

村東國民小學「素養導向教學與評量」教學活動設計

一、教學活動

(一) 單元(光影好好玩)

領域科目	生活	設計者	郭怡君	
單元名稱	1.光和影	總節數	共 5 節, 200 分鐘	
教材來源	<input type="checkbox"/> 教科書 (<input checked="" type="checkbox"/> 康軒 <input type="checkbox"/> 翰林 <input 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	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-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。 2-I-3 探索生活中的人、事、物, 並體會彼此之間相互影響。 5-I-1 覺知生活中人、事、物的豐富面貌, 建立初步的美感經驗。 7-I-1 以對方能理解的語彙或合宜的方式, 表達對人、事、物的觀察與意見。			

(二) 規劃節次 (請自行設定節次, 可自行調整格式)

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 1 節課	踩影子遊戲怎麼玩? 1.能分享踩影子的特別經驗與感受。 2.知道踩影子遊戲的規則與安全事項。
	2 第 2 節課	踩影子遊戲怎麼玩?

			<p>1.能分享踩影子的特別經驗與感受。</p> <p>2.知道踩影子遊戲的規則與安全事項。</p>
V	3	第 3 節課	<p>踩影子小玩家</p> <p>1. 影子會隨著物體的移動而移動。</p> <p>2. 保護自己影子不被踩到的訣竅。</p> <p>3. 踩到別人影子的訣竅。</p>
	4	第 4 節課	<p>校園中的影子</p> <p>1. 物體的形狀不同，影子形狀也不同。</p> <p>2. 影子不是固定不動，它會隨著移動中的人或物體而動，影子形狀也會跟著改變。</p> <p>3. 陽光下，有的物體看不見它的影子。</p> <p>4. 影子因投射在不是平面的地方而變形。</p> <p>5. 生活中的影子變化多，只要留心觀察，不同的時間、不同的地點、不同的物體，都可能呈現不同的影子形像。</p>
	5	第 5 節課	<p>校園中的影子</p> <p>1. 物體的形狀不同，影子形狀也不同。</p> <p>2. 影子不是固定不動，它會隨著移動中的人或物體而動，影子形狀也會跟著改變。</p> <p>3. 陽光下，有的物體看不見它的影子。</p>

			<p>4. 影子因投射在不是平面的地方而變形。</p> <p>5. 生活中的影子變化多，只要留心觀察，不同的時間、不同的地點、不同的物體，都可能呈現不同的影子形像。</p>
--	--	--	--

(三) 各節教案 (授課節次請撰寫詳案，其餘各節可簡案呈現)

教學活動規劃說明			
選定節次	第 3 節 課	授課時間	40 分鐘
學習表現	<p>1. 檢視學童能否在踩影子過程中覺察光與影的位置，知道怎麼踩到影子及保護影子的方法。</p> <p>2. 檢視學童能否反思踩影子過程中的表現，或發想創新規則與玩法，表達再次嘗試的意願與動機。</p>		
學習內容	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>F-I-4 對自己做事方法或策略的省思與改善。</p>		
學習目標	<p>一、 體驗玩踩影子遊戲的樂趣，挑戰自我，學習人際互動及遵守遊戲規則與安全事項。</p> <p>二、 從踩影子中探究保護影子及踩人影子的方法，進而覺察光與影的相對位置及影子形狀長短的變化。</p> <p>三、 觀察影子的各種現象，覺察影子的變化特性及其與光、物體的相互影響。</p> <p>四、 分享影子帶來的特別經驗及感受，感知影子的豐富樣貌。</p>		

<p>二、 總結活動</p> <p>(一) 全班帶至陰涼處，讓學童喝水、擦汗休息。</p> <p>(二) 教師提問：「玩踩影子遊戲時，你有什麼特別的體驗或感受？」</p> <p>(例如：追逐的過程好累但很刺激、很好玩……)</p> <p>(三) 教師歸納踩影子遊戲的規則及安全事項。</p>	<p>5 分鐘</p>	
<p>【活動二】踩影子小玩家</p> <p>一、 引起動機</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 教師提問，學童自由舉手發言。 <ol style="list-style-type: none"> 1. 玩踩影子遊戲時，你的影子會怎麼移動呢？(例如：影子會跟著我(人)動；我跑影子也跑，我停影子也停……。) 2. 踩影子時，你的影子會在哪裡？(例如：影子有時候在我的前面，有時候跑到我的後面，有時候在我的右邊……。) <p>二、 發展活動</p> <p>(一) 教師提問：「你的影子為什麼會被踩到呢？你知道要怎麼保護自己的影子嗎？」</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小組討論，教師鼓勵各組發表補充。 2. 教師小結學童可能的答案。 <ol style="list-style-type: none"> (1) 跑太慢，很快被「鬼」踩到。 (2) 背著太陽跑，讓影子落在自己的前面，「鬼」在後面追，這樣比 	<p>10 分鐘</p>	<p>口頭評量: 檢視學童能否說出玩踩影子遊戲時，應該遵守的遊戲規則與安全事項。</p> <p>口頭評量</p>

