高雄市鳳山區曹公國小校訂課程—寰宇文化教案

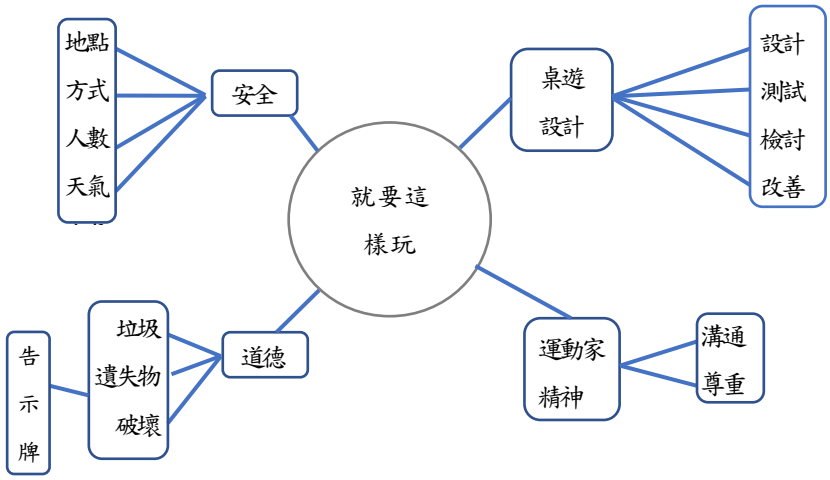
一、設計理念

本校彈性課程「寰宇文化」設定一至四年級每週一節課，透過跨領域的方式，發展具創意的主題統整教學。三年級上學期的核心主軸為「校園大冒險」，引導學生從體驗、探索、實作、合作等五感活動，發現校園裡的遊戲安全-就要這樣「玩」、聆聽校園裡的聲音-校園聲景地圖，探索到校園-探索好好玩等主題，協助小三學生啟動感官覺察能力，促進身心發展。

二、教學設計

<table>
<tr><td>領域/課程
(統整領域)</td><td colspan="2">社會、綜合</td><td>設計者</td><td>曹公英語團隊</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">三年級</td><td>總節數</td><td>7 節</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="4">就要這樣「玩」</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td colspan="5">核心素養</td></tr>
<tr><td colspan="2">總綱核心素養</td><td colspan="3">領綱核心素養</td></tr>
<tr><td colspan="2">A1 身心素質與自我精進

C1 道德實踐與公民意識</td><td colspan="3">社-E-B1 透過語言、文字 及圖像等表徵符 號，理解人類生 活的豐富面貌， 並能運用多樣的 表徵符號解釋相 關訊息，達成溝 通的目的，促進相互間的理解。
綜-E-A3
規劃、執行學習及生活計畫，運用資源或策略，預防危機、保護自己、並以創新思考方式，因應日常生活情境。</td></tr>
<tr><td>學習
重點</td><td>學習
表現</td><td>社會領域
1b-II-1 解釋社會事務與環境之間的關係。
綜合領域
2c-II-2 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。
3a-ＩI-1 覺察生活中淺藏危機的情境，並提出演練減低或避免危險的方法。</td><td>學習
內容</td><td>社會領域
Da-II-1 時間與資源有限，個人須在生活中學會做選擇。
綜合領域
Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。
Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。</td></tr>
</table>

概念架構	導引問題
	1. 提問：「玩」對你來說是什麼意思呢？ 2. 提問：運動家精神有哪些 3. 提問：遊戲場告示牌會寫什麼資訊呢？

議題融入	**所融入之學習重點**	安全教育 安 E9 學習相互尊重的精神。
教材來源		1. 自製教學簡報 2. 自製學習單
教學資源		1. 規劃班級學習角 2. 收集相關 youtube 影片

學習目標

1. 探究校園「遊玩」的安全因素。
2. 覺察遊玩時維護校園遊具和環境的整潔的重要性。
3. 探究桌遊的形式、玩法、道具等元素並設計自製桌遊。
4. 透過小組合作及遊玩的歷程中了解溝通與尊重的重要性。

表現任務

1. 與組員從遊玩的地點、人數、地點和天氣等因素進行討論。
2. 與同學一起玩校園遊具時遵守遊具操作規則並維護環境整潔。
3. 與組員比較桌遊的形式、玩法、道具等三方面並設計自製桌遊。
4. 參與小組合作活動，能清楚表達想法以及任務分工。

學習單元活動設計

學習活動流程	時間	備註
第一節：「玩」是什麼？ **【準備活動】** 引起動機－ 教師播放「台灣 1000 個小時世界個奇蹟 #9 對孩子來說，幸福就是擁有遊戲的權利」(https://www.youtube.com/watch?v=DPobfEk1vnw)，請學生討論以下問題： (1) 這些小朋友正在做什麼事情呢？	15	

