

領域 / 科目	品德教育		設計者	莊雨姍
實施年級	一年級		總節數	7 節
活動名稱	We can play together!			
教學日期	111 年 10 月		教學時間	早自習、課間活動、生活課、閱讀課
設計依據				
學習重點	學習表現	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。		核心素養 ●總綱 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。 ●領綱 生活-E-C 1 覺察自己、他人和環境的關係，體會生活禮儀與團體規範的意義，學習尊重他人、愛護生活環境及關懷生命，並於生活中實踐，同時能省思自己在團體中所應扮演的角色，在能力所及或與他人合作的情況下，為改善事情而努力或採取改進行動。。
	學習內容	D-I-4 共同工作並相互協助。		
議題融入說明	學習主題	品德教育		
	實質內涵	團隊合作－我會和同學一起遊戲、一起學習。		
融入領域	生活領域、閱讀			
教材來源	基隆市家庭聯絡簿、生活課本翰林版第一冊、繪本			
教學設備/資源	1、繪本： <u>我們一起來幫忙</u> (東雨文化)。 2、聯絡簿、生活課本。 3、視聽設備、遊樂器材。 4、學習單、便利貼、標籤貼。			

學習目標

- 1、認知：能學習不同遊戲的規則，也能理解繪本故事的意涵。
- 2、情意：能瞭解團隊合作的重要，並與同學從遊戲中學習互助與關懷。
- 3、技能：能透過遊戲，提高專注力及手眼協調能力。

教學活動流程：

We can play together !

遊戲王（生活）

以課本第 18、19 頁作為活動的開始，讓孩子能發表自己下課時間進行的活動，再由老師將班級同學分組，大家在下課時間可以一起從事團體的活動和遊戲。

小小偵探

每組同學要一起行動，找出指定的物品，完成任務。

來追我啊！

每次有兩組同學進行遊戲，一組同學身上有腰帶並黏上色帶，另一組同學拔下色帶。

眼明手快

將籃子裡的球在時間內，依照顏色分進指定的瓶子裡。

我們一起來幫忙（閱讀）

透過三個分組遊戲：「小小偵探」、「來追我啊！」及「眼明手快」，讓孩子在不同遊戲中，都能有機會參與及表現。在「小小偵探」中，可運用閱讀及理解力；「來追我啊！」能充分發揮速度和靈活度；而「眼明手快」則需表現觀察力及手眼協調能力。希望不同的孩子在三個不同的遊戲都能有機會投入。活動最後帶入繪本教學，讓孩子能結合自己的活動經驗，及繪本中的情境，理解到不同的同伴有不同的特點，在合作的過程中，能為共同目標而努力，就是最有意義的收穫！

教學活動設計

教學活動	時間	評量方式
<p>教學活動一～遊戲王</p> <p>【準備活動】</p> <p>一、請學生將課本打開至 18、19 頁。教師播放電子書。</p> <p>二、教師提問：下課時間可以做哪些事？你平常下課都在哪裡？做什麼？跟哪些同學在一起？</p> <p>【發展活動】</p> <p>一、由學生自由發表自己下課時的活動與經驗，教師整理學生的發言並書寫於黑板上。</p> <p>二、教師請學生說明自己常玩的遊戲是如何進行。</p> <p>三、教師提問：</p> <p>1、哪些遊戲是需要有同伴一起進行？</p> <p>2、你常常和哪幾個同伴一起遊戲？</p> <p>3、請你說出你的同伴有哪些優點，讓你喜歡和他一起玩。</p> <p>【統整活動】</p> <p>一、學生口頭發表後，教師發下便利貼，請學生寫下自己的想法，貼在海報紙上。</p> <p>二、教師和學生一起統整大家的意見，歸納出學生心目中的「遊戲王」有哪些特質。共同完成心智圖。(見附件二)</p> <p style="text-align: center;">～第一、二節活動完～</p>	80 分鐘	口頭發表、實作、聆聽態度

