

# 102 年度國中小金融基礎教育教材教案徵選活動

國民中學

國民小學

## 摘要表

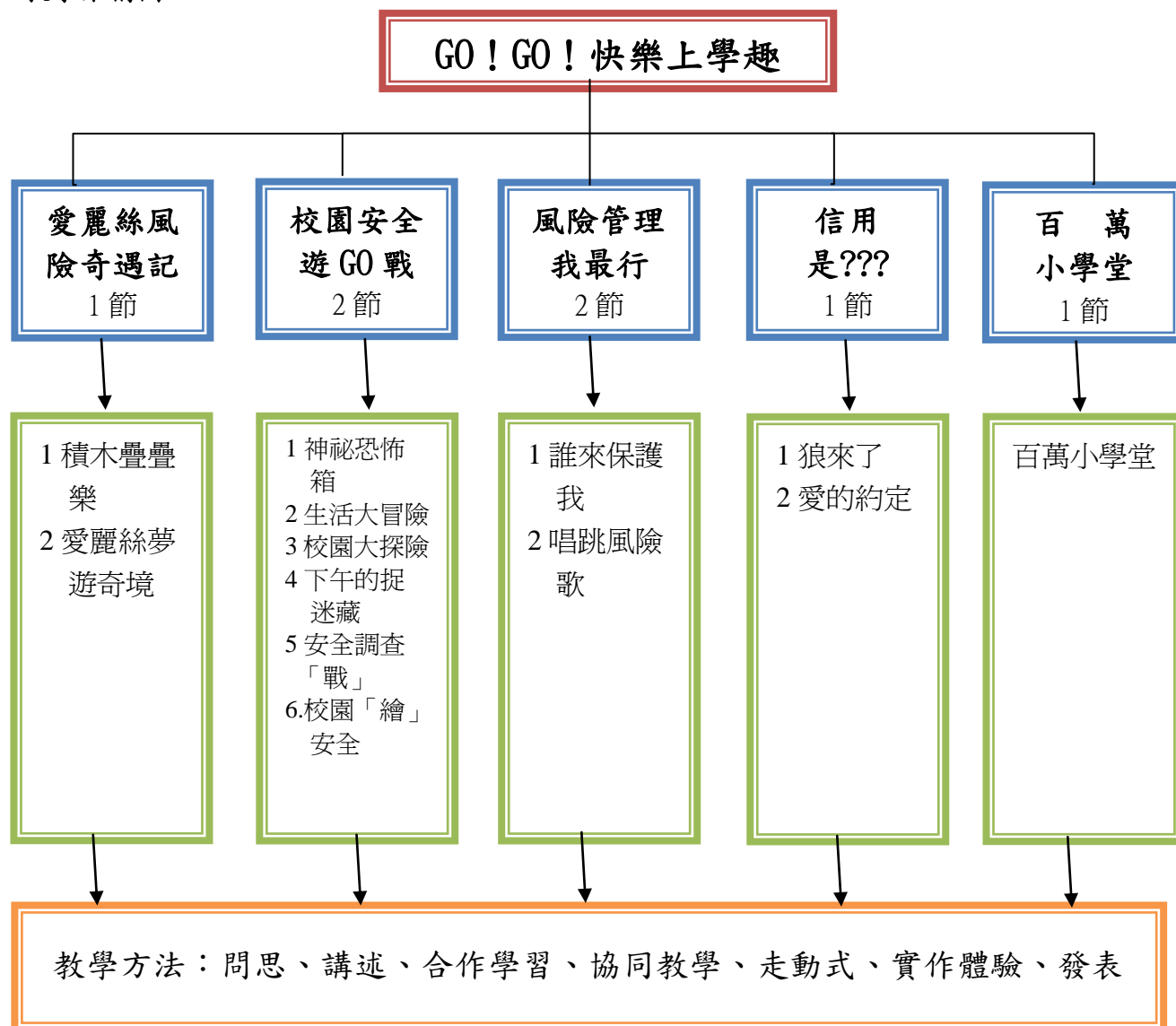
子題名稱	節數	教 學 重 點
愛麗絲風險奇遇記	1 節	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 「積木疊疊樂」：以遊戲引起學習動機，引發學生思考產生危險的原因及如何降低風險。</li> <li>* 「愛麗絲夢遊奇境」：藉由影片故事探討愛麗絲遭遇到哪些風險，進而討論歸屬於哪種風險成因？如「自己造成的」、「他人造成的」、「老天爺造成的」。</li> </ul>
校園安全「遊」「GO」「戰」	2 節	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 「神祕恐怖箱」：以故事引起學生興趣，讓學生知道在不清楚是否有危險的狀況下不能冒然行動，以免發生意外、受傷。</li> <li>* 「生活大冒險」：透過問答遊戲讓學生思考平時在校園中，哪些行為是危險的？哪些行為是安全的？並發表自己的作法。</li> <li>* 「下午的捉迷藏」：透過影片欣賞與問答，引導學生知道校園危險角落及可能產生的意外。</li> <li>* 「安全調查戰」：讓學生經由採訪學長、學姐的活動中，主動探索校園的危險角落。</li> <li>* 「校園『繪』安全」：教師展示校園地圖，讓學生用不同顏色標籤紙上台張貼不同危險的校園角落。</li> </ul>
風險管理 我最行	2 節	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 「誰來保護我」：教師以校園發生過的眼鏡蛇事例來引發學生討論如何面對風險來進行管理，提出學校保護大家的作法及個人可以保護自己的做法；進而介紹「學保」、「健保」概念，讓學生知悉在受傷時可以得到的保障。</li> <li>* 唱跳「風險歌」：教師將風險內容改編成歌詞，用學生熟悉的「我的朋友在哪裡」的韻律帶領學生進行唱遊活動，除了讓學生更了解歌詞內容，也進行動作設計發揮創意，完成身體律動。</li> </ul>
信用就是??	1 節	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 透過「狼來了」、「愛的約定」繪本故事導讀，讓學生了解、思考下列問題：               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 信用是什麼？遵守約定、說話算話、答應的事一定要做到…</li> <li>2. 信用的重要性？說話不算話的人會怎樣？</li> <li>3. 透過「遵守約定」，達到「保護自己」的方式</li> </ol> </li> </ul>
百萬小學堂	1 節	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 以「百萬小學堂」遊戲做為總結性評量的方式，將前六節課的教學內容融入題庫，複習相關的風險及風險管理知能，讓學生寓教於樂，增加學習成效。</li> </ul>

