

一起來玩吧!

桃園市仁善國小 郭麗芬教師

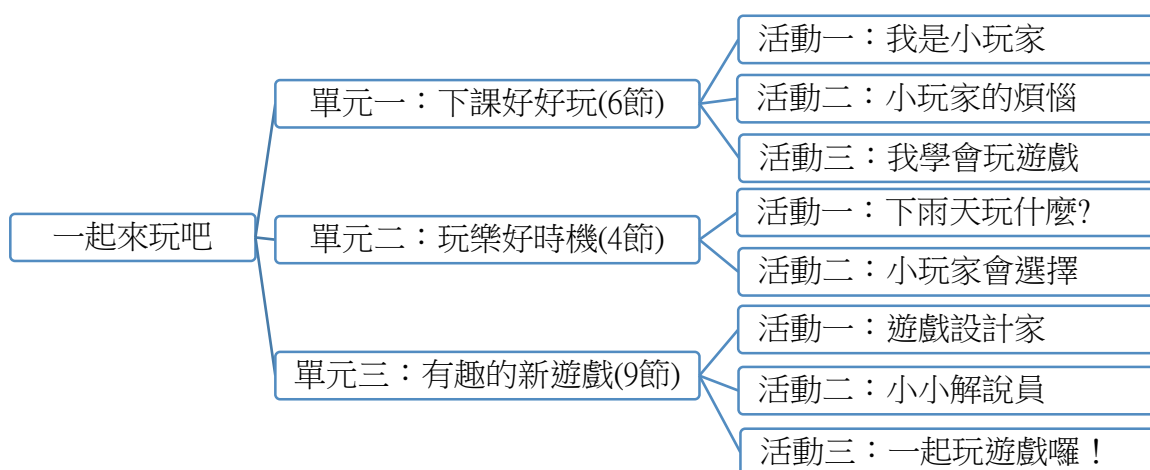
壹、設計理念

此主題是開學第一天就進行的課程，選擇在教室進行分享玩遊戲的經驗與感受，孩子從小由父母或是在幼兒園學習的經驗中，已玩過各種遊戲，例如：盪鞦韆、溜滑梯、紅綠燈…等，請他們發表各種遊戲活動的地點、經驗與感受，便於蒐集訊息。

針對孩子給我的訊息，改編教科書「一起來玩吧!」的主題學習脈絡與活動，找出孩子「最迫切」的遊戲問題，進行學習與改造。本次目標設定開啟同學間的對話，學習與人互動，藉由遊戲問題由同組或他人提供解決的技巧與策略，進而能學會快樂遊戲。賦予孩子以分工合作完成遊戲設計的任務，透過遊戲介紹與示範的活動，創造相互合作與表達想法的機會。

此主題是孩子們入學的第一主題，透過遊戲同樂從此愛上生活課程。

貳、主題架構圖（主題活動架構圖）



參、教學與評量系統規畫表

主題名稱	一起來玩吧	年 級	一年級	總節數	19 節
		設計者	郭麗芬	教材來源	改編自康軒版1上教科書
核心素養	■生-E-A1 ■生-E-A2 ■生-E-A3 ■生-E-B1	主題軸	■悅納自己 ■探究事理 ■樂於學習 ■表達想法與創新實踐		

