

# 桃園市 112 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

本單元為康軒版生活課程主題四「玩具同樂會」，分別以「動手做玩具」、「我們的玩具」及「玩具分享派對」共 3 個主軸進行課程。

本主題呼應十二年國教課程「自主行動」、「溝通互動」、「社會參與」等核心素養。

教師透過學童分享自己喜歡的玩具，引導學童反思玩具的來源除了長輩購置外，還能自製，並引導孩子思考、運用生活用品來自製玩具，並從自製玩具和遊戲中發現問題並設想解決方法，從中發展觀察、記錄等探究事理、問題解決和實踐的能力，呼應「A1 身心素質與自我精進」、「A2 系統思考與問題解決」和「A3 規劃執行與創新應變」。

在分享自身喜愛的玩具或試玩自製玩具後，學童能表達改造玩具的想法，或變更玩遊戲方法，亦或在把玩過程中，造成同學玩具毀損時，如何以正確的態度、合宜的溝通方式表達歉意，即可呼應「B1 符號運用與溝通表達」、「B3 藝術涵養與美感素養」。

不論是玩具或遊戲，都需要同伴一起玩，才能有豐富的遊戲體驗，因此在學習歷程中，不論是分享喜愛的玩具、分類玩具特性、自製玩具或與同學分享、討論，都需緊密互動，因此呼應「C2 人際關係與團隊合作」。

本課程著重在自製玩具的實作與遊戲分享體驗，雖然現代孩子的物質享受豐富，但能分享玩具的手足相較以前少，因此透過在教室中的玩具分享，開闊孩子的對玩具種類的認識，真實體驗分享過程中，可能會發生的問題，並嘗試解決。

### 貳、課程目標

#### 一、課程目標欲培養之核心素養

##### (一) A 自主行動

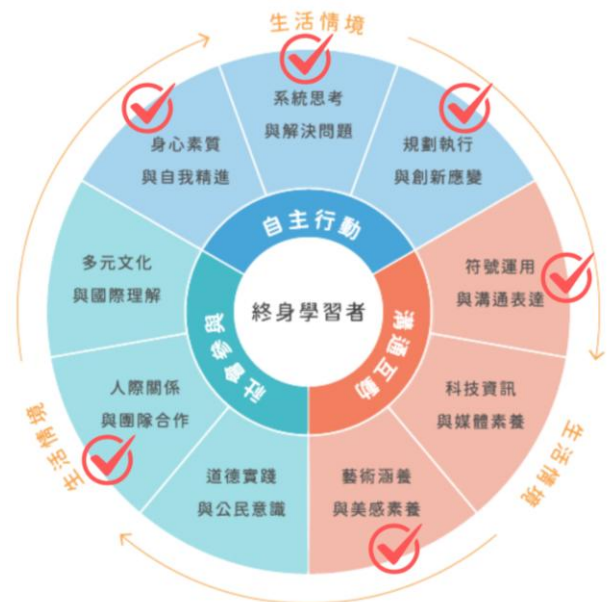
- A1. 身心素質與自我精進
- A2. 系統思考與問題解決
- A3. 規劃執行與創新應變

##### (二) B 溝通互動

- B1. 符號運用與溝通表達
- B3. 藝術涵養與美感素養

##### (三) C 社會參與

- C2. 人際關係與團隊合作



## 國小生活課程第二冊(一下) 第四主題 玩具同樂會

領域/科目	生活課程	設計者	林怡秀
實施年級	一年級	總節數	共 5 節，200 分鐘
單元名稱	第四主題 玩具同樂會		
<b>設計依據</b>			
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。</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-3 運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。</p> <p>7-I-1 以對方能理解的語彙或合宜的方式，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>	<b>領域核心素養</b>
	<b>學習內容</b>	<p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>D-I-3 聆聽與回應的表現。</p> <p>D-I-4 共同工作並相互協助。</p> <p>F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	
		<p>生活-E-A1 透過自己與外界的連結，產生自我感知並能對自己正向的看法，進而愛惜自己，同時透過對生活事物的探索與探究，體會與感受學習的樂趣，並能主動發現問題及解決問題，持續學習。</p> <p>生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。</p> <p>生活-E-A3 藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物的方法、理解道理，並能進行創作、分享及實踐。</p> <p>生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。</p> <p>生活-E-C2 覺察自己的情緒與行為表現可能對他人和環境有所影響，用合宜的方式與人友善互動，願意共同完成工作任務，展現尊重、溝通以及合作的技巧。</p>	