# 102 年度國中小金融基礎教育教材教案徵選活動

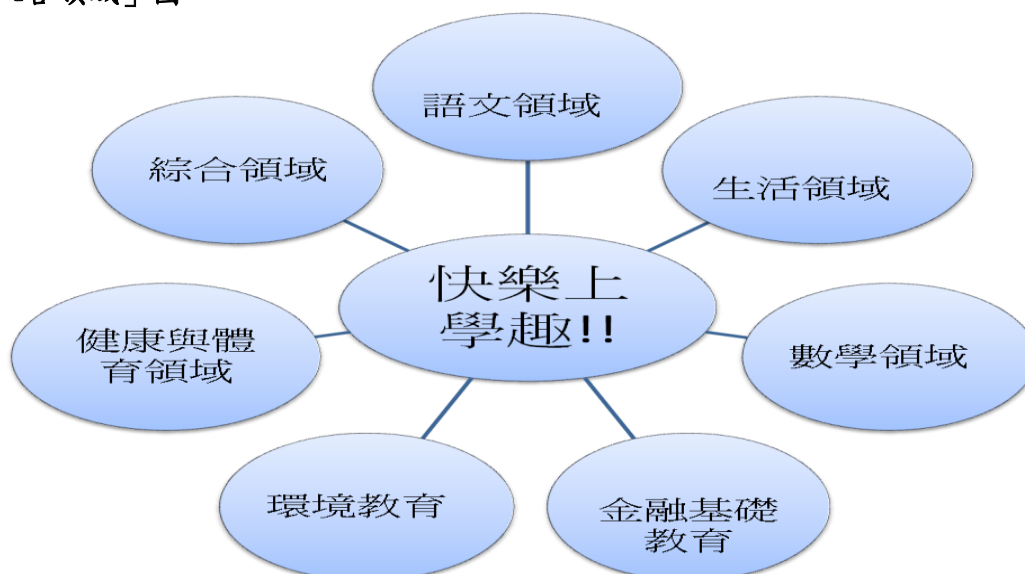
教案全文			
<b>主題名稱</b>	<b>GO! GO! 快樂上學趣</b>		
<b>參考資料</b>	* 「愛麗絲奇遇記」影片 (臺灣經典童話故事) * 「下午的捉迷藏」影片 (靖娟兒童安全文教基金會「校園安全寶典」) * 「愛的約定」繪本 (閣林出版社) * 「金融基礎教育」國小篇學生手冊、教師手冊 (金融監督管理委員會) * 全民健保故事書 (98.12 行政院衛生署中央健康保險局) * 金融智慧網 <a href="http://moneywise.fsc.gov.tw/main/FinanceClassroomList.aspx">http://moneywise.fsc.gov.tw/main/FinanceClassroomList.aspx</a> * 金融保險基礎教材知識庫 <a href="http://krm.ib.gov.tw/bin/home.php">http://krm.ib.gov.tw/bin/home.php</a> * 小小理財達人 <a href="http://www.citi-online-finedu.org.tw/index.asp">http://www.citi-online-finedu.org.tw/index.asp</a>	<b>年級</b>	一年級
		<b>人數</b>	10 人
		<b>節數</b>	7 堂課
<b>設計理念</b>	如何落實「風險管理」概念的向下紮根，以察覺生活中的風險及運用風險管理知能來解決生活中的問題，是教學團隊進行本教案設計的動機。大家都認為小一學生年紀太小會聽不懂，但正因年紀較小，如果沒有足夠的自我保護能力反而是最容易受傷害的一大族群。秉持「方法對了，學生就能學會。」的理念，我們網羅相關可運用的教材，試著用淺白的文句、生動的影片、有趣的圖卡、好玩的遊戲帶領學生進入學習的殿堂，來一場安全的大冒險。		
<b>能力指標</b>	國語 A-1-2 能應用注音符號表情達意，分享經驗。 國語 A-1-5 能應用注音符號，紀錄訊息，表達意見。 國語 B-1-1 能培養良好的聆聽態度。 國語 C-1-1-2-2 能用完整的語句回答問題。  健體 3-1-5-5 養成對於遊戲規則遵守的態度。 健體 5-1-1-10 分辨日常生活情境的安全與不安全。 健體 5-1-2-7 說明並演練促進個人及他人生活安全的方法。  生活 1-1-1-10 辨識地點、位置、方向，並能製作或運用模型代表實物。 生活 5-2-4-3 透過演唱和欣賞兒歌、童謠，培養愛好音樂的態度。  綜合 4-1-1-9 觀察住家和學校週遭環境，並知道保護自己的方法。 綜合 4-2-1-9 辨識各種人為的危險情境，並演練自我保護的方法。  人權 1-1-2-5 瞭解並遵守團體的規則		
<b>學習目標</b>	1. 風險： 1-1 日常生活中的風險形成的可能原因包含「自己」、「他人」和「老天爺」等三部分。 1-2 知道如何降低自己所造成的風險。 1-3 能分辨故事中風險可能存在的情境。 1-4 依照故事情節，排列出圖卡的先後順序。 1-5 知道校園的危險角落。		

