

教科書轉化案例（玩具總動員）——

Happy玩具天堂

花蓮縣生活課程輔導團 復興國小許雅玲教師

壹、緣起

100年度踏入生活團領域，從霧裡看花到現在要上場分享案例，心中有許多忐忑不安，原因來自於學校的生活課程是至少由兩位以上的教師擔任教學，這是與當初生活課程一直呼籲不要分科教學相違背。其實這在去年我隨著花蓮縣召集人吳惠貞校長，進行分區到校訪視與問卷調查中，也發現花蓮縣自從課稅減課後，導師們大部分都釋出生活課，由鐘點教師來教授生活課程中的藝術與人文，在這樣的現狀下，於是與總召吳校長討論後，我以教科書轉化案例（玩具總動員）為主軸，邀請其他兩位音樂及美術教師參與此次課程的設計，嘗試看看分中求合的教學，是否也能孩子經由種種活動中，增進其生活的能力。

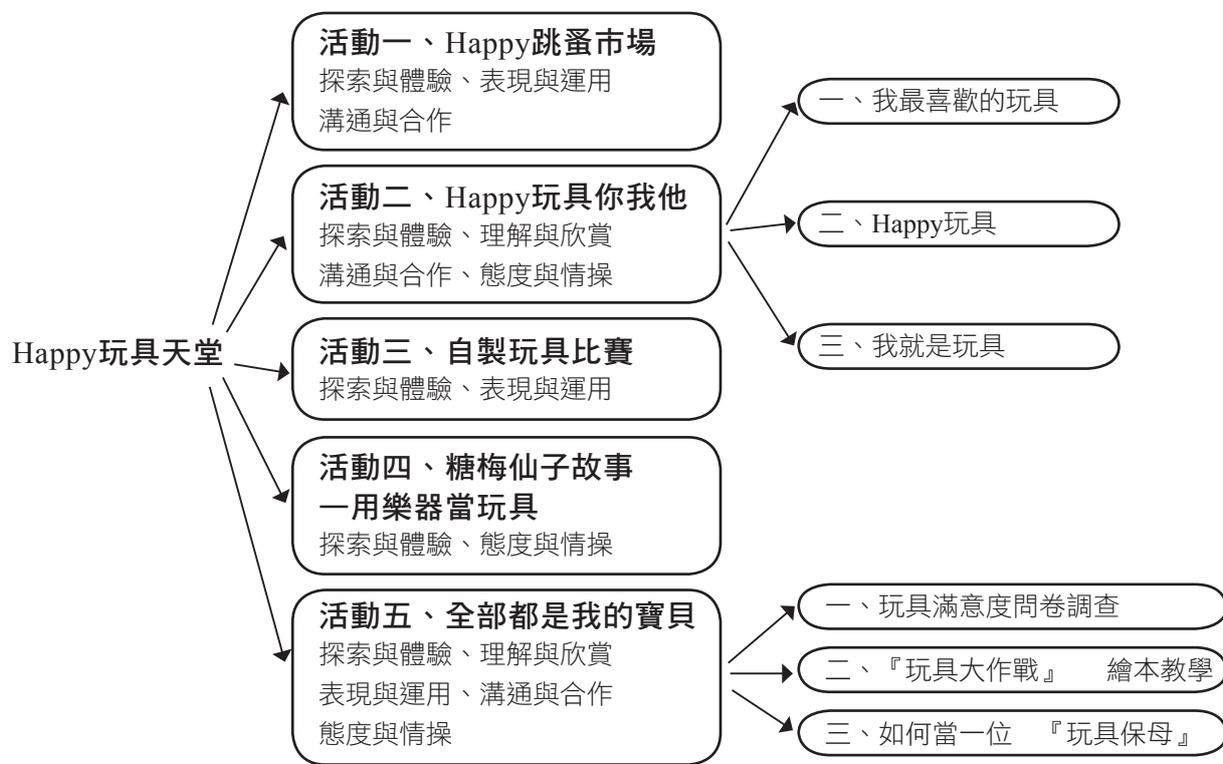
貳、設計理念

自己剛進入生活團裡，了解生活課的教學一定要從孩子的生活經驗為出發點，而本校的孩子家庭背景相較於其他學校都來自弱勢，而自己就一直困惑著孩子若是都沒有相關的經驗，我該如何展開教學呢？幸好吳校長提議以孩子最感興趣的玩具為主題，我心裡想第一次要將案例呈現，應該是選安全的主題。

選定主題我便開始收集相關的資料，想讓孩子能透過玩玩具展開學習，可是我擔心班上大部分是弱勢家庭兒童，家中到底有沒有玩具可以分享呢？恰巧學校今年4月份要舉辦跳蚤市場，剛剛好可以成為教學的起點，於是我就找了導師商量教室要設置遊戲角，兩位教師談談我想進行的玩具課程，詢問她們可以配合融入相關教學，想不到她們都非常贊同，也願意協助設計課程，就這樣一連串的不同點切入玩具的主題課程就呼之欲出。

全案共分為Happy跳蚤市場、Happy玩具你我他、自製玩具比賽、糖梅仙子故事—用樂器當玩具及全部都是我的寶貝，五個主題來讓學生體驗與探索。實施課程前就已經嘗試以合作學習方式來進行生活課程，其實就為了玩具主題而鋪路，從剛開始不知道怎麼討論與發表，到現在已經比較進入狀況，是故課程進行方式皆以合作學習方式2人為一組，冀望讓孩子不斷玩、討論、體驗、探索等，最後生成對於玩具的種類、玩玩具的規則、整理玩具及珍惜玩具等概念。

