩具圖書館（以下簡稱「二玩館」）堆放這麼多				

別人捐贈的玩具要做什麼？

提問4：如果讓你挑選3-5個玩具給大家玩，你會挑哪些玩具？

### 活動二、「二玩館」我的最愛345

- 1.老師帶學生到「二玩館」，每個人各自拿著籃子挑選3-5樣玩具，帶回教室。
- 2.老師提醒學生挑選出來的玩具可以放在教室，下課時間一起玩，下次上完課再找機會擺回「二玩館」。

~本節結束~

### 第二堂課〈玩具找新家〉

課前準備：玩具找新家 PPT

#### 活動一、收納整理好生活

教師依序用三張ppt引導學生觀察比較物品整理前和整理後的不同及感覺

提問1：在左邊圖片中看到了什麼？再看右邊圖片有什麼不一樣？



提問2：看到整理前和整理後分別有什麼感覺？

提問3：東西沒整理有什麼缺點？東西經過分類整理有什麼優點？

#### 活動二、分類歸位小幫手

(一)複習“玩具同樂會”單元把玩具簡單分類—

提問：大家還記得如何把課本上的玩具分類嗎？

(課本分三類自製玩具類、交通工具類、益智遊戲類)

試試看，把大家帶來的玩具分類展示，各組輪流一起玩！



20分

觀察評量：  
學生能參與活動，  
挑選出3-5樣玩具

5分

口語評量：  
學生口頭回答問題

5分

口語評量：  
學生能重述過去學  
習玩具分類經驗



2. 提問：習作上給我們的八種玩具，大家是如何將它們分類呢？  
（習作分成五類：自製玩具類、交通工具類、益智遊戲類、音樂玩具類、其他）

## (二) 幫玩具找新家

### 1. 展示玩具堆疊亂放 ppt

提問：哇！好多玩具啊！但是……你知道這裡有什麼玩具嗎？有多少玩具呢？為什麼？



10分

口語評量：學生口頭回答問題，發表個人的看法



### 2. 展示玩具分開放置 ppt

提問：把玩具這樣放你覺得會比較好嗎？為什麼？

3. 展示一個玩具放一個格子 ppt  
提問：如果把玩具像這樣放進櫃子裡就可以了嗎？



實作評量：學生能分組合作完成比賽

## 4. 金氏遊戲-超級記憶王

①計時3分鐘，分組比賽憑記憶將玩具按照簡報上未分類隨意放置的位置放（貼）回櫃子裡。

註：附件一玩具圖卡、附件二學習單（一）

學：習：單：(一) 金：氏：遊：戲：					第：【  】：組：				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15					

5分

口語評量：學生口頭回答問題，發表個人的看法

②將各組完成後的學習單展示在黑板上，依答對數量分別給予各組加分。



5. 展示玩具分類放好後 ppt  
提問：重新把玩具像這樣放進櫃子裡你有發現什麼不一樣嗎？它們是怎麼分類在一

7分

實作評量：學生能分組合作完成比賽

起的？

### 6.金氏遊戲-超級記憶王2.0

①計時3分鐘，分組比賽憑記憶將玩具按照分類後的位置放（貼）回櫃子裡。

註：附件一玩具圖卡、附件三學習單（二）

學習單(二)-金氏遊戲2.0				
1	2	3	4	5
益智遊戲類?				
6	7	8	9	10
娃娃布偶類?				
11	12	13	14	15
人形棋類?				
扮家家類?				
動物類?				
棋類?				

5分

觀察評量：學生能進行組內討論後將玩具分門別類放進分類箱

②將各組完成後的學習單展示在黑板上，依答對數量分別給予各組加分

③請學生說說看為什麼第二次金氏遊戲大家的得分比第一次遊戲時高出很多？

歸納整理：東西很多時，只要好好的分類整理就可以讓大家很方便使用，發揮它的用處。

3分

預告下一次上課大家要一起用今天討論出的七個類別為學校的「二玩館」玩具分類整理。

~本節結束~

### 第三、四堂課〈二玩館小志工〉

課前準備：二玩館玩具15-20組

#### 活動：幫玩具找新家2.0

依照金氏遊戲學習單(二)玩具分類方式，把從二玩館拿到教室玩的玩具分別進行分類。

25分

- 1.各組分別討論所拿到的5組玩具應分到哪一類？並將玩具分別放入分類箱中。
- 2.教師逐一展示各類玩具箱內的玩具，學生高舉雙手比圈或在胸前打叉，表達贊同或需修正玩具類別。
- 3.教師和學生將分類好的玩具一起帶回「二玩館」放置，讓學生在「二玩館」玩玩具並提醒下課時按照分類箱將玩具放回原位。