學習目標	<p>1-6 能說出校園危險角落的不安全原因。</p> <p>1-7 能上台用不同顏色標籤紙區分校園不同危險角落。</p> <p>1-8 能找出「校門口」、「健康中心」、「一甲教室」在校園地圖中的相對應位置。</p> <p>1-9 能看懂「校園繪安全」二維圖表，並知道不同的危險情境。</p> <p><b>2. 風險管理：</b></p> <p>2-1 能知道預防危險、避免危險、承擔危險、移轉危險等風險管理的意涵。</p> <p>2-2 遇到問題時，懂得在生活中尋求幫忙。</p> <p>2-3 能知道現階段求學中相關的保險：「學保」、「健保」。</p> <p>2-4 知道生活中大多數的「風險」都是自己造成，要做好管理，以保護自己生命。</p> <p>2-5 能邊唱邊跳，表演歌曲「風險歌」。</p> <p><b>3. 信用：</b></p> <p>3-1 知道「信用」是~~答應的事一定要做到。</p> <p>3-2 信用的重要性。</p> <p>3-3 知道沒有遵守約定或規定，對日常生活可能造成的影響。</p>
學生先備知能分析	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 具主動發表的口語能力、有拼音習寫能力、讀題力、活動參與意願。</li> <li>* 學校於學期初會進行小一新生校園巡禮，認識新環境活動，所以學生對校園環境已有初步的認識。</li> </ul>
教學資源	電腦、單槍、教學 ppt、繪本電子檔、影片、簡報筆、校園安全大地圖、疊疊樂積木、獎勵的教具紙鈔、彩色筆、便利貼紙、小組學習紀錄單、板夾、學習單、攝影機、相機
教學方法	問思法、講述法、合作學習法、協同教學法、走動式教學法、實作體驗教學、發表教學
設計限制說明	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 部份學生不會超過百位的數數，教師需協助小組得分分數的計算。</li> <li>* 小一新生書寫能力較弱，學習單的設計宜減少書寫表達，改以口頭、操作評量。</li> <li>* 自製教具、研發遊戲設計，教師於課前需花費較多時間與心力。</li> <li>* 教學活動需配合電腦設備，需考量教室現況而調整；另教師須熟悉設備操作方式，維持教學的流暢度。</li> <li>* 本校學生人數較少，故教學時間可縮短些，如於人數較多的班級實施本教案時，可增加組數或視實際教學現場調整時間。</li> <li>* 本教案所使用之校園安全地圖以本校為藍圖，教師施教前需先更換貴校平面圖。</li> </ul>

\*教學架構圖：



\*「教案融入各領域」圖：



指標 對應	教 學 活 動	時 間	教 學 資 源	教 學 評 量
<p style="text-align: center;"><b>第一節【愛麗絲風險奇遇記】</b></p> <p>課前準備</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 事先準備好愛麗絲夢遊仙境影片，於上課時播放觀看。</li> <li>2. 準備3份的積木疊疊樂、分組討論學習單。</li> <li>3. 準備教具鈔票，課程中提問或回答問題、表現良好，都可獲得獎金。</li> </ol> <p><b>學習目標</b></p> <p>1-1 1-2</p> <p><b>能力指標</b></p> <p>國語 B-1-1</p> <p>人權 1-1-2 -5</p> <p><b>學習目標</b></p> <p>1-1 1-3 1-4</p>	<p style="text-align: center;"><b>第一節【愛麗絲風險奇遇記】</b></p> <p>課前準備</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 事先準備好愛麗絲夢遊仙境影片，於上課時播放觀看。</li> <li>2. 準備3份的積木疊疊樂、分組討論學習單。</li> <li>3. 準備教具鈔票，課程中提問或回答問題、表現良好，都可獲得獎金。</li> </ol> <p><b>活動一 積木疊疊樂</b></p> <p>一、各組派員領取一份積木疊疊樂。</p> <p>二、教師向學生說明遊戲規則：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 每次由一位組員用一隻手從積木塔中抽出一個積木。</li> <li>2. 抽出來的積木必須擺在積木塔的最頂端。</li> <li>3. 過程中，積木塔如果倒下來，就表示輸了。</li> <li>4. 遊戲過程中，組員需保持桌子平穩，以示公平。</li> </ol> <p>三、活動時間為3分鐘，最後由疊得最高的組別獲勝。計時開始(以計時器記錄)。</p> <p>四、各組進行遊戲。(教師巡視各組觀察學生的表現)</p> <p>五、叮咚!叮咚!時間到!請各位小朋友將手收回去，坐下來。現在，我們來看看獲勝的隊伍是哪一組? (教師測量各組的高度) 恭喜!!第○○組獲勝，得到小禮物一份!</p> <p>六、剛剛在遊戲的過程中，積木塔有倒下的組別請舉手。 我!!我!!</p> <p>七、討論與分享</p> <p>Q 積木塔倒下來的原因是什麼?</p> <p>A 自己的手碰倒的。 同學的手碰倒的 同學搖晃桌子，才倒下來的。 積木疊太高，不穩所以倒下來的。 .....</p> <p>*老師總結： 所以，我們可以將積木塔倒下來的原因分成是別人造成的，或者是自己造成的。</p> <p>Q 大家動動腦想一下，哪些是自己造成的?哪些是別人造成的?</p> <p>A 自己造成的：自己的手碰倒的、積木疊太高不穩..... 別人造成的：同學搖晃桌子、地板不平.....</p> <p>八、現在，請各組的一號同學將積木交回來。</p> <p><b>活動二 愛麗絲夢遊奇境</b></p> <p>一、影片觀賞 播放「愛麗絲夢遊仙境」影片。</p> <p>二、小組討論，依故事情節操作「圖卡排序」</p> <p>Q 請問剛剛我們看的這段影片的故事叫做什麼名字?</p>	<p>5</p> <p>5</p> <p>5</p>	<p>積木 計時器 獎勵用教 具紙鈔</p> <p>「愛麗絲 夢遊仙 境」影片 討論學習 單</p>	<p>能專注的 聆聽遊戲 說明 團隊合作 完成任務</p> <p>專注觀看 影片並提 取重要資 訊</p>

