

課程摘要表

幼兒園名稱：新竹縣竹北市新社國小附設幼兒園

課程名稱：好玩的撲克牌

一、發展動機或目的

(一)背景	(二)動機	(三)目的
1. 能力落差大:大中小混齡、5位特殊生 2. 延續上學期末活動 3. 過年活動舊經驗	1. 想玩但「不會玩」 2. 想學「沒玩過」的 3. 輸了，會難過 4. 想知道「怎麼贏」 5. 想設計創意玩法	1. 鼓勵參與討論，發表自己的想法 2. 提升數與運算、邏輯推理能力 3. 學習玩撲克牌的規則與技巧 4. 享受玩撲克牌的樂趣 5. 能合宜表達自己的情緒 6. 啟發創作力與想像力

二、課程發展歷程





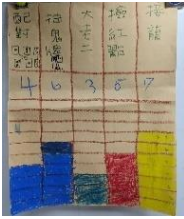
(一)撲克牌的特色

用各種遊戲(支援前線、體能撲克牌、身體撲克牌..)，由易而難、由簡而繁讓孩子認識撲克牌花色、名稱、數量、順序，透過**蒐集訊息**→**整理訊息**→**解決問題**，探索認識撲克牌。


				
觀察撲克牌	人頭牌大發現	統整我們的發現	身體撲克牌	觀察 JQK

(二)常見的撲克牌玩法

1. 蒐集幼兒舊經驗

				
接龍遊戲	抽鬼牌	配對(小班)	撿紅點	撲克牌舊經驗統計

2. 介紹常玩的撲克牌遊戲→針對「問題」進行「討論」→實作、修正→討論「贏」的策略

			
抽鬼牌	比大小	撿紅點	排七

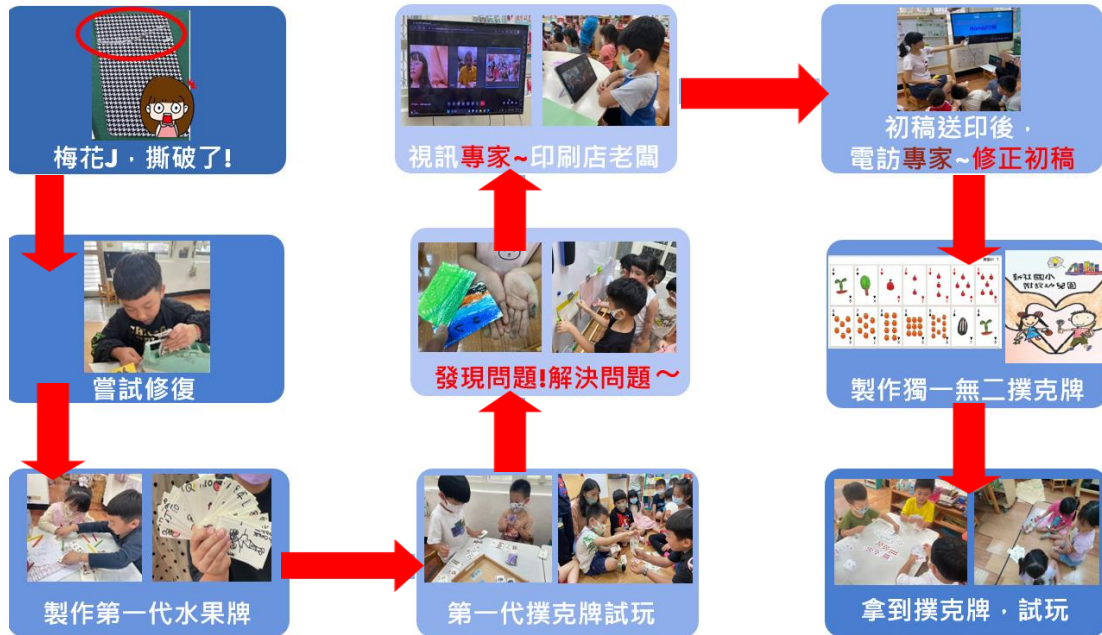
(三)玩牌時的情緒

- 我輸了:學習輸的時候，能覺察、表達、理解、調解自己/他人的情緒。
- 我贏了:學習贏的時候，能覺察自己/他人的情緒，並能同理他人的心情，表達關懷行動。

				
覺察~輸了想哭	繪本引導	表達~畫出方法	討論~調節情緒方法	表達~謝謝你陪我玩

(四)意外的插曲

1. 因為不小心撕破了一張牌，**孩子學習負責，嘗試修復。**
2. 孩子想做一副牌還給學校，歷程中遇到許多問題，**透過討論、實驗比較、修正、尋求專家協助，嘗試解決問題。**
3. 因為有了「**手作撲克牌**」經驗，引發孩子想「**撲克牌送印**」想法，於是設計撲克牌(內牌、外牌)，經過多次討論、修正、再修正，終於完成獨一無二撲克牌。



4. 課程六大核心素養能力



四、課程成果

(一)幼兒表現

1. **覺知辨識**:覺察撲克牌特色(花色、順序),認識其規則,將習得能力運用撲克牌活動中。
孩子學到蒐集、整理、解決問題,探索與思考能力逐漸成熟。
2. **表達溝通**:運用符號及圖像表達所思、所想,在討論過程中,積極傾聽他人想法並正向回應。
3. **關懷合作**:與同儕合作創作撲克牌內牌、外牌;玩牌過程中,能關懷輸了的同學,並感謝對方和他一起玩, **由關心自己到關懷他人。**
4. **想像創造**:一同創作屬於新社的撲克牌,在(設計、音樂、體能)活動中展現創造力、想像力。
5. **推理賞析**:欣賞他人創作圖案,在討論玩牌「贏的策略」時,能有條理說出贏牌策略,數學運算能力明顯提升。**遇到問題,會尋求解決方法,如:看書、上網、問專家、找資料、投票...**
6. **自我管理**:建立撲克牌規則「共識海報」,並依照班級共識進行遊戲;遊戲結束,能一起完成收拾工作。

(二)教師省思與成長

課程進行前期

1. 運用以下策略,減少孩子「年齡及能力懸殊」的挑戰
 - (1)減少團討時間長度,增加分組及個別活動。
 - (2)課程遊戲化,由簡而繁、由易而難,讓落後者能力跟上。
 - (3)善用小老師制度,協助落後的孩子,觀察個別優勢,讓每個人都發揮專長。
2. 涵蓋動態、靜態、室內、室外之多元活動:增加體能、音樂想像活動、操作性活動(實驗、觀察、設計撲克牌...)
3. 根據園所願景、幼兒舊經驗、發展規劃課程:涵蓋各領域學習,增加活動變化及趣味性。



課程進行後期

1. 安排「適齡」、「適性」活動,讓孩子獲得自信心:太複雜、規則多的撲克牌遊戲,小、特的孩子較難加入,所以老師安排簡單的活動,例如:「比大小」,讓孩子也能從活動中得到成就感。如同小翔說:「我最喜歡玩比大小,因為我贏過三次」。
2. 增加「創造想像」活動,補足上學期課程不足。
3. 鼓勵親子互動:全家一起玩撲克牌,「教學生活化、生活化教學」,歡迎家長分享過程、心得。
4. 「合宜表達情緒」和「創造力與想像力提升」列入下學期努力目標:依據家長教學回饋表統計分析,「情緒表達」、「創造想像」能力提升較少,針對此項我們預計在下學年例行性活動中,放入這兩項目,例如:每天記錄(表達、畫出)自己的心情...,嘗試用不一樣的方式,增加孩子練習機會。
5. 教師持續精進,讓家長看見孩子習得的能力:去年剛開學時,有位家長說「我覺得孩子都在玩,沒在學東西»;時過數個月,同位家長期末評語是「老師非常用心,帶領孩子運用想像力、創造力,從遊戲中學習數字排列、組合,透過遊戲增加孩子與家人互動」。當孩子展現習得能力,家長更能了解學校課程,進而支持參與課程。我們將持續研究與創新教學策略,支持與鷹架幼兒學習,讓幼兒在學習歷程中,習得帶得走的能力。