15分

觀察評量：學生能即時用手勢做出回答

預告下次上課全班合作將二玩館內的玩具分類上架展示。

#### 活動二、二玩館小志工

課前準備：

<p>依上一節玩具分類共識，將二玩館展示櫃標示好類別位置。 將預先挑好整理乾淨的二手玩具放置大籃子裡</p> <p>1.玩具找新家3.0</p> <p>(1) 教師帶領學生到二玩館，請學生先將上一節已分類的玩具依標示牌分別上架。</p> <p>(2) 將二玩館現場未分類玩具一一以公開表決方式歸類上架。</p> <p>2.我是二玩館小志工</p> <p>(1) 教師說明圖書館開放給小朋友借書，需要有志工阿姨幫忙管理，二玩館要開放給小朋友來玩玩具也需要有人幫忙管理。詢問小朋友願不願意當小小志工為大家服務？</p> <p>(2) 教師說明學校預計每週二、四第二節大下課時間開放二玩館。開放時間安排一位高年級和二位小一生一起輪值管理二玩館。本班10個學生，每人大約三週輪到一次。請小朋友下課時找到好朋友兩人一組向老師報名登記當小志工。</p> <p>(3) 教師詢問小朋友身為二玩館管理人會想訂哪些使用規則？</p> <p>學生自由發表後，教師綜合歸納及補充如下：</p> <p>①開放時間：每週二、四第二節大下課</p> <p>②借用的玩具僅限館內使用，不得攜出館外。</p> <p>③歸還玩具時，若有故意毀損情形，家長需購買原物或照價賠償。</p> <p>④遵守館內安全使用規範，若不聽小志工勸阻，報請訓育組長給予懲誡。</p> <p style="text-align: center;">~本節結束~</p>	<p>5分</p> <p>10分</p> <p>3分</p> <p>2分</p> <p>20分</p>	<p>觀察評量：學生能一一對應將玩具上架</p> <p>觀察評量：學生能即時用手勢做出回答</p> <p>口語評量：學生口頭回答問題，發表個人的看法</p> <p>實作評量：學生課後會主動找老師登記當小志工的意願</p> <p>口語評量：學生口頭回答問題，發表個人的看法</p>
<p>參考資料</p>	<p>參考文本：康軒一下生活教師手冊 繪本：玩具大作戰</p>	
<p>實施歷程</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 共讀「玩具大作戰」繪本。</li> <li>2. 討論眾多的玩具要如何處理才不致於造成生活不便。</li> <li>3. 挑選自己喜歡的玩具放教室大家一起玩。</li> <li>4. 揭示生活雜物整理前和整理後的差別。</li> <li>5. 複習「玩具同樂會」單元的玩具分類活動。</li> <li>6. 進行「金氏遊戲-超級記憶王」玩具分類遊戲。</li> <li>7. 「二玩館」玩具分類大挑戰。</li> <li>8. 討論「二玩館」小志工服務意願與責任。</li> </ol>	

<p>實施省思</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教學活動設計預設學生上完生活「玩具同樂會」單元，已有用「分類」收納生活物品，讓生活環境更舒適方便的概念。實際課程進行第一節「玩具大作戰」繪本討論如何處理小賓玩具的問題時，小朋友卻多半以「減量」的方法思考解決問題，例如：丟掉、送人、叫家人不要再買等。教師要補充更多的提問引導學生學習把現有的東西整理分類會讓物品更被有效利用，也不致成為零亂堆放的雜物或垃圾。</li> <li>2. 檢討第一節學生反應，修改第二節教學目標設定為強化學生分類收納物品的能力，並體認物品經過分類整理後，可以被更有效利用的概念。</li> <li>3. 第二節複習生活「玩具同樂會」單元玩具分類活動，期望本延伸課程讓學生感受課本所學能實際應用於生活中。雖然一開始學生填答習作問題答對率不高，但經過討論解說後，後面進行更多樣的玩具分類活動時，學生對玩具的歸類已有更趨近一致的認同，在進行下一個活動為二玩館玩具分類時學生已能快速掌握每個玩具的特徵，順利將玩具分類。</li> <li>4. 此歷程提供教學者省思課本上的學習活動若未提供學生實際生活情境運用，學生所習得的概念將仍停留於課本上，甚至對學習任務茫然不確定，學習表現可能就僅限於習作上填答了標準答案，卻無法將課堂所學遷移至生活情境中，解決生活中所遇到的問題。</li> <li>5. 本教學設計最終目標希望能實現讓一年級的學生擔任小志工協助管理「二玩館」，而事實上學生們也躍躍欲試，期待自己能為學校服務。無奈在疫情日益嚴重的情況下，學校只能再次延後開放「二玩館」的時間。雖然有些遺憾，但相信孩子心中「我能為他人服務」的種子已然萌芽，正靜靜等待契機實踐所學，貢獻己能。</li> </ol>
-------------	--

附件一：玩具圖卡



附件二：學習單（一）-- 金氏遊戲

學習單（一）-- 金氏遊戲

第【 】組

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

學習單 (二) -- 金氏遊戲 2.0

第【 】組

1	2	3	4	5 其 他
益智遊戲類				
6	7	8	9 人 物 模 型	10 模 型 類
娃娃布偶類				
11 交 通 工 具 類	12 扮 家 酒	13 家 類	14 動 物 模 型	15 物 類
動物模型類				

## 座位表

黑 板

鄒秉霆	郭宇帆
*李昀芸	

邵璉森	蔡苡榛
*蔡昀綦	

游富翔	游富凱
徐杰霆	*郭昀恆

備註：「\*」組長