<b>核心素養呼應說明</b>		本主題呼應十二年國教課程「自主行動」、「溝通互動」、「社會參與」等核心素養。教師透過學童分享自己喜歡的玩具，引導學童發現並運用生活用品自製玩具，由自製玩具和遊戲中發現問題並設想解決方法，從中發展觀察、記錄等探究事理、問題解決和實踐的能力，呼應「A1身心素質與自我精進」、「A2系統思考與問題解決」和「A3規劃執行與創新應變」。學童表達改造玩具的想法，設計和重新製作玩具，呼應「B1符號運用與溝通表達」、「B3藝術涵養與美感素養」。學習歷程中，與學習夥伴分享、討論，完成任務，呼應「C2人際關係與團隊合作」。											
<b>議題融入</b>	<b>實質內涵</b>	<b>【品德教育】</b> 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 品 E7 知行合一。 <b>【資訊教育】</b> 資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。											
	<b>所融入之學習重點</b>	1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 7-I-1 以對方能理解的語彙或合宜的方式，表達對人、事、物的觀察與意見。 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。 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。											
<b>學習目標</b>		一、動手製作自己的玩具，並調整零件，使其正常作動。 二、聆聽同學分享好玩的玩具，並依照玩具的特性並進行分類。 三、設想與分享玩具的多種可能玩法，增加玩具把玩壽命。 四、主動參與並提出玩玩具要遵守的規則，並體會遊戲的樂趣。											
<b>教材來源</b>		1. 康軒版國小生活課本第二冊 2. 自製教學簡報、Kahoot 遊戲題庫、Wordwall 遊戲題庫 3. 文化部兒童文化館－繪本花園-玩具診所開門了！ <a href="https://children.moc.gov.tw/book/230269">https://children.moc.gov.tw/book/230269</a>											
<b>教學設備/資源</b>		電子教科書、彩繪用具、剪刀、雙面膠、膠帶											
<b>教學活動內容及實施方式</b>		<b>時間</b>	<b>教學評量/備註</b>										
<b>第一~三節 動手做玩具</b>		10	口語評量：能說出看過或做過的自製玩具。										
<b>一、引起動機</b> (一)教師提問：除了爸爸媽媽花錢買的玩具之外，你有沒有自己做過什麼玩具？ 1. 兩兩討論，請3~4組分享。 2. 教師小結學童可能的答案。													
<table border="1"> <thead> <tr> <th>生活物品</th> <th>製作玩具</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">紙</td> <td>風陀螺(上學期課程)</td> </tr> <tr> <td>紙飛機</td> </tr> <tr> <td>紙蜻蜓(本學期課程)</td> </tr> <tr> <td>紙、竹筷、棉繩</td> <td>龍捲風(上學期課程)</td> </tr> <tr> <td>紙、塑膠零件</td> <td>紙風車(本學期課程)</td> </tr> </tbody> </table> (下方圖片擷取自康軒電子書)		生活物品	製作玩具	紙	風陀螺(上學期課程)	紙飛機	紙蜻蜓(本學期課程)	紙、竹筷、棉繩	龍捲風(上學期課程)	紙、塑膠零件	紙風車(本學期課程)		
生活物品	製作玩具												
紙	風陀螺(上學期課程)												
	紙飛機												
	紙蜻蜓(本學期課程)												
紙、竹筷、棉繩	龍捲風(上學期課程)												
紙、塑膠零件	紙風車(本學期課程)												



### 你也可以試試看



準備好材料和工具。



剪下附件的圓，畫上你喜歡的設計圖案並上色。



沿著附件上的線剪到中心點。



再沿著圓圈外圍的線剪開。



將剪開的兩端黏起來。



外圍剪開處朝同一方向摺，就完成啦。



### 你也可以試試看



準備好材料和工具。



在附件卡紙上設計圖案。



沿線剪下卡紙。(也可以剪下，再設計圖案)