(三)家長回饋

1. 家長可一起參與課程:小家爸爸:「家長能一起參與水果牌票選,覺得很棒;聽到孩子認真地介紹,很棒喔!」
2. 家長看到孩子的成長:忻忻媽媽:「孩子數學能力、表達能力有提升,有思考解決問題的能力。」
3. 能創作「獨一無二的撲克牌」,真是太棒了!
小語媽媽:「課程能讓孩子設計水果牌,真是太棒了,所經歷的歷程,是孩子生命中的養分。」
4. 課程增進家人間的情感
小蓁爸爸:「孩子學會撲克牌遊戲,在家會和家人一起玩撲克牌、分享玩法。」

課程全文



壹、園所願景與班級經營

一、園所願景：喜閱讀、愛運動、常感恩、樂思考、有自信。

二、團隊運作：

	成員	主要工作
課程發展與執行	張奕財 校長	領導團隊
	幼兒園教師群 江如玲 黃琇瑩 張敏莉	課程規劃、討論、 執行、資料統整
專家社區資源	幼兒園家長群	分享玩過的撲克牌遊戲、 孩子撲克牌遊戲陪玩者 參與水果牌設計稿及LOGO投票 分享玩「新社附幼專屬撲克牌」 心得與回饋
	新社國小教職員 社區民眾、里長伯	參與水果牌設計稿及LOGO投票 提供建議
	蕙慧阿姨	協助教具製作
	數位印刷廠阿姨	說明撲克牌印製過程、解答孩子的疑問
	傳統印刷廠老闆	回應幼兒製作撲克牌的疑問

貳、主題緣起與目標

一、主題緣起

上學期我們在新年課程中，邀請幼兒進行「抽鬼牌」、「撿紅點」等與家人在新年期間，可一起同樂的遊戲，發現孩子對「撲克牌遊戲」有興趣，但僅對「名稱」有印象，規則、玩法不熟悉。

小芳：「撲克牌有很多玩法，但我只會玩一種，我想玩沒玩過的」

小淵：「我在家看哥哥姊姊玩抽鬼牌，但我不太會玩」

小萱：「過年我和親戚有玩撲克牌，覺得很好玩」。

小菲和小儒都說：「玩撲克牌，輸了會很難過」

因此，我們決定下學期以最容易取得、便宜、玩法多元的撲克牌為主題，透過觀察與引導，和幼兒討論撲克牌的特色、玩法，與孩子一同發現、探索遇到的問題，並深入研究，同時也將抽象的數學概念生活化、遊戲化。

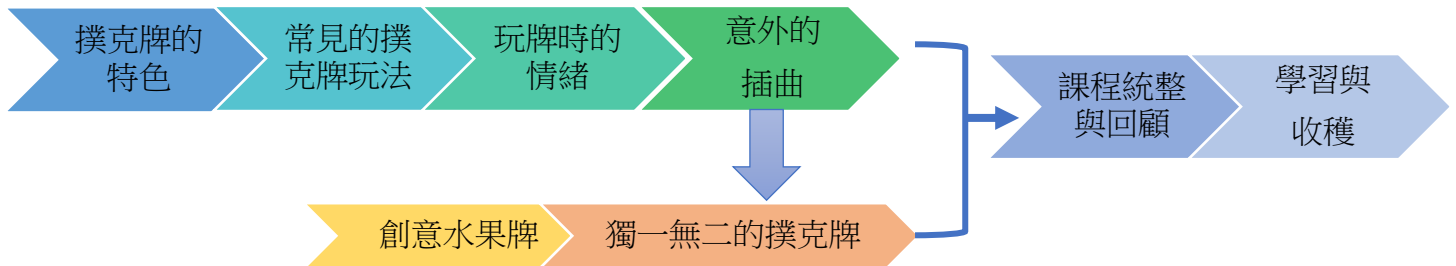
我們鼓勵孩子將自己玩過的玩法和大家分享，透過觀察、實作、比較、討論、再實作，一起探討、設計撲克牌的玩法與策略；藉由討論，提升孩子口語表達能力；我們期待孩子能彼此分享，教學相長。

「玩牌有輸贏」，如何努力想策略讓自己贏？就算輸了也能運用適當方法調整情緒？贏了也能不驕傲，同理且照顧對方的心情，也是課程重點。

二、主題目標

1. 參與討論，發表自己的想法。
2. 提升數與運算、邏輯推理能力。
3. 學習玩撲克牌的規則與技巧。
4. 享受玩撲克牌的樂趣。
5. 能合宜表達自己的情緒。
6. 啟發創作力與想像力。

參、課程走向



課程歷程

壹、撲克牌的特色

孩子年齡、能力落差大，多數的孩子都沒有撲克牌舊經驗，甚至不認識花色，所以我們從「認識撲克牌」開始~

蒐集訊息

整理訊息

解決問題

一、透過各種遊戲，讓孩子認識撲克牌花色、名稱、數量、順序。

(一)撲克牌「花色、數字」。

1. 四個花色的特徵

小品:「♥就是紅色愛心」、小菲:「♠像桃子」、「♦像方塊酥」、「♣梅花像花瓣」。

2. 自製簡報介紹四個花色:♠黑桃、♥紅心、♦方塊、♣梅花。

3. 我指你說:老師或學生指「花色」,孩子說出「花色名稱」。

4. 我說你指:老師或學生說出「名稱」,孩子指出「花色」。

5. 撲克牌快閃:老師拿出撲克牌快閃5秒,請孩子說出名稱。如:♦4~方塊4。

(二)撲克牌「數量」

老師:「撲克牌總共有幾張?」有幼兒隨意亂說,小威:「我數過,是54張牌」。

1.小威:「照數字A-10排列,四個花色有40張加上人頭牌12張這樣是52張,加上兩張鬼牌就是54張」。

2.小語:「可以將撲克牌依照花色、數字依順序排一排,數一數共有幾張」。



觀察撲克牌

梅花像花瓣

指出花色及圖案

數一數「數量」

我說你指

(三)撲克牌「J、Q、K」

1. 為什麼「J代表11」?「Q代表12」?「K代表13」?

孩子用「圖像符號」做猜測，試圖與「數字」做連結。

小語:「J的字母看起來像1，所以是11」。芯芯:「Q圓圓的地方跟2很像」。

小萱:「K的角連起來像3。」

	J的字母看起來像1， 所以是11。		Q圓圓的地方跟2 很像。		K的角連起來像3。
					
畫下JQK頭髮	畫JQK手部姿勢	J代表11	Q代表12	K代表13	查網路資料

2. 查網路資料:我們一起查網路資料，撲克牌中的J、Q、K是撲克牌的花牌。

代表12位人物；地位由小到大，分別是侍從(Jack)、王后(Queen)、國王(King)。

3. 人頭牌(JQK)大發現

(1)依英文字人物來分:

人頭牌				孩子的發現	
				<h1>J</h1> <p>小儒:「帽子圖案都一樣」、 葶葶:「都是黃色捲髮」、 小語:「都穿藍色衣服」、 小萱:「拿的物品都不一樣」</p>	
				<h1>Q</h1> <p>小倪:「帽子圖案都不一樣」、 小芝:「都是黑色長頭髮」、 小語:「都穿紅色衣服」。</p>	
				<h1>K</h1> <p>小儒:「帽子圖案都不一樣」、 儒儒:「都是黑色捲髮」、 小語:「都穿綠色衣服」、 小萱:「都是拿武器」、 小家:「他們手的姿勢都是一上一下」</p>	

(2)依花色來分:

人頭牌	孩子的發現
	<p>◆</p> <p>衣服都有太陽、方塊。</p>
	<p>♥</p> <p>衣服上都有風車、愛心。</p>



↑ 依據訊息，找出特徵間的關係

	<p>♣</p> <p>衣服上是馬，只有♣J衣服有梅花，♣Q、K衣服上都沒有梅花。</p>
	<p>♠</p> <p>衣服上都是星星、都有黑桃。</p>



(四)用遊戲，認識撲克牌「名稱」。

1. 支援前線:老師發給每位孩子一張撲克牌，請孩子依據「花色」，放到正確位置。
2. 體能撲克牌:老師指定花色，請孩子依著繩梯，跑/跳到終點，指出指定花色撲克牌。
3. 律動+身體撲克牌:個人(小組)用身體表現出花色形狀、數字和英文字。

