

臺南市家庭教育中心 101 年度徵選「家庭教育課程活動設計」方案

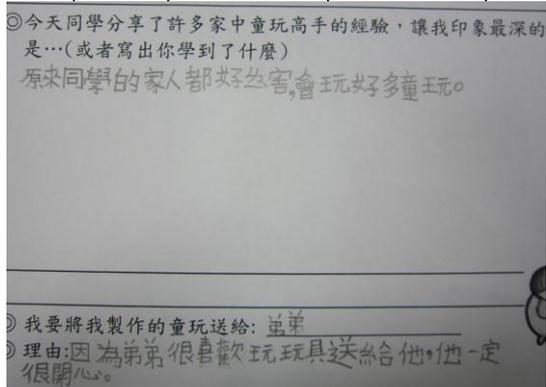
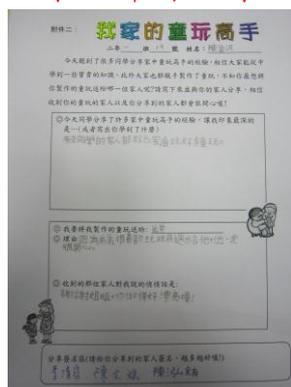
單元名稱	我家的童玩高手		
類目	<input checked="" type="radio"/> 家人關係組 <input type="radio"/> 家庭生活管理組		
教學實施對象	<input type="radio"/> 高中 <input type="radio"/> 國中 <u>低</u> 年級 <input checked="" type="radio"/> 國小	教學節數	<input checked="" type="radio"/> 3 節 <input type="radio"/> 6 節
學生背景分析	1. 學生為二年級學生。 2. 若實施於一年級學生，需等注音符號都學習完後，方可實施此課程。		
設計理念	低年級的孩子初來乍到，父母都會很擔心孩子的學習狀況與適應能力，若能透過課程來讓孩子做主動的分享，相信也能讓家長安心不少。因此利用孩子最喜愛的玩具來設計課程，希望孩子喜愛課程，並且能從中養成孩子主動分享的習慣，也讓孩子與家人的關係能更親密。		
單元目標	【活動一：憶起玩童玩】透過童玩此項媒材讓學生以分享的方式，學會與家人分享並拉近家人之間的情感。 【活動二：我家的童玩高手】透過在班上分享家人的生活點滴，讓孩子也能了解其他家庭的家人互動情形，同時也透過實作童玩讓孩子學會簡單製作玩具。 【活動三：童玩小書】透過製作小書做為總結活動，並且找機會展覽，讓孩子有成就感，也增加孩子與家人互動的機會。		
適用能力指標	【家庭教育】—關懷家人 I-2-1-2 主動和家人分享生活點滴。 【綜合活動領域】 1-1-1 探索並分享對自己以及與自己相關人事物的感受。		
預期目標	一、能認識一些童玩的名稱。 二、能養成和家人分享的習慣。 三、能自己製作簡單的童玩。 四、能了解其他家庭的家人互動情形。 五、能增加孩子與家人的互動機會與時間。		

節次(能力指標)	教學內容	時間	教學資源	評量方式
<p>【家庭教育】 I-2-1-2 【綜合】 1-1-1</p>	<p><b>活動一：憶起玩童玩</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 引起動機：「童玩」翻翻樂。製作小紙卡寫上童玩名稱和圖片，然後蓋上紙卡貼在黑板上，讓學生進行配對翻翻樂。</li> <li>2. 教師透過網站介紹童玩(『趣說台灣童玩』，出處：全球華文網路教育中心)</li> <li>3. 教師拿出童玩實物，指導孩子如何玩，童玩可包括陀螺、波浪鼓、竹蜻蜓…等。</li> <li>4. 讓學生實際玩童玩。</li> <li>5. 教師指導學生回家分享今天的課程給家人，同時找出家中的童玩高手指導學生玩童玩的秘訣，然後完成學習單一：「憶起玩童玩」〈附件一〉。</li> </ol> <p style="text-align: center;">--第一節課結束--</p> 	<p>5 10 10 10 5</p>	<p>「童玩」翻翻樂卡片 筆電和單槍 童玩實物 學習單一：「憶起玩童玩」</p>	<p>學習單評量</p>
<p>【綜合】 1-1-1 【家庭教育】 I-2-1-2 【綜合】 1-1-1</p>	<p><b>活動二：我家的童玩高手</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生上台分享家中的童玩高手是如何指導他玩。</li> <li>2. 指導學生動手製作送給一位家人的童玩(製作紙陀螺)。</li> <li>3. 教師指導學生填寫學習單二：「我家的童玩高手」〈附件二〉。</li> <li>4. 教師總結並提醒孩子回家後將自製的童玩送給家人，並且分</li> </ol>	<p>10 20 5 5</p>	<p>厚紙板、彩色筆、竹籤 學習單二：「我家的童玩高手」</p>	<p>學習單評量</p>



享今天的上課內容和完成學習單

--第二節課結束--



**活動三：童玩小書**

1. 教師事先設計好童玩小書的內頁格式〈如附件三〉，同時教師可依需求將附件三放大成 B4 或 A3 大小。
2. 指導學生如何製作「開口笑六頁童玩小書」。
3. 讓學生實際製作愛家小書。
4. 教師總結並讓孩子完成課程學習回饋單(附件四)，並提醒孩子隨時與家人進行分享。
5. 請學生將完成的小書帶回家分享且簽名後再交回，然後利用班親會或運動會等時間進行展覽。

