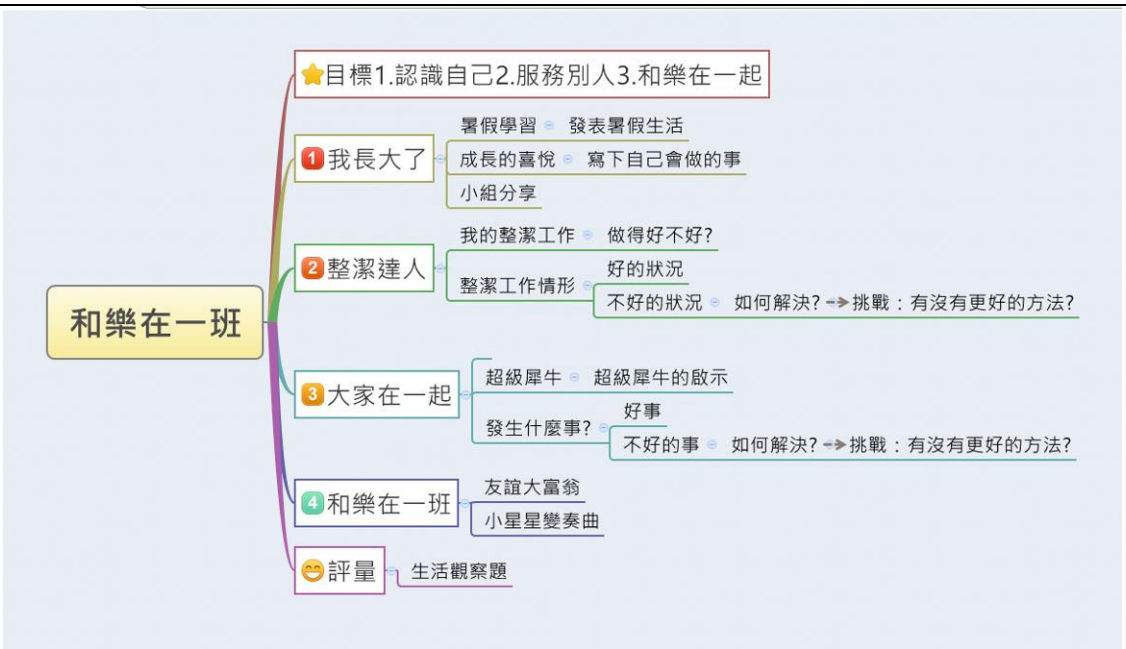
屏東縣生活課程輔導團教案設計與紀錄表

<table>
<tr><td>教學科目</td><td>生活課程</td><td>教學單元</td><td>和樂在一班</td></tr>
<tr><td>授課日期</td><td>105 年 9 月</td><td>授課時間</td><td>約 16 節課</td></tr>
<tr><td>授課教師</td><td>曾郁婷</td><td>實施班級</td><td>2-3 班</td></tr>
<tr><td>設計理念
學習目標
能力指標</td><td colspan="3">這樣的教學設計，也希望去符應十二年課綱的理念自發、互動和共好，也落實三大核心素養，由認識自己，因著成長會做的事越來越多而自主行動，做出服務的整潔工作，整個學校生活也都是社會參與，而能夠達到大家都和樂，這中間必須有許多好的互動和溝通，希望教學中的種種都能讓小朋友是學習的主體，自己去調整和體會和樂的美好。
1.能認識自己。
2.能服務別人。
3.能和同學和樂相處。</td></tr>
<tr><td>文本分析
迷思概念
核心概念</td><td colspan="3"> 