<p>能力指標 國語 C-1-1 -2-2</p>	<p>A 愛麗絲夢遊仙境 大家還記得剛剛的故事內容嗎? 每一組老師會發給一組故事圖卡和一張討論的學習單,請同學依照故事的內容排出圖卡的順序,並貼在學習單上。</p> <p>三、小組討論結果發表</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>現在請各組輪流上台發表剛剛各組討論的結果,每一組時間一分鐘。 A 我!我!我!老師我們這組先~</li> <li>各組依序上台發表。</li> <li>教師將各組發表圖卡張貼在黑板上分享,並檢核各組圖卡排序的順序是否正確。</li> </ol> <p>四、分辨危險行為(哪些行為是危險的?)</p> <p>A 跳進洞裡、喝果汁、吃毛毛蟲的菇菇大餐、被石頭丟...造成的危險結果是什麼? A 身體會變小或變大、被衛兵抓走.....</p> <p>五、危險的分類</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>教師提供「自己造成的」、「別人造成的」請學生討論並進行分類。 A 自己造成的:跳進洞裡、喝陌生的果汁 別人造成的:被丟石頭</li> <li>請問颱風來了造成社區淹水、大樹倒下,是屬於自己造成的還是別人造成的? A 都不是。</li> <li>教師總結: 像颱風、地震、海嘯...這些天然災害不屬於「自己造成的」,也不屬於「他人造成的」,我們把它歸到「老天爺造成的」。也就是說,發生危險的原因包含自己造成的、別人造成的、還有老天爺造成。</li> </ol> <p style="text-align: center;"><b>【第一節結束】</b></p> <p style="text-align: center;"><b>第二、三節【校園安全「遊」「GO」「戰】</b></p> <p><b>壹、準備活動</b></p> <p>一、教師準備:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>引起動機:神祕恐怖箱一個</li> <li>發展活動:「下午的捉迷藏」影片、自製教學 PPT、電腦設備、板夾、採訪紀錄學習單、校園平面圖(小-學習紀錄用)、紅色圓形標籤貼紙、校園平面圖(大海報)、各色長條便利貼紙(依學生人數準備)、星星形狀便利貼紙三張、獎勵用教具紙鈔、紀錄用 A3 白紙三張(依學生組數準備)</li> </ol> <p>二、學生準備:鉛筆、橡皮擦</p>	<p>5</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>5</p>	<p>故事情境圖卡(教師版、學生版) 字卡 電腦、單槍</p>	<p>實作評量</p> <p>口頭發表 依照故事情節排列圖卡</p> <p>認真參與 小組討論 尊重他人不同的意見</p>
---------------------------------------	--	-------------------------------------	---	---

## 貳、發展活動

### 一、引起動機：神祕恐怖箱

師：上課之前老師先說個小故事給你們聽：「萬聖節要到了，小巫婆想：『要怎麼樣才能讓我的朋友嚇到呢？』於是她準備了一個『神祕恐怖箱』，在裡頭擺進很多黏黏的、軟軟的、刺刺的東西，還有的毛毛的、有牙齒喔！」重點來了，如果小巫婆拿這個恐怖箱給你摸，你要不要摸呀？（學生沉默，教師環視孩子，尋找臉部表情或搖頭的學生）

師：可不可以請某某同學發表一下不願意摸摸看的原因？（會被咬、很恐怖、會害怕、有危險...）

### 二、發展活動：

#### （一）生活大冒險：問答遊戲

1. 教師在講台兩側各放置一個呼拉圈，分別代表答案(一)與答案(二)的選項，活動過程配合教學 PPT 的播放，口述問題後，讓學生選擇答案並站至該側，小組成員全答對題目者，給予口頭獎勵並累積小組遊戲金\$100 元。

師：上次蕭老師和同學談了好多危險的問題，現在我們來玩個「生活大冒險」的問答遊戲。答案選(1)站講台左側、答案選(2)站講台右側，有其他答案的就站中間走道；全組都答對題目者，可以得到遊戲金\$100 元。

2. 題幹設計：（教師可依學校現況加以調整；考量小一孩子的識字量不足，教學 PPT 以圖片方式呈現，輔以教師口述方便活動進行。）

\* 進出教室，應該爭先恐後 排隊慢行(行的安全)。

\* 上課時想上廁所，應該單獨前往 找同學陪行。(人身安全)

\* 拿剪刀給同學刀柄朝同學刀尖朝同學。(正確使用文具)

\* 掃把的使用方式掃地表演特技。(正確使用掃具)

\* 父母接送時，要從哪一側下車？靠馬路外側靠馬路內側。(交通安全)

\* 受傷時要去哪裡擦藥呢？健康中心圖書室(危機處理)

\* 陌生人請你吃糖，你會...？拿去吃當場拒絕(危機處理)

\* 倒垃圾時要怎麼辦呢？注意踩住腳踏板突然放掉腳踏板

\* 校園中的動物造型很可愛，我可以和同學爬上去站立練平衡感我可以跨坐在上面以上皆非(它是讓大家欣賞的不是用來玩的)。(遊戲安全)

\* 柵欄是用來玩的嗎？我可以從上面跨過去我可以從下面鑽過去以上皆非(遊戲安全)