教學活動設計

教學活動	時間	評量方式
<p>教學活動二～小小偵探</p> <p>【準備活動】</p> <p>一、 由教師事先準備遊戲所需物品:指定物品數樣、號碼球、謎題。</p> <p>二、 教師講解「小小偵探」的遊戲規則:將全班同學分為數組，每一組的組長抽號碼球決定序號，再依序號領取謎題。</p> <p>三、 組長領取謎題之後，與組員一起研究尋找的物品為何，並於課間活動的時間展開偵探任務。</p> <p>【發展活動】</p> <p>一、 各組學生於課間活動時間進行遊戲。時間到了即結束遊戲。</p> <p>二、 遊戲結束後，各組一起把找到的物品放在桌上，並加以計分。</p> <p>【統整活動】</p> <p>一、 教師請學生發表遊戲時的心情或是感想，以及遊戲時組員間如何分配工作。</p> <p>二、 教師和學生一起歸納意見，順利找到物品的組別可加分。</p> <p style="text-align: center;">～第三節活動完～</p>	40 分鐘	口頭發表、實作

教學活動設計

教學活動	時間	評量方式
<p>教學活動三～來追我啊！</p> <p>【準備活動】</p> <p>一、 由教師在教室事先準備遊戲道具：腰帶及色帶數條。</p> <p>二、 教師講解「來追我啊！」的遊戲規則：每次有 2 組學生一起進行遊戲。一組同學戴上腰帶，腰帶上黏有色帶；以活動中心羽球場的範圍為限，另一組同學負責追，只要能拔下一條色帶即得分，時間以三分鐘為限。</p> <p>三、 將班上同學隨機分為數組。</p> <p>【發展活動】</p> <p>一、 每兩組學生依序進行遊戲。其他組的學生可幫忙計時、計分、或是在場邊加油。</p> <p>二、 全部組別都進行過遊戲之後，稍作休息及喝水，再公布計分結果。</p> <p>【統整活動】</p> <p>一、 教師請學生發表遊戲時的心情或是感想，以及遊戲應該怎麼玩才會提高分數。</p> <p>二、 教師和學生一起歸納意見，再重新進行一次遊戲。</p> <p style="text-align: center;">～第四節活動完～</p>	40 分鐘	口頭發表、實作

教學活動設計

教學活動	時間	評量方式
<p>教學活動四～眼明手快</p> <p>【準備活動】</p> <p>一、 由教師在教室事先準備彩色小球及透明罐子數個。</p> <p>二、 教師講解「眼明手快」的遊戲規則:每組都有一籃不同顏色的球，及透明罐子三個，罐子上會貼有不同顏色的標籤。限時三分鐘內，請將球依顏色分到不同的罐子裡。時間到後，大家一起計算正確分類的球的數量，計算得分。</p> <p>三、 將班上同學隨機分為數組。</p> <p>【發展活動】</p> <p>一、 由各組學生依序進行遊戲。其他組的學生可幫忙計時、計分、或是撿球。</p> <p>二、 全部組別都進行過遊戲之後，公布計分結果。</p> <p>【統整活動】</p> <p>一、 教師請學生發表遊戲時的心情或是感想，以及遊戲應該怎麼玩才會有好的表現。</p> <p>二、 教師和學生一起歸納意見，再重新進行一次遊戲。</p> <p style="text-align: center;">～第五節活動完～</p>	40 分鐘	口頭發表、實作

教學活動設計		
教學活動	時間	評量方式
<p>教學活動五～我們一起來幫忙</p> <p>【準備活動】</p> <p>一、教師提問：全班一起玩了三個遊戲，你們最喜歡哪一個？請你們說一說為什麼。</p> <p>二、教師：我們今天來分享一個關於比賽的故事，我們看看小動物們為什麼要比賽。</p> <p>【發展活動】</p> <p>一、教師利用視聽設備進行繪本教學。</p> <p>二、繪本教學進行當中，教師提問：</p> <p>1、故事的主角是誰？</p> <p>2、松鼠有哪些優點？</p> <p>3、為什麼松鼠不能自己比賽？</p> <p>4、比賽加入了哪些動物？</p> <p>5、松鼠為什麼不能自己完成比賽？</p> <p>6、松鼠最後有贏得比賽嗎？為什麼？</p> <p>7、松鼠心情如何？為什麼？</p> <p>【統整活動】</p> <p>一、讀完故事後，教師發下閱讀學習單，與學生一起討論並完成。(見附件三)。</p> <p>二、學生完成閱讀學習單後，教師請學生分享，說出自己的組員在遊戲當中做了哪些事，並發下圓點標籤貼，如果是有幫助小組表現的，可以在同學手臂上貼貼紙。</p> <p>三、教師鼓勵學生分享，一起遊戲的過程中，自己學到什麼。</p> <p>四、教師請學生打開聯絡簿第39頁，請孩子寫下：「我發現生活中團結合作的善行」、「我的團結合作實踐分享」。完成後，教師拍下學生的回饋，於下次閱讀課與同學一起分享。(見附件四)</p> <p style="text-align: center;">～第六、七節活動完～</p>	80 分鐘	口頭發表、實作、聆聽態度、學習單