參、課程架構



肆、教學活動設計與省思

活動一、Happy跳蚤市場（120分）

教學目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能規劃出預定要購買的物品。 2. 能分享在跳蚤市場購買的玩具。 3. 能說出預購單與實際購買不同的因素。
能力指標	<ol style="list-style-type: none"> 1-2 透過各種媒材進行探索活動，喚起豐富的想像力，並體驗學習的樂趣。 3-3 養成動手探究事物的習慣，並能正確、安全且有效地行動。 4-1 使用合適的語彙或方式，表達對人、事、物的觀察與意見。
教學流程	<p>學生先備知識：了解學校校慶舉辦跳蚤市場的購買方式及其用意。</p> <p>（一）跳蚤市場預購單</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 這禮拜五的跳蚤市場，你們會想買什麼物品呢？ 播放跳蚤市場玩具圖片。 2. 請和夥伴分享完後完成學習單。等一下要分享喔！ 3. 小組討論 4. 小組分享 <p>（二）跳蚤市場購買單（4/22—2節）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 玩具現場錄影、訪問。（校慶當天4/19） 2. 播放玩具現場錄影，請和夥伴分享完後完成學習單，等一下要分享喔！ 2. 小組討論 3. 小組分享 4. 有帶跳蚤市場玩具做介紹

多元評量	<p>【形成性評量】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能分享預購單內容 2. 能分享跳蚤市場購買單內容 3. 能介紹跳蚤市場玩具 4. 能說出預購單與實際購買單不同的原因
教學省思	<p>學生對於播放的跳蚤市場的玩具非常感興趣，看到自己喜歡的都會發出讚嘆的聲音，可見孩子們都無法抗拒玩具的誘惑力，這個主題應該會是受歡迎的；寫預購單時孩子們有些明快決定想買的，有的十分猶豫到底要買什麼，心中的衝突可以當作之後教學的脈絡的伏筆；發表時孩子們預購的原因各有各的理由，讓我比較驚訝的是竟然有孩子是為了弟弟而買，以這個階段心智發展的孩子會顧及他人相當難得。</p> <p>這堂課請了替代役來照相，可能為事先告訴孩子，所以他們比較興奮，秩序就較之前吵鬧，自己需要改進。</p> <p>播起錄影檔時，小朋友對於自己出現在螢幕上非常興奮（請替代役幫忙錄影，但是迷糊的他竟然沒有錄到，唉！），都專心觀看同學分享的內容，回顧著自己當天購買玩具的愉快心情，其中有一位學生因為我沒有錄好，一直說都沒有我，相當介意自己沒有出現在螢幕上。看完後我們才填寫購買單，讓學生回顧自己有依照預購單購買玩具嗎？學生在分享時，有的人因為買了其他玩具，所以點數不購買預定購買玩具，我們點出玩具的必要性，可有可無是否一定要購買呢？總共有兩位是按照預購單，其中一位因為他很想要那些玩具，我們就在這裡停住發表先處理『很想要』的結果，學生討論出如果是買了『很想要』的玩具就會把它放好、保護它、希望它平安、能用久一點（陪自己久一點）；另一位是因為弟弟喜歡大卡車，因此依照計畫買給他，我們讚美他很有愛心。這部分課程點出小朋友其實對於玩具並不是專一，看到玩具就會想要買，大部分不是真的很想要，這個點我將會於課程末來讓學生思考。</p> <p>預告：下次上課帶跳蚤市場及家中玩具到學校分享。</p>

教學剪影



播放跳蚤市場玩具圖片



專心書寫預購單



學生發表預購單



書寫購買單



書寫購買單



學生介紹跳繩

活動二、Happy玩具你我他－我最喜歡的玩具（80分）

教學目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能說出購買玩具的注意事項。 2. 能專注聆聽繪本。 3. 能合作討論出學習單問題。
能力指標	<ol style="list-style-type: none"> 1-1 以五官知覺探索生活，察覺事物及環境的特性與變化。 4-2 學習體會他人的立場、體諒別人，並與人和諧相處。 5-4 養成參與、欣賞展示及演出時的基本禮儀與態度。
教學流程	<p>（一）我最喜歡的玩具（以smartbord檔案進行課程）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請小朋友每人至少帶一樣玩具來分享－發表誰買（送）的，什麼時候買（送）的，在那裡買的，為什麼買（喜歡）…… 2. 請學生討論買玩具要注意的事項（價格、品質、經濟能力、實用性……） <ol style="list-style-type: none"> （1）小組討論並記錄在便條紙上。 （2）小組發表。 （3）教師提出學生未提到的事項。 <p>◎學生提出的： 價錢不能太貴、檢查玩具有沒有壞掉、玩具是不是有危險、選購玩具要注意環境及不要碰撞到其他商品等。</p> <p>◎教師介紹</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 綠色ST安全玩具標誌及黃色經濟部商檢局合格標籤。 2. 要標明玩具名稱、製造商名稱、地址、電話、統一編號。 3. 用手扳動玩具上的小物件是否容易脫落被幼兒吞食。 4. 注意玩具緣是否平整，有無刺傷、劃傷之虞。 5. 彈丸玩具，如航空火箭彈、飛鏢等，可能會對兒童的眼睛造成危險。 <p>3. 繪本教學－玩具一定要新的嗎？</p> <ol style="list-style-type: none"> （1）播放【和新的一樣繪本】 （2）小組討論繪本內容並填寫 （3）小組發表 <p>學習單內容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 爺爺最會幫小朋友修理什麼呢？ 2. 阿華借了大熊之後，是如何對待牠呢？ 3. 你覺得小華玩玩具的方式對嗎？為什麼？ 4. 如果你是大熊的主人，你看到大熊被小華這樣弄，你會怎麼樣？ 5. 後來大熊被誰解救了呢？ 6. 你想想看為什麼爸爸要買一個新的熊給他，小男孩卻只要他原本的大熊呢？
多元評量	<p>【形成性評量】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能討論並出購買玩具時的注意事項 2. 能合作完成【和新的一樣繪本】學習單

