

方案摘要表

一、創新教學背景：



本次創新教學課程教師考量疫情後學生體力、協調性普遍不足，且學校為於都市之中學生生活活動玩樂空間有限，並有效提升學生體能以及合作共玩的機會，教師以此背景為發想規劃出跨領域的「童玩同玩」主題教學，並結合學校與社區聯合運動會來呈現學習成果，期望此一活動的推出更能喚醒親子之間的溝通與成長話題。

另外因學校是一間永續為發展特色學校，此次活動結合環境議題，指導小朋友愛物惜物，善用身邊各項可利用資源，配合父母兒時童玩的回憶，親子共同創作出好玩的童玩，並結合藝術與人文之各地傳統民謠、童謠素材，配合童玩的遊戲呈現聲音與肢體的完美結合。

二、教學目的

- (一) 發展體育課程教學，帶動師生體育展現。
- (二) 提供學生展能舞台，培養學生體育興趣。
- (三) 促進合作學習效果，建立學生學習自信。
- (四) 落實在地文化推動，涵養學生情意態度。
- (五) 建立友善校園情境，強化在地文化連結。



從自發、互動、共好的理念下，結合親師生共做，親師生討論，發揮創意思考，並輔以各種趣味競賽，製造對談議題，喚起親師生共同美好回憶。

三、創新教學之理念與作法

(一) 方案願景

童玩同玩—童年很重要、玩很重要、同玩更重要。

(二) 方案理念

童玩同玩：結合跨領域課程實施練習，透過運動會展現孩子活潑之美，並結合童玩，實踐學校與社區共享共樂之環境。

(三) 創新策略

1. 教師團隊以 ENJOY 作為童玩同玩的課程的教學核心，熱身活動 (Engagement)、學習情境 (New situation)、體驗挑戰 (Just challenge)、學習觀察 (Observation)、反思分享 (Yes, we made it) 等策略，使學生認知、技能、情意並進，達主動學習的有效教學目標。

2. 創意分組分班競賽：應過去班級內的競賽不同，將比賽移到運動會當天舉辦，同學年九個班級一較高下，激起各班的榮譽感為班級爭取榮譽，並與運動會當天進場表演，呈現童玩同玩之情境。



圖 2 田徑教學模組 ENJOY

ENJOY教學方案



3.合作學習：四年級學生身心發展及運動能力開始有較大的落差，不強調技能水準，而以「任務導向」整體的進步的分組競賽活動進行，後續以班級間的競賽，可增加團隊參與以及減少運動能力較低的學生學習壓力，且透過競賽後之討論，更能讓學生了解自己的不足，調整出最能發揮個人潛能之合作。

4..延伸語文及藝文領域教學：結合童玩的各種要件，跨域整合。學習各種童玩的傳統民謠、透過玩童玩時的歌謠唱做以及童玩的製作，共同練習、進行童玩遊戲。

以「童玩同玩」為主題，從傳統童玩、外國童玩到現在童玩，請學生自行設計童玩，並共同試玩，找出學生可以在家裡或是學校的有限空間進行遊戲及活動的機會及發展。

四、**創意教學成效評估**（明確或可衡量）：（可參考附件六「成效參考指標」）

（一）檢核教學目標達成度

課程主軸	課程目標	教學目標		檢核
童玩同玩	體現本土童玩樂趣 展現親子共玩之樂趣 	認知	能說出童玩的種類及用閩語介紹	1.課後測驗：能說出童玩的總類以及分享喜歡的童玩。
		情意	能欣賞、及領略童玩作品之美	2.問卷調查，透過運動會學習單，培養親子共學的機會。
		技能	能創作自己的作品並學習童玩操作技巧	3.藝術創作：讓學生動手自製童玩，並於同學共同操作。



參考文獻

[《學校體育》 181 期 \(2020/12\) Pp. 32-41 程汶葦](#)十二年國教素養導向體育教學方法與實例分析