<p>較不容易被踩到。</p> <p>(3) 快要被踩到時，趕快躲進大影子裡，再想辦法。</p> <p>(4) 有些人只顧踩別人的影子，很容易也被人踩到。</p> <p>(5) 只是亂跑，不去注意影子的位置，最容易被踩到。</p> <p>(6) 把影子藏好，不讓人靠近。</p> <p>(二) 教師提問：「你知道要怎麼做才能踩到別人的影子呢？ 踩不到別人影子的原因是什麼？」</p> <p>1. 小組討論，教師鼓勵各組發表補充。</p> <p>2. 教師小結學童可能的答案。</p> <p>(1) 太心急了，就容易踩空。</p> <p>(2) 只想保護自己的影子，沒有機會去踩別人的影子。</p> <p>(3) 趁別人互踩時，比較有機會踩到他們其中一個的影子。</p> <p>(4) 我跟在別人的影子後面，很容易踩到它。</p> <p>(5) 別人的影子落在我前面，就容易踩到它。</p> <p>(三) 教師提問：「玩踩影子遊戲時，你還有什麼發現呢？」</p> <p>1. 教師鼓勵學童自由舉手發言或提問。</p> <p>2. 教師小結學童可能的答案。</p> <p>(1) 蹲下時影子變短，站起來時又變長。</p> <p>(2) 發現太陽和影子位置的關係。例如：人的影子在太陽的另一邊。</p> <p>(3) 影子的形狀會隨著人的姿勢動作而改變。</p>	<p>10 分鐘</p>	
--	---------------------	--

<p>(4) 藏進大的陰影裡，雖然有機會逃掉，也有可能一出來就被踩到。</p> <p>(5) 躲在大影子裡，外面的「鬼」數數的時間好快。</p> <p>(6) 互踩時，很容易被其他人踩到。</p> <p>3. 教師針對學童的迷思概念或混淆觀念加以澄清。例如：影子的位置描述：</p> <p>(1) 「大家的影子都在同一邊。」這是場外的學童客觀所見：看見每個人的影子會落在固定的一側(陽光的另一邊)。</p> <p>(2) 「影子有時候在我的前面、後面、右邊……」這是場內學童的主觀經驗：因身體前後左右移動，影子雖在同一側，卻會因移動者面對的方位而有影子在前後左右的區別。</p> <p>(四) 口頭評量：檢視學童能否在踩影子過程中覺察光與影的位置，知道怎麼踩到影子及保護影子的方法。</p> <p>三、 總結活動</p> <p>(一) 教師提問，兩兩討論，教師鼓勵學童發言或補充。</p> <p>1. 玩踩影子遊戲時，你還學到了什麼？有什麼心得？</p> <p>2. 玩踩影子遊戲時，有什麼需要改進的地方？包括行為表現、遊戲規則等。</p> <p>3. 哪個踩影子玩法最有趣，最好玩？還可以怎麼玩？</p> <p>(二) 經由學童討論分享，教師串聯歸納。</p> <p>1. 影子會隨著物體的移動而移動。</p>		<p>口頭評量</p> <p>習作完成</p>
--	--	-------------------------

2. 保護影子不被踩到的訣竅

(1) 掌握自己的影子所在，如果只有一個「鬼」在後面追，讓影子落在自己的前面。

(2) 如果每個人都是「鬼」，不要只顧踩影子，也要保護影子。

3. 踩別人影子的訣竅

(1) 如果自己是「鬼」，且只有一位，盡量追「影子」，不是追人。

(2) 如果每個人都是「鬼」，先保護自己的影子，等機會再踩落在附近的影子。

4. 遊戲規則與安全

(1) 遵守遊戲規則及跑步安全，才能玩得順利又安心。

(2) 可以發想變化遊戲的玩法，制定規則，增加趣味。

例如：被踩到影子的人是否可以蹲下，等待他人拍肩救援？

5. 教師勉勵學童的好表現，引導省思不當的行為或危險動作。

(三) 要再玩一次踩影子遊戲嗎？

1. 教師視學童意願與時間考量決定是否再玩一次或嘗試新玩法，願意面對挑戰。

2. 鼓勵學童和家人從事戶外活動時，將學到的踩影子遊戲，與家人一起同樂並分享你的想法與發現。

(四) 評量實作

1. 口頭評量：檢視學童能否反思踩影子過程中的表現，或發想

<p>創新規則與玩法，表達再次嘗試的意願與動機。</p> <p>2.口頭評量：檢視學童能否歸納出在戶外活動時的各種注意事項及遵守踩影子時的遊戲安全。</p> <p>3.完成指定生活習作 10.11 頁。</p> <p>4.鼓勵學童和家人從事戶外活動時，將學到的踩影子遊戲，與家人一起同樂並分享你的想法與發現。</p>		
學習任務說明		
<p>1.能觀察並回答出影子的由來與影子的方向，並與班上同學進行良好的踩影子互動遊戲。</p> <p>2.能完成指定的生活習作 10.11 頁。</p> <p>3.鼓勵學童在生活中發現影子並能探究影子的變化，進而與家人或同學分享自己的新發現。</p>		