	<input type="checkbox"/> 生-E-B2 <input type="checkbox"/> 生-E-B3 <input type="checkbox"/> 生-E-C1 <input checked="" type="checkbox"/> 生-E-C2 <input type="checkbox"/> 生-E-C3		<input type="checkbox"/> 美的感知與欣賞 <input type="checkbox"/> 表現合宜的行為與態度 <input checked="" type="checkbox"/> 與人合作
學習表現	<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>1-I-4 珍視自己並學習照顧自己的方法，且能適切、安全的行動。</p> <p>2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。</p> <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>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>3-I-2 體認探究事理有各種方法，並且樂於應用。</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>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-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>1-I-1-1 探索並分享自己的外在特徵和興趣喜好。</p> <p>1-I-4-4 在工作與遊戲中，覺察環境問題或操作器物時可能產生的危險，並學習保護自己的方法。</p> <p>2-I-1-4 依照事物、生物及環境的特徵或屬性進行歸類。</p> <p>2-I-4-2 學習發現與提出問題的方法。</p> <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>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>3-I-2-1 覺察自己對事物的想法和做法，可以幫助自己或他人解決問題，進而樂於思考與行動。</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>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-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>
學習內容	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察</p> <p>C-I-2 媒材特性與符號表徵的使用</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合與創新</p> <p>D-I-4 共同工作並相互協助</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試</p>		<p>B-I-3 環境的探索與愛護</p> <p>C-I-3 探究生活事物的方法與技能</p> <p>D-I-3 聆聽與回應的表現</p> <p>F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習</p>
主題學習目標	<p>1. 透過分享、討論、圖像的表現、探究技巧，來解決同學玩遊戲遇到的問題，並以遊戲設計的活動，讓學生學會表達感受與想法。</p> <p>2. 藉由體驗戶外與室內的各種遊戲活動，透過討論明白戶外活動進行的時機會受天候的影響，避免在雨天進行室外遊戲，學會保護自己。</p> <p>3. 在學習歷程中，藉由玩遊戲的初體驗、設計遊戲並實際與同學同樂，感受學習樂趣，表現對遊戲好奇探究之心。</p> <p>4. 透過小組展演、分享遊戲策略、遊戲設計及小小解說員等活動，同學之間因工作任務產生互動與溝通，學會與他人一起分工合作的技巧。</p>		

單元一 下課好好玩	活動名稱	學習脈絡 (老師引導與學生學習歷程)	總結性表現任務	學習評量
學習目標： 1. 透過分享下課進行的活動，畫出遇到的問題，小組互相提供策略來解決同學在遊戲時遇到的問題。 2. 小組運用肢體展演示範遊戲的技巧，並實際到遊戲場驗證，讓遊戲活動更有趣。 3. 進行遊戲時，能遵守遊戲規則與安全的約定，做到保護自己並與同學一起開心玩樂。	活動一 (1節) 我是小玩家	1. 說說下課最喜歡做什麼事？ 2. 下課時在校園玩什麼？和誰一起玩？心情如何？		形成性—口語評量/說出下課進行的活動，與心情感受。
	活動二 (4節) 小玩家的煩惱	1. 討論玩遊戲時學生表示有遇到一些困擾的事情，例如：操場玩球時被大哥哥的球打到、鞦韆盪不高、找不到同學玩、拿不到球、同學沒有排隊就從滑梯往上爬、球沒帶回教室……等。 2. 畫一張遊戲圖，寫出遇到的困難與問題。 3. 針對問題小組內互相討論出解決的方式，分享時他人再提供不同的方法，共同找出遊戲問題的解決策略。例如：盪鞦韆時雙手要握住鍊子(避免從鞦韆板滑落)，盪出去時腳要伸直，盪回來時屁股要用力、腳要收回來(避免腳刮到地板)，這樣才盪得高。分享時能同時提供技巧與兼具安全的注意事項。 4. 小組討論選擇組內的一項遊戲，上台運用口說、肢體展演解決遊戲問題的技巧策略。	肢體展演中，表現出遊戲遇到的問題或困難的解決策略。	形成性—書寫評量/畫出遊戲並寫出遇到的問題/圖畫紙 形成性—討論評量/討論分享解決遊戲問題的策略並記錄。 形成性—展演評量/小組運用肢體展演進行活動時的技巧
	活動三 (1節) 我學會玩遊戲	1. 透過口說、肢體展演出遊戲問題的技巧解決策略後，全班一起到遊戲場運用遊戲技巧進行同樂。 2. 討論到遊戲場時要遵守哪些遊戲規則與安全注意事項： ① 別人盪鞦韆時不要站在鞦韆的後面，會被撞到受傷。 ② 溜滑梯時要等溜下去的同		

