**《後紅校園地圖》**

 **一、設計理念**

 初踏入一年級的小朋友，稚氣未脫，單純天真，面臨陌生的新環境，認識新的朋友，

 接觸新老師，還有學校和班級裡新規矩的學習，對新奇而多元的校園充滿了憧憬與期

 待，所以他們迫不及待的想去認識校園裡的各項人、事、物，探索著新奇、好玩的校園

 生活。

 在學校裡指導小朋友，主動的去認識更多的老師和打招呼，小朋友對學校環境的每

 個場所認識越多，就越有安全感，讓小朋友對學校產生歸屬感，也從遊戲當中去適應新

 團體，在進行校園探索時，讓小朋友運用多聽、多看、多觀察的方式，對校園環境更加

 熟悉。

 **二、教學設計**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **實施年級** | 一年級 | **設計者** | 一年級教學團隊 |
| **跨領域/科目** | 國語文、生活 | **總節數** | 4節 |
| **總綱核心素養：**E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝 術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。**領綱核心素養：**國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透 過體驗與實踐，處理日常生活問題。生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決 問題的能力。國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成 溝通及互動的目標。生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想 法。 |
| **學習****重點** | **學習****表現** | 國-1-Ⅰ-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。生活-2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。 |
| **學習****內容** | 國-Ac-I-2 簡單的基本句型。生活-B-I-3 環境的探索與愛護。 |
| **概念架構** | **導引問題** |
|  | 1.開學至今，你去過校園的哪些地方?做什麼 事?2.學校的回收室、共讀站、玩夢館、辦公室和 健康中心，能提供我們哪些服務?3.玩夢館中，你最喜歡哪一種玩具?為什麼?4.進行校園闖關時，有哪些該注意的事項? |
| **學習目標** |
| 1. 透過闖關活動，能實際體驗校園場所的對應功能。
 |
| **融入之議題**（學生確實有所探討的議題才列入） | **實質內涵** | * 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。
 |
| **所融入之單元** | * 第4節 校園闖關
 |
| **學習資源** | 電腦、投影機、闖關卡 |
| **教學進度** | 第1節 繪本教學(陶樂蒂的開學日)第2節 校園巡禮第3節 玩具夢想館第4節 校園闖關  |

|  |
| --- |
| **學習單元活動設計** |
| **學習活動流程** | **時間** | **備註** |
| 【第一節】1. 引起動機：

請小朋友回想始業式當天，在學校做了哪些事情?(闖關、買運動服、認識老師…)(二)發展活動： 1.播放「陶樂蒂的開學日」繪本ppt，老師進行導讀。 上網搜尋**彎彎姐姐 《陶樂蒂的開學日》(親子天下)** 2.老師提問： (1)史帝夫為什麼不要上學? ( ppt 3 ) (2)詹姆士為什麼滿口缺牙? ( ppt 4 ) (3)你覺得陸易斯是一個什麼樣的小朋友? ( ppt 5 ) (4)你看到安東尼會有什麼樣的感覺? ( ppt 7 ) 如果你是安東尼，你會怎麼做? (5)他們是太陽班，我們是一年什麼班? ( ppt 7 ) (6)老師幫小朋友排隊，準備要做什麼? ( ppt 8 ) (7)你讀幼兒園時，有沒有遇過像莫莉一樣的同學? 你是如何跟他成為朋友的? ( ppt 9 ) (8)你覺得他們在上什麼課? ( ppt 10 ) (9)他們這一節在做什麼活動? ( ppt 11 ) (10)什麼時候要洗手? ( ppt 13 ) (11)在學校吃午餐時，要注意什麼事? ( ppt 15 )(三)綜合活動： 請小朋友依序上台，走到台下找一位同學說出「我是╳ ╳ ╳ ，希望 和你成為好朋友」。( ppt 17 )--第 一 節結束— 【第二節】(一)引起動機： 開學至今，你去過校園的哪些地方?做什麼事?(二)發展活動： 1.老師帶小朋友進行校園巡禮，約定出發後的注意事項。 (秩序、禮貌、安全)。 2.介紹會議室、健康中心、警衛室、辦公室、幼兒園、玩夢館、共讀 站、活動中心、回收室、操場、司令台、球場、遊樂場、怡心園等場 所的名稱、功能及相關人員。(三)綜合活動： 1.你覺得校園裡最美的地方是哪裡? 2.最好玩的地方是哪裡? 3.最危險的地方是哪裡?--第 二 節結束—【第三節】(一)引起動機： 1.先播放玩夢館內部的照片，請孩子猜猜看這是一個什麼樣的地方？ 接著播放玩夢館外觀的照片，告知孩子這是玩具夢想館。(二)發展活動(參照[高雄市教保資源中心](http://kidedu.kh.edu.tw/WebSite/dream/detail.aspx?page=1&id=dli0pvgpxGE%3d))： 1.玩夢館設立的源由。 2.開放時間及使用規則。 3.進行體驗活動。(三)綜合活動： 1.玩夢館中，你最喜歡哪一種玩具?為什麼? 2.認識玩夢館之後，你有什麼感想?--第 三 節結束—【第四節】(一)引起動機： 1.老師先在班上說明闖關活動進行的方式及規則，並叮嚀學生活動中的 注意事項。(不可奔跑、依照關卡順序進行、全員到齊、通關密語、闖 關完畢後集合) 2.將學生分成五組並發下闖關卡。(二)發展活動： 1.學生依據闖關卡上的地點，到該處說出通關密語「關主好」，並執行 任務後，請關主蓋章。 (1)健康中心─說出洗手5步驟。(2)回收室─進行塑膠和紙類回收。(3)玩夢館─全組共同將一盒玩具放回指定的櫃子裡，並將小蜜蜂卡 片交給關主。(4)共讀站─全組共同到書櫃找一本書，完成借書手續後，再將書放 回原位。(5)辦公室─找到班級導師的座位。 2.完成闖關後，各組帶回老師指定的地點集合。(三)綜合活動： 老師詢問孩子在闖關活動中，是否遭遇困難，及小組團隊合作的情 形。--第 四 節結束—＊年級共同闖關，並事先告知關主任務內容。＊老師事先收集每班5個塑膠杯及5份紙類，闖關當天交給回收室關主。 |  5分 10分  20分      5分 5分 30分  5分  5分 30分  5分  5分 30分    5分  | 繪本ppt照片玩夢館闖關卡 |

**三、評量標準與評分指引**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 單元名稱 | 學習目標 |  評量標準 |
|  A | B | C |
| 後紅校園地圖 | 透過闖關活動，能實際體驗校園場所的對應功能 | 能找到全部地點並完成任務 | 能找到部分地點並完成任務 | 未達B級 |
|  分數轉換 |  90-100 |  80-89 | 79以下 |

**分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。**