

十二年國教素養導向教學方案

領域/科目	生活	設計者	郭月琴
實施年級	二年級	節數	1 節，共 40 分鐘
單元名稱	磁鐵小創客		
設計依據			
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。 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 4-I-1 利用各種生活的媒介與素材，進行表現與創作，喚起豐富的想像力。	核心素養 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-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。 生活-E-C2 覺察自己的情緒與行為表現可能對他人和環境有所影響，用合宜的方式與人友善互動，願意共同完成工作任務，展現尊重、溝通以及合作的技巧。
	學習內容	C-I-5 知識與方法的運用、組合與創新。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	
教材來源	康軒版國小生活第四冊(二上)第 3 主題第 3 單元		
教學設備/資源	電子教科書、課本附件、磁鐵、迴紋針、美勞用具		
學習目標	一、嘗試運用磁鐵特性設計遊戲，表達自己的想法，並激發創意。 二、小組合作探究和提出解決自製磁鐵遊戲遇到的問題。 三、能遵守遊戲規則，與同學合作玩磁鐵遊戲。		
教學規劃	讓小組合作設計和創作磁鐵遊戲，分組輪流玩磁鐵遊戲，並從創作磁鐵遊戲過程中發現問題，思考解決方法並進行改良。		
教學活動內容及實施方式		時間	教學評量／備註
一、引起動機 ●教師說明：「我們可以運用磁鐵吸住鐵製品、磁鐵隔著薄的物品可以吸住鐵製品、兩塊磁鐵相吸或彈開等特性，設計磁鐵遊戲。」		2'	
二、發展活動 ●教師講解：「怎麼運用磁鐵特性設計和創作磁鐵遊戲？」 (一) 老師提問，全班發表。 (1)運用磁鐵的什麼特性設計遊戲？ (2)要設計什麼遊戲呢？準備什麼材料？		10	

<p>(3)怎麼讓遊戲更好玩呢？</p> <p>(二)分工合作完成動物賽跑磁鐵遊戲。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 剪下附件的動物圖案。 2. 將動物圖案底部沿著摺線向內摺。 3. 在底部別上迴紋針。 4. 拿出圖畫紙，畫出迷宮路線。 <p>(三)小組試玩磁鐵遊戲：將別有迴紋針的動物圖案放在迷宮圖上，下方放磁鐵，吸住動物，沿著路線走迷宮</p> <p>三、總結活動</p> <p>●教師提問：「設計磁鐵遊戲時，有什麼問題？該怎麼解決？怎麼做可以讓動物走得比較快？」</p> <p>教師請學童思考：「嘗試解決改良，會更好玩嗎？」</p>	<p>10</p> <p>,</p> <p>10</p> <p>8</p>	<p>.實作評量：檢視學童能否與同學合作且認真參與磁鐵遊戲。</p>
<p>教學提醒</p>	<p>一、鼓勵學童欣賞各組磁鐵遊戲的差異，並互相學習。</p> <p>二、課本列舉兩個磁鐵遊戲，僅供教師引導學童創作之參考，請多鼓勵學童創作為宜。</p> <p>三、引導學童從實際探索和小組分享，發現或歸納磁鐵特性，避免教師直接講述教導。</p>	