教學省思

承續前一單元，讓孩子帶家裡至少一樣自己喜歡的玩具來分享，課堂中才確認有的孩子家中確實沒有玩具可帶，我當初猶豫很久這次主題到底要從哪裡出發，心中有很多擔憂，弱勢家庭會不會沒有可以分享的玩具，果真被我料中，幸好我選擇從跳蚤市場開始，這樣弱勢家庭的孩子從跳蚤市場獲得的玩具，就能帶來學校分享，因此這個單元才能順利進行。

孩子一個一個上台介紹自己的玩具時，都帶著興奮的表情，每個玩具有它代表的意義，像恩予他的娃娃是聖誕節時教會的人贈送，所以記憶特別深刻；濬璋就帶著弟弟最喜歡的卡車來跟同學分享，從跳蚤市場到現在的分享，我發現弟弟對他是非常重要的角色；宇豪從頭到尾就是最愛機器人，經過分享可得知讓孩子們知道玩具有的是買的、送的。

接著我們就從孩子們購買玩具的點討論，怎麼去選購玩具呢？我讓孩子分小組討論選購玩具應該注意的事項並寫在便條紙上，經過2人小組討論分享後上台發表，從發表中可知道孩子們已經對於價錢有了概念，昂貴的要考慮是否需要買或有沒有錢買，甚至是會浪費錢，老師當場也趁機澄清如果是肚子餓的時候，就應該買食物來吃，可是玩具不買只是不能玩，而不會有對身體健康有損害；陸陸續續提出檢查玩具是否有損壞、安全性、選購玩具時的環境安全性等，最後教學者也補充其他須注意的地方，藉此傳達買玩具時應有的概念。

不過教學者發現孩子對於這個區塊的認知較薄弱，有可能是本來買玩具的機會就比市區的學生少，所以缺乏在賣場選購玩具經驗的孩子比例高，透過課堂的討論，希望日後面臨到購買物品時，能想到應注意的事項。

『像新的一樣好』繪本教學，孩子們專注聽我講故事，聽完後小組進行討論與填寫學習單，孩子們對於「阿華」的行為相當氣憤，覺得不是自己的玩具還這樣對待，真的很不應該。「小松」的角色博得孩子們的同情，知道小松對大熊有濃厚感情，所以當爸媽想買新的給他時，他一直不肯，並且也建立了玩具壞了其實可以再修的概念，這是透過學習單討論，讓孩子能針對繪本內容做反芻的收穫。

教學剪影



發表自己帶來的玩具



小組討論買玩具注意事項



發表買玩具注意事項



『像新的一樣好』教學



討論像新的一樣好學習單



發表像新的一樣好學習單

活動二、Happy玩具你我他－Happy玩具PlayTime（80分）

教學目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能訂出玩玩具的規範。 2. 能指出動畫教材中錯誤的行為並糾正。 3. 能與人合作，遵守遊戲的規則。
能力指標	<ol style="list-style-type: none"> 1-3 探索生活中的人、事、物，並體會各種網絡之間的互賴與不可分離性。 4-3 能聽取團體成員的意見、遵守規則、一起工作，並完成任務。 5-3 喜歡探討事情演變的原因，並養成對周邊訊息做適切反應的態度。
教學流程	<ol style="list-style-type: none"> 1. 成立遊戲角及訂定規則 <ol style="list-style-type: none"> (1) 請小朋友在自己的玩具上貼上標籤或做記號、分類整理。 (2) 我們的約定－訂玩玩具的規則。 (3) 排值日生（玩具保姆）。 (4) 播放Scratch教材－大家來找碴（動畫）找找看說說看畫面中的小朋友的行為對不對。 ◎ Scratch教材內容1.爭先恐後搶玩具 2.別人在玩，從中間跑過去。3.拿玩具去撞東西。4.坐玩具。5.舔玩具。6.用玩具來著色。7.吃玩具。8.推著玩具亂跑，掉了也不管。9.亂加東西在玩具上。10.把玩具騎壞。11.亂拆玩具。12.不正確的玩法（拿娃娃當槌子）13.搶別人正在玩的玩具。 2. 大家一起玩玩具。 3. 發表玩玩具分享感想： <ol style="list-style-type: none"> (1) 針對剛剛玩玩具的心情 (2) 有沒有遵守玩玩具的規則
多元評量	<p>【形成性評量】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小組能討論並訂定玩玩具的規定。 2. 能找出動畫中錯誤的地方。 3. 能說出如何改進動畫中錯誤的玩玩具方式。
教學省思	<p>課堂開始學生拿出玩具我們一起分類，有小玩偶、娃娃、機器人、車子、運動、其他等類，大家再拿標籤紙貼上去。接著就是討論如何玩玩具，先讓學生拿便利貼進行小組討論，將結果寫在紙上，再依據各類貼注意事項，就這樣大家完成了玩遊戲角應該遵守的規矩，小朋友也上台示範如何玩自己帶來的玩具。為了保持遊戲角的整潔，我們讓孩子認養一個禮拜的『玩具保姆』，孩子們踴躍組團當保姆喔！</p> <p>為了讓孩子們能確實做到愛護玩具，所以中間安排一小段讓學生看畫面，找出畫面中玩玩具不對的方式，聰明的他們一一說出錯誤的地方，再請他們表達怎麼改進，別小看一年級，他們真的能明確說出對與錯，只是說的容易實行起來比較難，『知行不一』！（後續觀察到的結果，但是是少部分的人啦）</p> <p>最高興的就是能在上課時間盡情玩玩具，當一一就緒後就讓孩子們開始玩玩具，看他們興奮的表情，嗯！果然玩具的魅力無法阻擋！最後讓孩子談談最喜歡玩遊戲角的哪個玩具，自己有沒有遵守規矩，大部分孩子都能依照剛剛訂的規則，只有一兩個玩到忘我動作太大，立即被其他同學糾正，哈哈！我都不用插手喔！而且玩具保姆也擔任起整理工作，整理的井然有序！</p>