3

自製教學  
PPT、電腦  
設備、獎  
勵用教具  
紙鈔

專心聆聽  
口頭發表

8

自製教學  
PPT、電腦  
設備、呼  
拉圈、獎  
勵用教具  
紙鈔

專心聆聽  
口頭發表  
主動參與  
活動

## (二)校園大探索：

- 1.教師依學校環境位置，從一甲教室出發，以逆時鐘方向帶領學生繞行校園一圈，選擇「西側駁坎」、「扯鈴館」、「遊戲器材區」、車流量較大的「校門口」、「樓梯」、「健康中心」、「廁所」。
- 2.各地點重點提示內容：
  - (1)「西側駁坎」：地處偏僻，提醒學生注意人身安全；另地勢較不平坦、水溝無蓋要注意行走的安全。
  - (2)「扯鈴館」：體育練習時要保持距離，以免發生危險；二樓置放較多雜物、光線較暗，非遊戲場所，平日不應自行前往。
  - (3)「遊戲器材區」：易生遊戲安全問題，帶領學生先閱讀遊戲規則的警示看板，提醒學生要遵守遊戲規則，才能玩得開心又安心。
  - (4)「校門口」：面對台一線，車流量較大的，提醒小朋友注意接送時下車的安全、騎車要戴安全帽、注意交通標幟。
  - (5)「樓梯」：雨天容易溼滑、要留心腳步；平日行走要靠右才不會和對向同學發生碰撞的危險。
  - (6)「健康中心」：對孩子來說是個尋求協助的重要場域，所以特別安排在校園導覽之中，讓學生明白受傷時，他可以獲得的協助；進而能協助受傷的同學。
  - (7)「廁所」：是學生每天都會去的地方，所以在此提醒學生使用規則與人身安全的保護方式。
- 2.每到一個定點，教師要讓學生確認該地點與教室、健康中心的相對位置，以利學生日後尋求協助時能更快找到方向。

## (三)「下午的捉迷藏」：影片觀賞與討論

### 1. 影片觀賞：

師：說到「危險」啊！老師想請大家看一段影片，再來討論一下生活中會遇到的危險。(教師播放影片「下午的捉迷藏」)

### 2. 影片討論：(配合教學 PPT 播放)

師：影片中小朋友在做什麼事？(大家在玩捉迷藏遊戲)

師：然後發生了什麼事？(有小朋友躲到配電室被關起來，害大家找不到。)

師：如果是你被關起來的心情會怎麼樣？(會害怕、緊張、大哭大叫…、希望別人發現自己)

師：大家找不到你心情又會怎樣？(會很擔心、怕他出事、)

師：小朋友在學校發生困難，可以找誰幫忙？(老師)

師：小朋友在學校受傷時，可以送他去哪裡擦藥？(健康中心)

師：除了配電室以外，你覺得校園中還有沒有其他地方是危險的呢？為什麼呢？現在請小組討論一下，並把討論結果寫在白板上，等一下每組派一個同學上台分享：(學生討論，

8

擴音用大聲公

專心聆聽  
遵守課外  
觀察的秩  
序  
主動參與  
活動

能力指標

國語

B-1-1

國語

C-1-1

-2-2

國語

A-1-5

-2

綜合

4-2-1

-9

學習目標

1-2

1-3

1-5

1-6

4

影片、電腦設備、

專心觀賞  
影片

5

自製教學 PPT、電腦設備、獎勵用教具紙鈔、A3 紀錄用紙

口頭發表  
主動參與  
討論



能力指標  
國語  
B-1-1

學習目標  
1-5  
1-6

教師巡視行間。)

- (1)你覺得校園中最危險的地方是哪裡?(和同學討論後,在小白板上勾選出三個答案。)
- (2)會發生什麼樣的危險?(請用「我覺得(地點)很危險,因為...(原因)」發表一下危險的原因是什麼?)

3. 學生上台分享,教師歸納重點。

(四)「安全調查“戰”」:採訪及說明(配合教學PPT播放)  
師:現在老師要給同學一項任務,請大家運用下課時間到校園訪問其他教師和各年級學長、姐,看看他們的想法和你們有沒有不一樣?

1. 任務說明:

(1)注意禮貌,要說「請、謝謝、對不起」。

- \*「請問你可以接受我們的訪問嗎?」
- \*「請問你覺得學校哪一個角落很危險?」
- \*「會有什麼危險(原因)?」

(2)學生演練「訪問語」,教師指導。

(3)組員工作分配:

- \*1-2人訪問
- \*1人紀錄「校園平面圖」
- \*1人紀錄「採訪學習單」

(4)採訪單填寫說明:

- \*地點:1名學生負責紀錄,依受訪者的意見,在「校園平面圖」上指出「覺得危險的地點」,並貼上圓形標籤紙。
- \*原因:1名學生負責紀錄,依受訪者的意見,在「採訪學習單」上連接該地點與其危險原因。

(5)其他:

- \*教師可準備硬板夾,方便學生紀錄。
- \*建議這二堂課調整成連續上課,中間可運用課間活動的下課時間進行採訪,時間較充裕。
- \*教師發下「採訪單」和「校園平面圖」各一張,請學生以小組為單位,一同到校園隨機採訪,教師團隊分三組側錄學生採訪活動。

【第二節結束,學生至校園進行採訪活動】

2. 發表活動:

- (1)每組派1位學生上台報告,分享「安全調查戰」採訪結果。教師協助學生進行統計,將統計結果公告於黑板上。
- (2)讓學生比較一下自己覺得危險的角落和採訪結果間的異同?

師:說說看其他同學的想法和你有沒有相同的地方?又有什麼地方不一樣的?

4

8

自製教學  
PPT、電腦  
設備、板  
夾、採訪  
紀錄學習  
單、校園  
平面圖  
(小-學習  
紀錄  
用)、圓形  
標籤貼紙  
(小)

能與小組  
進行討論  
並紀錄

上台發表

專心聆聽  
口頭發表

能與小組進  
行分工,一  
起到校園進  
行採訪活動  
並紀錄

上台發表

哪些是你之前沒想到或沒注意到的地方？

能力指標

生活

1-1-1

-10

學習目標

1-5

1-6

1-7

1-8

### (五)「校園“繪”安全」：繪製校園安全地圖活動

#### 1. 尋找定位點：

教師展示「校園平面圖」，帶領學生找出「校門口」、「教室」、「健康中心」…等平時較常接觸的地方的地理位置，確認學生能看懂「校園平面圖」及其所代表的地點。

師：經過兩節課的討論、訪問後，老師想請大家幫忙，畫出學校的危險角落，提醒其他小朋友注意，好不好？

師：你們看，知不知道老師這張圖是什麼？(是我們學校的圖。)

師：對，是我們學校的「平面」圖。(學生可能說不出平面圖三個字，所以老師可以再幫學生定義、強調一次。)