		<p>學站起來，才可以溜，這樣才不會踢到同學的背。</p> <p>③玩遊樂設施時不可以在遊戲場跑跳，容易跌倒受傷。</p> <p>④玩遊樂設施時要排隊，插隊是不禮貌的行為。</p> <p>⑤吊單槓時雙手要握緊，不要單手握，容易掉下來受傷。</p> <p>3. 透過同學之間提供遊戲的技巧與安全策略後，師生遵守約定一起到遊戲場開心遊戲。</p>	遊戲場進行歡樂又安全的遊戲課。	形成性—遊戲評量/運用習得的技巧到遊戲區進行安全的遊戲活動。
<p>單元二 玩樂好時機</p> <p>學習目標： 1. 能說出下雨天的下課時間可以進行的活動。 2. 小組能共同進行教室的遊戲活動並分享。 3. 能將遊戲活動做晴雨天（室內與戶外）歸類。 4. 能明白分辨晴雨天可以進行的活動，並知道活動安全的重要。</p>	<p>活動一 (2節)</p> <p>下雨天玩什麼？</p>	<p>1. 討論的下課活動都是以戶外的遊戲為主，雨天時可以做什麼活動？在哪裡進行？</p> <p>2. 學生表示雨天會玩教室裡的積木、畫圖、摺紙飛機、到遮雨棚下搖呼拉圈、到圖書館借書…等活動。</p> <p>3. 進行教室內的分組遊戲活動，並和同學分享作品與玩法。</p>	1.	<p>形成性—討論評量/分享雨天可以進行的活動。</p> <p>形成性—遊戲評量/小組一起玩教室裡的玩具。</p>
	<p>活動二 (2節)</p> <p>小玩家會選擇</p>	<p>1. 學生說出開學至今玩過的遊戲種類。</p> <p>2. 將遊戲依照晴天（戶外）和雨天（室內）做歸類。</p> <p>3. 透過歸類與討論活動後，明白戶外遊戲區會受天候的影響而無法進行。雨天戶外場地濕滑，易發生危險或生病的事件。</p>	團體討論，明白晴雨天可以進行的下課活動。	<p>形成性—書寫評量/小組將下課進行的活動進行歸類。/小白板</p> <p>形成性—口語評量/說出雨天可以進行的活動，並能明白活動安全的重要。</p>
<p>單元三 有趣的遊戲</p> <p>學習目標： 1. 小組能合作討論遊戲的內</p>	<p>活動一 (4節)</p> <p>遊戲設計家</p>	<p>1. 為了增進同學間的互動，結合晴雨天玩過的遊戲，小組討論改變遊戲的玩法，以邀請同班同學一起玩樂，增進情感為目的。</p> <p>2. 進行遊戲設計的撰寫說明，</p>		形成性—書寫評

<p>容，並分工完成遊戲設計單，及上台發表、示範遊戲的玩法。</p> <p>2. 小組能以文字、圖像表現遊戲的想法，完成設計單。</p> <p>3. 透過解說員的活動，能讓他組同學清楚知道遊戲的玩法。</p>		<p>小組的工作如下：</p> <p>①討論遊戲方式與名稱</p> <p>②有人負責寫與繪圖</p> <p>③其他人提供遊戲說明與規則</p> <p>④步驟要清楚有順序</p> <p>3. 發表遊戲設計，各組給予回饋意見，小組再次進行修正調整。</p> <p>4. 小組進行解說時的道具準備或製作。</p>	<p>小組討論遊戲設計任務。</p>	<p>量/討論新遊戲並寫出順序/設計單</p> <p>總結性—書寫評量/小組以文字、圖像清楚表達遊戲的玩法，並說明規則與注意事項/設計單</p>
<p>4. 透過遊戲的設計、遊玩的活動，願意與他人一起學習、同樂，增進彼此間的情感。</p>	<p>活動二 (3節) 小小解說員</p>	<p>1. 小組做發表前的練習。</p> <p>2. 師生討論遊戲介紹與示範時的注意事項：</p> <p>①發表時音量要適中、口語要清晰。</p> <p>②遊戲內容說明清楚完整。</p> <p>③以口語、肢體、道具…等媒介，來進行解說與示範。</p> <p>3. 各組進行小小解說員的說明分享活動。</p>	<p>分組進行遊戲介紹。</p> <p>小組分工進行遊戲示範的活動。</p>	<p>形成性—操作評量/小組分工練習遊戲解說員的活動。</p> <p>總結性—展演評量/小組以口語、肢體展演介紹遊戲。/評量紀錄單</p> <p>總結性—觀察評量/小組分工合作，以口語、肢體…等，進行遊戲示範的活動。/評量紀錄單</p>
	<p>活動三 (3節) 一起來玩遊戲囉</p>	<p>1. 票選最想玩的遊戲。</p> <p>2. 大家一起來玩遊戲囉。</p> <p>3. 表達遊戲後的心情。</p>	<p>全班一起玩遊戲。</p> <p>表達同樂後的心情。</p>	<p>形成性—遊戲評量/進行遊戲的活動，增進同學間的情感。</p> <p>形成性—作業評量/透過遊戲活動後，把心情以文字表達出來。/心得單</p>