用筆在中心鑽洞。



將棉線穿過洞中，並用膠帶固定。



將棉線另一端綁在竹筷上，就完成啦。

(二)教師提問：這些物品有什麼特色？

1. 兩兩討論，請3~4組分享。
2. 小結學童可能的答案：例如廢物利用、環保、很便宜、可以設計自己喜歡的外觀，壞掉也不會心痛等。

## 二、發展活動

### (一)製作紙風車(步驟圖片擷取自琢匠教育用品社)

1. 將已軋型圖版依據圖案上色，因紙張屬於光滑面，待上完第一次顏色後，需再塗第二次，使圖案顏色更加飽和。
2. 將扇葉拆下，逐一放入塑膠零件中；若會滑動可用雙面膠稍加固定，再蓋上上蓋。
3. 在塑膠蓋中心孔洞依序插入軸心及上蓋。
4. 接著在軸心下方插入手持桿。



### (二)製作紙蜻蜓

1. 觀看電子教科書示範影片
2. 將紙蜻蜓附件依照實心線剪下或剪開。
3. 將附件雙面畫上喜歡的顏色或圖案。
4. 依照附件上虛線將下方左右兩側向內折，並將下方正方形向上折，再使用膠帶固定、增加重量。

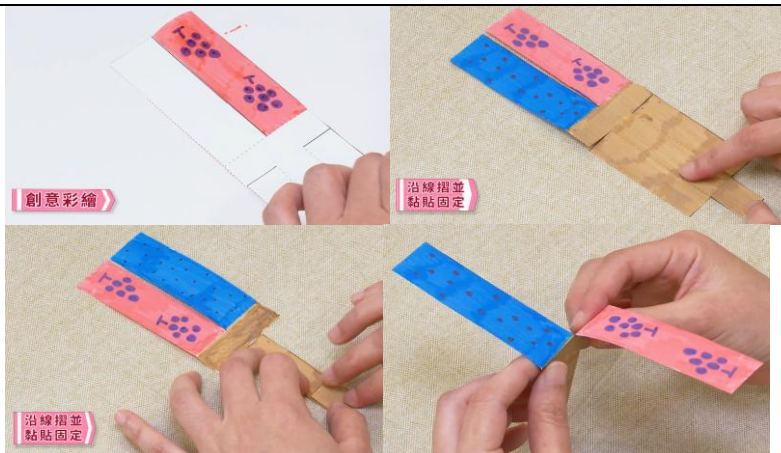


60

實作評量：能依據圖案上色，並組裝零件，完成紙風車。

40

實作評量：能自行設計圖案並上色，依照線段標示摺出紙蜻蜓，已膠帶固定。



(三) 試完自製玩具並和同學互相觀摩分享，並嘗試解決測試過程中遇到的問題。

### 三、總結活動

(一) 教師提問：在測試自製玩具遇到什麼問題？怎麼解決？

1. 小組討論，全班發表。
2. 教師小結學童可能的答案。
  - 問題一：風車轉的速度很慢。
  - 解決或發現：
    - (1) 把扇葉的斜度調整一樣，並將紙壓平。
    - (2) 吹扇葉時要稍微斜斜的吹，不要正面吹。
  - 問題二：紙蜻蜓下墜時會歪一邊或下滑速度很慢。
  - 解決或發現：
    - (1) 檢查中間實心線是否剪歪，導致紙蜻蜓兩葉片大小不同、重量不均，可以選擇使用備分附件再做一個。
    - (2) 將兩葉片一左一右向下再多折一點，並再下方多黏幾段膠帶增加重量。
3. 聆聽同學分享，檢視其能否解決製作玩具遇到的問題。

10

口說評量：能說出製作自製玩具遇到的困難及解決方式。

## 第四節 我們的玩具

### 一、引起動機

- (一) 教師說明：同學們帶來的玩具都不太一樣，感覺都很有趣，我們可以分組一起來玩玩具。
- (二) 教師提問：大家帶來的玩具可以怎麼分類呢？先分類好，才方便分組展示，輪流玩。
1. 全班問答，3~5人分享。
  2. 教師小結學童答案。
    - (1) 自己做的玩具放一起。
    - (2) 屬於交通工具類的放一起。
    - (3) 要動腦的益智類玩具可以放一起。
    - (4) 洋娃娃、玩偶類的玩具放一起。