(2) 他們居住的環境如何呢？ (3) 他們覺得什麼是重要呢？ **【發展活動】** 1. 教師展示簡報檔案，呈現校園的各個空間，請同學判斷這些地方，哪些適合遊玩，哪些不適合，或是有沒有需要注意的地方呢(例如：下雨天、人數限制、遊戲規則、空氣品質、服裝、時間等)？ 2. 請各組學生進行討論，歸納出適合在戶外玩的有哪些活動；適合室內遊戲的又有哪些呢？以及為什麼呢？ 運動項目：鬼抓人、跳繩、溜滑梯、打籃球、跑步、跳棋、桌遊、打羽球、呼拉圈、牌卡遊戲、手遊等 **【綜合活動】** 1. 請各組上台發表遊戲適合的空間及原因是什麼，最後請學生思考以下狀況題，判斷要怎麼進行遊戲最為恰當： (1) 空氣品質為「橘旗」，安琪邀請同學到操場玩球。 (2) 下課剩下 5 分鐘，籃球場正好沒人，睿睿揪同學下樓打籃球。 (3) 這節課是低年級使用籃球場時間，但他們都不會玩籃球，我把他們趕走，找其他同學一塊打籃球。 (4) 遊戲場有一顆躲避球，看起來沒有人拿，我很想玩球，所以就撿起來跟同學一塊玩了。 2. 引導學生思考遊戲固然好玩，但是仍要學習懂得尊重他人，更不可以順手牽羊把其他人的球帶走。	15 15	
第二節： 引起動機－運動家精神 教師在黑板上寫下「失敗」，請學生分享自己或是別人失敗的經驗，還有當時的感覺是什麼？ **【發展活動】** 1. 教師播放「樂樂輸球了！教孩子面對「運動家精神」影片(https://www.youtube.com/watch?v=DpjeCeKYKtQ，撥放到 1:40) 2. 請學生討論比賽時心情像洗三溫暖的緊張變化還有運動家精神是什麼，發下小白板讓學生將討論的內容寫下來。 3. 教師進行組間巡視時，適時地提醒學生無論面對成功與失敗，發展自我正面概念才是最珍貴的一課。 **【綜合活動】** 1. 請各組上台進行發表，分享運動家的精神有哪些，組員中有沒有同學可以用自己的例子做分享。 2. 接著教師將各組發表的內容進行歸納成以下幾點，再用影片的例子，分	10 15 15	

析樂樂沒有運動家精神的原因是什麼，： (1)保持「盡力就好」的態度 (2)遵守遊戲規則 (3)尊重他人 (4)勝不驕、敗不餒的態度，打完球，握手言歡後還是朋友。		
第三節： **引起動機** 1. 教師展示校園中學生玩耍時的照片，詢問學生以下幾個問題： (1) 這些小朋友玩遊戲的地點適合嗎？(天氣、聲音、人數、方式) (2) 下雨天了，這些小朋友可以去遊戲器材區玩耍嗎？ (3) 為什麼遊戲器材區每到週一打掃時都是一堆垃圾呢？ **【發展活動】** 1. 請學生幫學校想想辦法改善「小朋友遊戲玩完後，留下很多垃圾、衣物等」的問題，發下學習單引導學生討論產生這些狀況的原因，以及思考要如何解決呢。 (1) 假日的校園是怎麼樣的呢? (2) 假日來學校玩耍的孩子穿著和攜帶的東西有什麼呢？ (3) 假日來玩耍的孩子為什麼會忘記把東西帶走/隨意丟垃圾呢？ (4) 如果可以留言給假日來校園玩耍的孩子們，你會說什麼呢？ **【綜合活動】** 1. 練習寫「遊戲場告示牌」，教師呈現其他遊戲場的告示照片讓學生參考，接著發下「遊戲場告示牌學習單」(下圖)，請學生將發展活動的討論內容，圖像化並於格子裡加上說明，將告示牌公告寫得更一目了然。 2. 請各組至少完成三項的圖例和說明，教師組間巡視時適時給予學生建議及觀念澄清，如：說明欄位可以透過朗誦的方式，讓對方聽聽看，文句是否順暢。	5 10 25 15	
第四節： **引起動機** 教師將各組的「遊戲場告示牌學習單」截圖置於簡報檔當中，請學生欣賞各組的呈現內容，並給予修正的建議(圖片使否清楚易懂、說明欄位有沒有錯字、唸起來是否順暢等)。 **【發展活動】**	10 10	

教師發還各組的「遊戲場告示牌學習單」，請學生先在學習單上進行修正，請教師及同學互相從使用者的立場去讀讀看是否可以達成「圖例清楚、文句通暢、沒有錯字」的三個標準。 **【綜合活動】** 1. 各組完成上述的標準後，教師發下四開圖畫紙一張，請學生再將內容重新製作一份新的「遊戲場告示牌單」。 2. 教師呈現他校的「遊戲場告示牌」的設計方式，請學生將圖畫紙分區，文字解說區可佔 70%，圖片說明佔 30%。 3.請學生本節課分工謄錄學習單內容至圖畫紙上，圖片繪製可先進行打稿，下節課再進行著色。 4. 教師收回各組「遊戲場告示牌」圖畫紙。	20	
第五節： **【準備活動】** 教師針對學生上節課製作「遊戲場告示牌」進行回饋，請學生修正錯別字、留意排版的問題等，也鼓勵學生發揮創意，完成圖片著色的部分。 **【發展活動】** 發下各組尚未完成的「遊戲場告示牌」圖畫紙，請學生拿出彩色筆、蠟筆等工具，完成圖片著色。教師進行行間巡視，給予口頭回饋，也留意各組分工情形。 **【綜合活動】** 請各組將作品展示於黑板上，並請各組輪流分享製作心得，例如：如何分工、創意發想、如何修正等小故事。教師總結各組的心得與作品，讓學生進行票選，挑出最佳的「遊戲場告示牌」。	10 20 10	
第六節： **【準備活動】** 1. 教師分享最近發現學生背英文單字(pencil、eraser、bag、ruler、marker)很辛苦，想製作桌遊讓學生能一邊玩，一邊背單字，教師發下單字桌遊學習單，請學生利用空白手卡、骰子、貼紙、塑膠花片、CD 轉盤，設計可以複習單字的桌遊。 2. 請學生分選訂桌遊的形式： (1) (聽單字、選單字、選圖片、找中文)選兩項 (2) (配對、順序、隨機)選一項 (3) (每人一張牌、抽牌、擲骰子、轉盤) 3. 教師舉例從第一個欄位選了(聽單字和選圖片)，第二個欄位選了(配對)及第三個欄位選了(抽牌)，所以設計遊戲為將圖片內容呈現在桌上，請學生	20	