(五)由易而難，認識撲克牌的「順序」，給每個孩子1-2張撲克牌，從A排到K。

1. 四種花色，【依序】從A到K。
2. 一種花色、有提示數字。
3. 二種花色、有數字提示。
4. 四種花色、有數字提示。
5. 四種花色、無數字提示、有空位提示。

二、問題討論:請孩子提出問題，全班討論~

(一)6和9很像~盈盈:「6和9我會拿錯」、小芝:「紅心9右下面是6，要看那一個數字?」。

★解決方法~小語:「6的肚子在下面,9是氣球9,氣球在上面」。

小芯:「數花色數量,數6個就是6,數9個紅心就是9」。

小廷:「9要看左邊上面,看左邊數字才正確,右邊會變6」。

(二)A和4很像~小文:「撲克牌A和4長的一樣」。

★解決方法~小儒:「A有兩隻腳、4只有一隻腳」。小品:「A有2斜坡、4只有1個」。

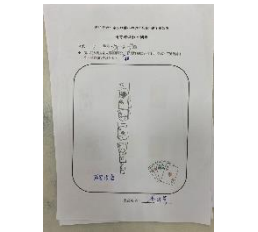
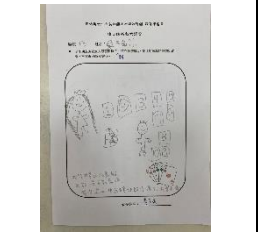

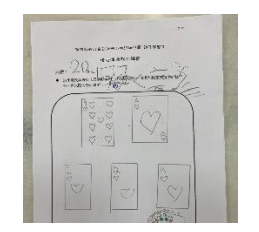
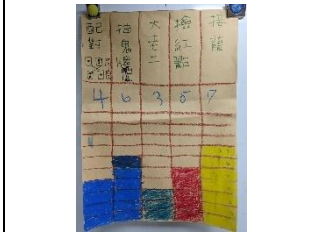


				
用簡報介紹花色	觀察 J、Q、K	單一花色順序	增加難度	數字接龍
				
體能+找到指定花色	身體撲克牌(躺)~♦	撲克牌(站)~♥	撲克牌~♥	小組撲克牌~K



貳、常見的撲克牌遊戲

★先發學習單,「蒐集」孩子撲克牌舊經驗,課程從孩子「舊經驗」出發。

				
接龍遊戲	抽鬼牌	配對(小班)	檢紅點	常玩撲克牌遊戲統計

蒐集孩子撲克牌經驗後,我們和孩子一起討論玩過的撲克牌遊戲,包括抽鬼牌、檢紅點、接龍、比大小、..., 以下以「排七」說明課程進行方式,因篇幅有限,其他玩法重點說明。



一、接龍(排七)

(一)階段一:拿掉撲克牌 J、Q、K,只留下「撲克牌 A~10」,以「蓋牌張數」多為輸家。

(二)階段一問題:

2. 找不到牌,出牌速度慢~小家:「有人出牌好慢,我等好久!」小翔:「我找不到牌啊!」

★解決策略~小侑:「將同一種花色放一堆,我來分給大家看(小專家示範),這樣找牌比較快。」

3. 放牌方向不一致~老師:「有些組♠是「由大排到小」,♥是「由小排到大」,每個花色放的方向都不一樣,大家覺得要怎麼做比較好?」

★解決策略~小陳:「數字要越來越大,所以下面要放比較小的」。小儒:「像爬樓梯一樣,下面要放較小的」。老師:「同一組先說好哪邊是下面,往下放小的,像坐電梯,往上數字越來越大」。

4. 忘記發牌發給誰~盈盈:「我會忘記,發牌發到誰了?」

★解決策略~小語:「專心發牌，才不會忘記發到誰。」A 老師:「順時針(由左而右)，1、2、3、4 發牌」。B 老師:「同一方向，發第一張時，發牌時，唸 1、1、1、1；發第二張，唸 2、2、2、2。」

5. 不會拿牌~小君:「好多牌，我都拿不住牌，沒辦法找撲克牌。」

★解決策略~小許:「我都是像拿扇子一樣拿牌。」小莊:「花色和數字露出，像拿扇子，很好找。」

6. 不知輪到誰出牌~小芯:「我們這組會忘記誰要出牌，輪到誰出牌，都沒人知道。」

★解決策略~小棋:「不要發呆要專心，要看前面誰在出牌。」小語:「我出完牌，會叫下一個人。」

(三)階段二:加入「撲克牌 J、Q、K」，以「蓋牌張數多」為輸家。

(四)階段二問題:

1. 蓋的牌不能再用~小歲:「有人把蓋掉的牌拿出來用!」

★解決策略~小鈺:「蓋掉的牌不能拿出來用」。小芝:「我都放很旁邊，就不會混到。」

2. 有牌要出牌，不能蓋牌~小凱:「有人明明有牌，卻蓋牌!害我沒牌可以出!」

★解決策略~小侑:「要確定自己真的沒有牌，才能蓋牌」。小魏:「我會先分花色放，找牌的時候，一個一個花色看，看是不是真的沒有牌，才會蓋牌。」

(五)階段三:加入「撲克牌 J、Q、K」，以「蓋牌合計點數多」為輸家。

(六)階段三問題:

1. 不會算蓋牌點數~小庭:「我蓋了 10 和 1，我不會算蓋掉的牌，總共有幾點?」

★解決策略~小語:「蓋了 10 和 1，就從數字大的 10 開始數，再加 1，10→11，總共 11 點。」

小菲(中班):「看上面圖案數量算分數，例如 $\heartsuit 1 + \heartsuit 2$ ，就可數上面的 \heartsuit 數量~ $\heartsuit + \heartsuit \heartsuit = 3$ 」

2. 如何出牌可以更快?小忻:「我有分花色放，可是找牌還是找很久!」

★解決策略~小儒:「除了花色，還要按照【數字大小】放。小芝:「我只有 3、1、7，我沒有 2、4...，要怎麼放?」小儒:「你沒有 2，就放 3，沒有的就跳過，這樣就可以很快找到牌。」

(七)階段四:排七 PK 賽~全班分四組，每組選出一個小冠軍，4 位小冠軍再 PK，選出一個大冠軍。

(八)階段四問題:

1. 如何出對自己有利的牌?

(1) 出可以幫助自己的牌

小莊:「我有 $\heartsuit 5$ 、 $\heartsuit 4$ 、 $\heartsuit 3$ ，我會先出 $\heartsuit 5$ ，這樣可以幫助我自己後面出牌。」

(2) 出花色比較多的牌

小諺:「我會看牌，我的那一種花色多，就出那個花色。」

(3) 可讓別人接牌的牌，先不要出

小品:「我有 $\heartsuit 8$ 、 $\spadesuit 8$ ，可是我還有其他牌可以出，所以我就先不出 $\heartsuit 8$ 、 $\spadesuit 8$ ，這樣別人沒牌可出，就要蓋牌。」

2. 如何蓋牌對自己有利的?如何影響他人蓋牌?

(1) 蓋最小的點數~小綦:「我會蓋 A，因為點數最少。」

(2) 蓋不影響自己的牌~小魏:「我蓋 $\heartsuit K$ ，我還有 $\heartsuit J$ 、 $\heartsuit Q$ ，只要有人出 $\heartsuit 10$ ，我就可出 J、Q。」

(3) 蓋會影響別人的牌~小菲:「我蓋牌的時候，我手邊有 $\clubsuit 9$ 但還不能出，我沒有 $\clubsuit 10$ 、 $\heartsuit J$ 、 $\heartsuit Q$ 、 $\heartsuit K$ ，我就會蓋 $\clubsuit 9$ ，因為我蓋了 $\clubsuit 9$ ， $\clubsuit 9$ 後面的都出不了牌， $\clubsuit 10$ 、 $\heartsuit J$ 、 $\heartsuit Q$ 、 $\heartsuit K$ 就要蓋牌。」

(九)針對孩子玩撲克牌問題，採取以下策略：同儕相互觀察、小組分組、團討、老師和小專家協助、實作修正、再練習再修正、統整經驗，學會玩撲克牌。





				
小專家示範分牌	練習撲克牌排七	從不同方向排序	討論~蓋那張牌比較好?	大冠軍出爐

二、比一比(因篇幅有限, 僅寫出重要歷程)