5

口說評量：能主動分享可能的分類方式。

## 二、發展活動

(一)學童和組員分享並介紹自己帶來的玩具。

(二)教師請學童依照討論，將帶來的玩具分類。

1. 自製玩具類：紙蜻蜓、紙風車等等。
2. 交通工具類：例如：火車、飛機、汽車、遙控車、小船等等。
3. 益智玩具類：例如：寶可夢卡牌、樂高積木、磁鐵積木拼圖、跳棋、象棋、桌遊等等。
4. 桌遊：需要。
5. 玩偶公仔類：例如：洋娃娃、絨毛玩具、變裝娃娃等等。
6. 其他類：非屬以上分類。

(三)全班任務：大家把自己帶來的玩具，依照分類擺放在桌上。



## 三、總結活動

(一)檢視孩子們的玩具分類是否正確，若有錯誤請其他孩子協助分類到正確位置。

(二)一同檢視未分類的玩具，是否需要新增類別。

10

10

口說評量：能夠完整介紹自己的玩具特色以及玩法。

口說評量：能說出班級玩具適合的分類種類有哪幾種。

10

實作評量：能將自己的玩具依據討論的分類方式放到正確位置。

5

口語評量：孩子能透過觀察找到錯誤的分類，並調整到適合的類別。

## 第五節 玩具分享派對

### 一、引起動機

- (一)複習上一節課的分類品項：玩偶公仔、交通工具、益智玩具、桌遊、自製玩具、其他。
- (二)Kahoot 玩具分類測驗：請將圖片上的玩具依據我們上一節課討論的特性來分類。
- 玩具題目為孩子帶來的品項。

### 二、發展活動

- (一)教師提問：玩具玩久了，沒有新奇的感覺，如果不想玩了，該怎麼辦？
1. 全班問答，請3~4人回答。
  2. 教師小結學童可能的答案。
    - (1)給弟弟妹妹玩。
    - (2)捐給別人。
    - (3)二手義賣時賣掉。
    - (4)丟回收車
    - (5)找到不同的玩法。
  3. 教師總結：在不浪費玩具、不與別人交易的前提，老師希望大家能為玩具找到新的玩法，讓玩具的把玩壽命能夠延長。
- (二)各小組將玩具擺放在桌上，請小朋友到各小組桌上找找，自己能為哪個玩具找到「有創意」的新玩法。
- 此處不先叮嚀玩遊戲規則，期望從真實玩遊戲的情境中，引導孩子了解遵守遊戲規則的重要性。
  - 若過程中有發生紛爭、大聲喧嘩、玩具損壞等，教師可暫時擱置，觀察其他孩子如何處理，以利下個問題討論。
- (三)請3~5位孩子分享並示範自己找到的創新遊戲玩法。
- (四)教師提問：剛剛在玩遊戲過程中，覺得全班做得好與不好的部分？如果不好，該如何改善。
1. 兩兩討論，請3~4組分享。
  2. 教師小結學童可能的答案。
    - (1)玩玩具要小心，正確使用不破壞！
    - (2)遊戲規則要遵守。
    - (3)輪流等待不爭執。
    - (4)玩完要確認物品數量。
    - (5)控制音量，不大聲喧嘩。

