

臺南市 103 年度國小綜合活動領域「優良教案徵選」教案格式

編號：

(由遴薦機關填寫，參賽者免填)

一、課程主題

主題名稱	當我們同在一起	設計者	培文國小吳倍毓 大內國小林燕雪 安業國小楊怡萍 大新國小陳詩沛
相關領域		適用年級	三年級
教學時間	160分鐘 (每節40分鐘，共4節)	教材來源	1. 自編課程 2. 運用資源：回饋單
設計理念	<p>人際關係是學生在學習當中，非常重要的一環，人際關係好的孩子，學習較有自信，表現也比較出色，相反的，人際互動不好的孩子，不但朋友少，常常不開心，學習也深受影響。班級中常會看到學生因小事而發生爭吵，無法用適當言語表達自己的感受，常常說出來的話和心裡面真正的意思不同，造成彼此間的誤會，人際互動深受影響。</p> <p>在少子化的影響下，家庭成員簡單，孩子缺少彼此互動、溝通、妥協的學習對象，因此選擇這一主題結合能力指標3-2-1(參加團體活動，並能適切表達自我、與人溝通。)，希望透過課程的實施，讓孩子學習適切的表達自我，並且與人進行有效的溝通，建立良好的人際互動。</p> <p>本教學示例共進行了四個遊戲活動，每個遊戲後的省思，讓學生有機會思考，表達自己的看法；而遊戲中遇到的問題則成為最佳的體驗機會，藉此引導孩子如何與人溝通，解決問題。首先帶領學生了解肢體語言也會給人不同的感受，接下來引導孩子學習什麼樣的態度和說話方式是良好的表達，並練習正面鼓勵和肯定的表達方式，最後透過書寫心裡的話，學習了解自己心裡真正的感受，並能將讚美、建議和希望書寫下來。</p> <p>好的表達、溝通能影響一個班級的相處氛圍，期望透過此次的課程活動，協助孩子練習在遇到問題(體驗)時，能靜下心來思考如何解決(省思)，並落實在每天的學習生活中，師生共同營造一個互助、互信，能彼此分享的友善班級(實踐)。</p>		

課程架構	
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過遊戲，讓學生參與團體活動，從活動中發現問題，並能表達自己的看法。 2. 經由活動過程的省思和分享，學習如何與人溝通，解決問題。 3. 將實際討論出來的想法付諸行動，在下一次活動中練習所學的溝通方法，並實踐在生活中。 4. 能了解語言並不全能表達內心的真實感受，練習如何表達真實的感受，在活動中書寫下來。
相對應能力指標	綜合活動 3-2-1 參加團體活動，並能適切表達自我、與人溝通。
評量方式	例如：口語評量、實作評量(便利貼及人形圖)、表現評量… (評量規準請看附件一)
教學資源	電子白板(或投影機)、電腦、撲克牌、彈力球、碼錶、便利貼、人形圖、相處存款簿、壁報紙、膠水、剪刀

二、課程設計(活動視實際情況做增刪)

單元名稱	活動流程
活動一	一、進行第一次撲克牌找朋友遊戲 遊戲方法 1. 每人分得一張撲克牌，利用撲克牌進行分組，一組4~6人。

單元名稱	活動流程
沉默是金 (40分)	<p>2. 將自己的撲克牌貼在額頭前，自己不能看到自己的牌是什麼。</p>  <p>3. 在進行找組員活動中，不能說話。</p> <p>4. 找到組員時請集中在一起。</p>  <p>老師提問：(3W)(1~4What, 5SoWhat, 6NowWhat)</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. 剛才在活動中，你看見了什麼？ 2. 在活動中，你做了什麼？ 3. 當不知道自己拿到的撲克牌是什麼時，你的心情是什麼？ 4. 當你不能說話時，你如何找到你是哪一組？當你成功找到組員時，心情有什麼感覺？為什麼？為什麼？ 5. 在剛才的活動中，你扮演的角色是什麼？當有人幫助你時，你有什麼感覺？當你幫助到別人時，你有什麼感覺？(思考) 6. 如果再有類似活動，你要怎麼做？(未來、應用) <p>二、進行第二次撲克牌找朋友遊戲</p> <p>分享、回饋：</p> <p>此次遊戲你觀察到哪些人的表情或動作給你好的感覺，將你的感謝或欣賞寫在便利貼上，給他正面的回饋。</p>