(一)活動緣起：設計適合不同程度的活動，提高「中、小班、特生」參與撲克牌活動的興趣。

(二)問題：

1. 要比大？還是比小？孩子們常為了「比大」還是「比小」起爭執。

小芯：「可以跟語文區的『故事骰子』一樣，丟骰子來決定，『丟到大就比大』。」

小孩：「要怎麼比那個數字大？」、「♥3 和 ♥2 那個大？」

小語：「可以數 ♥3 和 ♥2 上面的 ♥。♥3 的紅心比 ♥2 的紅心多。」

小語：「數量多的就是大，數量少的就是比較小」

2. 贏牌策略：

小文（中班）：「如果是比大，我會從自己手上最大的牌開始出。」

小翔（中班）：「我會把數字從比較小的排到比較大的。」(先排順序，方便找牌)。

				
比大小遊戲	比大小挑戰賽	輸了，出現難過情緒	丟骰子決定大小	小班也很厲害

三、抽鬼牌(因篇幅有限, 僅寫出重要歷程)

(一)遇到的問題

1. 不知要抽誰的牌？小翁：「誰要抽誰的牌？我不知道要抽誰的牌」 小儒：「全部坐一圈，比較好抽」

小瑀：「先猜拳，決定誰是 1、2、3、4，1 抽 2、2 抽 3、3 抽 4、4 抽 1」。

2. 撲克牌用傳統的就好

老師：「傳統撲克牌花色單純、圖案簡單，孩子比較不會被混淆。卡通撲克牌(例如:kitty、史努比撲克牌)圖案比較複雜」。

3. 找不到牌~小翔：「好多牌，我找不到牌」 小崑：「一開始可以先拿掉一些牌。」

後來，老師先拿掉 J、Q、K，讓孩子減少牌的張數、先練習配對概念。

4. 不懂成對(一對)是什麼意思？小菲：「什麼叫一樣的？紅心 7 和方塊 7 又不一樣！」

小語：「是要找數字，數字一樣就可以」。 小芝：「紅心 7 和方塊 7 都有 7，就可以拿出來」

5. 好難找牌~小芳：「手上那麼多牌，我好難找到一樣的」。

小魏：「放在桌上(地上)，攤開來找」。 小儒：「把牌放手上，同樣數字放一起，然後就好找」。

				
抽鬼牌遇到的問題	區分「鬼牌」與其他牌	抽鬼牌規則	很怕抽到鬼牌	討論抽鬼牌規則

四、撿紅點(因篇幅有限, 僅寫出課程中的重要歷程)

(一)階段一「練習合成」:

1. 飛盤體能(合起來等於10)。2. 十全十美舞會:合作找到兩張可以合成10的牌。

(二)階段二「練習計數」:找出兩張合成10的牌後, 數算紅色「紅心、方塊」的所有點數。

(三)階段三「撿紅點規則」:介紹玩法, 在學習區探索練習。

(調整成幼兒適合的撿紅點, 抽掉J、Q、K和10, 每人僅發5張牌)。

(四)遇到的問題:

1. 「紅點」好多, 會數錯分數~小淵:「一個一個數, 我都會算錯。」

★解決策略: 小語:「一個一個數的時候, 要專心, 不要跟別人說話。」小崑:「可以先找加起來是10的牌, 然後10、20...這樣數, 剩下不能變成10的, 再一個一個加上去數」。

2. 忘記什麼時候要翻一張牌~小萱:「翻了牌又可以有合成10白牌, 還可以再翻一張牌嗎?」→不行

★解決策略: 老師分享口訣「出一張牌, 翻一張牌」, 只能「出+翻」, 各一張。

3. 贏牌策略:

(1)小鈺:「如果沒有牌可以合成10時, 我會出黑色的牌, 不要讓別人得到分數。」

(2)小葶:我會找「紅色」的合成10, 這樣就可以得分。」



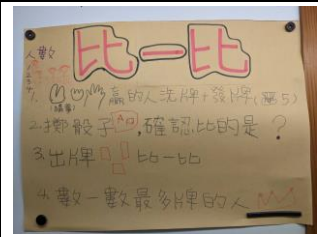
(3)小翔:「如果可以兩張都是紅色的, 就可以一次得10分。」



				
飛盤體能(4+6=10)	分組撿紅點	師生一同遊戲	撿紅點海報	十全十美舞會(3找到7)

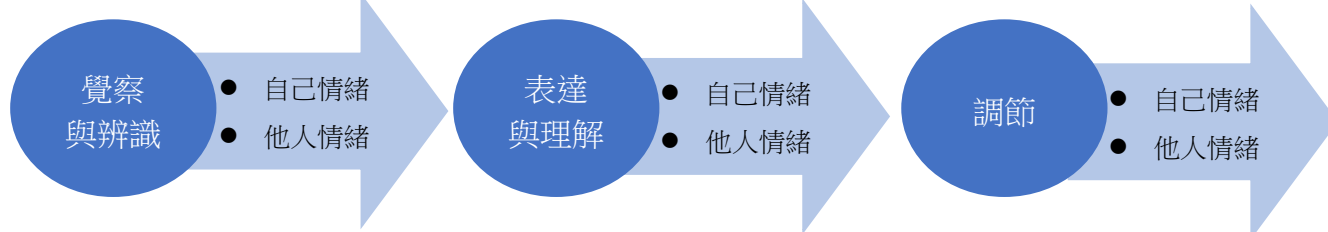
五、共識海報

課程後, 全班一起整理經驗, 完成共識海報。

			
共識海報~抽鬼牌	共識海報~撿紅點	共識海報~排七	共識海報~比一比

參、玩撲克牌的情緒與感覺

有一次，在玩撲克牌「比一比」，小翔贏了小文，小文很難過、生氣。小翔對小文說：「哈哈…哈哈!我贏了，你輸了!」小文因此更難過了☹️…。透過玩牌時的情緒，和孩子談「輸、贏」。



一、我輸了! <https://www.youtube.com/watch?v=17jqxUH1Y1g>

(一)引起動機~繪本「我輸了」:讓孩子感受主角小鵝的「輸」,去想想自己輸的時候情緒與感覺。

(二)你輸了,你有什麼感覺?

小蓁:「輸了很難過,但同學會安慰我。」小儒「很氣很氣那個贏的人。」(忌妒+難過)
 孩子說,他們會「難過、傷心、生氣、驚訝、忌妒、沒關係」,大多為【負向情緒】。

(三)你輸了,有什麼表情和動作,會如何表達?

請孩子表達自己輸的時候會有的表情,去覺察自己、也觀察(辨識)別人的情緒表現。

我輸了! 情緒覺察、辨識、表達				
覺察~想哭	覺察~輸了想翻白眼	覺察~輸了會插腰	表達難過~我會跺腳	表達傷心~搗住眼睛

(四)有【負向情緒】都是不好的嗎?

小御:「爸爸說不能生氣,不可以哭。我哭會被罵」。老師:「人有負向情緒,有時候是好事。例如:考試考不好會【難過】,所以你會更努力!失去家人會【傷心】,所以你會更珍惜家人。」
 老師:「比賽輸了想哭是正常的,更重要的是:如何面對、處理情緒。」

小宸:「對啊,玩撲克牌輸了,除了難過,我會動腦筋,下次在撿紅點時拿比較多紅色的牌。」

(五)你輸了,你可以做那些事,讓自己比較不難過?

1. 請孩子把方法「說」出來。2. 把方法「畫」出來。3. 把方法「演」出來。

繪本引導	認識情緒簡報	討論~調節情緒方法	表達~畫出方法	表達~我輸了好生氣!

				
表達~輸的感覺. 流淚	調節~找媽咪抱抱	調節~摸可愛貓咪	調節~去看花	調節情緒的方法

二、我贏了! <https://www.youtube.com/watch?v=-7hi1DbApclU>

(一)引起動機~繪本「我贏了」:讓孩子感受主角小羊的「贏」,想想自己贏的感覺,同時想想(同理)同學輸的感受,如何做可以讓輸的同學不那麼難過。

(二)你贏了,你有什麼感覺?

小翔:「得冠軍,我很開心。」小莊:「快樂!!」。孩子說的有~「開心、快樂、驕傲、得意」。

(三)你贏了,輸的人會有什麼感覺?

