

「水精靈」主題活動設計

設計者：張蓓玲

審查或修改者：李坤崇教授

一、教學活動架構

主題	單元活動名稱	節次	教學重點	可融入領域能力指標
水精靈	1. 生物大集合	2	1. 能分辨水中生物的特徵。 2. 能運用身體、表情或聲音，表演水中生物。 3. 能與他人一起表演水中生物。 4. 能與他人合作完成以水中生物為主題的團隊造型。	生活 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. 繪本大家說	1	1. 能發揮想像力及創意，進行故事接龍。 2. 能運用身體、表情或聲音，表演水中生物。	3-1 嘗試運用各種生活素材，表現自己的感受與想法。

二、主題教學活動設計

設計者：張蓓玲							
主題名稱	水精靈	時間	160 分鐘/(3)節	班級	二年○班	人數	○人
海洋教育能力指標	3-1-3 能以肢體動作表現出不同的水中生物						
單元目標	1. 能分辨水中生物的特徵。 2. 能運用身體、表情或聲音，表演水中生物。 3. 能結合個人或團隊的肢體來表演水中生物。 4. 能與他人一起合作完成團隊造型。						
設計理念	配合二上生活課程：家附近常見的動植物，進行海洋教育議題融入教學。頭城靠海，加上賞鯨豚、登龜山島的活動推廣，學生對海、鯨豚、海洋生物其實並不陌生。故以圖片直接進行生物大集合的分類活動。為了避免學生肢體表演的羞澀感，故一開始以遊戲暖場，建立團隊，再以團隊共同做動作來破除其羞澀的心理，最後導入繪本故事接龍及模仿。						
學生學習條件分析	1. 學生已擁有分組討論、集體創作美勞作品的合作學習經驗。 2. 二上生活課程有「家附近常見的動植物」之單元，學生已能分辨陸、水、空生物。						
教學方法	講授法、小組討論、合作學習、建構導向、實作學習、遊戲學習						

教學資源	1、繪本：海上小精靈(瑪麗－丹妮艾爾·可朵 著，張一喬譯，大穎文化出版社，2005年03月14日出版) 2、文建會兒童文化館 http://children.cca.gov.tw/garden/animation.php?id=200609A01			
學習內涵與歷程				
學習(教學)活動		時間	教具	評量 (內涵、標準)
單元一：生物大集合 活動一：分分樂(25分鐘) (一)發給每組(4~6人)約15張圖片(內含陸、水、空生物)，請各組將圖片中的生物分類。 (二)請各組發表分類的標準、原則、想法(1.依動植物分。2.依陸、海、空生物分。3.依顏色分。4.依大小分。5.其他。) (三)以陸、海、空生物的分法進行深究：三類生物的差異為何？		5 10 10	陸水空 生物圖 卡	能分辨水中 生物的特徵
活動二：找找樂(15分鐘) (一)每生取一張圖卡，學生發問：「幾個朋友一起玩？」教師回答幾個，學生就必須迅速找到幾個與他持同類圖卡的同學蹲下來。 (二)請各組說明組合的原則，全班檢核後再玩數次。 (三)可互相換卡後再玩數次。 ~第一節結束~		15	水生生物圖卡	能分辨水中 生物的特徵
活動三：蹲蹲樂(19分鐘) (一)學生依照所持的圖卡，依海動物、海植物、兩棲動物分站三區。 (二)說明遊戲規則(如蘿蔔蹲之玩法)，三區必須找一個代表的吉祥物當隊名並設計動作。 (三)進行遊戲，教師針對小朋友所設計的吉祥物動作及全隊的團結度進行回饋並加分。		2 5 12	水生生物圖卡	能運用身 體、表情或聲 音，表演水中 生物
活動四：拍拍樂(21分鐘) (一)三區各派出兩位造型師，指揮成員調整姿勢及位置來展現吉祥物的形像。 (二)完成造型後，教師攝影存檔。 (三)造型師再指揮成員拼出該主題的其他生物，教師拍照。 (四)教師播放所拍攝的相片，請同學猜猜看是何種生物，猜中的同學、參與造型的成員及造型師均可加分。 ~第二節結束~		5 12 4	數位相機 單槍 電腦	能結合個人 或團隊的肢 體來表演水 中生物

