

彰化縣新庄國小「素養導向教學與評量」教學活動設計

一、教學活動設計

(一) 單元

領域科目	生活	設計者	李珮宜	
單元名稱	四-3 和風一起玩(風車製作)	總節數	共 2 節， 40 分鐘	
教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 教科書 (<input type="checkbox"/> 康軒 <input type="checkbox"/> 翰林 <input checked="" type="checkbox"/> 南一 <input type="checkbox"/> 其他) <input type="checkbox"/> 改編教科書 (<input type="checkbox"/> 康軒 <input type="checkbox"/> 翰林 <input type="checkbox"/> 南一 <input type="checkbox"/> 其他) <input type="checkbox"/> 自編 (說明：)			
學習階段	<input checked="" type="checkbox"/> 第一學習階段 (國小一、二年級) <input type="checkbox"/> 第二學習階段 (國小三、四年級) <input type="checkbox"/> 第三學習階段 (國小五、六年級) <input type="checkbox"/> 第四學習階段 (國中七、八、九年級)	實施年級	二年級	
學生學習經驗分析	1. 運用簡單的材料，塗畫組合成作品，感受實作的喜悅與成就感。 2. 運用創作的作品來，增添生活樂趣。			
設計依據				
總綱核心素養	<ul style="list-style-type: none"> ●A1 身心素質與自我精進 ●A2 系統思考與解決問題 ●A3 規劃執行與創新應變 ●B2 科技資訊與媒體素養 			
核心素養具體內涵	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有正向的看法，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。 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。 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。 生活-E-B2 運用生活中隨手可得的媒材與工具，透過各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理。			
學習重點	學習表現	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。 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。 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感主動學習新的事物。 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。		
	學習內容	A-I-3 自我省思。 C-I-2 媒材特性與符號表徵的使用。 C-I-4 事理的應用與實踐。 C-I-5 知識與方法的運用、組合與創新。 D-I-4 共同工作並相互協助。		

課程目標	1. 知道利用風的特性可以玩什麼遊戲。 2. 知道自己想要做的玩具要利用哪些材料和工具來製作。 3. 能自製利用風力來玩的玩具。 4. 知道利用什麼方法可以在遊戲時表現得更好。
教學設備／資源	●課本情境圖、各種風力遊戲或玩具。 ●課本附件、紙、竹筷子、泡棉雙面膠帶、彩色筆。 ●自製的玩具。 ●電子書。
參考資料	●南一版生活一上教師手冊。

(二) 規劃節次

節次規劃說明		
選定節次 (請打勾)	單元節次	教學活動安排簡要說明
✓	1 第一節課	討論與分享 實作:構思並製作
	2 第二節課	實作:構思並製作 把做好的成品讓大家一起欣賞。

(三) 本節教案

教學活動規劃說明			
選定節次	第 1 節	授課時間	40 分
學習表現	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。 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。 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感主動學習新的事物。 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。		
學習內容	A-I-3 自我省思。 C-I-2 媒材特性與符號表徵的使用。 C-I-4 事理的應用與實踐。 C-I-5 知識與方法的運用、組合與創新。 D-I-4 共同工作並相互協助。		

學習目標	1. 知道利用風的特性可以玩什麼遊戲。 2. 知道自己想要做的玩具要利用哪些材料和工具來製作。 3. 能自製利用風力來玩的玩具。 4. 知道利用什麼方法可以在遊戲時表現得更好。		
與其他領域/科目連結			
教學活動內容及實施方式		時間	學習檢核/備註
【活動：和風一起玩(風車製作)】第(1.2)節			
【準備活動】【活動1：風和遊戲】			
一、討論與發表			
<ul style="list-style-type: none"> • 利用風的特性，想玩什麼樣的遊戲呢？ 1. 還記得風來了，東西會發生什麼變化嗎？ 2. 除了移動，還有哪些現象？ 3. 利用風，我們可以一起玩什麼遊戲？ 4. 風要怎麼把東西推倒？除了用來玩相撲紙偶互推，還可以玩什麼呢？ 5. 風可以讓東西移動，可以用來玩什麼呢？ 6. 除了利用風吹動瓶蓋走迷宮，還可以玩什麼呢？ 7. 風還可以讓東西轉動，哪些遊戲適合呢？ 8. 風能讓東西飛起來，可以玩什麼呢？ 		5	<ul style="list-style-type: none"> ●參與討論 ●態度檢核
二、討論			
<ul style="list-style-type: none"> • 討論玩具的製作。 1. 製作這個玩具需要哪些材料和工具呢？ 2. 在製作玩具時要注意什麼呢？ 3. 你覺得紙風車容易製作嗎？為什麼呢？ 4. 你覺得相撲紙偶容易製作嗎？為什麼呢？ 		5	<ul style="list-style-type: none"> ●參與討論 ●態度檢核
【發展活動】【活動2：動手做玩具】			
一、實作			
<ul style="list-style-type: none"> • 動手做玩具。 1. 經過討論決定要做什麼玩具呢？ 2. 開始動手做。 3. 準備附件 6、竹筷、泡棉雙面膠帶、尖刀、著色工具。 4. 取下附件 6 摺出風車葉片形狀，並在葉片上塗色。 5. 竹筷前端用泡棉雙面膠帶固定。 6. 放入風車。 7. 竹筷另一端也黏上泡棉雙面膠帶。 8. 完成風車。 		10	<ul style="list-style-type: none"> ●口頭發表 ●參與討論 ●實作表現
		40	<ul style="list-style-type: none"> ●實作表現

<p>二、發表與討論</p> <ul style="list-style-type: none"> • 動動腦，設計不同的玩法。 1. 風車可以怎麼玩？ 2. 什麼方法可以讓風車轉得更快呢？ <p>【總結活動】</p> <p>三、小組試玩</p> <ul style="list-style-type: none"> • 將製造風的方法，實際運用在遊戲上。 1. 請你們試試看不同的玩法吧！ 2. 你最喜歡哪一種玩法呢？ 3. 你用什麼方法在比賽或遊戲時表現得更好？ 4. 想不想試試別組的遊戲？ 5. 怎麼樣可以每一種都盡量玩到呢？ 6. 輪流玩是好方法，可以怎麼做呢？ 	20	<ul style="list-style-type: none"> ● 實作表現 ● 態度檢核
---	----	--

二、教學回饋（待教學實踐後完成）

教學照片	
本次上課要完成的作品解說	實際操作示範應該注意的地方
完成風車	試試風車會不會轉
教學心得與省思	
<p>（實際依教案內容進行教學實踐後所為之省思紀錄，可含成效分析、教學省思與修正建議等）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. 	