以上為康軒版生活二上第一主題和樂在一班教科書分析，並加上桌遊活動的設計，希望透過這樣的教學活動，從小朋友的學校生活中，能認識自己和貢獻自己，並知道和大家和相處的方式，打造一個愛整潔，和樂互助的優良班風。
在學生部分，因為小朋友剛接觸整潔工作，對於整潔工作的乾淨標準，以及各自獨立的工作型態，希望能夠調整到能把整潔工作做好，並且互相支援和協助。也因為長大成熟的因素，能夠在人際關係的成熟更加圓熟成熟，呈現包容欣賞他人，並能讓自己和他人歡喜的氛圍，而非維持告狀和處罰的樣態。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">授課內容及討論</td><td colspan="2">學生學習課題</td><td>教師學習課題</td></tr>
<tr><td colspan="2">一、我長大了
1. 請小朋友閱讀生活課本頁 8 和 9。
2. 寫下自己暑假中的活動和學到的事。</td><td></td></tr>
</table>

議題	3.小組輪圈發言分享。 4.閱讀生活課本頁 10 和 12，寫下自己上二年級，長大了會做的事。 5.小組輪圈發言分享。 6.各組共同完成習作第 4 和 5 頁。	**小朋友閱讀之後，老師要問小朋友有沒有不了解的地方，予以說明。**
	二、整潔達人 1.關於整潔工作 (1)寫下自己的整潔工作，並自評自己做得好不好。 (2)寫下自己發現有關整潔工作的狀況。 (3)小組討論每個同學的發現狀況，是否相同?哪些是好的?那些不好?得到解決了嗎? (4)請各組發言。 2.閱讀生活課本頁 13 和 15。關於整潔工作，不順利的地方，大家有更好的解決方式了嗎?寫下來。 3.先小組討論再全班分享。 **三、大家在一起** 1.玩超級犀牛 (1)老師說明規則，各組玩超級犀牛。 (2)各組玩超級犀牛後，各組討論出堆出高塔的方式。 (3)再玩一次超級犀牛，討論出成員間彼此提醒的方式。 2.寫下大家在班上學習發生的事情。 3.閱讀生活課本頁 18 和 20。小組討論剛才紀錄的事情是好事還是不好，不好的部分得到解決了嗎? 4.小組共同完成習作第六頁。 **★從超級犀牛看我們的整潔工作和學校生活中發生的事，我們可以做什麼讓好的更好，不好的改善呢?**	**導師已經分配好同學的整潔工作** 老師要指導同學寫出整潔工作的具體表現。 老師提醒同學只要是自己觀察到的都可以寫下來。 各組可以決定自己發言的方式，可以接力說，也可以一起說。 玩超級犀牛時，更改遊戲規則為，哪一組樓層數越多，哪一組就是贏家。

	四、和樂的方式 **(一)、設計友誼大富翁** 1.請小朋友舉出可以和樂相處的方式。 2.請小組完成習作第 9 頁。 3.請小組設計友誼大富翁的遊戲內容，老師先說明規則後，小組依規則自行設計內容和版面。 (二)、小星星變奏曲 1.全班先學會巧克力的念白節奏遊戲和音高節奏遊戲。 2.全班分七組依據小星星變奏曲，第一段作出巧克力念白節奏，第二段音高節奏遊戲，第三段全班共編和樂之舞。 3.練習至不須老師提醒即能聽音樂表演。	遊戲規則說明和四開圖畫紙，以及名片卡。 找出合適的音樂

評量方式	**教學目標**	**評量方式**
	1.能認識自己。	**寫出自己長大可以做的事。** **5 項以上**
	2.能服務別人。	**能做好整潔工作，也就是服務他人（整潔表）** 記錄方式，整潔工作做的好是 3 分，普通是 2 分，不好是一分，沒做是 0 分，玩是減一分，幫助別人加 1 分。
	3.能和同學和樂相處。	**能讓自己和他人和樂相處(和樂表)** 記錄方式，和同學相處快樂 3 分，普通是 2 分，不說話是 1 分，生氣是 0 分，罵人是減 1 分，打人減 2 分，幫助別人加 1 分。

附件一：學習單

整潔達人

我是____號姓名____

我的工作是_____，我做的(好，不夠好)，因為_____

我發現整潔時間發生了……(請寫下來，再和同學分享討論)

後來的發展

好的事情，
不好的狀況，

大家在一起

我(喜歡，不喜歡)，因為_____

我發現在班上發生了……(請寫下來，再和同學分享討論)