肆、評量基規準

目標一：小組能以文字、圖像表達遊戲的想法，完成設計單。

基準：能以文字、圖像設計遊戲，並能清楚表達玩的順序步驟與注意事項，完成設計單。

規準等級 基準向度	A (優秀)	B (佳)	C (可)
遊戲設計單	透過文字、圖像的方式，清楚完整的表達遊戲的玩法。例如：文字敘述完整、有順序步驟與遊戲時的注意事項等。	透過文字、圖像的方式，清楚的表達遊戲的玩法。例如：文字敘述、稍有順序步驟等。	透過文字的描述，簡單的表達遊戲的玩法。例如：以文字敘述表現。

目標二：透過解說員的活動，能讓其他組同學清楚知道遊戲的玩法。

基準：小組以口語介紹遊戲，並以口說、肢體或道具，示範遊戲的玩法。

規準等級 基準向度	A (優秀)	B (佳)	C (可)
遊戲介紹	聲量適中，且能把遊戲介紹得很清楚完整。	聲量適中，遊戲介紹得不太完整。	聲量偏小，遊戲介紹得不完整。
遊戲示範	透過肢體展演、口說、或道具，完整流暢的表現遊戲的玩法。	透過肢體展演、口說或道具，完整的表現遊戲的玩法。	透過肢體展演、口說或道具，簡單的表現遊戲的玩法。

目標三：小組能合作討論遊戲的內容，並分工完成遊戲設計單，及上台示範遊戲的玩法。

基準：小組分工合作完成設計單，並以口語、肢體或道具，示範遊戲的玩法。

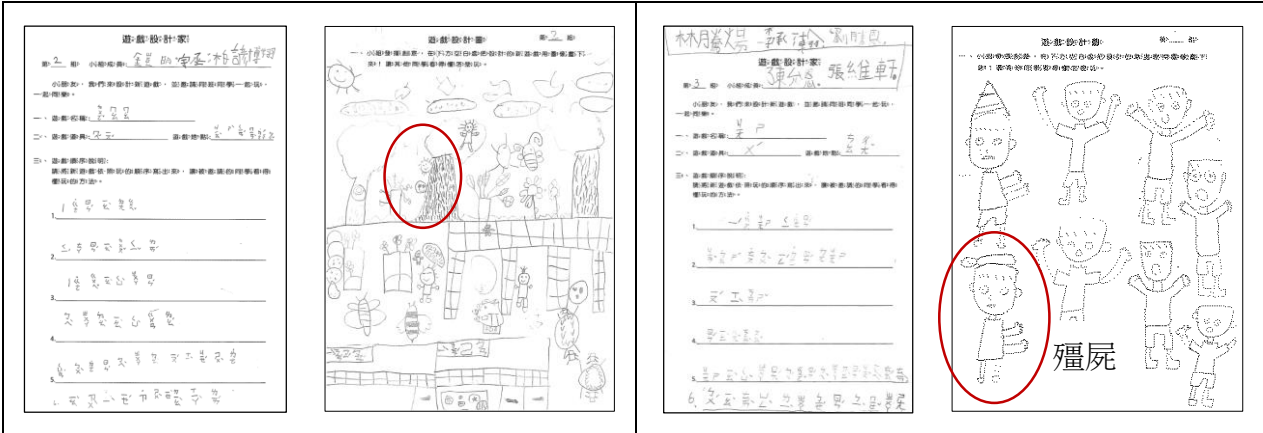
規準等級 基準向度	A (優秀)	B (佳)	C (可)
設計單	小組依照工作分配的內容，相互協助進行遊戲設計。	小組部分依照工作角色的分配，相互協助進行遊戲設計。	小組很少依照工作分配的內容，進行遊戲設計。