教學剪影



分類及貼標籤



閱讀玩玩具規則



發表玩具規則



討論及說出對待玩具
不對之處-1



討論及說出對待玩具
不對之處-2



討論及說出對待玩具
不對之處-3



示範如何收玩具



玩玩具時間-1



玩玩具時間-2

活動二、Happy玩具你我他－我就是玩具（40分）

教學目標	1. 能透過討論，以合作方式用身體雕塑玩具形狀。 2. 能透過體驗瞭解玩具的感受。
能力指標	1-2 透過各種媒材進行探索活動，喚起豐富的想像力，並體驗學習的樂趣。 2-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 5-5 產生愛護生活環境、尊重他人與關懷生命的情懷。
教學流程	1. 4~6人為一組討論最喜歡的玩具，再用肢體表現出來。 2. 我是你的主人 (1) 選定一位小朋友當主人 (2) 操控剛剛以人體組合的玩具 3. 最後以2~3人為一組討論最喜歡的玩具，再用肢體表現出來。 4. 請小朋友分享被當玩具操控的感想。
多元評量	【形成性評量】 1. 能和同學以肢體合作雕塑出玩具造型 2. 能說出當玩具時被操控的感覺
教學省思	課程開始讓學生分組討論最喜歡的玩具，再以肢體呈現出來，可能是到不同的地方上課，他們顯得異常興奮。從分成兩組男女生各自討論最喜歡的玩具來組裝，男生一開始就鎖定機器人，因此針對如何組裝在分配及爭吵著；女生們一下子繞圈圈，一下子做火車，最後才決議做火車。 練習完就邀請不同人來當玩具主人，可以命令玩具隨意動作，其中一位女生還請機器人劈腿和翻筋斗，想當然機器人（男生組）變散成一團，慘不忍睹！女生的火車也依照男主人指令一直往前開，來不急轉彎就撞牆了，大家成笑一團，但是後來請他們發表當玩具的心得時，大家都說好可憐、好辛苦，以後要當個好主人，不要欺負玩具了，其實孩子在課程潛移默化，滋長了愛物惜物的能力喔！

