

我的神奇魔法學園

高雄市生活課程輔導團

中崙國小王芃婷主任

壹、課程緣起與設計理念

一、課程緣起

102年度8月份踏入生活團，從懵懵懂懂到要上場分享案例，一路上抱著「不怕難、不怕問」的心態，且戰且走，從上學期十月份著手的以學生人際互動為主題的「我的麻吉」，及下學期一開學就進行的方位教學「東南西北」，但是在與多位前輩和生活伙伴們的再三討論之下，發現一些狀況，如：活動的脈絡相關性不強、要緊扣「學生為主題」的核心…等，因此兩個課程只好提前下檔，中途夭折了，內心的焦慮不可言喻。

所幸，在2月21日南二區策略聯盟第二次工作坊中，伙伴們提供寶貴意見，建議何不從日常（或校園）生活隨手可得的素材著手，如：校園植物、社區環境、水、玩具……等，加上本校有一間「玩具夢想館」，因此以玩具為主題的課程構想就此確定。

玩，是童年最美好的經驗與回憶，也是兒童日常生活的重心，尤其是「玩具」的誘惑，幾乎所有的孩子都無法抗拒。因此，玩具是每個兒童成長過程最重要的玩伴，讓孩子在玩具世界中快樂學習，開啟兒童的多元智能發展，讓孩子擁有快樂無憂童年。

本校玩具館（神奇魔法學園）成立於100年，是高市第一座玩具館，館內九千八百餘件玩具，皆是由各界提供二手、三手玩具加以整理，運用校園空間讓孩子盡興遊玩，發揮玩具最大效益。本校玩具館的成立，積極推廣玩具環保再利用，透過舊玩具再生，教導兒童愛物惜物，在目前現代社會注重物質享受的風氣下，3C產品充斥著生活各個層面，更凸顯出其可貴之處，如何讓學生藉由親自體驗操作玩具館的各種玩具，進而引導學生能利用身邊簡易的材料，製作可使用的玩樂玩具，豐富充實休閒生活，讓每個孩子都能在玩具陪伴下學習成長，增添學習的樂趣。

二、設計理念

「我的神奇魔法學園」是參考翰林版一上第五單元「玩具總動員」的課程內容，

進行轉化延伸而成的。

生活課程強調「以兒童為主體、以生活為整體」，從孩子的生活經驗出發，連結孩子生活情境中的真實體驗，引發兒童學習興趣與動機。玩具是每個兒童成長過程最重要的玩伴，也是兒童生活的重心，在玩樂過程中需要親自操作、動腦思考、與他人合作與溝通，因此，玩玩具不僅能充分表達自己，也啟發孩子創意思考及增強自信心，玩具可以說是兒童學習與成長的重要管道。

本課程設計參考該單元學習內容後，與另一位生活課程授課教師詳談後，瞭解孩子在上學期「玩具總動員」課程中，並未涉及學校的特色－「玩具館」的任何學習活動，因此選擇兒童感興趣的玩具為素材，主題選擇孩子熟悉的學校玩具館－「神奇魔法學園」來命名，聚焦「玩具館」為主軸，嘗試把「學習共同體」的新教育理念帶入，進行分組討論與合作學習，活動就從孩子強烈期待進入玩具館開始囉！

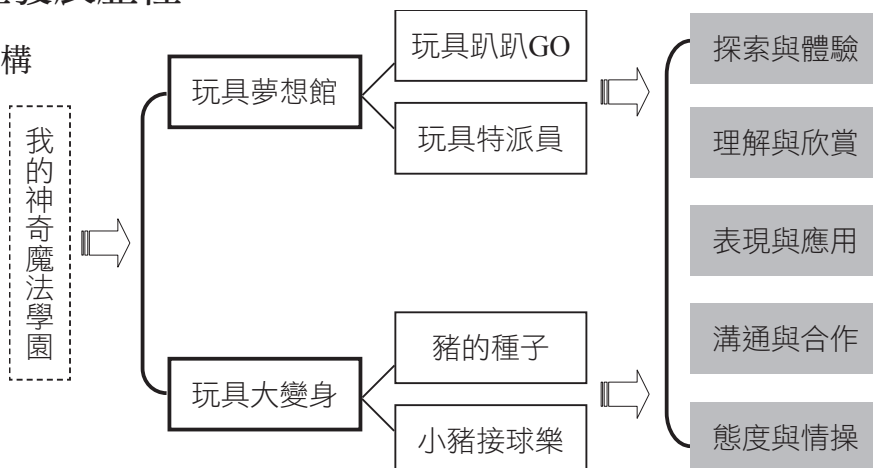
透過第一單元的「玩具趴趴GO」、「玩具特派員」活動，學生體驗操作各玩具區、闖關活動小組合作互動，以及訪談志工媽媽學習訪問禮節，對玩具館有了初步瞭解與認識。志工媽媽不經意的繪本故事與簡易美勞教學活動，除了一償孩子們殷切期待的心願，同時也成了我發展下一個教學活動的鋪陳。第二單元「豬的種子」及「小豬接球樂」活動，體驗玩具館不同的活動方式，啟發學生想像力發揮創意，進而利用隨手可得的素材，製作環保趣味玩具，從經驗中培養學生問題之解決能力。