規準等級 基準向度	A	B
上台示範遊戲	小組在相互提醒下，以口語、肢體或道具，做好自己分配到的角色，並一起完成遊戲示範的任務。	小組在他人協助提醒下，以口語、肢體或道具，一起完成示範遊戲的任務。

伍、學生表現/成果資料之呈現與解釋

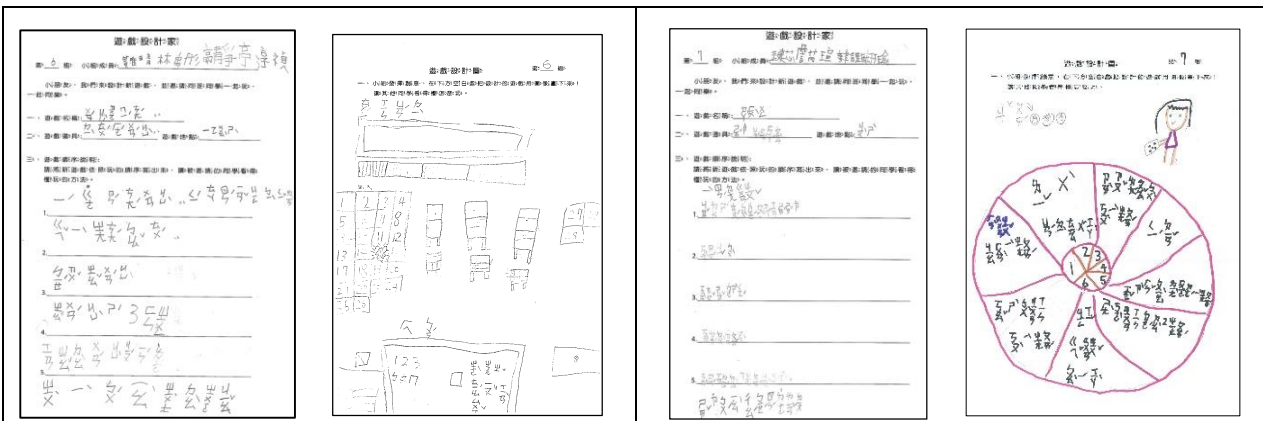
目標一：小組能以文字、圖像表達遊戲的想法，完成設計單。

基準：能以文字、圖像設計遊戲，並能清楚表達玩的順序步驟與注意事項，完成設計單。



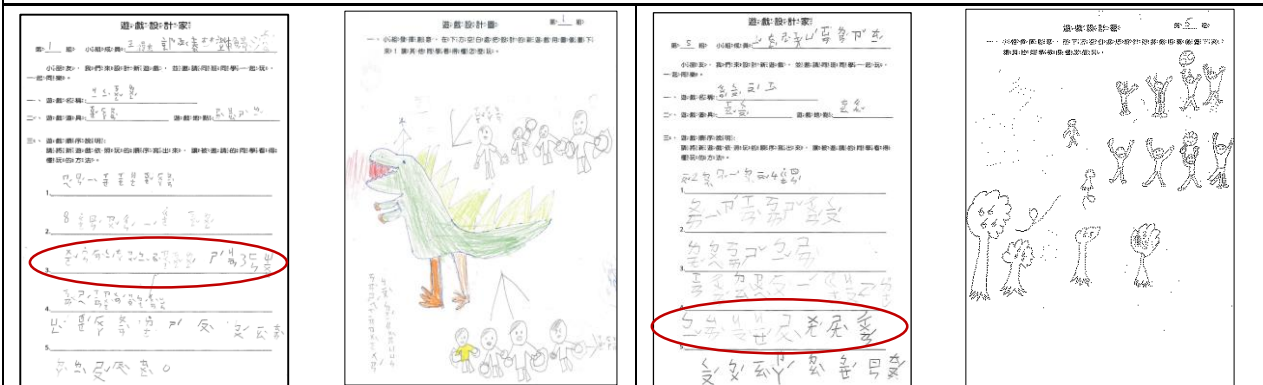
評量等級 A

透過文字、圖像的方式，清楚完整的表達遊戲的玩法。例如：文字敘述完整、有順序步驟與遊戲時的注意事項等。



評量等級 A

透過文字、圖像的方式，清楚完整的表達遊戲的玩法。例如：文字敘述完整、有順序步驟與遊戲時的注意事項等。



★比賽時間是後補、人數規劃描述不夠清楚

★這句話語意不詳

評量等級 B

透過文字、圖像的方式，清楚的表達遊戲的玩法。例如：文字敘述、稍有順序步驟等。

目標二：透過解說員的活動，能讓其他組同學清楚知道遊戲的玩法。

基準：小組以口語介紹遊戲，並以口說、肢體或道具，示範遊戲的玩法。

遊戲示範/課室評量/無法精確的舉證說明		
		
評量等級 A - 聲量適中，且能把遊戲介紹得很清楚完整。		
		
評量等級 B - 聲量適中，遊戲介紹得不太完整。		
僅二位表達清楚，另二位聲音稍稍偏小。	表達時會停頓稍不流暢。	表達時會停頓稍不流暢。

遊戲示範/課室評量/無法精確的舉證說明		
		
評量等級 A - 透過肢體展演、口說、或道具，完整流暢的表現遊戲的玩法。		
		