教學剪影



男生組裝機器人



女生是火車，主人下命令



主人命令機器人翻跟斗



小朋友喜歡組裝車子



玩具說出心裡話



主人向玩具道歉

活動三、自製玩具比賽（80分）

教學目標	1. 讓孩子學會利用家中垂手可得的簡易物品，回收利用製作出動力船。 2. 能與他人一起分享自製玩具。
能力指標	1-2 透過各種媒材進行探索活動，喚起豐富的想像力，並體驗學習的樂趣。 3-1 嘗試運用各種生活素材，表現自己的感受與想法。
教學流程	<p>（一）紙可以怎麼玩呢？</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹自己動手做的玩具—竹蜻蜓、竹笛、陀螺等。 2. 紙可以怎麼玩呢？ （1）小組討論（2）動手做做看（3）玩具分享時間 <p>（二）DIY動力船</p> <p>材料：寶特瓶、竹筷一雙、橡皮筋、熱熔膠（膠帶）（保麗龍膠）、刀片、剪刀、奇異筆、釘書機</p> <p>1. 教學步驟：</p> <ol style="list-style-type: none"> （1）用奇異筆在寶特瓶上畫出一個長方形，接著用剪刀或刀片剪下。 （2）將剪下的寶特瓶片裁切為小長方形（長度須大於寶特瓶直徑）。 （3）用熱熔膠（膠帶）將竹筷固定於寶特瓶的兩旁。 （4）取一條橡皮筋把裁切下的小長方形釘在橡皮筋上。 （5）在將橡皮筋兩端固定在竹筷上。 （6）用向外的方向將橡皮筋轉緊，即可下水比賽囉！ <p>2. 玩具分享時間—超級比一比</p> <ol style="list-style-type: none"> （1）小組試試動力船如何運作 （2）小組比賽誰的動力船跑最快
多元評量	<p>【形成性評量】 能將製作好的動力船下水操作</p> <p>【總結性基準】能嘗試以回收素材製作動力船 能與同學合作完成DIY動力船—5 能與同學完成DIY動力船—3 無法與同學完成DIY動力船—1</p>
教學省思	<p>課程一開始問孩子們玩具除了買的、送的及撿來的之外，還可以怎麼獲得呢？孩子們部份人回應可以自己做，當我拿出竹蜻蜓及竹笛問孩子們，幾乎沒有動手作玩具的經驗，因此請了藝文教師協同教學。</p> <p>從孩子們的配合度顯示她們相當期待自己製作的動力船，小組合作完成一件，經由藝文教師詳細的講解，一年級的孩子也能完成一艘利用資源回收品製作成的簡易『動力船』；製作中還有個小插曲，原本教師教學生將旋轉槳套上橡皮圈，找中心點再釘上釘書機，嗯！指令太多小朋友都試到頭暈腦漲，剛好下課鐘響了，我們先暫時休息一下，但孩子們都不想休息，一直在嘗試如何找中心點後套到竹筷子上，出乎意料的是恩予竟然提出更容易完成的步驟，教師也覺得是個好方法，所以請她到台前示範怎麼做，原來她是先把橡皮筋套到竹筷上，再把旋轉槳放入，最後找中心點訂起來便可完成。孩子從做中學發現了最適合自己的方式，而教師體驗了『教學相長』。</p> <p>孩子們期待的是如何玩，藝文教師賣了關子，我們帶到就教室前，原本我異想天開只要在大桶子裡玩，藝文教師露出賊賊的微笑建議在洗手台放水（地下水），我才意識到自己的無知（範圍太小了），孩子們先分組測試如何讓船能前進後退，我們才分組競賽，孩子們玩的不亦樂乎，教學者也似乎童心未泯加入戰局，哈哈！果然『自製玩具』魅力無法擋。透過此課程讓孩子們體驗玩具不是只有現成的（買的、送的），其實自己動手做的樂趣更高，課後也讓他們輪流帶回家玩。</p> <p>Ps：紙可以怎麼玩呢的部分，因為自己規劃的時間不對，所以少了一堂課，只好犧牲了玩紙的課程，如果明年再玩一次，我一定要先讓孩子先嘗試玩自己創作設計的自製玩具，再來製作教師安排的DIY動力船，一定有不同的教學效果。</p>

教學剪影



協助學生製作過程



小組合作將竹筷固定在瓶身



恩予示範她探索出來的方法



小朋友也用恩予的方法製作



研究槳要怎麼轉才會前進



船真的往前面動了

活動四、糖梅仙子故事—用樂器當玩具（120分）

教學目標	<ol style="list-style-type: none"> 能以拍子打出四分音符、八分音符、二分音符、全音音符和四分休止符。 能樂器表現出強弱符號。
能力指標	<ol style="list-style-type: none"> 1-2 透過各種媒材進行探索活動，喚起豐富的想像力，並體驗學習的樂趣。 5-1 相信自己只要能真切的觀察、細心的體會，常可有新奇的發現。 5-4 養成參與、欣賞展示及演出時的基本禮儀與態度。
教學流程	<p>(一) 鈕扣圈遊戲：</p> <ol style="list-style-type: none"> 讓學生猜猜看那個聲音什麼呢？ (提示用衣服上面的小東西做成) 串起來的鈕扣圈左右搖晃產生四分音符四拍。 邊唱『鈕扣』歌謠邊玩遊戲(教師丟給學生，學生丟還給教師)。 邊唱歌搖邊藏鈕扣圈，再讓學生找出來。 <p>(二) 糖梅仙子歌曲教學</p> <ol style="list-style-type: none"> 豆芽菜的故事—認識四分音符、八分音符、二分音符、全音音符和四分休止符。 一邊彈奏洋娃娃之夢歌曲讓學生感受強弱拍，一邊說洋娃娃之夢的故事。 糖梅仙子教學—A段—B段：一橋—A段 <ol style="list-style-type: none"> 播放歌曲、念歌謠做動作— <ul style="list-style-type: none"> A段：糖梅仙子最愛泡泡糖、泡泡糖、泡泡糖樣樣都喜歡 B段：手在空中把泡泡糖送給別人，跳起來拍破泡泡糖 橋：轉圈圈 教師帶著學生感受旋律及一起律動 學生試著用鐵琴來感受節奏的強弱 <p>(三) 玩樂器感受糖梅仙子節奏</p> <p>◎學生票選最好玩的玩具，所以課前讓學生先再玩一次鈕扣圈遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"> 複習上次的音符。 播放糖梅仙子並紀錄音樂的段落及節奏在黑板上。 介紹樂器有三角鐵、手搖鈴、銅鐘、鈴鼓、沙蛋，並且如何在音樂中呈現樂器的聲音。 學生拿樂器依據黑板上紀錄，並配合教師的指示，輪到他們就使用樂器來表現音樂中的強弱度。 以彈奏進行曲請學生在音樂中依序將手中的玩具放回原位。 <p>(四) Scratch節奏遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師先播示範一次遊戲規則。 2人一組合作完成節奏遊戲(可反覆確認正確性)。 正式計分比賽：哪一隊在最少時間內玩成遊戲，就是最佳音感家。
多元評量	<p>【形成性評量】</p> <ol style="list-style-type: none"> 能打出四分音符、八分音符、二分音符、全音音符和四分休止符的拍子 能利用不同樂器表現糖梅仙子音樂中的強弱 能遵守遊戲規則 能小組合作完成節奏遊戲