單元名稱	活動流程
<p>活動二</p> <p>拍手相傳 (40分)</p>	<p>一、進行拍手相傳遊戲。</p> <p>遊戲方法：當班級人數較多時</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 4~6 人一組(由撲克牌分組完成) 2. 進行拍手接力。   <ol style="list-style-type: none"> 3. 小組花費時間少的組別勝出。 4. 請最快的小組示範一次。 5. 小組討論。   <ol style="list-style-type: none"> 6. 再比一次。  <p>遊戲方法 2：當班級人數較少時</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 全班進行拍手接力，計下時間。 2. 討論如何能讓時間更快。 3. 再挑戰一次。 4. 再想辦法挑戰更快。 <p>(活動約進行 3-4 次，記錄每次的時間)</p> <p>教師提問：(5Q)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 你們沒有注意到怎麼做會比較快完成，請試著說明？(Q1) 2. 為什麼別組(你們)會比較快完成？當你們在討論時，怎樣的表達會讓人容易接受？怎

單元名稱	活動流程
	<p>樣的表達，讓人覺得不舒服？(Q2)</p> <p>3. 在班級活動中，也有類似的情形產生嗎？贏或輸？你有什麼感受？(Q3)</p> <p>4. 為什麼會發生那種狀況？(Q4)</p> <p>5. 未來可以如何應用這次的競賽經驗？(Q5)</p> <p>分享、回饋：</p> <p>運用 635 法(每組六人，每個人提供三個想法，每次五分鐘^{註1})，請你說說其他組別要如何做，可以讓時間花費較少？</p> <p>註1：想法可以不限三個，時間亦可不限定五分鐘。</p>
<p>活動三</p> <p>飛球數數 (40分)</p>	<p>一、進行飛球數數遊戲</p> <p>1. 全班一組，每人均需將球向上拋，並且拍手數數，在球落地前要接住球，依序數數，並且將球傳給下一位同學。</p> <div data-bbox="263 772 1162 1108" data-label="Image"> </div> <p>2. 累計拍手及數數達規定次數，即過關。</p> <p>3. 過程中球中途落地，則重新開始。</p> <p>提問：(4F)</p> <p>1. 大家在過程中發生了什麼事情？(Fact)</p> <p>2. 過程中印象最深刻的感覺是什麼？(Feeling)</p> <p>3. 從過程中學習到什麼？(Findings)</p> <p>4. 如果有機會重來一次，會不會改變作法？(Future)</p> <p>二、再次挑戰遊戲，遊戲成功時，全班一同掌聲歡呼^{註2}。</p> <p>分享與回饋：</p> <p>這次的遊戲過程，如果要對一個人說感謝或鼓勵的話，你要對誰說？</p> <p>老師結語：</p> <p>好的語言和態度，會給人帶來愉快的鼓勵和肯定。</p> <p>註2：也可紀錄秒數進行減少時間挑戰。</p>

單元 名稱	活動流程
活動 四 真心 話大 冒險 (40分)	<p>一、真心話大冒險</p> <p>1. 每生一張人形圖，畫出心情臉譜，書寫自己的特點，五分鐘寫。</p>   <p>2. 傳給下一個同學，寫出給他讚美、建議或希望他怎麼改進。</p>     <p>3. 介紹相處存款簿，利用兩週時間紀錄相處存款簿。</p>  <p>4. 兩週後討論你的存款(結餘)情形。</p>

三、評量方法

附件一 評量

活動一 沉默是金 評量規準（口語）

等級	A	B	C	D	E
內容	能探討並分享如何完成找組員工作	能分析如何完成找組員工作	能了解如何完成找組員工作	能仔細聆聽他人分享如何完成找組員工作	未達 D