評量等級 B - 透過肢體展演、口說或道具，完整的表現遊戲的玩法。		
爭搶恐龍拼圖，一人沒動手操作，只觀看他人。	操作流程稍沒默契	剛開始沒有一起觀看藏寶圖尋寶，較沒默契。

目標三：小組能合作討論遊戲的內容，並分工完成遊戲設計單，及上台示範遊戲的玩法。
 基準：小組分工合作完成設計單，並以口語、肢體或道具，示範遊戲的玩法。

上台示範遊戲/課室評量/無法精確的舉證說明



評量等級 A - 小組在相互提醒下，以口語、肢體或道具，做好自己分配到的角色，並一起完成遊戲示範的任務。



評量等級 B - 小組在他人協助提醒下，以口語、肢體或道具，一起完成示範遊戲的任務。

爭搶恐龍拼圖，一人沒動手操作，需要教師提醒。

操作流程稍沒默契，需要教師提醒。

剛開始沒有一起觀看藏寶圖，較沒默契需要教師提醒。

設計單

二、小組分工合作設計遊戲，請把工作分配的內容寫在下面的表格內。

組員姓名	分配的工作
王德昌	設計圖
王曉琪	設計圖、設計遊戲、設計遊戲
郭子倫	設計圖
李梓豪	設計圖、設計遊戲
李梓豪	設計圖、設計遊戲

5.2

二、小組分工合作設計遊戲，請把工作分配的內容寫在下面的表格內。

組員姓名	分配的工作
王德昌	設計圖、設計遊戲
王曉琪	設計圖、設計遊戲、設計遊戲、設計遊戲、設計遊戲
郭子倫	設計圖
李梓豪	設計圖、設計遊戲
李梓豪	設計圖、設計遊戲

8.3.2

二、小組分工合作設計遊戲，請把工作分配的內容寫在下面的表格內。

組員姓名	分配的工作
王德昌	設計圖、設計遊戲
王曉琪	設計圖、設計遊戲
郭子倫	設計圖、設計遊戲、設計遊戲、設計遊戲、設計遊戲
李梓豪	設計圖、設計遊戲
李梓豪	設計圖、設計遊戲