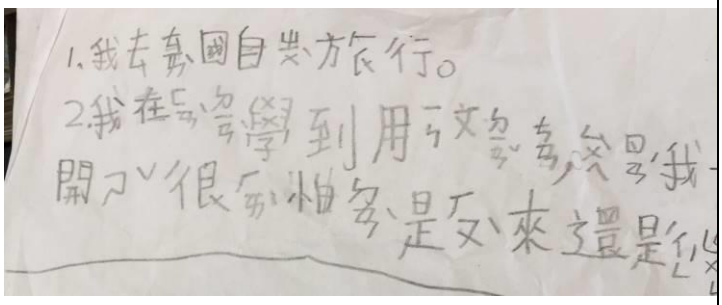
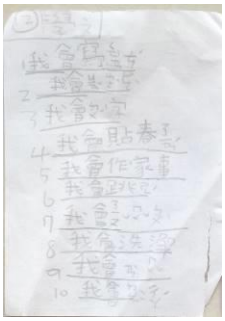
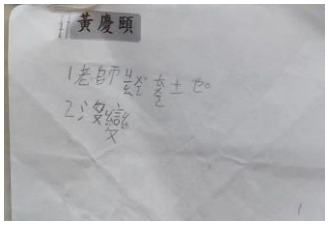
後來的發展

好的事情，
不好的狀況，

附件二：老師設計的友誼大富翁規則

題目	規則	完成度
設計遊戲：友誼大富翁	起點到終點自行決定格數 格中可能有好事和考驗或空白 好事有 n 格就寫出 2n 張好事卡 考驗有 n 格就寫出 2n 張考驗卡 根據卡片去行事，大家都走到終點後計算卡片上的分數，誰分數多誰就贏得此局遊戲，成為大家的好朋友	完成遊戲圖 完成好事卡　　張 完成考驗卡　　張 (事先準備可以裝這些物品的夾鏈袋或空盒)

教學歷程

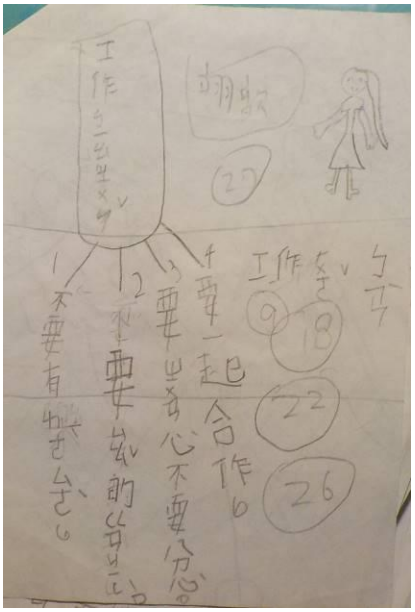
一、首先讓小朋友說說暑假生活中發生的事，小朋友的反應是不管生活經驗多少，都會很想表達，但是有些小朋友公開表達時的音量不足，或者害羞，也顧及教學時間，所以要兼顧學生能說，且每一個人都說，29 個小朋友的教學就四人小組分享是很好的模式。 	
二、上課時要小朋友寫下自己長大會做的事，小朋友問要寫幾個?老師回說至少 5 個吧!小朋友發出哀嘆聲，但結果欲罷不能，大家都寫很多，多達 23 個，只有<u>小宜</u>寫：老師教會我拖地，其他沒有。真是好笑的孩子，其實他進步很多，尤其是在寫字速度上。	 
三、小朋友在寫習作時也常問到，習作中的獎盃，我可以頒給自己嗎?對自己的肯定度也挺高的。由於同組一起寫，大家都完成了，而且，並不因此就答案相同，異質性也很高。	