貳、五大能力主軸與多元評量在各單元活動之表現情形

	五大能力主軸					多元評量	
	探索與體驗	理解與欣賞	表現與運用	溝通與合作	態度與情操	形成性	總結性
玩具趴趴GO	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
玩具特派員	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
豬的種子	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
小豬接球樂	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎

參、課程發展歷程

一、課程架構



二、教學活動設計

主題名稱	我的神奇魔法學園	單元名稱	單元一 玩具夢想館 單元二 玩具大變身
年 級	一年級下學期	上課時間	14節
能力指標	(一) 探索與體驗1-1、1-2 (二) 理解與欣賞2-2 (三) 表現與應用3-1、3-3 (四) 溝通與合作4-1、4-3 (五) 態度與情操5-1、5-3、5-5		
教學目標	1. 能仔細探索觀察玩具 2. 能完成手作簡易玩具 3. 能完成闖關任務及『闖關卡』 4. 能主動訪問並詳實記錄訪問內容 5. 能完整完成學習單 6. 能具體表達情意想法 7. 能創作故事畫 8. 能製作接球玩具並具體操作		
活動名稱	玩具趴趴GO		
能力指標	1-1、2-2、3-3、4-3、5-1		
教學目標	1. 能仔細探索觀察玩具 2. 能完成手作簡易玩具		
活動流程	1. 展示玩具館簡報，介紹玩具館。 2. 參訪玩具館，輪流操作體驗各區玩具。 3. 學生各區操作體驗後，分享心得、感想及其他想法。 用便利貼寫出想法→口頭或肢體發表→彙整意見。 * 玩具館玩具VS家中玩具。 * 玩具的玩法。 * 最喜歡的玩具特色。 * 其他。 4. 學生自由發想，利用隨手可得的素材，做出簡單的玩具。 【說明】 玩具館玩具主要分為：操作、社會文化、科學、益智及語文五大類區，另規劃三大體驗區，可供教師進行各項教學活動，孩子在體驗各區玩具後，對玩具館有種種的疑問，因此設計闖關活動和訪談志工媽媽，讓孩子從中獲得解答。		
多元評量	* 口頭或肢體發表(1-1) * 手做簡易玩具(二-1加分題)		
備 註	4節 教具～簡報、便利貼、壁報紙、小白板、闖關卡		
活動名稱	玩具特派員		
能力指標	1-1、2-2、3-3、4-1、5-1		
教學目標	3. 能完成闖關任務及『闖關卡』 4. 能主動訪問並詳實記錄訪問內容 5. 能完整完成學習單		
活動流程	1. 任務分組，進行闖關活動。 2. 依指示完成任務及闖關卡。 3. 輪流訪問玩具館志工媽媽。 4. 詳實記錄訪問內容，完成學習單。 5. 展示完成的學習單，全班分享交流。		

活動流程	6. 教師彙整結論，全班共同訂定玩具館使用規則辦法。 【說明】 學生從訪問過程中，瞭解到玩具館的使用規則，也得知玩具館還有其他有趣的活動，非常羨慕能到玩具館聽故事做美勞的同學，紛紛央請志工媽媽說故事、製作簡易美勞作品。
多元評量	* 闖關任務及闖關卡（二-2加分題） * 口頭訪問及發表（1-2） * 學習單（二-2加分題）
備註	3節 教具～學習單、便利貼、壁報紙