7

操作評量：兩兩一小組操作平板，完成作答。

3

口語評量：能說出喜歡的玩具及原因或新玩法的操作方式。

10

觀察評量：孩子能正確的把玩玩具，與同學互動溝通能友善表達。

5

口語評量：能流暢說明新玩法的遊戲方式。

4

口語評量：能說出玩遊戲要遵守的規則。

<p>(五)教師提問：剛剛在把玩過程中，是否有同學不小心把玩具弄壞？如果真的把玩具弄壞了，怎麼辦？</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 全班問答，請3~4人回答。</li> <li>2. 教師小結學童可能的答案。       <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)我立刻跟他說對不起，再做一個還給他。</li> <li>(2)可以修理看看，不要急著丟掉。</li> <li>(3)如果真的不能修理，要主動跟爸爸媽媽說明，賠償一個給同學。</li> </ol> </li> <li>3. 補充繪本影片：玩具診所開門了！ <a href="https://children.moc.gov.tw/book/230269">https://children.moc.gov.tw/book/230269</a></li> </ol>	4	口語評量：能說出弄壞玩具的補救方式。
<p><b>三、總結活動</b></p> <p>(一)Wordwall測驗：正確玩遊戲</p> <p>■此處亦為評量兩兩一組的孩子是否能遵守剛剛討論出來的正確遊戲方式，採取輪流作答、各自搶答、思考&amp;操作分工等不同方式。</p> <p>(二)教師歸納：動手做玩具、修玩具和收拾玩具，好好愛惜玩具。</p>	5	操作評量：兩兩一小組操作平板，完成作答。
	2	觀察評量：能和諧地共同使用平板作答。

## 參、素養導向評量基規準

### 一、紙風車和紙蜻蜓

目標：能使用繪圖用具、剪刀、膠帶及雙面膠等工具，完成紙風車和紙蜻蜓。

基準：能否設計出繽紛的自製玩具，並使其能正常操作遊戲。

規準等級 基準向度	五星級(優秀)	三星級(不錯)	一星級(再加油)
紙風車和紙蜻蜓	能依據圖稿選擇適合搭配的颜色，並仔細填色、不塗出格線，且作品能順利轉動或流暢降落。	能依據圖稿選擇適合搭配的颜色，且作品能順利轉動或流暢降落。	能完成圖稿填色，且作品能轉動或降落。

### 二、Wordwall：正確玩遊戲

目標：能透過玩具分享過程，學習遵守遊戲規則。

基準：能否與同學分享玩具並正常操作他人玩具，若遇紛爭能解決問題。

規準等級 基準向度	五星級(優秀)	三星級(不錯)	一星級(再加油)																																																
Wordwall 正確玩遊戲	能根據題目回答正確 9-10 題	能根據題目回答正確 6-8 題	能根據題目回答正確 6 題以下																																																
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>排名</th> <th>名字</th> <th>得分</th> <th>時間</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第1</td> <td>2</td> <td>10</td> <td>27.8</td> </tr> <tr> <td>第2</td> <td>106108</td> <td>10</td> <td>38.3</td> </tr> <tr> <td>第3</td> <td>7</td> <td>10</td> <td>1:20</td> </tr> <tr> <td>第4</td> <td>6.8</td> <td>10</td> <td>1:34</td> </tr> <tr> <td>第5</td> <td>13</td> <td>10</td> <td>2:27</td> </tr> <tr> <td>第6</td> <td>5</td> <td>10</td> <td>3:43</td> </tr> <tr> <td>第7</td> <td>14</td> <td>9</td> <td>1:33</td> </tr> <tr> <td>第8</td> <td>77</td> <td>9</td> <td>2:22</td> </tr> <tr> <td>第9</td> <td>20</td> <td>9</td> <td>3:19</td> </tr> <tr> <td>第10</td> <td>118</td> <td>6</td> <td>1:55</td> </tr> <tr> <td>第11</td> <td>19</td> <td>6</td> <td>2:34</td> </tr> </tbody> </table>			排名	名字	得分	時間	第1	2	10	27.8	第2	106108	10	38.3	第3	7	10	1:20	第4	6.8	10	1:34	第5	13	10	2:27	第6	5	10	3:43	第7	14	9	1:33	第8	77	9	2:22	第9	20	9	3:19	第10	118	6	1:55	第11	19	6	2:34
	排名	名字	得分	時間																																															
	第1	2	10	27.8																																															
	第2	106108	10	38.3																																															
	第3	7	10	1:20																																															
	第4	6.8	10	1:34																																															
	第5	13	10	2:27																																															
	第6	5	10	3:43																																															
	第7	14	9	1:33																																															
	第8	77	9	2:22																																															
	第9	20	9	3:19																																															
第10	118	6	1:55																																																
第11	19	6	2:34																																																
※名字部分顯示是孩子的座號或約定代號。																																																			
遵守遊戲規則	能與夥伴共同約定作答方式，和諧地完成平板操作。	能與夥伴共同約定作答方式，遇到紛爭能順利解決，並完成平板操作。	未能做到共同的約定，但能完成平板操作。																																																



**玩具同樂會**

LET'S PLAY!