師：有哪位小朋友可以出來幫我們找一找『校門口』在哪裡？並把老師手上的「星星」貼紙貼上去做記號？」(學生舉手，老師指定同學上台)

師：「『一甲教室』呢？」(學生舉手，老師指定同學上台)

師：「『健康中心』呢？」(學生舉手，老師指定同學上台)

\*教師可依教室位置將平面圖調整方向，讓平面圖擺放和學校同一方向，方便學生觀察。

#### 2. 標示危險區：

依教師提問，發下不同顏色的長型便利貼貼紙讓學生張貼於平面圖上，以分辨不同的危險角落。(顏色要和教學 PPT 內表達的一致。)

師：你覺得學校的哪一個角落較少人經過？請在圖上貼上紅色長型便利貼。(教師發下紅色貼紙，請學生寫上號碼，並一一上台貼上自己覺得「較少人經過」的危險角落，教師檢視學生張貼的情形是否有誤，或請同學發表意見藉以釐清觀念。如「你貼的是什麼地方？」、「為什麼要貼在那裡？」、「你覺得這裡在什麼時間較少人會經過？」)

師：你覺得學校的哪一個角落容易跌倒，行走要小心一點？請在圖上貼上藍色貼紙。(重覆上述教學行為。)

師：「你覺得學校的哪一個角落有很多植物、昆蟲？可能會被蚊蟲叮咬。請在圖上貼上綠色貼紙。」(重覆上述教學行為。)

師：「你覺得學校的哪一個角落是下課時小朋友最常去玩，遊戲時容易發生危險的地方？請在圖上貼上黃色貼紙。」(重覆上述教學行為。)

師：「你覺得學校的哪一個角落有觸電的危險？請在圖上貼上粉紅色貼紙。」(重覆上述教學行為。)

(學生一一上台張貼貼紙，教師隨機點選學生表達想法。)

5

自製教學 PPT、電腦設備、校園平面圖(大海報)、各色長型便利貼貼紙(小張，依學生人數準備)、星星狀便利貼貼紙三張(大張)、獎勵用教具紙鈔

專心聆聽  
口頭回答  
主動參與  
活動

12

上台發表

能力指標  
國語  
B-1-1

綜合  
4-1-1  
-9

學習目標  
1-5  
1-6  
1-9

## 參、綜合活動

(一)教師總結：以表格方式呈現，並補充學生未留意的危險角落或行為。

顏色	紅色	藍色	綠色	黃色	粉紅	橘色
危險原因						
地點	較少人經過	容易跌倒、滑倒	有毒植物、蚊蟲叮咬	遊戲行走安全	觸電危險	其他
司令台		★		★		★有高低差
植草磚		★	★	★		★地面不平
走廊、樓梯		★		★		
扯鈴館	★		★	★		
操場				★		★有青苔
遊戲器材區		★	★	★		
校門口、圍牆	★		★			★鋼骨露出
天橋、宿舍旁	★			★		★水溝蓋 ★轉角視線不佳
配電室	★				★	
教室後側	★					
車庫	★					★車輛進出
廁所	★	★	★	★	★	★地板溼滑
後側駁坎	★	★	★			★水溝

(二)發下「家庭危險角落」親子共學學習單，延伸課後學習。以家庭環境為觀察重點，檢視各空間的危險及造成的原因。

- \* 註1：本節教案因地制宜，每個學校的環境不同、關注的重點或有差異，現場教師可視教學時間或校園大小彈性調整
- \* 註2：若時間允許，可以讓學生再去校園找尋其他的危險角落及潛藏的危機：著重在需要仔細觀察才易發現的地方，藉以培養學生觀察力，如伏起的地磚，尖銳的突起物，破掉的玻璃…。

【第三節結束】

## 第四、五節【風險管理我最行】

### 第四節【誰來保護我】

#### 壹、教學準備

- 一、事先準備「風險管理」教學PPT。
- 二、準備「校園嬌客-眼鏡蛇來訪」影音檔。
- 三、準備玩具鈔票，課程中提問或發表、表現良好者，可獲得獎金。
- 四、健保卡。

12

自製教學  
PPT、電腦  
設備、獎  
勵用教具  
紙鈔

專心聆  
聽、主動  
參與討  
論、

3

「家庭危  
險角落」  
學習單

紙筆測驗

<p>能力指標 國語 B-1-1 國語 C-1-1 -2-2 兩性 2-1-3</p>	<p><b>貳、學習活動</b></p> <p>一、引起動機：「家庭危險角落」學習單分享與發表</p> <p>師：上次老師發下學習單，請大家回家觀察家裡的危險角落，並和家人討論危險的原因，現在，有沒有同學要說一說和大家分享一下？</p> <p>生：(1)廚房-容易燙傷、容易發生火災。 (2)浴室-會滑倒、觸電。 (3)樓梯-容易滾下來</p>	<p>8</p>	<p>自製教學 PPT、電腦 設備、獎勵 用教具 紙鈔</p>	<p>專心聆 聽、口頭 回答</p>
<p>學習目標 1-5 1-6 2-1 2-2 2-3 2-4</p>	<p>二、發展活動</p> <p>(一)將學生採 3-4 人異質分組，並調整學習位置以便進行同儕學習。</p> <p>(二)「校園嬌客-眼鏡蛇來訪」：延續「校園安全遊 GO 戰」活動，喚起學生上節課學習的舊經驗，引導學生思考，共同討論下列問題：</p> <p>1、老師為什麼要告訴大家「校園裡有哪些危險地方」？ 答：怕大家發生危險、要大家注意安全…</p> <p>2、從校園安全地圖中，讓我們知道在校園裡，有很多地方是很危險，要怎做才能讓自己安全呢？ 答：(1)行走在走廊、樓梯、植草磚、天橋等地方，要遵守行的安全，走路要小心一點、避免追逐跑跳推。 (2)車庫、校門口、大馬路等地方，車輛較多，要注意安全。 (3) 遵守遊戲規則、遊戲的安全 (4) 遇到問題可以找大人幫忙…</p> <p>3、你知道學校為了保護我們的安全，做了哪些事情嗎？ 答：張貼警告標語提醒、辦理防災演練提醒、保全設定、夜間照明設備</p> <p>4、師：還記得圖片上不小心跑進學校的眼鏡蛇嗎？你們猜猜看，它最後怎麼了？ 答：被消防隊的叔叔阿姨們捉走、逃跑走了、生氣咬人… 師：我們先看一段「校園嬌客-眼鏡蛇來訪」影片。 師：答對了！老師們怕小朋友危險，所以通知消防隊的叔叔、阿姨以捕蛇夾捉起來，放進鐵箱中，帶離我們學校校園。 師：如果我們沒有用安全的方式把蛇抓走，蛇生氣咬到人，被咬的人會怎樣呢？ 答：會痛、會流血、會死掉 師：如果有人萬一不小心被蛇要咬到了，又該怎麼辦呢？ 答：在學校一趕緊報告老師，到健康中心請護士阿姨幫忙擦藥、檢查傷口，有需要的話，老師會通知家長並送醫院。 在家裡一請大人幫忙，到醫院看醫生。</p>	<p>20</p>		
	<p>(三)「誰來保護我」</p> <p>1、什麼是損失？</p> <p>師：「損失」就是會讓我們的東西減少或受到傷害的意思。</p>	<p>12</p>		