5

30  
5

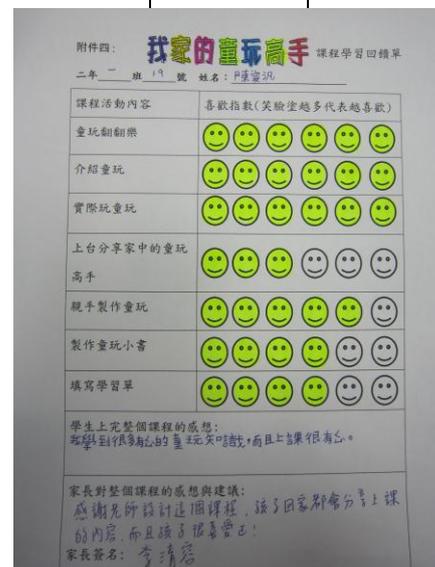
童玩小書的內頁格式

彩色筆  
回饋單

小書評量

【家庭教育】  
I-2-1-2  
【綜合】  
1-1-1

--第三節課結束--



教學評

1. 整個活動雖然短，但是家長反應提供了機會讓孩子開始密集的與其他家人做互動，因為家人多了共同的話題(童玩)，家中的氣氛也熱絡許多。因此預期可達到家庭教育的指標 I-2-1-2 主動和家

估	<p>人分享生活點滴。</p> <p>2. 本活動需協助的部分很簡單，但須家長的協助才能完成活動，因此須親師生三方一起協力合作完成。家長反應能讓他們共同參與課程，感覺很棒，但部分隔代教養的祖父母會較困擾，不知如何協助孩子，因此未來可採電話聯絡這些祖父母，讓他們了解進而放心。</p> <p>3. 教師可透過回饋單了解孩子的學習狀況與喜愛程度，以利未來課程的修正與調整參考用。例如：害羞的學生在回饋單上反應較害怕上台分享，這類型的孩子或許可以採分組分享。</p>
省思與建議	<p>1. 本課程可於綜合活動領域或彈性時間進行教學。</p> <p>2. 低年級透過課程內的分享，家長因此更了解孩子的上學情形及課程內容，同時孩子也學會更主動與家人分享，未來可多透過課程進行分享活動。</p> <p>3. 製作小書的部份只給予 30 分鐘，稍嫌不足，需再要求孩子於課餘時間加強內涵及美工。</p> <p>4. 可增加「給家長的一封信」，在活動實施前先發下，告知家長欲實施的活動內容和需家長配合之處，在執行上應該會更順利一些。</p>

◎學習評量：

1. 本教案設計中，評量部分包含學習單評量〈二張學習單〉和作品評量，評量次數教師可自行調整。
2. 評量標準與方式：評量方式簡單，只需依照評量項目在符合的地方進行勾選，然後再計分，可直接在學習單上增加質的評量，亦可換算成百分等級制，以供家長參考。

評量標準如下：

評量項目	超級厲害 〈7分〉	很不錯喔 〈5分〉	還可以啦 〈3分〉	要多加油 〈1分〉
1. 文字敘述正確符合題意。				
2. 句子通順優美。				
3. 字體端正清晰。				
4. 著色或插圖美觀富有創意。				
5. 作答詳細完整。				
計分方式	總得分：基本分 65 分+表現分數_____分=_____分			

◎附件：

1. 附件一：學習單--「憶起玩童玩」。
2. 附件二：學習單--「我家的童玩高手」。
3. 附件三：「童玩小書」。
4. 附件四：「我家的童玩高手」課程學習回饋單。

◎參考資料：

1. 引用網站『趣說台灣童玩』，出處：全球華文網路教育中心。

附件一：

# 憶起玩童玩

二年\_\_\_\_\_班\_\_\_\_\_號 姓名：\_\_\_\_\_

請畫出老師介紹過的三種童玩，然後和你的家人分享，並且找出你家中的童玩高手，請他指導如何玩童玩，現在就讓我們一起來玩童玩吧！

童玩名稱：\_\_\_\_\_

畫圖區：

童玩名稱：\_\_\_\_\_

畫圖區：

童玩名稱：\_\_\_\_\_

畫圖區：

分享簽名區(請給你分享到的家人簽名，越多越好喔!)

我家的童玩高手是：\_\_\_\_\_，他最會玩 \_\_\_\_\_，

他指導的秘訣是：\_\_\_\_\_。

附件二：

# 我家的童玩高手

二年 \_\_\_\_\_ 班 \_\_\_\_\_ 號 姓名： \_\_\_\_\_

今天聽到了很多同學分享家中童玩高手的經驗，相信大家能從中學到一些寶貴的知識。此外大家也都親手製作了童玩，不知你最想將你製作的童玩送給哪一位家人呢？請寫下來並與你的家人分享，相信收到你的童玩的家人以及你分享到的家人都會很開心喔！

◎今天同學分享了許多家中童玩高手的經驗，讓我印象最深的是…(或者寫出你學到了什麼)

◎我要將我製作的童玩送給： \_\_\_\_\_

◎理由：

◎收到的那位家人對我說的悄悄話是：



分享簽名區(請給你分享到的家人簽名，越多越好喔!)

附件四：

# 我家的童玩高手

課程學習回饋單

二年\_\_\_\_\_班\_\_\_\_\_號 姓名：\_\_\_\_\_

課程活動內容	喜歡指數(笑臉塗越多代表越喜歡)
童玩翻翻樂	
介紹童玩	
實際玩童玩	
上台分享家中的童玩 高手	
親手製作童玩	
製作童玩小書	
填寫學習單	
學生上完整個課程的感想：	
家長對整個課程的感想與建議：  家長簽名：	