學生學習情形描述

		* 玩具館畫面出現時，孩子們十分開心，都希望能在裡頭玩久一點，紛紛表示這裡玩具真的好多、玩不完……，顯出高度的興趣，還有學生表示，教師答應只要全班表現好，就會帶他們去。
		* 操作體驗各區玩具，男生看到「社會文化區」汽車及恐龍模型雀躍不已，非常興奮，從一開始的各玩各的，到主動形成故事情節發展；女生對於「社會文化區」辦家家酒及公仔玩偶較感興趣，自然而然玩了起來。操作區的彈珠台、釣魚遊戲、樂高積木…等，普遍受到孩子們的喜愛，而益智區（拼圖、棋藝玩具…等）和語文區（拼字拼音字卡…等）。 因個人興趣喜好和學習程度不同，差異性大，尤其是語文區對一年級的孩子而言，頗有難度。
		* 學生兩兩討論時，出現一些狀況：有的各玩各的、有的發生一些小爭吵僵持不下，提醒要相互合作，成績是以小組整體表現為主，教師適時的提醒，讓弱勢的特殊生也能得到同學的幫忙。 * 利用便利貼讓學生將討論的結果先寫在便利貼上，有助於對彼此意見的整合，也聚焦了孩子上台發表的重點。 * 小組表現的依據是：是否能共同討論、是否能在便利貼上寫出自己的意見及上台順利的發表。





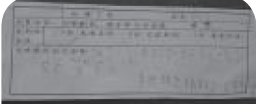

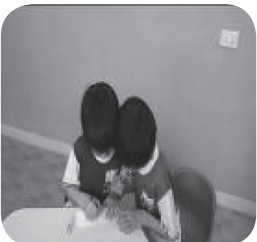

* 介紹玩具時以提問的方式來進行，學生討論後使用小白板畫出圖像（或肢體表現），再提問猜猜是哪種玩具？學生提問的問題有：用什麼（材質）做的？大小？軟硬？會動嗎？怎麼動？怎麼玩？可以在哪玩樂……等問題，以提問的方式來進行，讓每位學生都有參與感，因此顯得既興奮又投入，比用口頭報告的方式效果更好。

* 個人大都採用圖像的方式來呈現，而肢體表現方面則採用團隊合作，學生都能傳神的表現出玩具的特色，如：保齡球、小汽車、火車、飛機……等。

* 比較玩具館玩具和家中玩具，學生大多能夠說出兩者之間的差異：玩具的來源、分類整理的方式、種類數量的多寡、玩樂的方法……等，尤其是玩具館的玩具，皆是捐贈的二手、三手玩具，讓學生發現不想玩的玩具，不要丟掉太浪費了！可以捐出來，或是和好朋友交換，讓玩具發揮最大的功效，也是環保愛地球的表現。

* 經過分組討論，學生很容易得就能發表各種的玩法，雖然同一種玩具，在語詞的說法有些許的差異，例如：車子的玩法有滑行的、推的…等，大致而言，學生對於各種玩具的玩法都有相當的認識。

* 各組討論要製作哪種簡易玩具時，一開始有組別表示要做釣魚玩具，有些組別也跟著附和，教師鼓勵學生揮發創意，做出跟別人不同的玩具，因為這除了代表自己的獨創性外，也可以免去相較之下，分出作品優劣高低。此活動的評量標準，在於學生是否能利用身邊隨手可得的素材，發揮創意進行玩具製作，以及完成的玩具是否可以與他人分享玩樂，而非去評定作品的精緻與美觀。

