

# 國立臺南大學附設實驗國民小學校訂課程設計

## 二下探索課程—我是撲克王

1070531

### 一、教學設計理念

讓學生經過討論發表後，分組自製撲克牌，透過撲克牌檢八點遊戲，讓學童在遊戲中學習，增進學童觀察、分類及歸納的能力。

### 二、教學活動

六大主軸	<input type="checkbox"/> 閱讀 <input type="checkbox"/> 思辯 <input type="checkbox"/> 情緒 <input checked="" type="checkbox"/> 探索 <input type="checkbox"/> 美感 <input type="checkbox"/> 國際教育		設計者	張景傑、陳怡均
實施年級	二年級		總節數	6 節共 240 分鐘
單元名稱	我是撲克王			
實施方式	<input checked="" type="checkbox"/> 校訂課程彈性學習時間 <input type="checkbox"/> 領域新增單元 <input type="checkbox"/> 融入領域既有單元			
<b>設計依據</b>				
學習重點	學習表現	4-I-2 使用不同的表徵符號進行表現與分享。 6-I-1 傾聽他人的想法，並嘗試理解與尊重他人所表達的意見。 6-I-2 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。	核心素養	探索-E-B1 符號運用與溝通 善用文字、符號或圖表進行表達溝通與互動。 探索-E-C1 群體互動與合作 藉由協調，理解與包容他人想法，尋求共識，進而分工合作。
	學習內容	1. 比較撲克牌圖案的各種分類方式。 2. 口頭發表各種撲克牌分類方式。 3. 增進觀察與分類的能力。		
議題融入	實質內涵	無		
	所融入之學習重點	無		
與其他領域/科目的連結		無		
教材來源		<input checked="" type="checkbox"/> 自編		
教學設備/資源		撲克牌 15 副、空白撲克牌、畫筆、投影機、電腦、電子白板。		
<b>學習目標</b>				
1. 學生自製撲克牌 2. 口頭發表同儕及個人的各種撲克牌分類方式。 3. 進行撲克牌檢紅八點遊戲，增進學童觀察與分類的能力。				

教學活動設計		
教學流程	教學說明及注意事項	教學設備/資源
<p>壹、準備活動</p> <p>一、課前準備</p> <p>(一)教師準備 教學簡報、撲克牌、空白撲克牌。</p> <p>(二)學生準備 畫筆</p> <p>二、引起動機 教師講述撲克牌的由來。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>【活動一】</p> <p>一、帶領學生討論如何設計撲克牌</p> <p>二、撲克牌的點數 1-7 即可，由學生討論出撲克牌圖案。</p> <p>三、討論撲克牌玩法，由學生決定遊戲規則。</p> <p>四、教師統整 ～第一、二節結束～</p> <p>【活動二】</p> <p>一、教師發下空白撲克牌</p> <p>二、分組自製撲克牌，有學生負責設計圖案，有學生負責繪製數字。</p> <p>三、教師統整 ～第三、四節結束～</p> <p>【活動三】</p> <p>一、分組進行撿紅點遊戲</p> <p>二、請優勝的同學上台發表獲勝的秘訣。</p> <p>參、綜合活動 教師統整 ～第五、六節結束～</p>	<p>提醒學生記得帶撲克牌</p> <p>教師播放撲克牌簡報</p> <p>空白撲克牌</p> <p>提醒學生玩遊戲時要遵守遊戲規則 提醒學生口頭發表應注意音量適中，台下學生要專心聆聽。</p>	<p>撲克牌</p> <p>投影機 電腦 電子白板</p>
<p>教學評量：自製撲克牌、口頭發表、上課態度</p>		

試教成果：

附錄：