輪流抽單字並唸出來，再請其他學生迅速地從圖片中找出與聽到單字符合的圖片。 **【發展活動】** 請各組學生先在桌遊說明書學習單上進行英語單字桌遊設計，從遊戲設計的三個形式，圈選遊戲的玩法，接著請學生將玩法寫在學習單上，最後再將自製桌遊進行命名。 **【綜合活動】** 各組討論完畢後再到講台前領取所需物品，進行英語桌遊道具製作，請組長先進行分工，規劃組員完成的部分。各組製作完畢後，將桌遊說明書學習單及所有的道具或是卡片收納到 A4 信封裡，並將信封上寫上組別名稱。	15 5	
第七節： **【準備活動】** 教師先分享批閱各組桌遊說明書學習單跟試玩心得，給予學生正面鼓勵及修正建議，發還各組的已批改完畢桌遊說明書和 A4 信封，請各組參考教師給予的學習單建議，進行修正。 **【發展活動】** 請各組學生先進行桌遊說明書學習單修改，接著再檢視道具是否需更動，若需要，則可以到講台前領取用品，進行修正；若不需要，請各組先在組內試玩一次，測試桌遊的可行性。 **【綜合活動】** 教師發下英語桌遊說明書設計心得學習單，請學生依序完成以下的問題： (1) 你覺得這次設計桌遊的課程是(簡單/ 還可以/ 困難)，為什麼？ (2) 你們組桌遊設計的名稱是_____，為什麼取這個名字呢？ (3) 你負責這次英語桌遊設計的那些部分呢？(例如：設計、道具製作、修改、試玩等) (4) 1-10 分，你覺得你這次的表現可以拿到幾分呢？為什麼？	10 10 20	

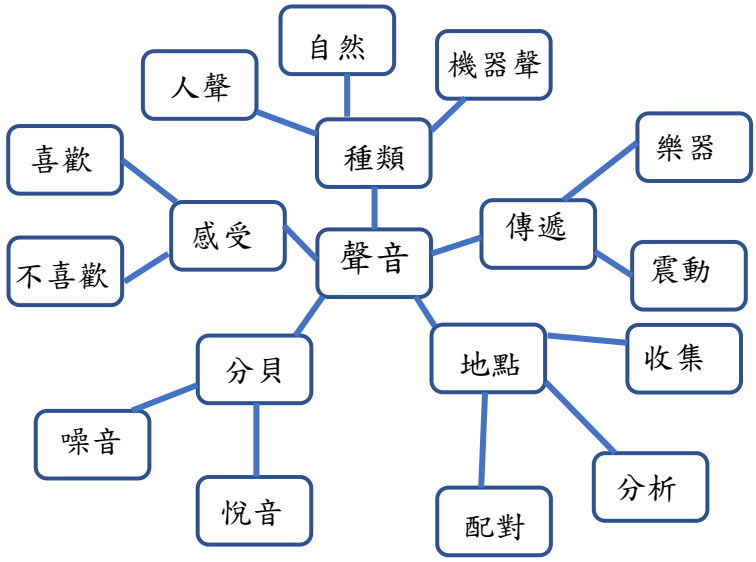
寰宇文化 --【就要這樣「玩」】評量規準表

表現等級 / 基準向度	A	B	C	D
探究校園「遊玩」的安全因素	能列舉 5 **種以上**遊玩時需考量的安全因素。	能列舉 2-4 **種以上**遊玩時需考量的安全因素。	在**教師協助下**能列舉 1 **種**遊玩時需考量的安全因素。	未達 C
覺察遊玩時維護校園遊具和環境的整潔的重要性。	能正確說出 3 **種以上**遊具操作規則，並且願意遵守遊戲告示牌規定並維護校園環境。	能正確說出 1-2 **種以上**遊具操作規則，並且願意遵守遊戲告示牌規定並維護校園環境。	在**教師協助下能**發覺能正確說出 1 **種**遊具操作規則，並且願意遵守遊戲告示牌規定並維護校園環境。	未達 C
探究桌遊的形式、玩法、道具等元素並設計自製桌遊	能**條列分析**桌遊的形式、玩法、道具等差異，**積極主動**參與設計桌遊過程，並從中得到成就感及樂趣。	能**列舉**桌遊的形式、玩法、道具等差異，參與設計桌遊過程，並從中得到成就感及樂趣。	在**教師協助下**學生能說出桌遊的形式、玩法、道具等不同，透過合作參與設計桌遊。	未達 C