小棋:「輸的人會難過。」小翁:「有的人會傷心,還會哭。」

(四)面對輸的同學,怎麼做才好?

小歆:「可以安慰她。」小盈:「不可以驕傲,嘲笑輸的人。」小家:「謝謝他陪我玩。」

(五)你贏了,怎麼關心輸的人?理解他人的感受和需要,展現同理或關懷的行動

小庭:「我可以送他一台跑車。」老師:「要做我們在學校【可以且能】做的事。」

那我畫一台車車給他。」老師:「畫他喜歡的東西,這個方法不錯。」

小歆:「我可以帶他去看漂亮的花。」

我贏了! 理解/調節他人的情緒,展現同理或關懷

				
理解~別人的難過	展現關懷~畫星星	展現關懷~我會抱他	展現關懷~拍拍他	表達~謝謝同學陪我玩

三、過程比結果還重要

(一)觀看比賽「堅持到最後一秒」的影片

1. 不放棄! 拔河賽男童死守防線逆轉勝

https://www.youtube.com/watch?v=6RjVU_3L1BY

2. 運動家精神的極致,即使翻滾趴地也不認輸

<https://www.youtube.com/watch?v=oY3-73m2otE>

(二)請孩子說說,在影片中看到什麼?

小禹:「拔河的小孩,一直不放,很想要贏。」

小芯:「打羽球的人,很認真地去接每一球,趴到地上也要打。」老師:「這就是堅持到最後一秒,只要盡力就好,比賽過程比結果重要。」

所有的比賽,最終都是自己和自己比,和一點一滴進步的那個「自己」比賽。

以前對於輸贏得失心很重,常常輸了就覺得難過,現在有這樣的成長,媽媽覺得很高興。

家長回饋~孩子不再因為「輸」,難過很久↑


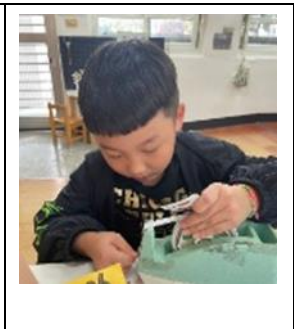


肆、意外的插曲~自製水果牌



某天，在玩抽鬼牌時，小儒太開心了，抽別人鬼牌時太興奮，把「梅花J」撕破了!

一、補救一：「勇於負責，嘗試修復」

使用的修復材料	結果	總結
膠帶	看起來會反光亮亮的	這些方法，大家覺得都不好~ 因為「有黏過的牌」就會有記號， 別人都知道那是「梅花J」。
亮晶晶膠帶	會把圖案跟蓋掉	
雙面膠	會把圖案蓋掉、黏黏的	
膠水	黏起來後很容易又破掉	

			
破掉的梅花J	用雙面膠黏	用膠帶黏	還是無法恢復!

二、補救二：再做「一張梅花J」

小儒：「可是我不會畫梅花J的圖案!!!」???

三、補救三：再做「一副全新撲克牌」

(一)連結過往經驗

小儒：「我在阿嬤家玩過水果牌，可做水果牌，還給大家一副牌」。

(二)畫出想法：將想法畫下來，與同學討論。

(三)花色圖案討論：

1. 小儒設計「蘋果、鳳梨、香瓜、西瓜」四種水果圖案。
2. 遇到J Q K的花色時，老師引導思考J Q K是由小到大的位階。

芝芝：「可以畫J是種子、Q是發芽、K是大樹，因為水果是長在樹上呀！」(舊經驗)

3. 同學提出「西瓜和鳳梨，不是長在樹上」。
4. 大家重新討論四種「長在樹上」的水果。
5. 票選結果，選出「蘋果、橘子、香蕉、椰子」。
6. 小儒：「我不會畫椰子。」小嵐：「可以畫櫻桃，櫻桃也長在樹上」。
7. 椰子改成櫻桃，小儒與同學一起完成水果撲克牌草稿。

「水果牌」草稿 ↓

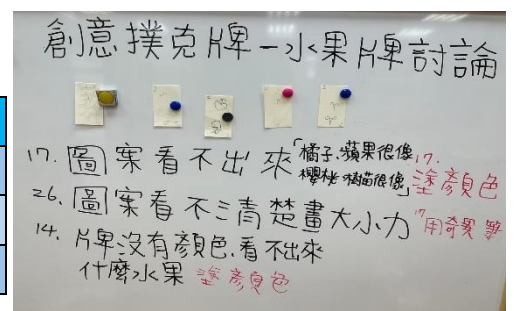


發現問題 1	有些水果不是長在樹上→重新討論	討論結果~椰子變成「櫻桃」
發現問題 2	孩子不會畫椰子解決方式→改畫其他的水果	

四、「水果牌製作過程」的問題

(一)問題一：做好的撲克牌看不清楚

問題	解決方式
用鉛筆畫，圖案不明顯	塗上顏色
畫太小力，圖案看不清楚	外框加上奇異筆描邊，更清楚
沒顏色，看不出來是什麼水果	不同水果，要塗上不同顏色



				
依建議調整圖片	同學一起合作	依草稿完成	逐一確認張數	水果撲克牌完成

(二)問題二:水果牌的「鬼牌」要畫什麼?

1. 小芯畫「小丑」，因為「鬼牌的圖案都是小丑」。
2. 芳芳畫「果汁」，因為「水果牌裡的水果都可以打成果汁」。
3. 小宇畫「手錶」，因為看過「手錶裡面有水果」。
4. 結果→「小丑」得到最高票，大部分孩子都認為「鬼牌就要畫小丑」，才是鬼牌。(舊經驗)



分享抽「傷心難過牌」↑

五、「水果牌的創意玩法」

(一)開心難過牌玩法：創意「鬼牌」，一個彩色開心臉、一個黑白難過臉。
小宇:「抽到開心牌，就是開心，那個人就贏。」

(二)水果配對牌玩法：孩子設計-輪流一人翻一張牌，翻出來的牌跟對方的牌有一樣「數量」的牌，就可以「吃掉」。

(三)水果心臟病玩法：孩子設計-創意「心臟病」，決定水果排序，依序出牌，遇到該順序的水果牌就「拍」。



「水果配對牌」挑戰賽↑

六、「玩水果牌」遇到的問題

(一)撲克牌花色圖案會穿透過去，別人看得到我的牌!!



1. 方法 1~背面「蓋色」，塗上顏色


小芝:「可以在撲克牌背面塗上顏色，別人就看不到自己的牌」。



「水果心臟病」↑

★蓋色實驗結果

不同素材，塗上顏色	實驗結果	綜合討論
水彩	紙會捲起來	孩子覺得最好的素材是「色鉛筆」。 因為 1. 可以改善「透過去」的問題。2. 不沾手。 當大家一起努力畫完 54 張後……….> < 孩子說:「好累!手很酸!!而且要畫很多天!」
鉛筆	手會髒	
粉蠟筆、星星蠟筆	手會髒	
色鉛筆	要畫很久	

				
用鉛筆手會髒	用水彩，紙會捲起來	用蠟筆，手會髒	色鉛筆要畫很久	討論優點、缺點

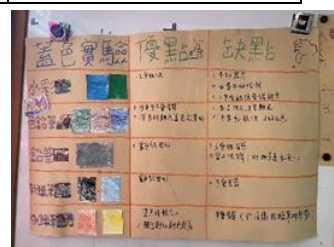
2. 方法 2~「換紙張」，用「西卡紙」取代雲彩紙

- (1)我們在教室找到(西卡紙、雲彩紙、圖畫紙、白紙)四種紙。
- (2)用觸覺及視覺感受哪一張紙適合。
- (3)在四種材質上畫圖，請大家觀察四張紙畫出來的效果。

小义(中班)先用手去摸紙，確認顏色是否會沾手(蓋色會沾手的舊經驗)