       	<p>* 考量學生體驗各玩具區的反應及玩具特色，只選擇其中四個玩具區（操作區、益智、科學區及體驗區）設計闖關關卡，捨棄社會文化區與語文區，尤其語文區幾乎是英語圖卡，頗有難度。</p> <p>* 闖關前先將各關卡的內容加以說明，讓學生了解各指令，各組再隨機抽出闖關卡，依照指示闖關，大多數的組別都能順利闖關，但在書寫闖關卡時，內容太過簡單，僅少部分能詳細填寫，各組差異頗大。</p> <p>* 受限於上課時間及人力支援因素，本次闖關活動只能商請二位志工協助，因此在指導學生進行活動和常規掌控較不易，若能將時間調整為一個上午，商請較多的支援人力，每組闖關關卡的設計可增至3-4個，孩子對於玩具館的各項活動體驗會更深刻。</p>
   	<p>* 由學生分組討論，決定訪問的主題，學生提出的問題有：玩具的來源與數量、為何進入玩具館需要進行酒精消毒、志工媽媽的工作有哪些、志工媽媽小時候的玩具……等，透過訪問過程，學生學習到訪談的禮節和專注力。</p> <p>* 學生受限於拼讀能力和所學的文句不多，所以書寫訪談內容速度較慢，志工媽媽考量學生的能力，會刻意將回答的文句儘量簡潔，也會在旁協助指導。</p>
    	<p>* 學生兩兩討論完成學習單，大部分的組別都能順利完成，遇到有問題都能主動詢問，尋求協助，但是少數幾組無法靜下心來討論思考，草草了事急著去玩玩具、或是各玩各的、也有一人獨自完成，教師適時提醒叮嚀，學習單是要全班展示分享的，孩子基於輸人不輸陣的心理，紛紛耐住性子，用心把學習單填寫完成。</p> <p>* 學習單的評量標準，除了小組的整體表現外，另外針對表現認真用心的學生另有加分，顯出其差異性。</p>



* 改變展示學習單的方式，請學生依照題號剪下來，黏貼在壁報紙上，學生可以清楚的觀摩分享班上所有同學的成果內容，比較彼此的差異性。

教學省思

【教學活動】

1. 本次主題教學活動，首次強調採用分組合作學習的方式進行，一開始學生兩兩討論時，出現一些狀況：各玩（做）各的、發生爭吵僵持不下、不想跟某人同組…等，教師適時的提醒與叮嚀，善用一些班級經營技巧（立即增強的小獎品、最佳小幫手、小組競賽…等），讓學生瞭解成績是以小組整體的表現為主，小組成員要相互合作，才能爭取好的表現。學生經過一次次練習，更熟練此合作學習方式，人際互動更融洽，也能彼此相互配合幫助，班級常規變得容易掌控，連班上弱勢的特殊生也得到同學的幫忙。
2. 考量學生操作體驗各區玩具後的反應，闖關關卡的設置決定捨棄社會文化區和語文區，社會文化區的汽車、恐龍模型、辦家家酒及公仔玩偶等玩具，因男女性別喜好差異性大；語文區大都是英語拼圖字卡，對一年級的學童而言，有相當的難度。由於本次闖關活動支援人力不足（僅有兩位志工支援），活動時間緊湊（只運用一節課），所以只能讓學生隨機完成一個關卡的任務，若能將活動時間調整一個上午，增加活動支援人手，設置的活動關卡將可更多樣多元。

【多元評量】

1. 學生在操作體驗各區玩具後，經小組共同討論，發表的方式不拘，其學習表現（形成性）評量的依據是：小組成員是否能共同討論、是否能在便利貼上寫出自己的意見想法、是否上台能詳盡完整的發表說明。利用便利貼輔助學生聚焦討論的重點，讓學生發表時更容易上手。各組都能清楚完整的透過圖像、肢體表演及口頭報告等不同的方式來表達，學生都能積極參與，踴躍發表。
2. 學生自由發想，利用隨手可得素材，手做簡易玩具及進行玩樂分享。評量的重點是：是否能揮發創意製作不同的玩具？是否能利用身邊的素材製作玩具？完成的玩具是否可以與他人分享玩樂？而不是去評定作品的精緻與美觀，分出作品的優劣高低。
3. 雖然各項活動的評量大多以小組表現為主，但在小組表現的基礎上，仍視學生個別認真用心程度予以加分，如：手做簡易玩具、完成闖關任務及闖關卡、填寫學習單等評量項目，有效提升了小組與個人學習效率。

活動名稱	豬的種子
能力指標	1-2、2-2、3-1、4-3、5-1
教學目標	6. 能具體表達情意想法 7. 能創作故事畫
活動流程	<ol style="list-style-type: none"> 1. 志工媽媽協同教學，進行繪本故事活動—『豬的種子』。 2. 學生分享心得、感想及其他想法。 3. 仿作故事情境：『哎呀，00從000掉下囉！』 4. 分組討論，上台畫出各組句子的圖像。 5. 進行個人創作。 6. 上台介紹自己的繪畫作品及小故事。 <p>【說明】</p> <p>志工媽媽不經意的帶來繪本故事與簡易美勞活動，讓孩子感到新鮮又好奇，個個反應熱絡，顯得格外興奮，對於玩具館不同的活動方式深感興趣，也讓我的課程稍作調整，就從故事畫創作，延伸至玩具的製作和競賽。</p>