透過小組合作及遊玩的歷程中了解溝通與尊重的重要性	**積極參與**小組討論，清楚表達自己的想法，參與任務分工及尊重他人的態度。	參與小組討論，清楚表達自己的想法，參與任務分工及尊重他人的態度。	在**教師協助下**參與小組討論，表達自己的想法，參與任務分工及尊重他人的態度。	

<table>
<tr><td>領域/課程
(統整領域)</td><td colspan="2">社會、綜合</td><td>設計者</td><td>曹公英語團隊</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">三年級</td><td>總節數</td><td>7 節</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="4">校園聲景地圖(第 8-14 週)</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td colspan="5">核心素養</td></tr>
<tr><td colspan="2">總綱核心素養</td><td colspan="3">領綱核心素養</td></tr>
<tr><td colspan="2">A2 系統 思考 與 解決 問題

C1 道德實踐與公民意識</td><td colspan="3">自-E-A1 能運用五官，敏銳的觀察周遭環境，保持好奇心、想像力持續探索自然。
綜-E-B2 蒐集與運用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。</td></tr>
<tr><td>學習
重點</td><td>學習
表現</td><td>自然領域
pa-II- 1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。
pC-II- 2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等表達探究之過程、發現。
綜合領域
2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。
覺察情緒的變化，培養正向思考的態度。
2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</td><td>學習
內容</td><td>自然領域
INf-III-2 科技在生活中的應用與環境對人體的影響。
INd-II-2 物質或自然現象的改變情形，可以運用測量工具和發法得知。
綜合領域
Aa-II-3 自我探索的想法與感受。
Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。</td></tr>
<tr><td colspan="3">概念架構</td><td colspan="2">導引問題</td></tr>
</table>

<table>
<tr>
<td> 
</td>
<td>1. 提問：想想看，聲音從哪裡來的呢？
2. 提問：校園裡的聲音有哪些呢？
3. 提問：這些聲音好聽嗎？它們有什麼功用嗎？</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">議題融入 | 所融入之學習重點
品德教育
品 E1 良好生活習慣與德行。</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">教材來源
1. 自製教學簡報
2. 自製學習單</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">教學資源
1. 規劃班級學習角
2. 收集相關 youtube 影片</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">學習目標</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">1. 探究「聲音」的傳遞種類及收集校園裡的各種聲音。
2. 分析「校園聲音」的的種類
3. 覺察「校園聲音」對自己的感受。</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">表現任務</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">1. 操作 i-Pad 錄音功能收集校園聲音。
2. 紀錄收集到的校園聲音依據地點、分貝數、種類、功能進行分類，判斷何者為「悅音」及「噪音」
3. 透過書寫和小組討論了解聲音對自己的喜惡度及為什麼會有這些感受。</td>
</tr>
</table>

學習活動流程	時間	備註
第一節 聲音從哪裡來的呢？ **【準備活動】** 教師問學生在校園裡聽到那些聲音，那些聲音從哪裡來的呢？(廣播/麥克風/電子白板/小朋友的遊戲聲/打球聲/上課朗誦聲) 請學生組內討論，將答案寫在小白板上。	10	
【發展活動】 1. 教師拿出各種樂器，例如：鼓、直笛、柳琴、三角鐵、胡琴等，請	20	

學生觀察並體驗這些樂器是哪裡震動才發出聲音來的呢？ 2. 接著請學生觀看 What is sound? 影片，了解聲音的形成原理和傳播方式。(https://www.youtube.com/watch?v=3-xKZKxXuu0) **【綜合活動】** 1. 教師呈現「文字裡的聲音」簡報，讓學生配對看看狀聲詞傳達什麼聲音呢？例如：轟隆轟隆、唧唧喳喳、歐伊歐伊、啾啾、汪汪等。讓學生可以發現原來聲音可以透過文字的傳達，而清楚的記錄下來的。	10	
第二節：校園裡的聲音 **【準備活動】** 教師將校園的地圖展開在電子白板上，將校園分成四個區塊，分別為教學區、操場區、遊戲器材區、大門口區等，分配給各組學生討論在這些區域會聽到什麼聲音呢？請學生將討論內容寫在小白板上。 **【發展活動】** 1. 教師請各組輪流到台前進行分享，當各組報告完後，可以請其他組進行補充，教師則直接在小白板書寫記錄。 2. 其間也詢問學生聲音跟校園裡的時間有沒有關係呢？例如：什麼時間會聽到麥克風的廣播聲呢？什麼時候會聽到車子的倒車聲音呢？什麼時候會聽到國歌的聲音呢？ **【綜合活動】** 教師進一步提問：「學校為什麼需要這些聲音呢？」，請各組學生討論這些規律的聲音功用是什麼？引導學生發現聲音可以潛移默化塑造學生的習慣，並以週六補課日時，聲音因為沒有設定，所以學生會產生「慌張/不確定」的感覺。	10 15 15	
第三節：聲音蒐集 **【準備活動】** 1. 教師先行規劃各組學生錄製聲音的主題，例如：上課的聲音、體育課的聲音、音樂課的聲音、學生的朗誦聲音、幼兒園小朋友的玩鬧聲、馬路上的聲音等。 2. 示範如何使用 ipad 進行聲音錄製，請學生注意聲音錄製時，必須保持安靜，並且至少錄製 3 分鐘的長度。另外也提醒學生錄製聲音時，務必要尊重他人，不要刻意地去打擾班級老師上課。 **【發展活動】**	15	簡報檔案 i-pad 數台