8.2.2

二、小組分工合作設計遊戲，請把工作分配的內容寫在下面的表格內。

組員姓名	分配的工作
王德昌	設計圖、設計遊戲
王曉琪	設計圖、設計遊戲
郭子倫	設計圖、設計遊戲
李梓豪	設計圖、設計遊戲
李梓豪	設計圖、設計遊戲

評量等級 A - 小組依照工作分配的內容，相互協助進行遊戲設計。

分配工作任務時能包容低成就的同學，賦予簡單任務給於執行，相互協助完成工作。

課室評量紀錄單

基準 向度	遊戲介紹			遊戲示範			上台示範遊戲（合作）	
	A (優秀)	B (佳)	C (可)	A (優秀)	B (佳)	C (可)	A	B
表現 等級								
規準 內容	聲量適中，且能把遊戲介紹得很清楚完整。	聲量適中，遊戲介紹得不太完整。	聲量偏小，遊戲介紹得不完整。	透過肢體展演、口說、或道具，完整流暢的表現遊戲的玩法。	透過肢體展演、口說或道具，完整的表現遊戲的玩法。	透過肢體展演、口說或道具，簡單的表現遊戲的玩法。	小組在相互提醒下，以口語、肢體或道具，做好自己分配到角色，並一起完成遊戲示範的任務。	小組在他人協助提醒下，以口語、肢體或道具，一起完成示範遊戲的任務。
第一組								
第二組								
第三組								
第四組								
第五組								
第六組								
第七組								

陸、心得與省思

雖然生活課程與幼兒園的課程稍稍相仿應該不陌生，需更加深加廣學習更具脈絡化的學習活動，剛入學的第一個主題課程主要打破小一生自我中心的界線，重在動手做及學會與人互動合作，讓孩子們能盡早認識同學與校園環境。透過小組討論與合作完成工作任務的策略，發現孩子們由陌生到熱絡地進行學習活動，童言童語的純真表情真是可愛！

想要發掘孩子們對於校園環境與遊戲時發現的問題、改變遊戲的設計與作業單內容中發現孩子們的圖像比文字的表達更好更具體，雖然版面不整齊，但是簡單的文字、筆觸與著色間透露孩子的想像力與想要表達的想法，多聽聽他們畫作裡的內容有助於發展孩子口語表達。透過此次課程理解孩子能力發展的順序是圖像、口語，最後才是文字的表達，是因為在進行遊戲設計單時，特別要求以文字為主、圖像為輔的方式進行改變遊戲方法，小組第一次完成設計單內容後請他們上台發表分享，發現口說敘述比文字清楚，於是，進行修正時請小組按步驟先用口說給小組聽，大家都聽懂時就把那句話寫下來，也就是以「我手寫我口」來進行修改，效果不錯可以清楚看見孩子們想要表達的遊戲步驟，再佐以他們擅長的圖像，完成本以為難以達成的第一個任務。藉由小組組內能力的不同營造學習模仿與互助下進行工作任務，每個孩子發揮特長都能盡一份心力，也增進了孩子們的互動與包容，看見熱絡的氛圍深深覺得他們慢慢地愛上生活課程。

此次的總結性課室評量對我來說是一項挑戰，雖然以往的教學評量也會如此操作，但是沒有很嚴謹的設立基規準來評量學生的學習結果，總是大致列出幾項評量要點，再把作品分類及進行評量。感謝璧純教授的指導與說明，讓我更加理解總結性評量設立基規準的必要性與實施方式，它是為了判斷學生的表現品質，界定學生的學習成果等級，做為下一次課程補救或是前進的指標。

一年級的孩子藉由此次課程的實施，開展了他們的合作、表達與解決問題的能力，至於要達成素養對他們來說尚不可及，也深思一年級的孩子素養是難以達到的，教師必須是要一點一點地開發並累積他們的能力，不斷的透過主題學習活動來深化學習，期待在二年級時能素養大爆發喔！