附件二 遊戲王心智圖



我們一起來幫忙

班級: 座號: 姓名:

小朋友，讀完繪本的故事之後，我們來想一想，如果我們跟故事中的小動物們合作找橡果，你會怎麼分配工作呢？

這是()，他會()，所以我會請他()



這是()，他會()，所以我會請他()

這是()，他會()，所以我會請他()

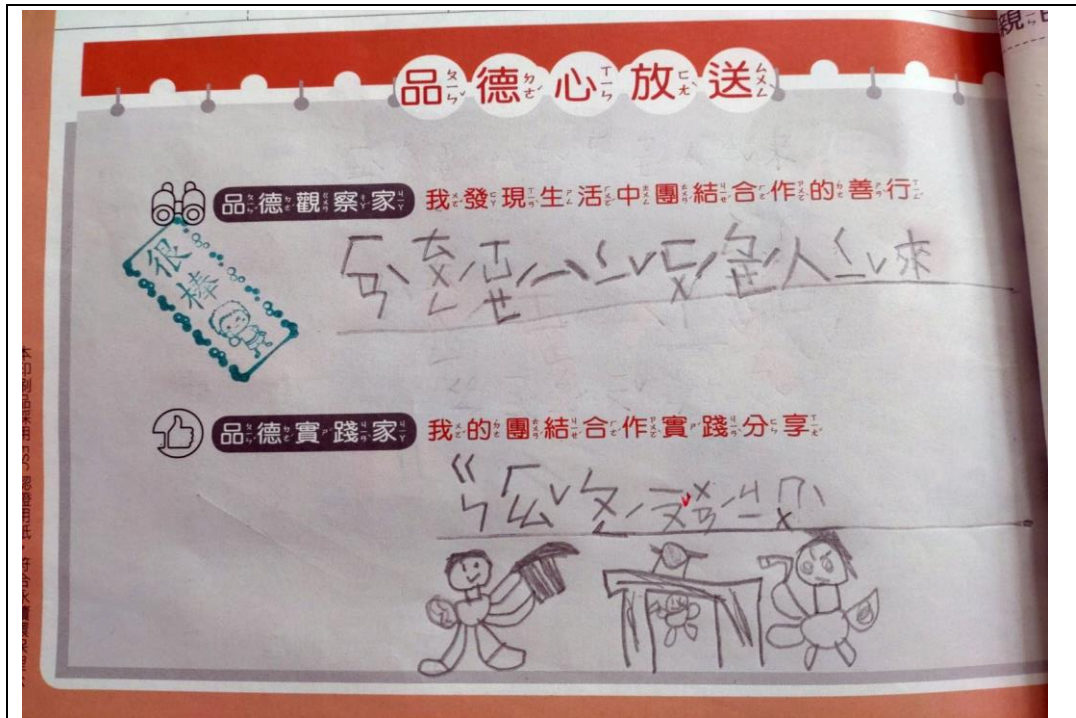


這是()，他會()，所以我會請他()