1. 教師發下平板後，請學生分組到指定的區域進行聲音錄製，要求學生可以多錄幾段，並且於 10 分鐘內完成任務並回到教室。 2. 回到教室後，教師示範如何將聲音檔案上傳至指定的資料夾，完成後請各組歸還 ipad。 **【綜合活動】** 教師播放各組聲音檔案，請各組進行聲音篩選，留下符合主題的聲音片段，並進行聲音主題及地點的命名。若篩選時有聽到較為特別的聲音，將這些聲音的片段放置到噪音檔案夾，留到第四節課做範例。	10 15	
第四節：悅音 vs 噪音 **【準備活動】** 1. 教師發下聲音分貝學習單，並下載可以測量聲音分貝的 app 到 ipad 上，實際地用上週各組錄到的聲音進行測試。 2. 教師比較「噪音」與「悅音」的差別，噪音的定義除了是大於 70 分貝外，它也會給我們的耳膜帶來疼痛感，長期處在高分貝的環境中，都可能會引響學習與專注力。 **【發展活動】** 1. 請各組輪流測試進行聲音分貝測量，將聲音的主題和分貝數寫在學習單表格。 2. 各組討論剛剛聽到的聲音中，哪些聲音是好聽的悅音，哪些聲音是不好聽的噪音。 **【綜合活動】** 請各組討論「什麼聲音是你***喜歡***在校園裡聽到的」及「什麼聲音是你***不喜歡***在校園裡聽到的」。引導學生了解校園中噪音的來源，並思考有沒有什麼辦法可以解決噪音的問題；另外也鼓勵學生傾聽校園大自然的聲音，給自己的感覺是什麼。		
第五節：聲音配對 **【準備活動】** 教師發下聲音紀錄表學習單，接著逐一撥放學生第三節課的聲音蒐集檔案，請學生將聲音紀錄表上填入聽到的地點、時間、內容、感覺。 **【發展活動】** 1. 教師將校園平面圖呈現在電子白板上，請學生將剛才討論的音檔，		

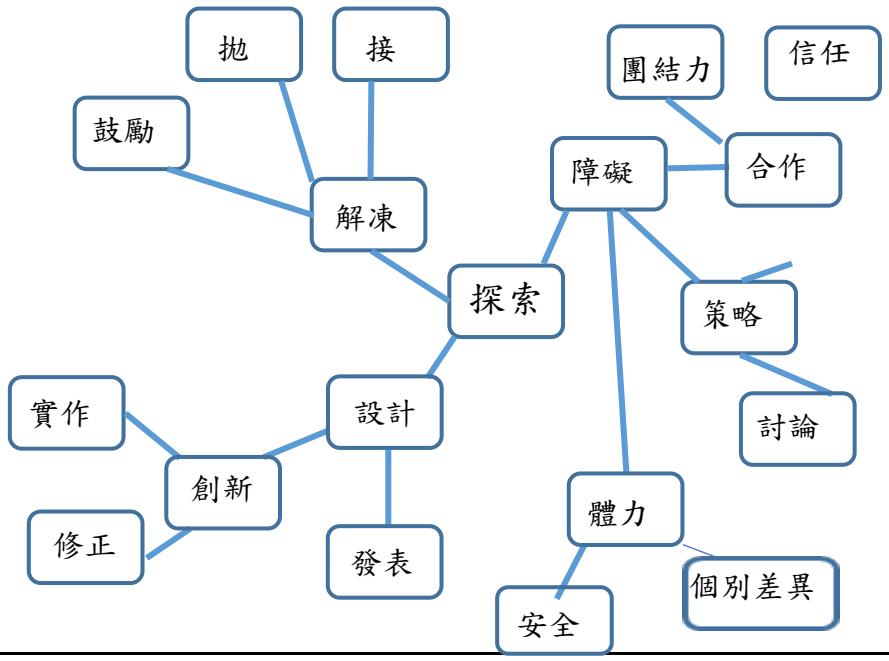
操作放置在對應的校園平面圖上。 2. 教師播放學生聲音配對的音檔，確認音檔與校園平面圖配置是否符合。並請學生在音檔旁邊加上簡單文字說明，例如：主題、分貝、感覺等，感覺可以用表情符號或是貼圖取代。 **【綜合活動】** 進行平面圖與音檔的檢視，請學生檢視字句通順、有無錯別字等。		
第六節：聆聽說明書 **【準備活動】** 教師發下聆聽說明書學習單，請各組學生挑選「最喜歡」或是「最難忘」的校園聲景地圖。學習單利用問題形式，引導學生進行短文寫作： (1) 這個聲音是哪一天被記錄下來的呢？ (2) 這個聲音記錄了哪些內容呢？ (3) 這個聲音你喜歡嗎？為什麼？ (4) 這個聲音你聽到後的感覺是什麼，你會想親身前往去體驗看看嗎？ **【發展活動】** 1. 接著請學生將學習單的問答題，寫成小短文，加上標題「我最____的聲音」，引導學生寫出五到六句的小短文。 2. 學生寫完短文後，請學生互相唸讀給對方聆聽，看看語句、邏輯是否通暢。 **【綜合活動】** 請各組派一名同學到台前進行唸讀，當學生唸讀完後，教師詢問其他同學是否有類似的感受，請寫同樣聲音的同學給予建議回饋。		
第七節：發表 **【準備活動】** 1. 教師先分享批閱各組「聆聽說明書」學習單的情形，給予學生正面鼓勵及修正建議 2. 發還各組的已批改完「聆聽說明書」學習單，請各組參考教師給予的學習單建議，進行修正。 **【發展活動】** 1. 請各組學生先進行組內報告練習，要求每位同學皆須要上台講話，進行發表內容分工，鼓勵學生可以帶著情感去朗誦出說明書的內容。		