小翔:「白紙太薄不適合，因為撲克牌會彎掉，牌就會被別人看到。」




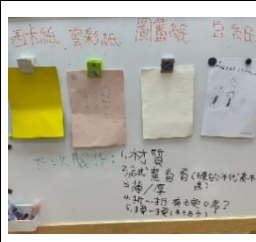
承諺:「西卡紙比較硬，不容易折壞。」



蓋色實驗↑

陳語:「下一次我不會用雲彩紙, 會用西卡紙, 因為它較厚, 用奇異筆畫不會透過去。」

(4)綜合討論:下一次製作要考慮 a. 紙的材質 b. 先試畫, 看是否會透過去 c. 紙的薄厚、硬軟 d. 摸一摸(顏料會不會沾手)。

				
折紙, 測試硬度	在雲彩紙上畫圖案	摸紙是否會沾色	討論結果紀錄	測試紙厚薄~給風吹

伍、自製獨一無二「新社附幼撲克牌」

有了「水果牌」的經驗, 孩子對於「市售撲克牌」感到好奇, 和我們自己做的有何不同? 市售的撲克牌又是如何做出來的? 引發孩子想要自己畫撲克牌花色, 希望全班每人都有一副「一模一樣」的撲克牌, 開啟了我們想做出「像市售的撲克牌」想法。

一、除了一張一張畫水果, 我們還可以怎麼做? 經蒐集資料和討論, 我們發現還有以下方法

方法	優點	缺點
(一)刻印+蓋印水果	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可以一次蓋很多個 2. 不用一直畫 3. 要挑適合的紙 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 不好刻 2. 濃淡不同、大小不同
(二)真的水果蓋印	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可以一次蓋很多個 2. 不用一直畫 3. 要挑適合的紙 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 水果會蓋壞, 要買很多 2. 浪費了好吃的水果 3. 濃淡不同、大小不同
(三)孩子畫水果→拍照 →電腦複製→排版 →送印刷廠 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 短時間變出很多水果 2. 不用一直畫 3. 顏色濃淡一致 4. 大小一致 5. 印刷廠的紙質比較好 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 要花較多錢 2. 要等待

二、自製水果牌和市售撲克牌的差異

比較	自製水果牌	市售撲克牌
內牌穿透性	圖會透過去、被看到	背面完全看不到正面
外牌	自己塗顏色好累 圖案、顏色深淺無法一致	圖案、顏色, 可以都一樣
花色大小	水果大小很難畫一樣	紅心、方塊...大小都一樣
顏色	水果顏色深淺不一	花色顏色一致、比較漂亮
發牌順手度	紙牌上的蠟筆會沾手, 牌粗糙不好發牌	牌滑滑的, 比較好發牌
做一副撲克牌時間	要做好久, 2-3 週	用印的, 比較快
防水性	紙張吸水性好、圖案沒有暈開	測試兩款市售撲克牌 有一款防水, 水滴留在上面 另一款, 水會被紙張吸進去
可以大量生產嗎?	不行, 要自己畫 54 張, 很累!	有機器, 可大量生產, 很方便

				
比較~撲克牌吸水性實驗	看影片~刻印的由來	刻印+蓋	水果蓋印	市售撲克牌印刷影片

三、訪問印刷店老闆:視訊方式

孩子的問題	老闆回應
為什麼有些市售撲克牌的紙張不會濕?	紙張都會濕，但是有些紙張上面會塗一層防水膜，就不會濕的那麼快，會說是「防潑水」，如果泡在水裡還是會濕透
為什麼撲克牌的紙張都能一樣大? 我們剪紙都有大有小?	會用大型「裁紙機」裁剪，設定好後，機器就會幫忙裁剪成尺寸一樣的紙張。
為什麼撲克牌上的圖案能一樣大?	會先用電腦做排版，將圖案複製成一樣大小，確定後再列印出來，就會一樣大了。
撲克牌上的顏色為什麼可以那麼漂亮?	你們畫圖是用彩色筆、水彩，列印是用「油墨」顏色會比較漂亮，材料不一樣。
為什麼撲克牌上的顏色不會混在一起? 我們玩水彩時，都會不小心把顏色混在一起。	列印時，是用「點、噴」的方式，會比較精準，而且用機器印，機器很聰明。
要做市售撲克牌，要準備什麼?	要設計撲克牌「內牌」、「外牌」圖案。

			
視訊老闆，謝謝專家	孩子專心看著螢幕	孩子透過視訊問問題	觀看撲克牌製作影片

四、開始設計獨一無二撲克牌

(一)設計內牌:確認水果「種類」

1. 水果牌「水果」的問題

大家玩小儒做的水果牌時，發生以下2個「誤會」。

(1)數與量的誤會：請小文來數一數，把「撲克牌10」上的櫻桃數成20個！創作者是以兩個一串為「1」，但使用者會誤會是「2」。

如果只畫一個「櫻桃」，又怕被誤會成「蘋果」。

(2)圖像的誤會：水果牌「香蕉」，讓代課老師誤會成月亮，不是水果。

2. 解決策略

(1)將「香蕉」的特徵畫出來

小芯：「我看過美勞區的書（簡筆畫工具書），香蕉上面會畫一個T，就會像香蕉了。」

老師：「也能從網路上找圖片，來看看怎麼畫。」

(2)將「櫻桃」改成其他「長在樹上的水果」

老師：「有哪些水果是長在樹上的呢？」

小家：「我們可以從語文區的繪本、圖書館的書，找一找答案。（找到繪本:好吃的榴槤）」





小橙：「可以問我阿媽，他有種水果」。

	數量的誤會~ 2顆櫻桃? 還是1顆?
	圖像的誤會~ 月亮? 香蕉?





孩子對水果生長位置概念很薄弱，所以讓孩子看書、找繪本、找資料、問家人、找答案。隔天，孩子從書裡找到，除原有的「蘋果、橘子、香蕉」，是長在樹上外，還有「芭樂、榴槤、芒果、木瓜」。針對水果的優缺點討論，最後決定將「櫻桃」換成「榴槤」(孩子靈感:繪本~好想吃榴槤)。

水果比較	 芭樂	 榴槤	 芒果	 木瓜
優點		樣子很特別 刺刺的 沒有水果跟他一樣		
缺點	綠色的，容易被誤認為棗子、青蘋果		1. 顏色很多，有橘色、黃色、紅色 2. 形狀容易被誤認為馬鈴薯、地瓜	顏色會被誤會成芒果或地瓜

(二) 確認內牌水果的「樣式」

1. 分小組畫水果+ J Q K 牌的樣式：和孩子一起觀察真實水果、網路找圖片做參考。

				
用五感認識榴槤	榴槤味道好特別	分組畫水果	畫出香蕉特色	樹的不同樣貌





2. 大家一起來票選：請特教巡迴輔導老師、爸、媽、阿公、阿媽、哥、姊一起參與投票。





				
選出喜歡的樣式	選出喜歡的樣式	巡輔老師來投票	哥哥姊姊來投票	爸爸媽媽來投票

3. 社區及學校參與：邀請學校教職員、社區人士、民意代表、里長一起來投票。

				
說明投票規則	說明設計想法	一起參與投票	里長伯來投票	社區長輩來投票




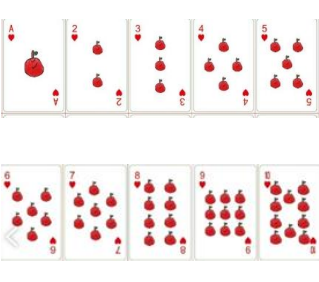
(三) 分享「選擇與投票」的原因 (視覺賞析、口語表達)

獲得最多票的樣式	說明投它一票的原因	
	小盈：「紅色塗的很均勻」。 小芳：「沒有塗超出線外」。 小忻：「看起來是很甜的蘋果」。	
	小文：「一看就是香蕉，其他兩張沒有畫好，不像香蕉」。 小儒：「有上面綠色的，就不會被誤會成月亮了」。	
	小君：「塗得很漂亮」。 小翔：「畫得大大的，很清楚」。	

	小芝：「選這張是因為榴槿「尖尖」的地方畫得很清楚」。 小禹：「我也是畫榴槿，但我沒有畫「尖尖的刺」，他有畫，所以選這張」。
	小萱：「這顆種子很特別，很像瓜子，另一個圖就是圓圓黑黑的」。
	小家：「這一個「發芽圖」正正的，葉子長的大小一樣，葉子有大有小」。
	小蓁：「這個樹跟另外的樹不一樣，有把樹枝畫出來」。