活動二 拍手相傳 評量規準（口語）

等級	A	B	C	D	E
內容	能探討並分享如何完成拍手相傳	能分析如何完成拍手相傳	能了解如何完成拍手相傳	能仔細聆聽他人分享如何完成拍手相傳	未達 D

活動三 飛球數數 評量規準（口語）

等級	A	B	C	D	E
內容	能探討並分享如何完成飛球數數	能分析如何完成飛球數數	能了解如何完成飛球數數	能仔細聆聽他人分享如何完成飛球數數	未達 D

活動四 真心話大冒險 評量規準（實作、表現評量）

等級	A	B	C	D	E
內容	能主動尊重與關懷同學，並能以溝通處理糾紛	能主動尊重與關懷同學，學習以溝通處理糾紛	能尊重與關懷同學，並了解溝通處理糾紛的好處	能尊重或關懷同學。	未達 D

整體評量標準

等級	A	B	C	D	E
內容	能積極參與活動，並認真思考，主動表達自己的想法	能參與活動，並認真思考，主動表達自己的想法	能參與活動，經邀請能表達自己的想法	能參與活動，並能聆聽別人的分享	未達 D

四、教學成效與學習成效（有效教學設計）—教學設計之有效佐證

本教學設計達成的有效教學策略如下：

活動名稱	有效教學使用策略	備註
沉默是金	<input checked="" type="checkbox"/> 啟發自主學習策略、 <input checked="" type="checkbox"/> 提供學生體驗機會 <input type="checkbox"/> 營造班級溫馨氣氛、 <input type="checkbox"/> 布置鼓舞動機環境 <input checked="" type="checkbox"/> 適切多元教學方法、 <input type="checkbox"/> 領域特定教學策略 <input type="checkbox"/> 善用 e 化科技媒材、 <input type="checkbox"/> 表現具體學習成果	
拍手相傳	<input checked="" type="checkbox"/> 啟發自主學習策略、 <input checked="" type="checkbox"/> 提供學生體驗機會 <input type="checkbox"/> 營造班級溫馨氣氛、 <input type="checkbox"/> 布置鼓舞動機環境 <input type="checkbox"/> 適切多元教學方法、 <input type="checkbox"/> 領域特定教學策略 <input type="checkbox"/> 善用 e 化科技媒材、 <input type="checkbox"/> 表現具體學習成果	
飛球數數	<input checked="" type="checkbox"/> 啟發自主學習策略、 <input checked="" type="checkbox"/> 提供學生體驗機會 <input type="checkbox"/> 營造班級溫馨氣氛、 <input type="checkbox"/> 布置鼓舞動機環境 <input checked="" type="checkbox"/> 適切多元教學方法、 <input type="checkbox"/> 領域特定教學策略 <input type="checkbox"/> 善用 e 化科技媒材、 <input type="checkbox"/> 表現具體學習成果	
真心話大冒險	<input checked="" type="checkbox"/> 啟發自主學習策略、 <input checked="" type="checkbox"/> 提供學生體驗機會 <input checked="" type="checkbox"/> 營造班級溫馨氣氛、 <input type="checkbox"/> 布置鼓舞動機環境 <input type="checkbox"/> 適切多元教學方法、 <input type="checkbox"/> 領域特定教學策略 <input type="checkbox"/> 善用 e 化科技媒材、 <input checked="" type="checkbox"/> 表現具體學習成果	