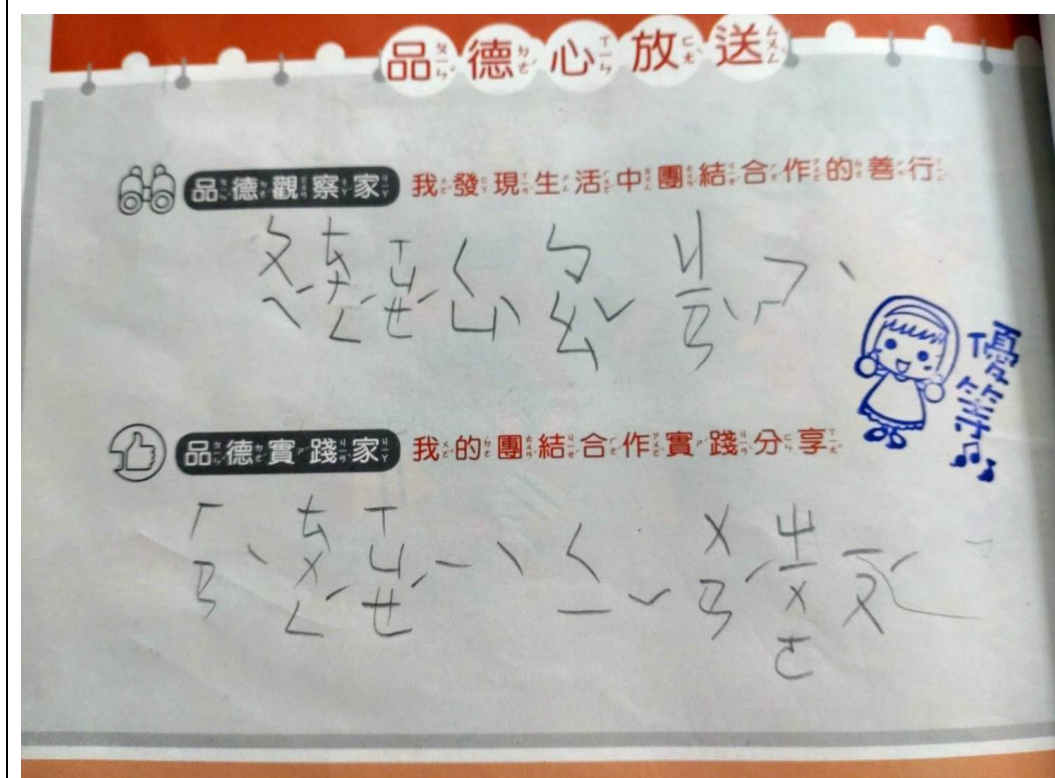


這是()，他會()，所以我會請他()