(四)內牌水果的排列

老師和孩子討論水果要如何排列，我們利用科技「觸碰式螢幕」，讓孩子直接移動水果，做出幾個排列組合，再讓孩子投票決定。過程中，老師發現有些孩子會去干擾別人投票(阻止別人舉手投票)，老師藉此機會告訴孩子民主自由意義，「選自己喜歡的，且不影響別人的選擇。」

			
操作電腦 設計水果的排列	用觸碰式螢幕 移動水果位置	設計四種不同香蕉排列組合 孩子選出最喜歡的設計，得到 18 票	最後選出的排列組合

(五)我們要 lucky(幸運牌)，不要傳統的 Joker(鬼牌)

小芝：「我想要換成『幸運牌』，因為這樣會讓玩牌變得很開心。」(不會因抽到鬼牌，而難過)

1. 討論幸運代表符號：幸運草、彩虹、流星、螢火蟲

小語：「幸運草，一般都是三葉草，找到四葉的就是很幸運」

小程：「彩虹，不一定每一次下雨後都會看到」

小瑀：「流星，很難看到」、小家：「螢火蟲，爸爸說夏天才有」(很稀有)





2. 設計「幸運草、彩虹、流星、螢火蟲」進行票選

(1)每個人都畫，挑出自己最滿意的參與票選。

(2)每人兩票，挑自己喜歡的兩個圖案，當做我們的 2 張幸運牌。(小丑牌也是 2 張)

				
設計幸運符號	設計幸運符號	進行賞析後票選	幸運牌 1~彩虹	幸運牌 2~流星

3. 分享選該圖案的原因 (視覺賞析、口語表達)

	小廷：「這個彩虹有「紅橙黃綠藍靛紫」七個顏色，別張沒有」。 小棋：「每一道都彎彎的，其他的彩虹都會畫成平平的」。
	小語：「這顆星星畫得好漂亮，我畫不出來」。 小菲：「彩色的星星我很喜歡」。 小樺：「每個角都大小一樣，沒有跟其他張一樣，有突然很大的」。

(六)設計外牌:

老師:「外牌要畫什麼呢?」小宇:「kitty貓」、小翔:「天竺鼠車車」(市售撲克牌經驗)

老師:「這是我們幼兒園的撲克牌,所以要畫跟我們有關係的」。

1. 老師先介紹其他學校 logo、長榮航空撲克牌圖案,引發孩子也想畫出自己學校撲克牌圖案。
2. 認識學校的願景:喜閱讀、愛運動、常感恩、樂思考、有自信。
3. 討論這些願景可以畫那些圖案來代表。

幼兒園的願景	孩子想到……..
喜閱讀	我們每天都到語文區看書、每周都借書、我們有閱讀的好習慣。 (可以畫~書本、有人在看書) 
愛運動	會到操場跑步、喜歡玩飛盤及跳繩。 (可以畫~跳繩、跑步、流汗) 
常感恩	謝謝爸媽載我來上學,賺錢讓我讀書、謝謝老師照顧我、謝謝同學陪我玩。 (可以畫~愛心) 
樂思考	遇到問題,我會動動腦想一想。 (可以畫~一個金腦頭、燈泡) 
有自信	我能自己做事情、經過鼓勵完成後,是很開心的 (可以畫~笑笑臉) 

4. 孩子設計圖案,做出三張設計稿,由全班進行票選,初選出背牌圖案。
5. 請孩子向家人(學校教職員)介紹我們設計的外牌圖案,認識幼兒園的願景,並且進行投票。
6. 初稿完成再進行彩繪、電腦排版,完成外牌設計。

				
觀察他校的 logo	畫出設計稿	說明設計理念	初選結果(正字劃記)	跟媽媽介紹願景

(七)訪問數位印刷廠阿姨

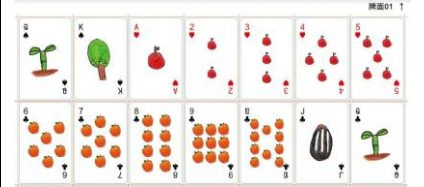
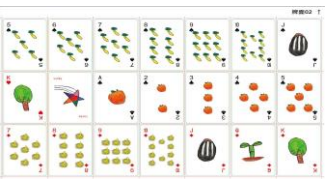
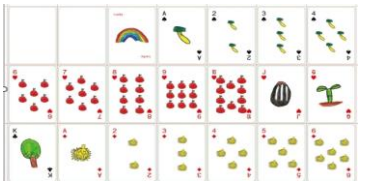

完成撲克牌「內牌」、「外牌」後,我們將圖檔寄給數位印刷廠 hana 阿姨,並請阿姨幫我們看看有無要調整的地方。

孩子的問題	數位印刷廠 hana 阿姨的回答
我們給的圖檔有問題(需要調整的)嗎?	因為你們的外牌是橫的,而且上面有「學校名稱」所以別人看你們的學校名稱時,頭都要歪一邊看,所以建議將外牌改成直式的
你們會如何將我們畫的圖,變成「撲克牌」?	先用電腦排版,變成一面 54 格超大印刷品,再加上 54 格外牌圖案,印刷好後,用機器裁切,包裝成一副牌
為什麼撲克牌可以每一個外牌都一樣,裡面的內牌卻又不一樣?	其實外牌也可以因不一樣的,但若外牌印不一樣的,你的內牌就會被知道了,所以外牌都印一樣的
我們什麼時候,可以拿到做的撲克牌?	大約 7-11 工作天

結束跟 hana 阿姨的電訪,我們和孩子一起討論是否要將「橫式外牌」改成「直式外牌」,當天多數孩子贊成專業阿姨的建議(22 票:1 票),於是我們將外牌由橫式改為直式。

				
電訪印刷阿姨	孩子用日曆，試算大約何時可拿到撲克牌	謝謝印刷阿姨接受我們電訪	討論外牌要直式還是橫式？	橫式改為直式

(八)撲克牌送印~

			
--	---	--	---

(九)拿到獨一無二撲克牌，進行「水果牌試玩大會」

					
接龍	比一比	撿紅點	抽幸運星	水果配對牌	水果心臟病

陸、課程回顧與學習成果

一、票選最喜歡的撲克牌遊戲

1. 用「投票」表達:撿紅點得到最高票。
2. 孩子「畫出」喜歡的原因
3. 孩子「說出」喜歡的原因



孩子分享「喜歡的撲克牌遊戲」原因

好玩、開心、有趣	擅長、有成就感	自己動手做
3:分花色國，同學幫助我，我很開心 12:玩接龍要動腦想辦法，很有趣 19:撿紅點，我會動腦去拿較多紅色。 7:輸的時候，同學沒笑我，很開心。	20:因為我覺得撿紅點，可以動動腦，數數讓自己變厲害。 11:贏了很開心。 3:我比大小得冠軍，很開心。 	26:水果牌，和其他撲克牌不一樣，可以自己動手操作、設計玩特別的遊戲。
		
回顧各種玩法	投票活動	計算票數
		畫出喜歡的原因
	海報圖像紀錄	

二、孩子分享課程學習與成長(學生自評)

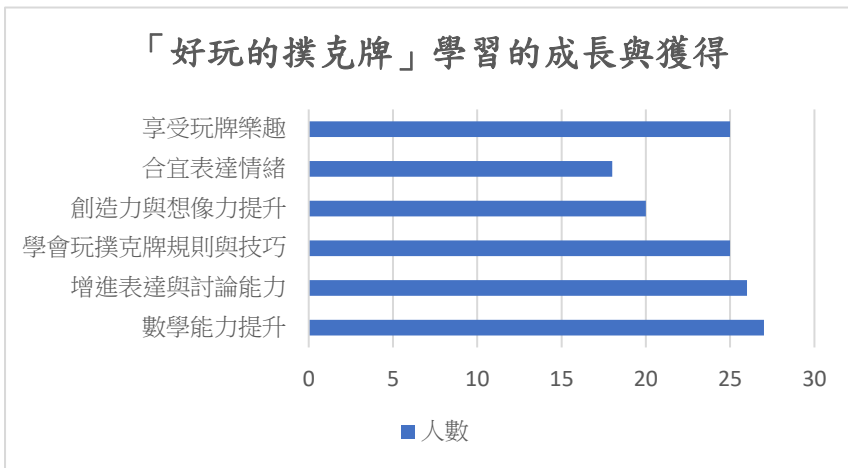
表達與討論	數學能力提升	撲克牌規則與技巧
21:我玩水果牌,我會分享我「怎麼贏、贏的方法」。 10:蓋色實驗,我有分享什麼紙不沾手。 26:我會說出 A、4 不一樣的地方。	27:撲克牌王國,我會找兩張加起來 10 的牌。(學會合成) 13:比一比時,我知道大和小。 16:接龍時,我會排順序。	12:我學會接龍的規則和技巧。 14、19:我學會撿紅點的規則和技巧。 6:我學會比大小的規則和技巧。
享受樂趣	合宜表達情緒	創造力與想像力
27:我覺得玩心臟病時,很刺激。 2:我跟媽媽玩抽鬼牌時,會想玩很多次,我覺得很開心。 3:輸的時候,我會哭,但是還是覺得好玩。	9:我輸了,會用畫畫來讓自己開心。 26:我贏了,我會倒水給輸的同學喝 19:我贏了,我會做同學喜歡的東西給他,鼓勵輸的同學。(安慰別人)	10:我用身體變出數字,展現創造力。 27:我用手指比出 K,能和同學合作用身體變成 Q,展現創造力。 13:和陳語合作變成愛心,展現創造力 17:我畫樹的時候,展現想像力。