<p>單元二：繪本大家說</p> <p>活動一：繪本老師說(20分鐘)</p> <p>(一)教師介紹故事主角：尼可拉、尼可拉的爸爸、紅衣小精靈、海豚、飛魚，並請小朋友為它們各設計一個動作，等一下老師說到它們的時候，大家就要把它們的專屬動作做出來，做的最快最好的小朋友再加分。</p> <p>(二)教師述說繪本故事：海上小精靈。(故事大綱如附件)</p>	10	單槍電腦繪本ppt檔	能安靜聆聽 能運用身體、表情或聲音，表演水中生物
<p>活動二：故事接龍(20分鐘)</p> <p>(一)將所有水生生物的圖卡都擺在黑板上供學生參考。</p> <p>(二)故事未完，需要小朋友發揮想像力……尼可拉接下來會遇到什麼生物？發生什麼事呢？</p> <p>(三)想玩故事接龍的想像大師要先表演所要遇到的生物再做故事接龍唷！</p> <p>(四)教師視情況提供協助或設定故事結局(如船入港了，尼可拉這次的海上之旅暫時結束了……)</p> <p style="text-align: center;">～第三節結束～</p>	20	水生生物圖卡	能運用身體、表情或聲音，表演水中生物

三、教學省思

(一) 多元學習提高學習動機：

- 1、結合「遊戲」、「競賽」、「創作」、「表演」來刺激學生的專注力及學習興趣。頗符合低年級孩子的學習能力與興趣。
- 2、小組合作學習模式能培養學生團隊合作及信任感，能突破肢體表演時的羞澀心理。
- 3、富變化的繪本教學模式、故事接龍均能刺激學生的想像力與創造力。

(二) 半開放式的活動場地，方便教師靈活應用：

- 1、分組、分區進行活動，加上遊戲式、團體造型的教學活動，均須比較大的空間。但對低年級而言，在完全開放式的場地中活動，學生反而容易失控混亂，所以將所有桌椅集中於教室中央，中心區放置電腦及單槍，周圍則以延伸的桌子區分為三區，稍有區隔但可互相聞問，效果頗佳。
- 2、因桌椅都集中在教室中央，當要進行繪本教學活動時，可以直接請學生聚集而不須搬動桌椅。不須商借場地也不須帶著學生跑教室，教學方便又節省時間。一般表演課所需要的鏡子，我們改以相機攝影後立即傳輸入電腦單槍進行播放，效果也頗佳……。

(三) 故事接龍可長可短，可視學生反應調整為個人表演或團體表演：

- 1、若學生創意勃勃，表演意願高，可以鼓勵分組進行腳本創作、排演後再進行演出。
- 2、若學生仍放不開，可以安排一人旁白，找另一位同學搭檔進行肢體表演。
- 3、故事要不要有結局？這本繪本本來就沒有結局……所以很開放啦！

四、附件

文建會兒童文化館

<http://children.cca.gov.tw/garden/animation.php?id=200609A01>



海上小精靈 Un gnome a la mer

作者：瑪麗-丹妮艾爾·可朵/文，羅傑/繪 原文作者：Marie-Danielle Croteau, Roge

譯者：張一喬/譯 出版社：大穎文化 出版日期：2005年03月14日 ISBN：9868082102

發揮想像力，來一場驚奇有趣的閱讀遊戲吧！

小男孩尼可拉沒有兄弟姊妹，他成天都和爸爸在海上旅行，百無聊賴的他，只好把啃了一百遍的破破舊舊，還缺頁、缺結局的圖畫書，一再拿出來讀。因為圖畫書缺了頁，所以尼可拉每每讀到精采處就被迫中斷，好奇的他總是問爸爸：「這故事的結局是什麼啊？」

然而，爸爸已經很久不當小孩了，所以他完全想不起來故事接下來是怎麼發展的，甚至他還懷疑自己到底有沒有讀過這個故事呢！於是爸爸告訴尼可拉：「故事沒有結尾，你可以自己編嘛！」

有一天，故事讀著讀著就睡著了的尼可拉，在夢中與書裡的主角紅衣小精靈相遇了.....他們一起跟海豚比賽游泳，一起抓飛魚，看著飛魚薄薄輕透的美麗羽翼，他們都好羨慕飛魚能飛也能游泳呢！夢醒了的尼可拉，到處找著他的小精靈朋友，他真的相信小精靈是存在的.....

直到有一天，耳邊響起了一陣輕輕巧巧的噴嚏聲，你猜是誰？如果是你，你打算怎麼把這個故事編下去呢？
有很多國外的童書是以「沒有結局」或「多種版本的結局」來讓小朋友自己發揮創意及想像，這本書就是個很好的創意練習故事，讓孩子由趣味中練習編屬於自己的故事。

瑪麗-丹妮艾爾·可朵 Marie-Danielle Croteau/著

作者本身就無可救藥的嚮往自由，曾經在海上生活過一段時間，最後並且決定和老公一起四處去旅行，在非洲生下兩個小孩，成為一名作家，用她豐富的閱歷，為孩子創造出許許多多動人的故事。

羅傑 Rogé/繪

曾從事廣告業達五年之久，因為嚮往無拘無束的生活和工作方式，轉而投入青少年和兒童文學創作領域。目前為自由創作工作者，羅傑總能以充滿想像力的畫筆，傳達出文字的幽默、趣味和多姿多彩。