多元評量	* 口頭及實作發表 (1-3) * 繪畫作品 (二-3)
備 註	3節 教具~繪本便利貼、圖畫紙、簽字筆
活動名稱	小豬接球樂
能力指標	1-2、2-2、3-3、4-3、5-1、5-3、5-5
教學目標	6. 能具體表達情意想法 8. 能製作接球玩具並具體操作
活動流程	1. 展示及介紹童玩「劍球」。 2. 將「劍球」玩具轉化成趣味接球玩具。 3. 學生討論製作接球玩具的素材。 4. 分組合作，進行接球玩具製作（加上小豬的表情動作）。 5. 完成作品後，分組練習操作，進行趣味競賽。 【說明】 學生在各玩具區體驗操作時，發現一個童玩「劍球」圖片（玩具已損壞），小朋友沒玩過這個玩具，感到十分好奇，加上之前利用隨手可得素材作玩具的經驗，因此決定做一個趣味接球玩具（班上大多數的小朋友生肖屬豬，全班決定將這個玩具命名為：小豬接球樂）。
多元評量	* 口頭發表 (1-4) * 作品及實作發表 (二-4)
備 註	4節 教具~槌球各種素材

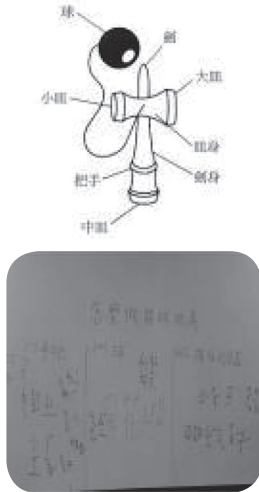
學生學習情形描述

		* 改變上課的環境和方式，是讓學生提高學習興趣的動力之一，學生都表示：「今天是個外樂的日子」、「心情很好」、「在玩具館聽故事更好聽」、「故事聽累了，還可以躺下來，真舒服」……。志工媽媽還在說故事後，帶領學生製作毛根美勞。
		* 學生能夠兩兩相互討論的不多，有的各做各的，有的發生爭執僵持不下，提醒學生可以一個說一個寫、或是寫出兩人共同的意見、或是兩人的意見都寫出來，只要是經過討論，都可以寫在便利貼上。 * 學生受到故事情節的影響，寫出的項目幾乎都是吃的食物，如：草莓、霜淇淋、蘋果、糖果……等，只有1-2組從食物類別中跳脫出來，寫出的項目有：人類、禮物、小狗等項目。
		
		* 以故事情境的句子「哎呀，00從000掉下囉！」，進行創作，分組討論，口述句子仿作，在黑板上畫出句子的圖像，最後進行個人創作，透過三個步驟，大部分的學生能夠很清楚的表現出句子的圖像。



*教師提示創作的重點：什麼東西（主角）、從哪裡掉下（地點）、造成的情形（結果），學生呈現的結果很多元，能跳脫故事的情節，學生表示：「太空冒險很有趣，我想畫火箭從外太空掉下來……」、「小鳥都在天上飛，如果掉下來……，應該會壓到地上的小動物，會嚇一大跳」、「如果小狗從高樓掉下來，……一定會哀哀叫，真可憐」。

*以黑色（粗細）簽字筆進行故事畫創作，大部分的學生都能輕鬆上手，一下子畫面就很完整詳細，部分學生經過提示和觀摩，也能將作品完整完成，雖然學生對於簽字筆粗細不同的特性，無法有效的掌握，但是省略上色步驟，讓耐性不夠、上色技術不佳的學生，也能得心應手的表現。



*先介紹劍球三個基本構造：球、支架（手把）及接球台（容器），以及劍球的玩法。將劍球進行轉化發展成接球玩具，引導學生瞭解接球玩具由三部分組成，及每個部分的特性，想想有哪些隨手可得的材料可以運用？學生提出不同的材料，可以做成球的有：報紙、黏土、釘子、石頭…等；可以做成手把的有：磁鐵條、吸管、筷子、樹枝……等；可以做成容器的有：紙盒、紙杯、免洗碗、塑膠袋……等。