教學省思

接續自製玩具課程，我讓孩子能知道音樂也有玩具及樂器也是玩具，於是邀請藝文教師（音樂）加入這場饗宴。

藝文教師先讓孩子猜測以鈕扣製作的玩具，孩子們都猜不到那個聲音是多個鈕扣發出來的，直到最後有一位孩子終於講對，教師就以兒歌把鈕扣圈當球丟來丟去，孩子們都蠻興奮的，我也才發現原來音樂結合玩具一起玩，節奏快慢明顯，孩子們非常專注，怕自己沒接著鈕扣圈。

接著教師說了有關一拍、二拍、三拍、四拍、半拍、一拍休止符，及強弱記號的故事，當初再溝通課程內容時，他表示不用讓孩子強記音名，只要他們能連結打出拍子就好，等到中高年級夠大很快就能記得音名，我也贊同她的理念，是故，透過故事教師已經把符號及拍子讓孩子連結（之前生活課音樂教師本來就有在教），所以他們都還比我清楚。

再來是洋娃娃之夢，教師要讓孩子感受強弱的感覺，一邊說著故事一邊彈琴，之後請孩子以教過的『影子』歌曲來結合強弱符號的感受，孩子們在遊戲間連結了。

換到糖梅仙子時，教師一邊放CD，一邊以動作來表示強弱及快慢的節奏，再請學生起來用身體律動一起來感受，過程中女生比男生學習更佳，接著是用玩樂器來感覺節奏，孩子們很愉快享受以樂器為玩具來學習節奏呢！

音樂的第三堂課開始，因為孩子們票選最喜歡的玩具是鈕扣圈遊戲，所以我請音樂教師在課前先讓學生再玩一次，孩子們玩得不亦樂乎，其實我看的出來音樂教師很有成就感（我是有點難過，因為原本自己想最高票應該是我的動力船，結果變成第二名）。

音樂教師先複習上次的音符之後，讓學生再次欣賞糖梅仙子的節拍及強弱，接著拿樂器來感受，我看到孩子們一邊玩樂器，一邊感受音樂，真是享受，而且在玩當中孩子們已學會分辨歌曲中強弱，最後教師竟然還用不同音樂請學生整理樂器，也使孩子們無形學會整理玩具的能力。

小朋友看到Scratch節奏遊戲時都非常驚訝，電腦也會出題目，他們在嘗試中找到如何讓自己更快找出正確的節拍，其他組的人有時也會忍不住幫忙找出正確的拍子，可見遊戲的魅力真的無法抵抗，最令人高興的是孩子們在遊戲中對拍子的認識慢慢加深，到後來自己也會數拍子再來選正確的音符，速度還比我這位對音樂不太行的教師還快。

協同者（雅玲）；如果不是秀英教師的配合，我無法讓孩子能那麼快樂體驗樂器也是玩具的課程，自己本身對於音樂真的是一誤人子弟，非常佩服音樂教師的專業，只能說我自己收穫滿滿。

教學剪影



找鈕扣圈



鈕扣圈找到了



示範如何敲鐵琴強弱



說音符的故事



玩拍子強弱遊戲-1



玩拍子強弱遊戲-2



用樂器來體驗糖梅仙子的強弱



用樂器來體驗糖梅仙子的強弱



聽音樂收拾音樂玩具

活動五、全部都是我的寶貝－玩具滿意度問卷調查（40分）

教學目標	能說出哪一種玩具最好玩的原因。
能力指標	2-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 4-1 使用合適的語彙或方式，表達對人、事、物的觀察與意見。
教學流程	<p>（一）小朋友填寫問卷，組內分享。</p> <p>問卷內容：</p> <p>◎小朋友玩具課程上到現在，你最喜歡玩哪一種玩具呢？</p> <p><input type="checkbox"/> 跳蚤市場買來的玩具（ ） <input type="checkbox"/> 家裡帶來的玩具（ ）</p> <p><input type="checkbox"/> 自己做的動力船玩具 <input type="checkbox"/> 用鈕扣圈玩音樂遊戲</p> <p><input type="checkbox"/> 用樂器玩遊戲</p> <p>◎請把你的原因寫下來？</p> <p>（二）小組上台分享</p> <p>（三）結果公佈</p>
多元評量	<p>【形成性評量】</p> <p>能發表最喜歡玩的玩具及原因</p>
教學省思	<p>這部分課程想幫孩子回憶一下課程中接觸的不同種類玩具，而且民調一下哪一種是最受歡迎的玩具，提供我爾後上下一屆玩具單元設計的依據。我本來臆測會是動力船，出乎意料的是孩子們第一名是用鈕扣圈玩音樂遊戲（5票），第二名才是自製玩具動力船（4票），原因是鈕扣圈加上歌謠玩遊戲，玩起來很好玩，嗯！說的也是我自己在協同教學時都很想參一腳，何況是孩子們。了解完孩子們的最愛後，也應觀眾要求再請音樂教師下次上課讓他們能再玩一次。嗯！音樂教師一定很有成就感，當初她告訴我自己做鈕扣圈也可以當玩具時，我心中還有許多疑惑（孩子們怎麼會喜歡呢？），透過教師巧妙的結合歌謠及遊戲，難怪會勇奪冠軍，我也心服口服了。</p>