2. 各組輪流到台前進行發表，並請台下同學專心聆聽，於綜合活動時會請學生進行心得分享。 **【綜合活動】** 教師給予發表點評回饋，請學生給予各組發表建議與優缺點等，鼓勵學生用正面的話，例如：「我覺得第 X 組說…很有意思，如果可以再…會更好。」用心說話讓大家也喜歡聆聽這些不同的意見。		

寰宇文化 --【就要這樣「玩」】評量規準表

表現等級 / 基準向度	A	B	C	D
操作 i-Pad 錄音功能收集校園聲音	能流暢操作 i-pad 進行聲音錄製，聲音清晰，主題明確，長度有兩分鐘，無人為因素的干擾聲音。	能操作 i-pad 進行聲音錄製，聲音清晰，長度有兩分鐘，無人為因素的干擾聲音。	能操作 i-pad 進行聲音錄製，長度有一分鐘，無人為因素的干擾聲音。	未達 C
紀錄收集到的校園聲音依據地點、分貝數、種類、功能進行分類，判斷何者為「悅音」及「噪音」	可以在校園聲景地圖中，列出 4-5 種聲音，並清楚記錄聲音的種類、分貝數、功能，並判斷聲音是否為噪音。	可以在校園聲景地圖中，列出 2-3 種聲音，並清楚記錄聲音的種類、分貝數、功能，並判斷聲音是否為噪音。	可以在校園聲景地圖中，列出 1 種聲音，並清楚記錄聲音的種類、分貝數、功能，並判斷聲音是否為噪音。	未達 C
透過書寫和小組討論了解聲音對自己的喜惡度及為什麼會有這些感受。	書寫校園聲音對自己的感受，以朗誦的方式與組員表達，能提出 1-2 種改善不喜歡的聲音的解決之道。	書寫校園聲音對自己的感受，以朗誦的方式與組員表達，能提出 1 種改善不喜歡的聲音的解決之道。	書寫校園聲音對自己的感受，以朗誦的方式與組員表達。	未達 C

<table>
<tr><td>領域/課程
(統整領域)</td><td>綜合、健體</td><td>設計者</td><td>曹公英語團隊</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td>三年級</td><td>總節數</td><td>7 節</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="3">探索好好玩(第 15-21 週)</td></tr>
<tr><td colspan="4">設計依據</td></tr>
<tr><td colspan="4">核心素養</td></tr>
<tr><td colspan="2">總綱核心素養</td><td colspan="2">領綱核心素養</td></tr>
<tr><td colspan="2">A2 系統思考與解決問題

C1 道德實踐與公民意識</td><td colspan="2">綜合-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。
健體-E-A3
具備擬定基本的運動與保健計劃及實作能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。</td></tr>
<tr><td>學習重點</td><td>學習表現</td><td>綜合領域
2b-II-1 體會團體合作的意義，並能關懷團體的成員。
健體領域
Bb-II-1 團體合作的意義與重要性。</td><td>學習內容</td><td>綜合領域
Bb-II-1 團體合作的意義與重要性。
健體領域
Cd-II-1 戶外休閒運動基本技能。
Ga-II-1 跑、跳與行進間的投擲遊戲。</td></tr>
<tr><td colspan="3">概念架構</td><td>導引問題</td></tr>
<tr><td colspan="3"> 
</td><td>1.提問：想想看，探索是什麼呢？
2.提問：參與活動時，你從夥伴身上學到什麼？
3.提問：遊戲中遇到困難時，你會怎麼做呢？</td></tr>
</table>

議題融入	所融入之學習重點	品德教育 品 E1 良好生活習慣與德行。
教材來源		1.自製教學簡報 2.自製學習單
教學資源		1.規劃班級學習角 2.收集相關 youtube 影片

學習目標

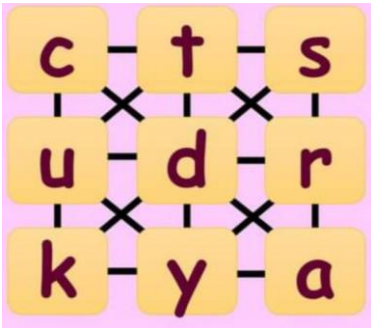
1.從探索活動凝聚團隊信任感，建立團隊合作模式。
2.與團隊成員分析並討論探索活動中可以改善的具體作為。
3. 團隊發揮創意探索遊戲的不同玩法。

表現任務

1. 從活動中逐步改善失誤頻率，學習與團隊成員溝通，建立團隊默契。
2. 討論失敗的經驗，並從中修正遊戲策略和鼓舞團隊成員。
3. 解構遊戲的規則制定、試玩、意見蒐集、修正等循環。