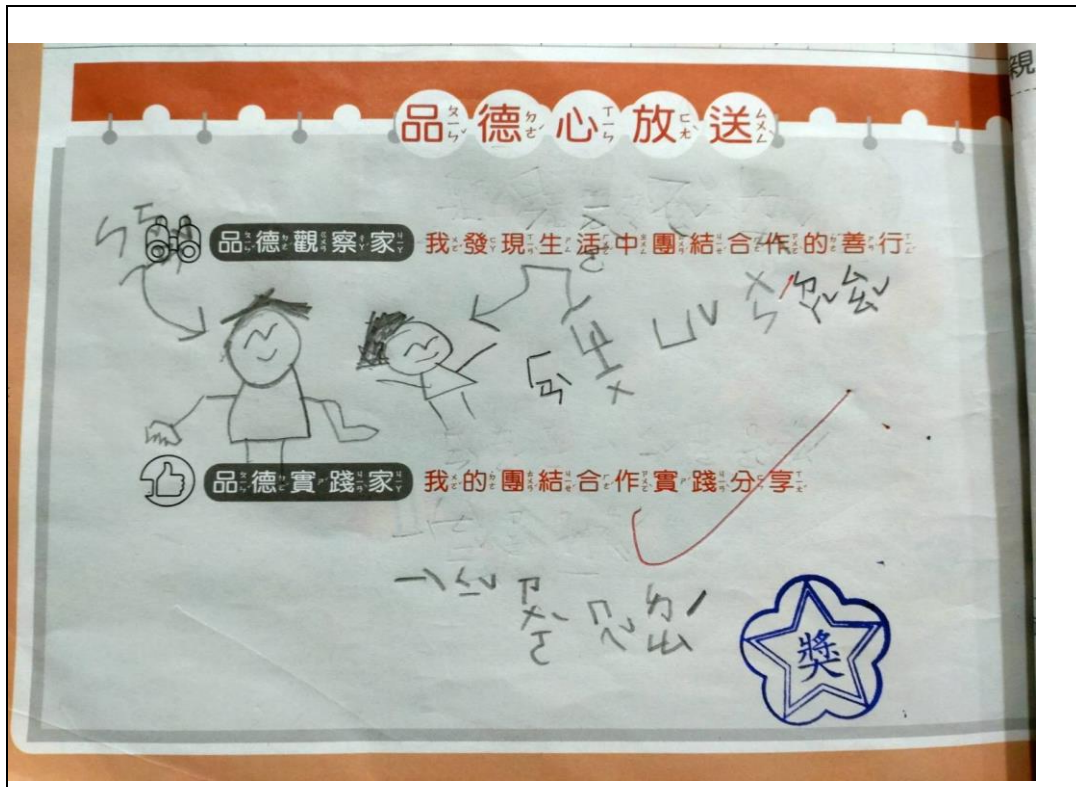
附件四 學生聯絡簿回饋



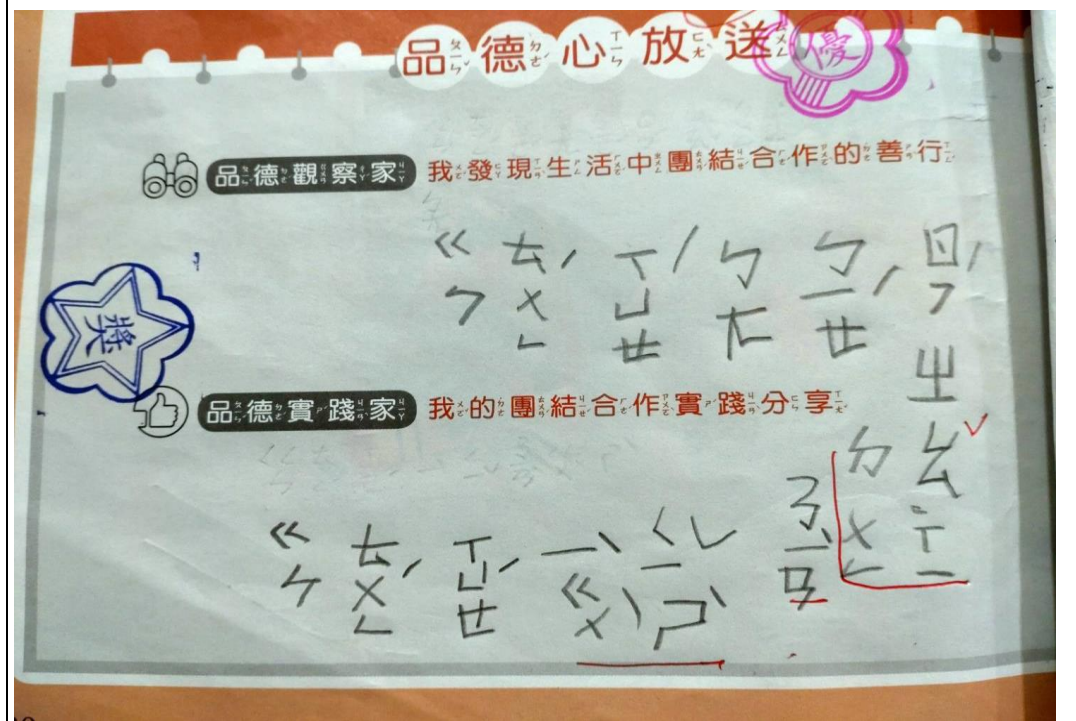
回饋一