教學剪影



填寫問卷中



專心寫問卷



學生的問卷

活動五、全部都是我的寶貝－『玩具大作戰』繪本教學（120分）

教學目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能專注聽繪本 2. 能瞭解整理玩具的重要性
能力指標	<p>1-3 探索生活中的人、事、物，並體會各種網絡之間的互賴與不可分離性。</p> <p>5-2 察覺自己對許多事務的想法與作法，有時也很管用。</p> <p>5-5 產生愛護生活環境、尊重他人與關懷生命的情懷。</p>
教學流程	<p>(一) 『玩具大作戰』繪本分享：教師以smartbord檔介紹繪本</p> <p>(二) 小組討論故事內容與學習單填寫</p> <p>(三) 小組分享</p> <p>玩具大作戰繪本學習單內容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小賓的玩具有哪些呢？ 2. 小賓玩具怎麼來的呢？ 3. 小賓的玩具多到造成哪些人的困擾？為什麼？ 4. 媽媽下令要小賓把玩具怎麼處理呢？ 5. 小賓為什麼要和媽媽討價還價留下一些玩具呢？ 6. 最後小賓認為什麼才是最棒的玩具呢？為什麼？ 7. 如果你是小賓的媽媽，妳對小賓的行為有什麼感覺？為什麼？ 8. 如果你是小賓你會怎麼處理自己的玩具呢？
多元評量	<p>【形成性評量】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能專注聽繪本 2. 能發表學習單內容 <p>【總結性基準】透過玩具大作戰繪本學習單瞭解整理玩具的重要性</p> <p>能詳細回答『玩具大作戰繪本』學習單的問題—5</p> <p>能大概回答『玩具大作戰繪本』學習單的問題—3</p> <p>無法回答『玩具大作戰繪本』學習單的問題—1</p>
教學省思	<p>和孩子們談了那麼多種類的玩具，我們的課程漸漸進入尾聲，於是和孩子們說了『玩具大作戰』的繪本，孩子專注聽我說繪本，因為聽完後要他們小組討論完成學習單，我們一邊說著一邊討論小賓的玩具種類，孩子們都目瞪口呆（玩具實在太多了），接著分析玩具怎麼來的，哇塞！什麼名目都有，節日、吃麥當勞、生日等，連別人的慶生會都有，大家都覺得很誇張，有可能是學區孩子們大部分都玩具不夠玩（經濟背景比較弱勢），對於小賓有堆積如山的玩具感到非常的驚訝。</p> <p>小組發表中孩子對於小賓認為最棒的玩具方面，大部分都是因為是小賓自己做的，所以把它當作最特別的，應該是我們前面也讓孩子體驗過，因此大家心有戚戚焉吧！至於如何處理過多的玩具，孩子們大部分提出把它收拾好、擺好，以及可以賣掉（因為學校之前有舉辦跳蚤市場），還有一組說要捐給托兒所，嗯！想必冀望透過繪本想傳達一些概念，孩子們也經過討論與分享逐漸形成了。</p>

教學剪影



繪本教學



討論學習單



學生發表當中

活動五、全部都是我的寶貝－如何當一位『玩具保母』（80分）

教學目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能知道愛惜玩具的方法。 2. 能養成愛物惜物的好習慣。
能力指標	<ol style="list-style-type: none"> 1-2 透過各種媒材進行探索活動，喚起豐富的想像力，並體驗學習的樂趣。 3-3 養成動手探究事物的習慣，並能正確、安全且有效地行動。 5-3 喜歡探討事情演變的原因，並養成對周邊訊息做適切反應的態度。
教學流程	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小組討論與學習單填寫 2. 小組分享 <p>玩具保母討論單內容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小朋友玩具課程上到現在，你們覺得怎麼樣才是一位好玩具保母呢？ 2. 體驗過『我就是玩具』的課程你們覺得要怎麼樣對待玩具呢？ 3. 如果玩具損壞了，你們會怎樣處理呢？為什麼？ <p>3. Scratch教材－整理玩具的小遊戲（一節）</p> <ol style="list-style-type: none"> （1）教師先示範如何進行整理。 （2）小組上台各練習一次整理玩具的scratch遊戲。 （3）小組比賽誰最快完成整理玩具的scratch遊戲。 （4）詢問孩子們這個小遊戲要大家做到什麼事呢？
多元評量	<p>【形成性評量】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能遵守遊戲規則。 2. 能合作完成整理玩具的scratch遊戲。 3. 能回答從scratch遊戲練習到『物歸原位』及玩具分類。 <p>【總結性基準】透過學習單討論瞭解愛惜玩具的方法</p> <p>發表時能完整回答如何當一位『玩具保母』的問題－5</p> <p>發表時能大概回答如何當一位『玩具保母』的問題－3</p> <p>發表時能無法回答如何當一位『玩具保母』的問題－1</p>