*經過之前的教學活動，學生已經能習慣分組合作的方式，在製作接球玩具時，自然而然能相互合作，甚至也有兩小組合作的情形。學生發現：「兩個人一起（合作），繩子很快就綁好。」、「宛瑜很好耶！教我把筷子穿過去（洞口），杯子都沒有壓扁呢。」、「我知道用膠帶（固定），紙杯就不會搖來搖去（搖晃），小朋友說我真厲害呢」，孩子在這堂課爭吵的情形幾乎不見了，知道相互合作可以解決製作上的困難，作品很快就完成，降低了挫折感，就連學習弱勢的學生，都能獲得同學們的幫助。

		<p>* 學生能依照自己的想法，在不同的方位，貼上小豬的表情動作，尤其逗趣，有些孩子還會演出來。</p>
		<p>* 教師先做示範，學生練習接球玩具操作，再進行個人實作表現，最後進行分組計時賽。在操作過程出現一些情形：繩子纏住、球飛出去、紙杯搖搖晃晃、球都接不住…等。</p> <p>* 孩子提出問題，教師鼓勵他們從動作姿勢、玩具製作方面去思考，孩子們的發現：繩子的長短、膠帶和雙面膠能讓玩具更牢固、身體微蹲容易接住球、不要用太用力、眼睛要看著球…等。再重新調整後，接到球的機會增多。</p>
		
		

教學省思

【教學活動】

1. 孩子在體驗操作各區玩具後，加上訪談志工媽媽的過程中，初步對玩具館有大致的認識，對於玩具館其他活動十分好奇，一再央求志工媽媽帶活動，志工媽媽不經意的進行協同繪本活動，還帶著學生製作毛根勞作，改變上課的環境和方式，讓孩子感到新鮮又好玩，提高了學習興趣，這次特別的體驗，小朋友的反應熱絡，顯得格外興奮，也讓我的課程稍作調整，第一單元在於體驗操作館內各區的玩具，訪談志工媽媽，瞭解玩具館的大致運作情形；第二單元就以志工媽媽繪本說故事來作鋪陳，讓孩子親身體驗玩具館不同的活動方式，發揮創意，進行故事創作畫與手作玩具，孩子從中學到惜物環保的觀念，也培養學生問題之解決能力。
2. 學生有了第一單元學得的經驗：二手玩具可以再利用、利用身邊素材可以製作很多有趣玩具，學生們都一致同意「玩具不一定要花錢買」，決定把無法操作玩樂的「劍球」加以轉化改良，創作出一個接球趣味玩具，來進行競賽活動！學生個個信心滿滿，有把握能順利完成這次任務，迫不及待動起手來！
3. 學生經過多次的分組合作學習方式，原本沒自信上台（發表）的孩子，也變得較願意上台分享！教師鼓勵學生可以私下講給其他同學聽，和自己的組員分享也是一種發表方式。孩子製作玩具時，自然而然能相互合作，甚至也有兩小組合作的情形。學生發現：「兩個人一起（合作），繩子很快就綁好。」、「宛瑜很好耶！教我把筷子穿過去（洞口），杯子都沒有壓扁呢。」、「我知道用膠帶（固定），紙杯就不會搖來搖去（搖晃），小朋友說我真厲害呢」。發現問題困難時，從原先向教師求教，慢慢的學習求教於同學，也願意把自己成功的方法和經驗分享給別人。

【多元評量】

1. 學生仿作故事情境：「哎呀，00從000掉下囉！」，進行故事畫創作，先讓學生以口述方式練習，再以小組方式在白板上畫出句子的圖像，最後進行個人創作。透過三個步驟及教師提示創作的重點（評量重點）：什麼東西（主角）、從哪裡掉下（地點）、造成的情形（結果），大部分的學生都能掌握創作的重點，清楚明白的表現出句子的圖像，完成的作品很多元，雖然無法有效的運用簽字筆粗細不同的特性，但是畫面呈現完整詳細，也能上台介紹自己作品的小故事。
2. 手作趣味接球玩具及實作競賽的評量重點：是否能順利完整完成接球玩具、接球玩具是否可以操作玩樂、是否可以熟練操作接球玩具。學生製作上的困難，經由相互合作討論獲得解決，作品很快就完成，降低了挫折感，就連學習弱勢的學生，都能獲得同學們的幫助，在操作過程發現問題：繩子纏住、球飛出去、紙杯搖搖晃晃、球都接不住……等，孩子提出操作的問題，教師鼓勵他們從動作姿勢、玩具製作方面去思考，孩子間的討論分享、觀摩學習，有了發現：繩子的長短、膠帶和雙面膠能讓玩具更牢固、身體微蹲容易接住球、不要甩太用力、眼睛要看著球……等。一再的嘗試，重新調整後，接到球的機會增多，操作接球玩具的技巧也更加熟練。