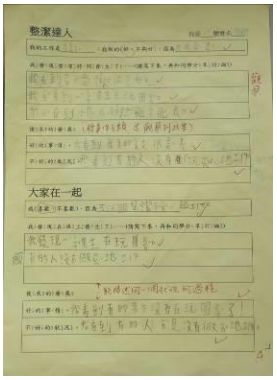
四、整潔工作學習單包含對自己整潔工作的評價，觀察同學的工作狀況，然後小組討論區分狀況，並能追蹤狀況的結果。大部分小朋友對自己的工作能做出評價，而且能描述工作狀況，約三分之一的小朋友能寫出好的狀況和不好狀況的不同結果。

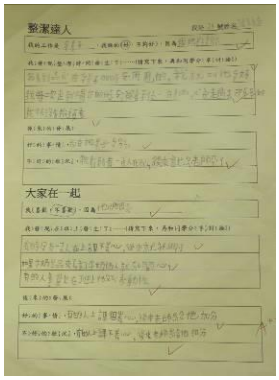
討論時，我們發現沒什麼最好的辦法，如果有也還是就是去提醒他，跟他一起工作。對於做的好的部分，當然是有獎勵最好，加點就很棒了。

在實際上，可以發現強調合作，讓整潔工作用整潔小組的方式去工作，有發揮功能，能夠彼此提醒和相互合作。老師的工作就是不斷提醒他們要去彼此合作關心別人。

照片中，每位小朋友會找到自己的整潔小組，有的成員多，有的只有兩個人，看工作性質，且能知道自己的整潔工作標準，和該如何實施。







五、桌遊的融入

1.桌遊十分吸引小朋友。

2.桌遊的融入，一開始其實有點突兀，要很細密縫合並不容易。

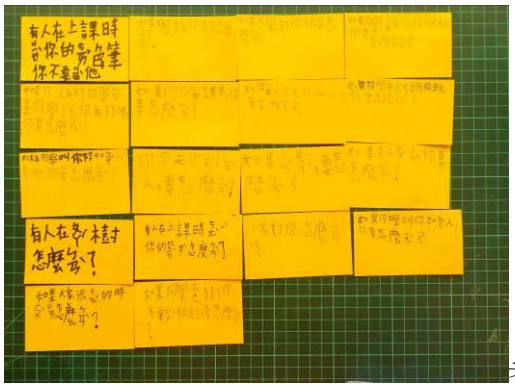
3.遊戲效果無法一次就出現。

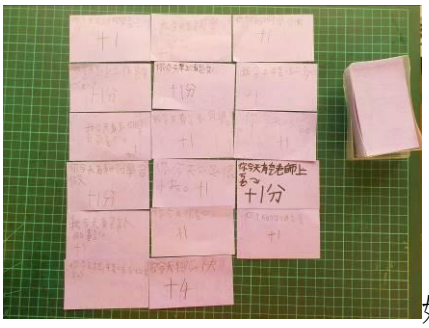
桌遊不會第一次玩就可以有體會，要經過經驗的累積。小朋友可以注意到遊戲要成功的秘訣有不能有風，不要尖叫，不要說太大聲的話，不要亂疊，把電風扇關掉，不能分心，不要搖桌子，手不要抖，保持平衡，不要出犀牛牌，不要用手摸它，不要踢桌子，不要搖墊板，不要有風去吹它，不要有人去弄它。

4.發現學生亮點

這一組的東東是走來走去，容易和他人有不合意見的小孩，有一次玩的時候，我要他當觀察員，同組的小玄說不行，因為他們能夠玩得好，是東東的幫忙，聽了真是令人意外，沒想到東東是功臣呀!桌遊也能看見孩子的亮點。