學習單元活動設計

學習活動流程	時間	備註
第一節 解凍動一動 **【準備活動】** 1. 教師說明解凍活動所需工具：小沙包兩個、小椅子桌遊或超級犀牛桌遊一組。接著 2. 教師解釋遊戲規則：學生圍成一大圈，輪流將沙包拋高，並在沙包拋高時，大聲拍手，且要在沙包落地前接回沙包，並傳給下一位同學。如果成功的話，可以到圓圈中間的桌子上放上一張小椅子/一張犀牛卡；如果拋接沙包失敗，或是疊放小椅子/犀牛卡失敗的話，其他所有的同學將大聲說：「沒關係，你很棒！」 **【發展活動】** 1. 教師與五位同學先進行示範，若遇到同學失敗的情形時，教師要鼓勵同學馬上大聲說：「沒關係，你很棒！」五位同學練習時，也要求台下同學大聲地開口說。 2. 接著請全班學生圍成一大圈，開始進行解凍遊戲。當沙包傳完第一圈時，教師可以先暫停，口頭鼓勵學生遊戲時的表現，例如：主動開口幫同學打氣、提醒同學要小心拋接，不要跌倒等。 3. 第二圈的遊戲，教師可以視學生表現，提出進階版的要求，例如：	10 20	

學生必須在數到五以後才能接到，或是拍手要六下等，或是全部的人都不能失誤等。若學生表現吃力，則可延續第一圈的規定繼續進行。 **【綜合活動】** 1. 解凍遊戲完成後，教師請學生坐在教室地板上，輪流發表剛才遊戲的心得，教師可以用提問的方式引導學生： (1) 你喜歡這個遊戲嗎？ (2) 你覺得這個遊戲難易度是幾分呢？(1 分是很容易 5，5 分是很困難。) (3) 你剛才兩輪表現得如何呢？都成功嗎？還是遇到一些卡關的情形呢？ 2. 教師歸納學生的分享，也請所有的學生給自己一個鼓勵，可以在短時間之內，完成挑戰，鼓勵學生接受挑戰時，努力投入相互給予支援，降低緊張情緒，就可以順利完成任務。	10	
第二節：火場搶救大作戰 **【準備活動】** 1. 教師先在地板上用黑色膠帶黏出右圖的圖例，接著放上字母卡片，再跟學生進行遊戲說明。  遊戲說明：佳佳是一位英勇的消防隊員，她前往一民宅救火，但首先要收集完隱藏的單字，才能順利搶救。線段都可以隨意連線，組員背對背，雙手互扣，把象徵傷者的氣球背在背上，依序並大聲說出上圖隱藏字 y-a-r-d(yard)，即可過關。 **【發展活動】** 1. 請各組輪流到台上完成一題，接著教師將難度增加，學生要找出隱藏的兩個單字，並且要再 50 秒內走完，不能出界。 2. 第三遍時，教師會先提問，例如：Where are you? 學生要從找到的地點單字，大聲地回答 I'm in the yard. 並且於 40 秒內完成。 **【綜合活動】** 1. 火場搶救大作戰遊戲完成後，教師請學生坐在教室地板上，輪流發表剛才遊戲的心得，教師可以用提問的方式引導學生： (1) 你喜歡這個遊戲嗎？	15 20 5	

(2) 你覺得這個遊戲難易度是幾分呢？(1 分是很容易 5，5 分是很困難。) (3) 你剛才兩輪表現得如何呢？都成功嗎？還是遇到一些卡關的情形呢？ 2. 教師歸納學生的分享，也請所有的學生給自己一個鼓勵，可以在短時間之內，完成挑戰，鼓勵學生接受挑戰時，努力投入相互給予支援，降低緊張情緒，就可以順利完成任務。		
第三節：同舟共濟 **【準備活動】** 1. 教師請學生到戶外場地集合，拉出捲尺量出 3 公尺距離。 2. 教師解釋捲尺的兩端分別是 A 點和 B 點，請各組要利用巧拼過 3 公尺湍急的河流，讓全組人腳不碰地完成渡河。 **【發展活動】** 1. 教師先發下每組 5 個巧拼，請學生先組內討論過河的方式以及順序。接著依照組別序進行過河活動，教師可以在旁用碼表計時。 2. 全部學生都挑戰後，教師請各組學生繳回 1 張巧拼，請學生再討論要如何用 4 張巧拼過河。接著請各組再走一次，教師參考第一次組別通過的平均時間，設下通過時間限制。 3. 教師歸納學生第二次過河的策略，例如：揹對方，顛腳尖，並問問學生是否想要挑戰用 3 張巧拼過河呢？允許學生可以利用道具，例如：掃把、拖把、繩子等。 **【綜合活動】** 1. 同舟共濟活動完成後，教師請各組輪流發表活動的心得，教師可以用提問的方式引導學生： (1) 你喜歡這個活動嗎？ (2) 你覺得這個活動難易度是幾分呢？(1 分是很容易 5，5 分是很困難。) (3) 你剛才兩輪表現得如何呢？都成功嗎？還是遇到一些卡關的情形呢？ 2. 教師歸納學生的分享，讓學生了解團隊凝聚的過程中，每個人扮演的角色，與同儕培養安全與信賴感，透過心得分享，傾聽組員如何問題解決。	10 15	
第四節 姜太公釣魚 **【準備活動】**	10	