肆、多元評量表單及成績計算

一、形成性評量表

表一 各活動之形成性評量表

	活動一 1-1			活動二 1-2			活動三 1-3			活動四 1-4			統計
	☆	○	△	☆	○	△	☆	○	△	☆	○	△	
1號													
2號													
3號													

【說明】☆表現很好，得三分 ○表現不錯，得二分 △還要加油，得一分

評量重點：主要著重在小組成員是否能相互合作、是否能上台發表分。

二、總結性評量表

表二-1 活動一：玩具趴趴GO

基準一 能完成手作玩具，並與他人分享玩樂加分題

	3分 表現良好 能完整完成手作玩具與玩樂	2分 已經做到 能完成手作玩具但無法玩樂	1分 還要加油 無法獨立完成，需要他人協助
1號			
2號			
3號			

【說明】表現良好，得三分 已經做到，得二分 還要加油，得一分

表二-2 活動二：玩具特派員

基準二 能順利達成闖關任務，詳細完成闖關卡加分題

	3分 表現良好 能順利完整完成任務及闖關卡	2分 已經做到 能完成任務及闖關卡	1分 還要加油 無法獨立完成，需要他人協助
1號			
2號			
3號			

基準三 能兩兩討論，完成「玩具特派員」學習單加分題			
	3分 表現良好 能完整詳細的完成學習單	2分 已經做到 能完成學習單	1分 還要加油 無法獨立完成，需要他人協助
1號			
2號			
3號			

【說明】表現良好，得三分 已經做到，得二分 還要加油，得一分

表二-3 活動三：豬的種子			
基準四 能畫出完整詳細的作品，並詳盡說出作品中的故事			
	3分 表現良好 能完整完成作品，說出詳細故事	2分 已經做到 能完成的作品，說出故事	1分 還要加油 無法獨立完成，需要他人協助
1號			
2號			
3號			

【說明】表現良好，得三分 已經做到，得二分 還要加油，得一分

表二-4 活動四：小豬接球樂			
基準五 能完整完成「接球玩具」，並熟練操作			
	3分 表現良好 能完整完成玩具，熟練操作玩具	2分 已經做到 能完成玩具，但無法操作玩具	1分 還要加油 無法獨立完成，需要他人協助
1號			
2號			
3號			

【說明】表現良好，得三分 已經做到，得二分 還要加油，得一分

三、學生學習表現成績

「我的神奇魔法學園」評量總表

座號 姓名	評量 項目	形成性 評量 總分 A	表二-1	表二-2	表二-2	表二-3	表二-4	總結性 評量 總分 B	主題成績 70+A +B
			基準1 加分題	基準2 加分題	基準3 加分題	基準4	基準5		
1	邱0惟	10	3	3+1	3	2	3	15	95
2	孫0翔	10	2+1	3	2	3	3	14	94
3	魏0騏	8	2	3	3	1	2	11	89
4	郭0睿	8	2	1	2	3	2	10	88
5	邱0恩	10	3	3+1	3+1	3	3	17	97
6	劉0翰	9	3	2	1	3	3	12	91
7	王0丞	11	2+1	1	3	2	3	12	93
8	蔡0璋	11	2	3	1	3	3	12	93
9	吳0霆	9	3	2	1	2	2	10	89
10	黃0	9	3	3+1	3+1	1	2	14	93
11	葉0逵	10	2	3	3+1	2	2	13	93
12	何0瑜	12	2+1	3	3+1	3	3	16	98
13	林0辰	11	2+1	3+1	2+1	3	3	16	97
14	王0竹	10	2	3+1	2	2	2	12	92
15	廖0嫻	12	2	3+1	3+1	3	3	16	98
16	邱0琳	10	2	3	2+1	2	1	11	91
17	陳0翎	11	2	3+1	3+1	3	3	16	97