5.超級犀牛最後讓小朋友討論出除了上述的方式，可以幫超級犀牛蓋高樓外，還有最重要是成員

<table>
<tr><td>間能合作，而且專心!</td><td></td></tr>
<tr><td>六、設計友誼大富翁，不少小朋友都有玩大富翁的經驗，因為才低年級，所以創作上原先的經驗很重要，小朋友發現可以依循世界大富翁的模式，都很開心的表示，他要用大富翁的版面設計，推想其中原因是因為不確定性降低，可以讓小朋友比較安心。
初步完成版面後分享，就發現原來要讓別人願意買還要注意到許多版面設計上的細節，以及要寫使用說明，此外朋友還另外想了一些元素置入其中，使得遊戲增加了複雜度和刺激感。
改良後的版面有主題名稱(本來就有)，顏色更加豐富，行走的格子更明顯，小圖案也增加，小朋友表示大家一起高興畫什麼就畫什麼。在配件方面，小朋友會拿家中的玩具配件來用，也會用替代品，完全的自動自發。
在說明書的部分，一開始有些組的小朋友並不清楚，整個寫錯，請其他組分享之後，重寫，很快就可以修正，雖然不是很完善，透過交換玩，就可以知道如何修得更為詳細。
在實地操作部分，除了自己玩，組別交換玩，小朋友也興趣高昂邀請其他班的同學來玩，那些同學好像也覺得被吸引。
 
考驗卡</td><td>

 
好運卡</td></tr>
<tr><td>九、和樂之舞融入需要合作的節奏遊戲，有巧克力節奏遊戲和音高節奏遊戲，練習的過程學到音樂節奏，在會與不會，在合得起來與合不起來間，也看到小朋友的不悅和生氣以及無奈，但也在歡樂中將這些輕輕帶過，留下快樂的笑容，合拍的節奏，和彼此間”奮鬥”過的友情。</td><td> </td></tr>
</table>

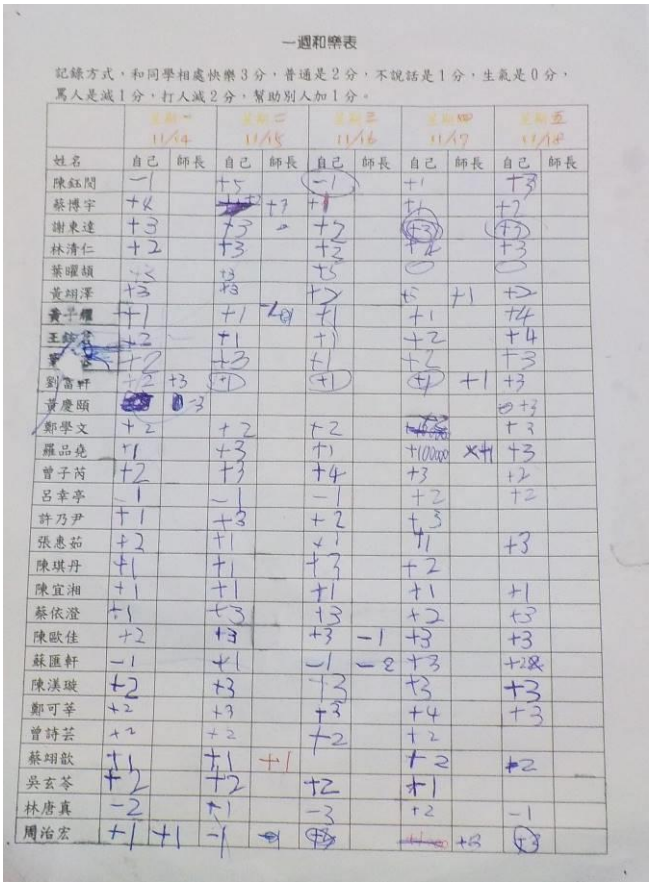
評量

	教學目標	評量方式	評量結果
評量方式	1.能認識自己。	**寫出自己長大可以做的事。** **5 項以上**	除了四位同學，大家都寫了五個以上的能力，最多的是 23 個。
	2.能服務別人。	**能做好整潔工作，也就是服務他人(整潔表)** 記錄方式，整潔工作做的好是 3 分，普通是 2 分，不好是一分，沒做是 0 分，玩是減一分，幫助別人加 1 分。	大部分小朋友都落在 2-3 之間部分小朋友有幫助別人，分數會加到 4 或 5。
	3.能和同學和樂相處。	**能讓自己和他人和樂相處(和樂表)** 記錄方式，和同學相處快樂 3 分，普通是 2 分，不說話是 1 分，生氣是 0 分，罵人是減 1 分，打人減 2 分，幫助別人加 1 分。	大部分小朋友也是落在 2-3 之間，打人罵人的是少數，而且還是女生!令人吃驚，也很佩服她們的真誠，大致上和老師觀察到的現象，也很相近。