本教學設計之有效教學的檢核指標如下：

活動名稱	有效教學檢核指標	備註
沉默是金	<input type="checkbox"/> 內容價值 <input checked="" type="checkbox"/> 規劃周詳 <input checked="" type="checkbox"/> 目標適切 <input type="checkbox"/> 系統進程 <input checked="" type="checkbox"/> 方法創新 <input type="checkbox"/> 善用資源 <input checked="" type="checkbox"/> 活力互動 <input checked="" type="checkbox"/> 學生中心 <input checked="" type="checkbox"/> 學習導向 <input type="checkbox"/> 個別適應 <input type="checkbox"/> 成果具體 <input type="checkbox"/> 回饋機制	
拍手相傳	<input type="checkbox"/> 內容價值 <input type="checkbox"/> 規劃周詳 <input checked="" type="checkbox"/> 目標適切 <input type="checkbox"/> 系統進程 <input checked="" type="checkbox"/> 方法創新 <input type="checkbox"/> 善用資源 <input checked="" type="checkbox"/> 活力互動 <input checked="" type="checkbox"/> 學生中心 <input type="checkbox"/> 學習導向 <input type="checkbox"/> 個別適應 <input type="checkbox"/> 成果具體 <input type="checkbox"/> 回饋機制	
飛球數數	<input type="checkbox"/> 內容價值 <input type="checkbox"/> 規劃周詳 <input checked="" type="checkbox"/> 目標適切 <input type="checkbox"/> 系統進程 <input checked="" type="checkbox"/> 方法創新 <input type="checkbox"/> 善用資源 <input checked="" type="checkbox"/> 活力互動 <input checked="" type="checkbox"/> 學生中心 <input type="checkbox"/> 學習導向 <input type="checkbox"/> 個別適應 <input type="checkbox"/> 成果具體 <input type="checkbox"/> 回饋機制	
真心話大冒險	<input type="checkbox"/> 內容價值 <input checked="" type="checkbox"/> 規劃周詳 <input checked="" type="checkbox"/> 目標適切 <input type="checkbox"/> 系統進程 <input checked="" type="checkbox"/> 方法創新 <input type="checkbox"/> 善用資源 <input checked="" type="checkbox"/> 活力互動 <input checked="" type="checkbox"/> 學生中心 <input type="checkbox"/> 學習導向 <input checked="" type="checkbox"/> 個別適應 <input type="checkbox"/> 成果具體 <input type="checkbox"/> 回饋機制	

五、學生表現與教學省思

「愛動」是孩子的本性，本活動以此為出發點，設計三個團體遊戲和一個書寫活動為主，這些活動的體驗，都提供孩子省思的機會，透過有系統的引導省思提問，引導學生思考。

「沉默是金」活動

就沉默是金活動而言，學生臉上的表情從不安、徬徨，直到找朋友的笑容，讓人看見心情的改變。也可以讓他們體會，適度表達的重要性，在限定條件的情形下，只能靠朋友的協助，才能完成任務，除了只顧自己之外，協助他人也是十分重要的，要有好的人際關係，如何進行有效且

適切的溝通，就是非常重要的課題。

「拍手相傳」活動

以拍手相傳活動來說，見賢思齊是大多數人的想法，再加上沒有人喜歡輸的感覺，每組都想要用贏來滿足自己，並展現我比你厲害的感覺。在不服輸的想法刺激之下，小朋友的潛力無窮，也會想到一些“偷吃步”的方法。並透過典範學習，讓小組觀摩並討論其他方案，為了有效達到目標，如何適度的表達就是十分重要的課題。在活動結束之後，給予其他小組建議方案，更可以了解別組會獲勝的方法，也可練習如何表達，進而進行體會學習。

透過相互討論的過程中，讓每個人都有表達自己想法的機會。為了要完成任務，合作是必須的。

「飛球數數」活動

因為此活動設計為全班性的團體活動，只要有一人失敗，所有的人都必須重新開始。而在一開始會有人責怪失敗的人，這時若能將相處存款簿提早引入，用外力或許可以有效降低孩子的“抱怨”聲，為了不讓自己被提款，孩子應該會儘量控制自己別說出傷人的話語。甚至更建議在所有活動尚未開始之前，就先引入相處存款簿，這樣不論在活動中，亦或是課後，應該更能看出學生的學習狀況，老師更可以運用相處存款簿，進行直接的評量。

「真心話大冒險」活動

最後的真心話大冒險活動，是教學的總結，也是檢驗學生行為是否有所改變的重要活動。除了可以檢示自己的優缺點，更能了解別人對自己的感受，並能讓自己學習改變自己，讓自己可以在團體中與人進行溝通，減少糾紛的產生。並期望學生能在糾紛當中成長，讓自己做出合宜的舉動，使自己的人際關係更加圓融與和諧。

省思：

相處存款簿的使用上，達到九成五以上有正增強的效果。沒有人會希望自己的存款減少，而不小心與同學發生了爭執，也會控制情緒進行較理性溝通。希望存款增加，唯一的途徑就是口說好話—讚美同學，這個活動中，亦是鼓勵孩子對同學說出讚美的話語，期許孩子在不知不覺之中，習慣說出好聽的話，增進人際關係。

針對所有活動時間的安排上，心話相傳活動依據不同大小的班級，讓學生能暢所欲言，就需要進行調整時間長短。在小班教學(10人左右)一節課就足夠，但是若為20人以上的班級，就必須再多花時間，才能夠真正完成完整的心話相傳。