還記得我們上次將玩具分成哪幾個種類嗎？

- 益智玩具
- 桌遊
- 自製玩具
- 玩偶公仔
- 交通工具
- 其他



你準備好了嗎？

# Kahoot!

• 玩具同樂會 •

玩具玩久了，沒有新奇的感覺，如果不想玩了，該怎麼辦？

• 玩具同樂會 •

**任務**

找到玩具的新玩法

限時10分鐘

• 玩具同樂會 •

剛剛在玩遊戲過程中，你有什麼發現？(好的 & 需要改進的)

1. 小心玩，不破壞

2. 輪流玩

3. 約定遊戲方法

4. 確認零件數量

5. 注意音量

## 遵守遊戲規則

• 玩具同樂會 •

如果在玩遊戲過程中，不小心破壞了玩具，你該怎麼辦？

1. 道歉
2. 修理/自製
3. 賠償

## 我會解決問題

• 玩具同樂會 •

### 任務

一起來玩平板遊戲吧！  
記得約定好遊戲規則

你會  
正確玩遊戲嗎？



# 伍、Kahoot! 遊戲題目

1 測驗



請問它是什麼類別?

益智玩具	交通工具
自製玩具	玩偶公仔


2 測驗



請問它是什麼類別?

玩偶公仔	益智玩具
桌遊	交通工具

3 測驗



請問它是什麼類別?

桌遊	玩偶公仔
自製玩具	交通工具

4 測驗



請問它是什麼類別?

益智玩具	玩偶公仔
桌遊	交通工具

5 測驗



請問它是什麼類別?

益智玩具	桌遊
自製玩具	玩偶公仔

6 測驗



請問它是什麼類別?

益智玩具	其他
自製玩具	桌遊

7 測驗



請問它是什麼類別?

益智玩具	桌遊
自製玩具	其他

8 測驗



請問它是什麼類別?

玩偶公仔	交通工具
其他	益智玩具

9 測驗



請問它是什麼類別?

桌遊	自製玩具
其他	益智玩具

10 測驗



請問它是什麼類別?

益智玩具	其他
自製玩具	桌遊

# 陸、Wordwall 遊戲題目

0:09 ✓0

1. 玩具玩舊了，就應該扔掉。

◀第1頁，共10頁▶

0:18 ✓0

2. 弄壞別人的玩具時，我會想辦法修理。

◀第2頁，共10頁▶

0:23 ✓0



3. 遊戲結束時，我懶得收拾玩具，可以叫其他同學收拾。

◀第3頁，共10頁▶

0:27 ✓0



4. 玩遊戲時，同學一定要照我的遊戲規則玩。

◀第4頁，共10頁▶

0:31 ✓0

5. 看到有人不太會玩玩具時，我可以教他並分享經驗。


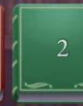


 

◀第5頁，共10頁▶

0:36 ✓0

6. 不小心弄壞同學的玩具時，我們應該說什麼？

(1)對不起  
(2)別人弄壞的  
(3)它本來就壞了  
(4)不是我





   
 

◀第6頁，共10頁▶

0:40 ✓0

7. 每次玩完玩具，應該要依照不同類別收拾好，這是誰的責任？

(1)同學 (2)工友  
(3)自己 (4)老師





   
 

◀第7頁，共10頁▶

0:43 ✓0

8. 同學不小心拿錯你的玩具時，以下哪一個做法比較好？

(1)請同學還給你  
(2)大聲罵他  
(3)用力打他  
(4)搶回來





   
 

◀第8頁，共10頁▶

0:46 ✓0

9. 玩遊戲時，以下哪一個做法比較恰當？

(1)遊戲規則由我規定  
(2)大家先討論遊戲規則  
(3)聽班長的  
(4)不需要規則





   
 

◀第9頁，共10頁▶

0:48 ✓0

10. 大家在分享玩具時，應該怎麼做才好？

(1)玩具不要借給別人  
(2)用力拍打玩具  
(3)把同學的玩具帶回家  
(4)小心愛惜玩具

◀第10頁，共10頁▶