教學省思

課程列車往著終點站進行，接續著『玩具是需要整理』的概念，讓孩子們思考一位好的玩具保母是要怎麼做。

孩子們的答案全都是收拾好、擺放整齊，尤其是亂了的時候一定要去整理好；對待玩具的方式的回答是用正確方式玩它、不要破壞它、好好的玩不要拿去撞牆等；最後的問題大家都已經聚焦在要維修上面，原因是玩具要花钱買的、玩具才可以陪我很久、不想再花钱買玩具及是自己最珍惜的玩具等。從孩子的發表可窺出，孩子們對於愛物惜物的概念已經具備囉！

結尾讓孩子以scratch來練習將玩具放原位，大家為了記玩具放的位置非常專注，尤其是進行哪一組以比較短的時間完成整理的比賽，孩子們為了贏得勝利，更是使出渾身解術記住，最後由恩予那一組獲勝，真的很厲害喔！當我說遊戲結束時，孩子們還意猶未盡，寓教於樂想必他們應該體驗到『物歸原位』的重要，以及玩具分類能夠讓自己拿取物品時的便利性！

教學剪影



討論學習單



學生發表當中



回饋學生的發表



介紹如何進行遊戲



小組上台比賽整理玩具1



小組上台比賽整理玩具2

伍、教學後記

當結束整個主題課程時，自己剛開始一直擔心學生的學習成效及興趣，因此我會在課餘時間詢問孩子們喜歡這個單元嗎？他們給我的回答是很喜歡，其實從課堂上的反應也可以應證，每次到了班上他們都帶著期待的表情，今天可以玩什麼種類的玩具，還是有什麼主題要討論，這就是生活課程有別於其他領域的特別之處，我們都是從學生的生活經驗出發，當初為了堅持這個點，一直等待適當時機切入玩具主題，結果課程延遲到4月中才進行，眼看著別的縣市都已經完成，自己還在等待，後果就是教學完畢不斷趕案例的整理，但是這些都是值得的，我藉由跳蚤市場的二手玩具展開課程，接著深化學生的經驗，來發展其新概念，從玩具不只是買來的、新的，是有無限可能，樂器可以當玩具（連鈕扣串起來也可以玩），甚至可以自己動手做玩具，這是現在學生鮮少的經驗，再經由繪本來串聯，使得學生不停的討論、對話及分享，學生在課程脈絡就這樣一點一滴生成對於玩具應有的態度與惜物的概念，學生在遊戲中學習，我在教學中成長，這是此次教學最大的收穫！

這次教學能順利完成，要感謝兩位鐘點音樂及美術的教師，如果沒有他們的配合與參與，我想學生無法玩得如此盡興及多元學習，尤其是音樂部份，自己已經參加生活團多次增能研習，但是對於音樂真的不通的我，如果硬要上場，肯定學生的學習效果會大打折扣。而這次合作教學，其實也提供了自己對於學校生活課程分科教學一次大考驗，結果從教學成果得知，學生相當喜歡我們的安排的課程喔！



整體評述

遊戲對低年級來說，是重要的探索與發展活動，透過遊戲，有助於動作技能發展、認知發展、語言發展、社會發展以及情緒發展等。本課程即掌握遊戲的魅力，從遊戲切入，學生自然而然的保持高度熱誠與參與感。例如，藉由身體雕塑、節奏活動，學生得以發展肢體動能；藉由製作、玩動力車活動，學生彼此合作，相互教導與學習，提升其聆聽與語言的認知理解能力；藉由玩玩具的規則討論與建立，學習社會性的人際互動與技巧，這關乎到未來社會規範與制度的學習；藉由玩玩具，獲得心理的滿足，保持穩定的情緒。

除此之外，本課程之發展之特點，包括：

第一，合作學習不僅在學生之間，也在教師們之間存在：雅玲教師不僅教導學生之間要合作，形成互惠式的同儕關係；本課程中的教師們，也藉由課程討論、協同合作，打破學科領域間的界線，形成異質性的合作夥伴，為生活課程開闢另一種教學專業的路徑。此一方向與模式，值得生活課程教師嘗試與參考！

第二，課程的起點，從「差異」中展開：本課程中，筆者看見雅玲教師一顆柔軟與溫暖的心。課程規劃前，即細膩與貼心的思考到花蓮縣弱勢學生家庭背景之差異，並進行先備經驗與知識之分析。幾經思考後，掌握「跳蚤市場」時機，並從此處不著痕跡的切入，這部分的處理與關懷，即是差異化教學（Differentiated Instruction）的核心。了解學生的差異，讓每個學生都能在課堂中投入學習，都被教師關照到！

第三，活動與活動之間的連結，為經驗與經驗之間搭建起橋樑：本課程學習活動，可說是環環相扣。一開始看似與後續活動無關的「跳蚤市場」，卻成為後續「Happy玩具你我他」重要的經驗基礎；當大家都擁有自己的玩具後，再進行玩具分享、玩玩具、身體雕塑遊戲，藉由後者的遊戲，體會到「玩具的心情」，進而理解「愛護玩具」的重要性，最後課程在學生的具體實踐中結束。透過探索、體驗，最後形成了愛護玩具的生活能力。

第四，在評量部分：

（一）關照到教學目標與評量目標的相互對應：此二者是相輔相成。學生的學習活動必須有清楚明確的目標，而學習活動的過程與結果，則是透過評量活動加以確定。

（二）藉由形成性評量反思學生學習品質，調整教學：雅玲教師細心的紀錄教學反思，從反思裡，可以閱讀到她在教學中，如何從學生的反應、行為、想法中調整教學，其目的都是為了更符應學生的學習經驗、能力以及學習目標。