三、家長分享孩子的成長(家長評量孩子)

(一)發下回饋單,請家長填寫教學回饋表(空間有限,僅寫部份孩子)

表達與討論	數學能力提升	撲克牌規則與技巧
8:會分享課程的內容 14:會表達撲克牌好玩的地方 19:會教導別人玩,表達自己想法 22:表達能力提升,很會說 26:會看著影片介紹課程	2:有數字大小概念、順序。 6:學會倒數 7:學會合成(1+9、4+6、5+5=10) 13:會加法和減法、讓孩子喜歡數學 19:這學期數學能力提升很多	1:學到很多不同玩法 6:學會輪流、等待 11:會教家人玩撲克牌 15:會分享撲克牌各種玩法
享受樂趣	合宜表達情緒	創造力與想像力
5:透過遊戲,增加和家人的互動 11:與家人分享撲克牌好玩的地方 15:回家會找爸媽開心的玩撲克牌 19:摸榴槤印象深刻,抽鬼牌很刺激 24:家人一起在家打牌時間變多了,晚上都不出門,一起玩撲克牌	6:學會接受輸贏 7:輸第四次才哭(以前一次就哭) 9:玩牌輸了,能調整自己情緒 15:贏的時候,知道怎麼表現,讓輸的人比較不難過	1:會用語言展現想像力 7:會用肢體展現創造力 9:會用繪畫展現想像力、孩子自己設計撲克牌 13:讓孩子合作創作設計撲克牌 14:創造屬於自己的撲克牌

(二)家長回饋表結果統計



三、在這個課程中,覺得老師帶給孩子最棒的是什麼?需改進或增加的內容是什麼?

老師非常用心,帶領孩子運用想像力、創造力、邏輯,從遊戲中學習數字排列、組合,也通過遊戲增加孩子與家人間的互動
謝謝老師

老師非常用心,帶領孩子運用想像力、創造力、邏輯,從遊戲中學習數字排列、組合,也通過遊戲增加孩子與家人間的互動
FROM 小叡媽媽

學會與家人分享撲克牌遊戲好玩的地方,也會教家人如何玩撲克牌!

學會與家人分享撲克牌遊戲好玩的地方,也會教家人如何玩撲克牌
FROM 小蓁爸爸

增進家人與小孩在家相處的時間變多了,晚上不出門,在家可以跟小孩一起玩撲克牌。

增進家人與小孩在家相處的時間變多了,晚上不出門,在家可以跟小孩一起玩撲克牌
FROM 小歲媽媽

家長的回饋,促進家人互動。↑

某次與灼晨玩牌，她連輸4次大哭，不過令人意外的是，

是她第四次才哭呢：

她第一次回家告訴我 $1+9, 2+8, 3+7, 4+6, 5+5 = 10$ 時，媽媽

很意外，那時還不知道是因為玩牌練習的。這個週末去外面餐

廳吃飯，爸爸烤了6片吐司，媽媽、羽菲各吃2片，又烤了第2次

6片，媽媽說：「我要吃3片，小菲吃一片」，羽菲居然很快回答：「那爸爸不就吃4片，我才3片，爸爸比我多。」

做為媽媽希望孩子童年快樂樂的玩，老師的課程好玩，但無形中也學習了很多，收穫滿滿！

↑ 家長的回饋，增進邏輯思考能力。

四、教師省思與成長

(一)適性調整，普特共融：班上大中小混齡，有5位特生。中小特：「我也想學，可是我跟不上」、大班：「這我都會了，好簡單、好無聊！」。偶爾這兩種聲音，會同時出現，為了讓不同能力的孩子學習，我們「用不同遊戲方式，學習相同的內容，重複學習→加深記憶→提升能力」。因為是遊戲，大班孩子不會有「簡單、無聊」的感覺，而是覺得好有趣、有挑戰性，落後孩子的能力也提升了。

(二)補足上學期缺少的「想像創造」：上學期教學會議時，我們發現缺乏「想像創造」核心素養，所以我們將「想像創造」列入下學期教學目標(例如：身體變撲克牌、音樂舞會、水果設計稿…)。

(三)「合宜表達情緒」和「創造力與想像力提升」列入努力目標：經回饋表統計得知，家長覺得這兩個部分進步較少；雖然我們已嘗試將「想像創造」課程置入，但「處理情緒的能力」、「提升創造力與想像力」都需更多時間才能深化。所以，我們可嘗試在下學年例行性活動中，放入這兩個項目，例如：每天記錄(表達、畫出)自己的心情…，嘗試用不一樣的方式，增加孩子練習的機會。

(四)撲克牌課程促進親子關係：課程走入家庭，家人一起參與課程，是這次課程中，讓人最驚喜的！小嵐媽媽：「小孩在家時間變多了，晚上不出門，在家可以跟小孩一起玩撲克牌」、小睿媽媽：「增加孩子與家人的互動」、小綦爸爸：「孩子會教家人如何玩撲克牌」。

(五)小W的轉變：他是班上特殊生，有過動及發展遲緩的問題。剛入學時，無法安靜坐著上課，一直往教室外面衝。在近一年、撲克牌課程中，老師看到他的進步，他可以安靜上課，並參與討論，畫出水果設計稿，也可以表達自己在撲克牌中學到數數和接龍，課程共融共好，每一個孩子都重要！

(六)勇於接受孩子不一樣的想法：課程中，會遇到孩子與老師想法不同，例如：決定要選那個圖案時，孩子都覺得某個圖比較好看，但老師不覺得。教師仍應秉持「只要孩子能清楚、具體說出自己的想法」，最後用「全班投票，少數服從多數」，這就是民主與尊重的最佳示範。

(七)觀察與等待的重要：以前教孩子玩撲克牌，總急著教「玩法」，這次發現班上孩子學習的困難不僅是「規則」，很多孩子連花色都不認識，還有符號混淆問題(A和4、6和9)，這要怎麼玩撲克牌呢!!?所以我們慢下來，先了解孩子學習的困難、起始能力，進而幫助孩子。先「觀察」孩子→決定「引導方式」→適當「介入時間」→「等待」孩子上手，再加入變化、加深難度、提高挑戰性。

(八)增加團體參與，避免少數主導：在團討時，很容易只聽到「語彙豐富、表達流暢」孩子的聲音。為了減少這樣的情況，在「情緒」課程中，我們讓孩子都能「畫和話」想法，在課程回顧中，讓每個人說出「自己最喜歡的撲克牌遊戲」，盡可能讓大家都參與課程、每個人聲音都能被聽見。

(九)放心、放手讓孩子嘗試錯誤：「試誤」也是一種學習，歷程中，有時老師必須忍住告訴幼兒答案，即使我們「知道若這樣做，會有…缺點和問題」，我們仍要憋住不說，例如：蓋色實驗、製作撲克牌歷程…因為唯有讓孩子親自動手操作、失敗過，他們才會印象深刻、才能習得寶貴經驗。

五、教學評量：實作評量、觀察評量、作品評量、檢核表、口頭評量、學生自評與家長評量。