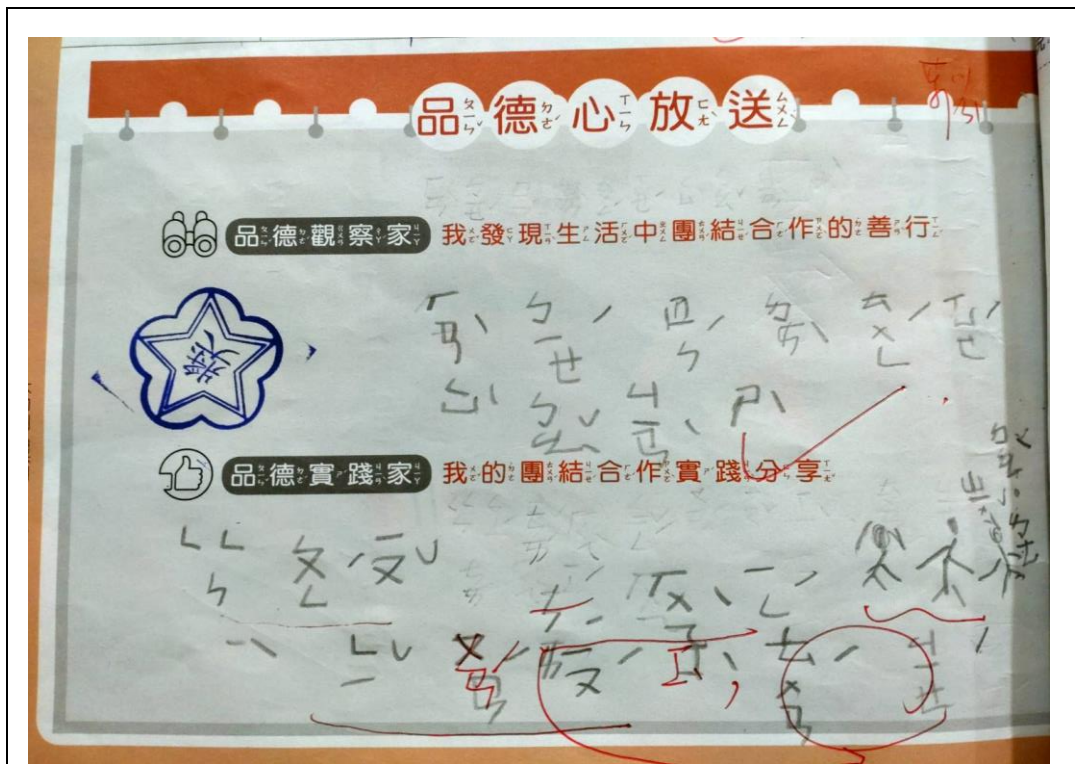
回饋二



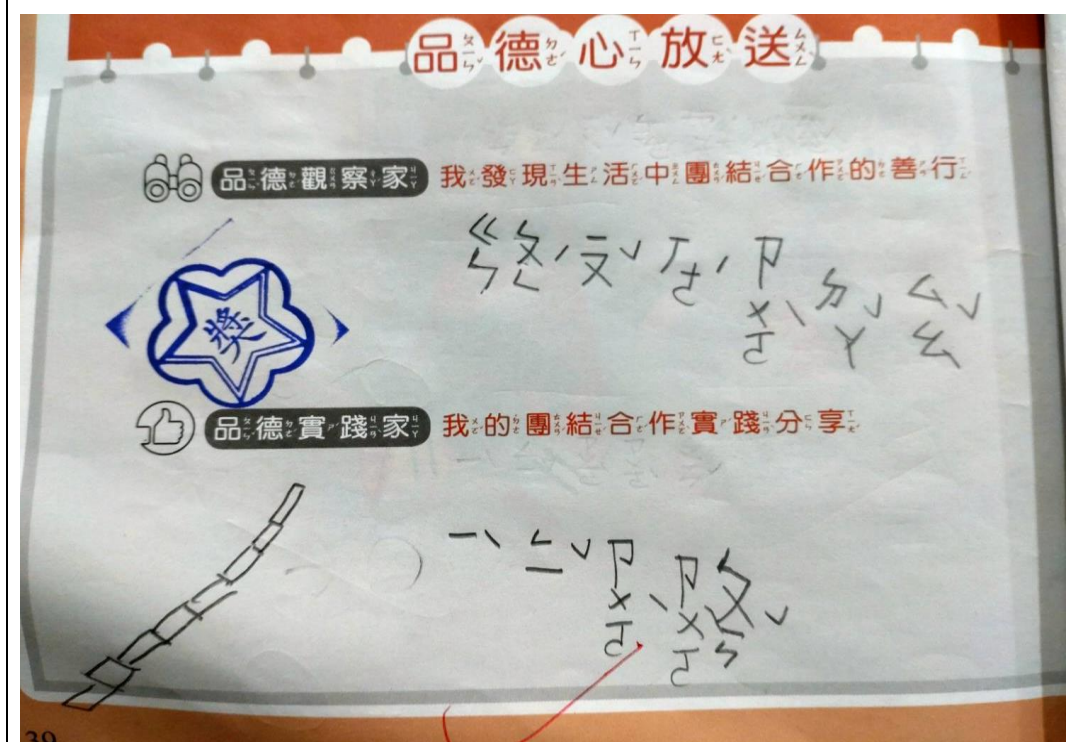
回饋三



回饋四



回饋五



回饋六