發生意外，像被蛇咬時，我們會有什麼損失呢？

答：受傷了會痛、要打針、吃很多苦苦的藥、不能出去玩、看醫生要花錢。

師：(1)我們把「損失」分成「身體上的損失」和「金錢上的損失」。

(2)像受傷、生病，會讓身體不舒服的就是「身體上的損失」，而要花錢的就是「金錢上的損失」。

(3)有些「損失」是誰也幫不了的，例如手斷掉了就接不回去了。所以我要保護自己避免損失。

2、「我該怎麼辦？」

師：生活中難免會發生危險，我們應該怎麼面對生活中的危險呢？

(1)避免危險——遇到蛇要冷靜，不去玩弄。

(2)承擔危險——如果被蛇弄受傷，就必須接受治療、以及被家人罵的後果。

(3)預防危險——平時要注意環境的清潔與維護，避免蛇進入校園的機會。

(4)移轉危險——參加保險（學生團體平安保險、全民健康保險）。

【第四節結束】

## 第五節【唱跳風險歌】

### 壹、教學準備

一、事先準備「風險歌」的歌詞 PPT、「天有不測風雲」影片。

二、準備「我的朋友在哪裡」樂曲電子檔。

三、準備玩具鈔票，課程中提問或表演、表現良好者，可獲得獎金。

### 貳、學習活動（延續上節發展活動）

3、保險很重要：

(1)什麼是保險？

保險是大家繳少少的錢來幫助不幸發生事故的人，降低他的金錢損失，具有互助的性質。

(2)政府為了保護小朋友，提供大家「學保」、「健保」兩種保險。

(3)健保：

\*教師閃示健保卡，問：「小朋友，知不知道老師手上卡片是什麼嗎？」

生答：「健保卡。」

\*師問：「有這張健保卡的同學請舉手？」

\*師問：「什麼時候會用到這張卡片呢？」

生答：「生病看醫生。」

\*師問：「你們知不知道在哪可以看到這這個標幟」

生答：「診所、醫院、藥局、健保卡上。」

\*師問：「在這個標識中，你看到了什麼？」

生答：「兩個人」、「全民健康保險」、「英文字」

12

自製教學  
PPT、電腦  
設備、獎  
勵用教具  
紙鈔、健  
保卡

專心聆  
聽、口頭  
回答

◎教師說明健保標章的意義：

- (1)加入全民健保的診所，都會貼健保標誌
- (2)圖裡一男一女相互握手，代表**互相幫助**
- (3)英文字「H」有Help(互相幫助)、Health(健康)、Happy(快樂)



(圖片來源：全民健康保險局網站)

4、資源有限，不要浪費：

(1)觀賞「天有不測風雲」影片(前2分鐘)