座號 姓名	評量 項目	形成性 評量 總分 A	表二-1 基準1 加分題	表二-2 基準2 加分題	表二-2 基準3 加分題	表二-3 基準4	表二-4 基準5	總結性 評量 總分 B	主題成績 70+A +B
18	張0銓	9	2	3	3+1	2	2	13	92
19	龔0凌	10	2	3	3	3	2	13	93
20	李0姿	9	2	3	1+1	2	2	11	90
21	林0誼	10	2	1+1	3+1	3	3	14	94
22	王0嫻	12	3+1	3+1	3+1	3	3	18	100
23	劉0玟	4	1	2	2	1	1	7	81

【說明】

1. 主題成績總分 = 70（基本分數）+ 形成性評量總分（3分×4項）+ 總結性評量總分（3分×5項）+ 加分題總分（3分）= 100分
所以，學生主題成績總分，依據上述計算公式產生。
2. 形成性評量共有四項，每項評量成績均以小組表現為主。評量重點主要著重在小組成員是否能相互合作、是否能上台發表分享。
3. 總結性評量有五項，其中第一至三項評量成績，雖以小組表現為主，佐以加分題，以區別學生個別認真用心程度；第四至五項以個人表現（作品）為主。

整體評述

生活課程可以和孩子一起發展一起學習的素材其實很多，而且就充斥在孩子生活和學習的環境裡，只要教師把自己的高度降低，蹲下身子和學生一起看世界，就能看見那一個孩子們感興趣的世界。本篇課程設計者就是從孩子下課時渴望走進校園的玩具館去探險的對話，打開一個充滿樂趣的課程。從一開始的參訪玩具館，讓孩子有機會去做多元的嘗試，並且發現孩子因為性別、心智發展，而對玩具區有不同的喜好。接著，也讓孩子學習去當個小記者，訪問故書館裡的志工媽媽，讓他們能進一步了解玩具館的功能和拉近人與人之間的距離；而這樣的機緣，也延伸出後來的說故事和製作玩具的活動。

整個教學過程，教師善用了一些教學小技巧來協助學生學習，例如在做報告時利用便利貼讓學生將討論的結果先寫在便利貼上，有助於學生把想法做一個整合，也聚焦了孩子上台發表的重點。又如展示學習單時，讓學生依照題號剪下來，黏貼在壁報紙上，如此學生不但可以清楚的彼此分享成果內容，更能透過互相觀看發現差異與多元性。此外，因為過去教藝術與人文累積的經驗，嘗試讓學生以粗細黑色簽字筆直接進行創作，使學生都能輕鬆上手，一下子畫面就很完整詳細，而且省略上色的步驟，也讓耐性不夠、上色技術不佳的學生，能得心應手的表現，這些都是教師在教學過程中幫孩子一點一滴架起的鷹架。

在多元評量方面，玩具製作和小豬接球樂都是讓孩子動手製作玩具，只是這兩個玩具製作和上學期原班教師教的玩具單元，是否有能力上的層次差別？過程中教師是否透過教學讓學生學會某個關鍵能力或技巧？例如都是會動的玩具，「讓玩具動起來」這個能力是否有經驗的堆疊？如果這兩個玩具製作之間沒有任何透過教學而讓學生有能力提升的部分，其實不適合當做總結性的評量。並非只要是做作品就是總結性評量，而應該是思考與當初教學目標之間的關聯性。另外，本主題從學校的玩具館出發，建議教學內容可以聚焦在這個玩具館上，例如當孩子透過訪問志工媽媽後對玩具館的經營已有了初步的認識，不妨讓他們嘗試去規劃一些活動來經營玩具館，以此規劃，當做總結性的評量，因為孩子需要利用訪問的結果去思考：自己經營玩具館可能擁有的資源與可能遇到的問題，如此的安排，才能讓課程回扣到一開始認識玩具館的主題上。

課程的聚焦可以協助教師掌握學生能力的發展關鍵，例如本主題的第二個單元玩具大變身中的「豬的種子」相關活動設計，其實不容易和探索玩具館的目標相呼應，而延伸出去的「小豬接球樂」又和一開始的玩具趴趴GO中的製作玩具活動重疊。建議只留下玩具夢想館單元好好發展，透過教師精彩的教學與活動設計，相信學生會對這間玩具館有更深刻的認識與喜愛。