一週整潔表

記錄方式，整潔工作做的好是3分，普通是2分，不好是一分，沒做是0分，玩是減一分，幫助別人加1分。

	星期一 11/14		星期二 11/15		星期三 11/16		星期四 11/17		星期五 11/18	
姓名	自己	師長	自己	師長	自己	師長	自己	師長	自己	師長
陳鈺閔	+3		+1	2	+3		+3		+1	
蔡博宇	+1		-1		+2		+2		+2	
謝東達			+3	-1	+3		+3		+3	+1
林清仁	+2		+3		+3			+2	+3	
葉曜頡	+2		+2		+5		+5		+6	+1
黃翊澤	+1		+2		+3					
黃子耀	+2		+3	-1	+2		+2		+4	
王鉉芸	+3		+2		+3		+4		-1	
葉家丞	+2		+3		+2		+2		+3	
劉富軒	+2		+2			+3	+4			
黃慶頤	+0		+4		+2		+3		+4	
鄭學文	+3		+2		+2		+4		+3	
羅品堯	+3		+3		-100		+4		+4	+1
曾子芮	+1		+4		+2		+1		+2	
呂幸亭	+2		+4		+2		+4		+3	
許乃尹	+4		+4		+2		+4		+3	
張惠茹	+1		+1		+2		+3	+4	+4	+1
陳琪丹	+3		+3		+2			+1	+4	
陳宜湘	+1		+2		+2		+1		+1	+1
蔡依澄	+1		+1		+2		+3			-1
陳歐佳	+3		-3		+2		+3		+3	
蘇匯軒	+1		+2		-2		-3			-1
陳渼璇	+3		+3		+4		+4		+4	
鄭可萃	+3		+3		+1		+3		+1	-1
曾詩芸	+2		+2		+1		+2		+2	
蔡翊歆	+1		+2				+2		+4	
吳玄苓	+3		+1		+1		-1		+3	-1
林唐真	+4		+2		+2				+2	+1
周治宏	+1		+1	-1	+1				+1	+1



一週和樂表

記錄方式，和同學相處快樂3分，普通是2分，不說話是1分，生氣是0分，罵人是減1分，打人減2分，幫助別人加1分。

	星期一 11/14		星期二 11/15		星期三 11/16		星期四 11/17		星期五 11/18	
姓名	自己	師長	自己	師長	自己	師長	自己	師長	自己	師長
陳鈺閔	-1		+5		-1		+1		+3	
蔡博宇	+4			+7	+1		+4		+2	
謝東達	+3		+5		+2		+3		+3	
林清仁	+2		+3		+3		+2		+3	
葉曜頡	-2		+3		+5					
黃翊澤	+3		+3		+2		+5	+1	+2	
黃子耀	+1		+1	-2	+1		+1		+4	
王鉉芸	+2		+1		+1		+2		+4	
葉家丞	+2		+3		+1		+2		+3	
劉富軒	+2	+3	+1		+1		+1	+1	+3	
黃慶頤		-3							+3	
鄭學文	+2		+2		+2				+3	
羅品堯	+1		+3		+1		+10000	×+1	+3	
曾子芮	+2		+3		+4		+3		+2	
呂幸亭	-1		-1		-1		+2		+2	
許乃尹	+1		+3		+2		+3			
張惠茹	+2		+1		+1		+1		+3	
陳琪丹	+1		+1		+3		+2			
陳宜湘	+1		+1		+1		+1		+1	
蔡依澄	+1		+3		+3		+2		+3	
陳歐佳	+2		+3		+3	-1	+3		+3	
蘇匯軒	-1		+1		-1	-2	+3		+2	
陳渼璇	+2		+3		+3		+3		+3	
鄭可萃	+2		+3		+3		+4		+3	
曾詩芸	+2		+2		+2		+2			
蔡翊歆	+1		+1	+1			+2		+2	
吳玄苓	+2		+2		+2		+1			
林唐真	-2		+1		-3		+2		-1	
周治宏	+1	+1	-1					+3	+3	