1. 教師準備眼罩和有色的膠帶，先用膠帶在教室前圍出一個長方形的區域，約 1.5m*3m，並將代表魚的紙板、各式垃圾，例如：塑膠袋、紙盒、衛生紙、寶特瓶等，放在長方形區域裡。 2. 遊戲說明：各組中有兩人矇眼進入釣魚區進行釣魚，其餘人等則在外面進行口頭引導魚的位置，限時 1 分鐘，結算釣到魚的數量，進行計分。 **【發展活動】** 1. 請各組先進行組內討論，進行任務分配。遊戲開始前，教師須提醒學生「安全第一」的觀念，提醒學生要指令清楚，保護釣魚的組員。 2. 當各組在進行釣魚活動時，請各組進行觀察各組分工的情形以及策略，不宜大聲喧嘩。 **【綜合活動】** 1. 姜太公釣魚活動完成後，教師請各組輪流發表活動的心得，教師可以用提問的方式引導學生： (1) 你剛才擔任的角色是哪一個？你喜歡這個活動嗎？ (2) 你覺得這個活動難易度是幾分呢？(1 分是很容易 5，5 分是很困難。) (3) 你覺得想跟自己和組員說些什麼呢？ 2. 教師歸納學生的分享，讓學生了解團隊凝聚的過程中，每個人扮演的角色，與同儕培養安全與信賴感，透過心得分享，傾聽組員如何問題解決。	20 10	
第五節 **【準備活動】** 1. 教師在地板上用膠帶貼上九宮格，格子上標上數字 1 到 9，接著老師找一位學生上台示範。 2. 第一輪請學生雙腳跳，老師可以先一次喊一個數字，學生跳到指定的位置。接著老師一次唸三個數子，學生依序地跳到這三個格子裡。最後一次，老師唸出五個數字，請學生單腳跳依序跳到這五個格子裡。 **【發展活動】** 1. 教師請學生設計其他的玩法，至少三種，可以運用手、腳觸地，或是完成指定動作等方式去發想。 2. 發下九宮格學習單，請各組學生依照步驟寫出遊戲玩法，並搭配圖畫說明，最後幫這個遊戲進行命名。		

【綜合活動】 教師安排各組輪流到台前試玩自行設計的九宮格遊戲，動作設計是否合理明確，難度是否符合大部分人都可達成。若是有不清楚的地方，請進行修正。		
第六節 **【準備活動】** 1. 教師發下批改好的九宮格遊戲學習單和一張新的一張四開圖畫紙，請各組學生參考教師給予的回饋建議，先進行學習單修訂。 2. 各組修訂好後，再請教師進行檢核，確定內容正確無誤後，再請學生為將這組遊戲說明繪製到圖畫紙裡。 **【發展活動】** 1. 各組拿出彩色筆、尺和蠟筆等工具，分工完成九宮格遊戲海報，建議可以將海報分成兩等份，其中一部分為文字說明，另外一部分為圖片說明。 2. 教師進行行間巡視，給予各組及時的回饋，並請落單的學生觀察組內同學的需求，例如：傳遞畫筆文具、檢查錯別字等，鼓勵全組成員投入遊戲海報繪製活動。 **【綜合活動】** 請各組上台輪流發表九宮格遊戲說明，如果海報未完成，可以直接現場示範，操作給全班看。發表結束後，教師請三位學生給予各組建議與優缺點評，並預告下次就是各組輪流地教全班玩九宮格遊戲。		
第七節 **【準備活動】** 教師進行各組操作九宮格遊戲的注意事項，一組計時 5 分鐘，計時器開始後不得喊暫停，必須於 5 分鐘內完成試玩，超過時間立即下台。並要求學生不要忘記「安全第一」。第一組操作時，請第二組進行試玩；接著請第三組進行操作，請第四組進行試玩；再來是第二組操作，第一組試玩；第四組操作，第三組試玩。 **【發展活動】** 各組輪流上台進行九宮格遊戲示範，教師再旁進行秩序及出場序的掌控，也請學生試玩時留意自己的體力和音量。		

【綜合活動】 請學生分享今天玩到「最好玩」的遊戲是哪一個，為什麼？它帶給你什麼感受、體力上的消耗如何、團隊默契、流暢性等。 最後請學生站起來互相向各組表達感謝，謝謝各組用心的設計，讓每位學生都從遊戲中獲得了成長與學習。		

寰宇文化 --【探索好好玩】評量規準表

表現等級 / 基準向度	A	B	C	D
從活動中逐步改善失誤頻率，學習與團隊成員溝通，建立團隊默契	能自我調整在解凍活動 3-5 個面向。	能自我調整在解凍活動 1-2 個面向。	在**教師協助下**能自我調整在解凍活動 1 個面向。	未達 C
討論失敗的經驗，並從中修正遊戲策略和鼓舞團隊成員。	能提出 3-5 個改進措施，討論過程能激發和鼓勵團隊成員。	能提出 1-2 個改進措施，討論過程能與成員和睦相處。	在**教師協助下**能提出 1 個改進措施。	未達 C
解構遊戲的規則制定、試玩、意見蒐集、修正等循環。從探索中建立團隊信任感、合作模式。	能設計出 1 **種以上**的遊戲規則，完成試玩，蒐集 2 **項**意見並進行修正調整，尊重成員的意見。	能設計出 1 **種以上**的遊戲規則，完成試玩，蒐集 1 **項**意見並進行修正調整，聆聽成員的意見。	在**教師協助下能**改善 1 **種以上**的遊戲規則，完成試玩，聆聽成員的意見。	未達 C