六、教學困境與檢討

困境一：時間不夠用

在本次活動教學過程中，最常發生時間不夠用的感覺。因為要進行活動，活動結束之後，希望學生能夠進行自省，就必須寫上回饋單，而繕寫回饋單在人數眾多的班級，通常會有時間不夠之感，也易造成無法讓學生分享並且給予回饋。其實大多數小朋友也不太喜歡書寫回饋單，因為寫字要花許多時間，三年級的小朋友，說小不小，說大也不大，天真可愛的他們，動作畢竟不如高年級熟練，難免在書寫上會出現耗時的情形。

困境二：如何解說的更完善

而「活動→分享→回饋」，為本教學設計主要進行模式，要讓學生依照老師所想的方式進行活動，在活動之前一定要詳細說明，才可讓小朋友了解活動進行方式，否則常會造成學生無法理解，使遊戲順利進行受阻。更會產生不理解的小朋友做錯，反而成為「全民公敵」，在活動中被當場責怪，讓班級氣氛凝結。老師在進行課程中，還要處理糾紛，很容易讓上課中斷，甚至無法

完成原定安排，使課程延誤。

困境三：老師角色如何拿捏

要進行活動，身為活動帶領者的老師，扮演的角色十分重要，尤其是對收與放之間的拿捏處理。在進行活動中，音量一定會被放大，有些小朋友更會不受控制一玩過頭了。不過若是師長太過於放不開，孩子也玩不太起來。在「該 HIGH」與「不 HIGH」之間，如何取出平衡點，就需要運用老師們的智慧了。

困境四：沒完沒了

不服輸是多數小朋友的天性，如果再加上獎勵，常會使小朋友出現「沒完沒了」的情形—想要再玩一次，甚至更多。課程的安排，或許讓小朋友不夠盡性，不過在興致最高的狀態下結果活動，容易讓小朋友產生怨言。此時，可與孩子溝通，讓孩子知道，遊戲可以利用別的時間，再多玩幾次。而為了要讓下次再玩的時候，大家都能有所進步，現在必須聽看看別人怎麼說，並且表達自己的看法。這是學習的機會，怎麼可以放棄呢！

困境五：言之無物

因為各活動同樣強調分享與回饋，並非所有的小朋友都會「說」，而且還要「敢說」，更要言之有物。同樣的，上課老師的引導就顯得十分重要。對於小朋友的表達，不要給予負面的評價，而是要多鼓勵之多多表達自己在想什麼，自己說出來的話，是不是內心想要表達的。更要協助孩子完成表達，亦可適時的用詞彙提示之。

困境六：635 法對中年級來說有難度

對中年級小朋友而言，使用 635 法，就教學成果來看，似乎過於勉強，使得效果不彰。在本次教學活動進行時，就出現有小組在 635 法的回饋單中亂寫，因為想不到要寫什麼。因為 635 法有時間的壓力，這個壓力，對年紀較大的人來說，是可以承受的。即使沒有想法，也不會亂寫亂畫。對中年級孩子來說，在事前的說明及要求，一定要說清楚—提醒孩子不能寫出重覆的建議，曾經寫過、看過的都不能再寫，講明白—如果沒有想法時，可以看看其他組別寫的看法，千萬不可以亂寫亂畫。否則就會出現重蹈覆轍的錯誤—像本次實施教學的結果，出現沒有幫助的回饋。

結論：

進行一堂有意義的綜合課程，是非常重要的事。如果只有玩遊戲，那就只是在帶領團康遊戲，只有玩，而沒有自省。綜合課程並非可有可無的課程，而是缺之不可。只會讀書，而無生活實踐能力的孩子，在未來的社會是劣勢，因此我們要避免孩子成為這樣的人，這也是為人師者，要努力的方向。

七、學習資源參考資料

輔助教學檔案

檔案型式	檔案名稱	檔案來源
PPSX	當我們同在一起	自編
DOCX	沉默是金回饋單	自編
DOCX	拍手相傳回饋單	自編
DOCX	飛球數數回饋單	自編
DOCX	人形圖回饋單	自編
DOC	相處存款簿	自編

八、附件：如學習單或學生學習歷程記錄