就桌遊的觀點

1.超級犀牛的置入

桌遊放進教學中，其實還是有點突兀，雖然好像是有關的東西，但在教學情境中，到底還是老師拋出的新東西(但對有些有在玩桌遊的班級就不是)。但在這個單元，由於大家能增進彼此的感情，其中有一項就是大家一起玩樂，玩樂中就也包含桌遊，因此介紹桌遊出場還算是在情境脈絡裡。

超級犀牛在玩過三次後，小朋友已經逐步發現要搭好高樓的方法，之後，和小朋友透過幾次問答，最後小翊說出：「該是因為我們合作吧!」而讓老師放下心，同學也覺得「是呀!」的表情中得到一個好答案。在設計友誼大富翁之前，又再一次讓小朋友想一想超級犀牛的啟示，有的小朋友小寫的是初階方式，但經過分組討論，所有組別都同意合作，或合作和專心，是最重要的。以後，需要合作的情況，只要提示超級犀牛，馬上就能明白老師要他們合作。

超級犀牛的置入，不在原本脈絡中。但有歡樂的效果，也能具體看到合作的成果，和歡樂的感受，並且發現學生亮點。

2.友誼大富翁的設計

一開始，老師先說明簡單的設計規則，並且以大家熟知的世界大富翁為藍圖。小朋友一開始即十分熱中的先寫好關於主題：友誼大富翁的好運卡和考驗卡，然後著手設計「美術/配件」，並和「機制」一起運作，原本我以為小朋友可能就按照老師給的簡單設計概念去畫好格子就可以玩，沒想到不同的組就設計出不同的機制，讓玩的過程中，增加刺激感。在美術方面，小朋友畫的圖好像和主題不見得相關，就是畫高興的。其中有格子畫太小

的，過程有請他們畫大一點，但是有的有聽有的沒聽，也有格子畫得太雜亂的，也在公布時，被點出這樣很不好走，相反，畫的端正大格的就成為小朋友想要選購的商品。在配件方面，小朋友帶來立方體，貼上自製點數成為骰子，十分有趣，還有用空白卡片來做好運卡和考驗卡，至於點數是用白色小積木(本來想用塑膠錢幣，但因有點複雜而放棄)，還有棋子各組不一，有的用橡皮擦，也的用彩色筆，鑰匙圈的都有，十分有趣。各組也都回饋，從設計中參與了畫畫，設計，並且要合作；當一個玩家更是覺得好玩、刺激。

友誼大富翁，讓小朋友同時是設計師又是玩家，將所學的主題當成桌遊主題，學生是學習的主體，具有高度動機投入設計和學習，能結合舊經驗，創造新物品。

(七組的美術/配件)

3.桌遊的功能遷移

現在如果班上有事件發生，老師就會說抽到考驗卡，然後把事件描述，然後問小朋友這一題要如何解決，小朋友會比較快進入狀況，然後真的動動腦，試著發表看看答案能不能得到大家的認同而加分，對於老師，也因為得到小朋友的多元思考和協助，也覺得好像張的是在玩遊戲那樣，既輕鬆又可以有效果，覺得還挺好的。至於，合作的議題，透過具體的超級犀牛的成功體驗，似乎更能輕易喚起小朋友對於合作的重要性和方法的提醒。目前的桌遊融入教學的嘗試還挺不錯的。但是，感覺小朋友比較浮動，和老師的連結似乎有點淡掉，又趕緊做學共的提醒，聆聽和尊重他人，讓小朋友能夠安靜沉靜下來，以利進行思考和討論。

4.桌遊的推廣

這次的融入教學，感受到桌遊的魅力，往後的教學中如果能適時融入桌遊，應有提升教學的效果，但也需要有桌遊資料庫和實物遊玩的經驗為後盾才行。