(2)影片討論：

師：健保對我們有什麼幫助？

生：有了健保，大家看醫生就可以少花一點錢了。

師：健保幫助我們是需要花很多很多的錢，那錢從哪裡來呢？

生：是爸爸、媽媽每個月交健保費。

師：像「老奶奶沒生病也用健保卡去拿藥。」這種行為好不好？

生：不好，亂吃藥對身體不好、會浪費、別人會沒有藥用。

(3)教師歸納：健保資源有限，如果大家都亂拿藥、浪費的話，成本就變貴了，大家就得花更多的健保費；而真的生病的人也可能沒有藥，是不好的行為。

(四)唱跳保險歌：

1、練習歌詞

(1)配合電腦ppt帶領學生認讀歌詞。

(2)領讀後請學生團體共讀、個別讀。

(3)提示學生發音咬字要清楚。

【風險歌】內容

一二三四五六七，遵守生活的約定，  
守秩序，不頑皮，自己安全要注意。  
啦啦啦啦啦啦，同來學習同遊戲，  
有學保，有健保，受傷看病有保障。

2、聆聽歌曲

(1)播放之前已學習過的(我的朋友在哪裡)C調樂曲，讓學生熟悉旋律。

(2)讓學生隨著旋律自由哼唱，熟悉歌詞內容。

3、習唱歌曲

(1)依歌曲旋律，反覆哼唱歌詞。

(2)以聽唱模仿習唱全曲。

(3)引導學生輕聲唱歌，不要大聲喊叫。

4、歌曲律動創作

(1)向學生說明整首歌曲將會同學上台發表。

(2)整首歌曲共有二遍，每一遍的1~2小節、3~4小節、5~6小節、7~8小節的動作請學生創作，並能上台發表給全

「天有不測風雲」影片

專心欣賞影片、參與討論、口頭發表

6

自製教學PPT、電腦設備、單槍、歌曲PPT、旋律樂曲獎勵用的教具紙鈔

口頭練習

15

肢體與口頭發表  
小組討論、觀察學生熟練

能力指標

國語

B-1-1

國語

C-1-1

-2-2

健體

3-1-5

-5

生活

5-2-4

-3

兩性

<p>2-1-3</p> <p>學習目標</p> <p>1-5</p> <p>1-6</p> <p>2-2</p> <p>2-3</p> <p>2-5</p>	<p>班知道。</p> <p>(3)請學生想動作時要注意節拍</p> <p>(4)老師要注意發表者不要集中在某學生。</p> <p>(5)請學生共同創作並馬上發表增加印象。</p> <p>(6)老師協助串聯學生所創作的整首歌曲律動</p> <p>(7)請學會的學生上台表演</p> <p>(8)進行團體與個別的律動學習</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一)在快樂中演唱「風險歌」</p> <p>(二)學生分組上台表演全曲律動</p> <p>(三)分享:共同選出最喜愛的表演組，能說出喜歡的理由</p> <p>(四)請學生學習後唱跳給老師或家人欣賞</p> <p>【第五節結束】</p>	<p>7</p>	<p>度</p> <p>上台發表</p>
<p>能力指標</p> <p>國語</p> <p>B-1-1</p> <p>國語</p> <p>C-1-1</p> <p>-2-2</p> <p>健體</p> <p>5-1-1</p> <p>-10</p>	<p>第六節【信用是什麼??】</p> <p>課前準備</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 事先準備狼來了的故事。</li> <li>2. 準備繪本故事電子檔、討論的題目。</li> <li>3. 準備玩具鈔票，課程中提問或回答問題、表現良好，都可獲得獎金。</li> </ol> <p>活動一 &lt;狼來了&gt;故事分享</p> <p>教師利用角色扮演的的方式呈現小男孩與村民的對話。</p> <p>一個小男孩獨自一個人帶著羊群在山上牧草，山下的居民對他說：如果大野狼來了，就大聲的呼喊「狼來了!」我們就會上山來幫忙趕狼。</p> <p>小男孩在山上時，實在是悶得發慌，有一天突發奇想了起來。小男孩大叫：狼來了!!(村民放工作，急忙趕上山。)</p> <p>村民：狼呢?在哪裡?</p> <p>小男孩：哈哈!根本沒大野狼，我只是想試試看你們說的話，是不是真的?(村民悻悻然的下山。)</p> <p>過幾天之後。</p> <p>小男孩又大叫：狼來了!!(村民放工作，急忙趕上山。)</p> <p>村民：狼呢?在哪裡?</p> <p>小男孩：哈哈!根本沒大野狼，我只是想試試看你們說的話，是不是真的?(村民悻悻然的下山。)</p> <p>過幾天之後。</p> <p>小男孩又大叫：狼來了!!(村民認為小男孩又騙人，繼續工作，並不理會男孩的呼叫。)</p> <p>小男孩又大叫：狼來了!!這次狼真的來了!!</p> <p>但是，並沒有任何一個人上山，小男孩就眼睜睜的看著羊群被大野狼吃光光。</p>	<p>10</p>	<p>獎勵用教具紙鈔</p> <p>口頭發表</p>
<p>學習目標</p> <p>3-1</p> <p>3-2</p> <p>3-3</p>			





## 第七節【百萬小學堂】

### 壹、準備活動

一、教師準備：自製【百萬小學堂】PPT 教學、電腦設備、泡棉骰子一顆、獎勵用的教學紙鈔、三色（紅、黃、綠）便利貼數張

能力指標

國語

B-1-1

國語

C-1-1

-2-2

健體

3-1-5

-5

健體

5-1-1

-10

人權

1-1-2

-5

學習目標

1-1

1-4

1-6

1-8

2-1

2-2

2-3

2-5

3-1

3-2

3-3

### 貳、發展活動

#### 一、遊戲規則說明：

1. 小組輪流派一人上台比賽。
2. 上台的同學先擲骰子比點數，獲勝者可以優先從 20 題題庫中選擇 1 題來回答，並於黑板的題號表上張貼代表小組顏色的便利貼。
3. 獲勝者若答對，可以獲得該題遊戲獎金。
4. 若答錯或答不出來時，則由其他小組搶答，並獲得該題遊戲獎金。

#### 二、進行遊戲：

1. 依學生所選題號，以教學 PPT 顯示題目。
2. 題庫設計如下：(考量小一孩子的識字量不足，教學 PPT 以圖片為主、加上有注音的題目，輔以教師口述方便活動進行。)
  - (1) 愛麗絲遇到了哪些危險？(請說出 2 個危險狀況。)  
答：變大、變小、被蛋糕打到、被壞皇后抓走……(獲得遊戲金 \$ 500 元)
  - (2) 發生危險的原因，可以分成哪幾種？  
答：自己造成的、別人造成的、老天爺造成的(獲得遊戲金 \$ 200 元)
  - (3) 說一說：因為自己不小心而發生危險的事。  
答：自己走路不小心跌倒、自己沒遵守遊戲規則而受傷…(獲得遊戲金 \$ 100 元)
  - (4) 說一說：因為別人不小心中而發生危險的事。  
答：被同學撞到、被同學的扯鈴打到……(獲得遊戲金 \$ 100 元)
  - (5) 遇到大地震，屋子倒了，家人受傷。(炸彈狀況題：你破產了，沒收小組全部遊戲金。)
  - (6) 學校哪裡最容易發生危險的狀況？請說出地點和原因。  
答：操場-撞到、車庫-人很少(車較多)、配電室-觸電…(獲得遊戲金 \$ 200 元)
  - (7) 畫校園安全地圖時，我們先找了哪三個地方？  
答：校門口、一甲教室、健康中心(獲得遊戲金 \$ 500 元)
  - (8) 進行校園採訪時，要注意哪些問題？  
答：注意禮貌、要自己完成紀錄…(獲得遊戲金 \$ 200 元)
  - (9) 在校園發現蜂窩，主動告知師長，直接獲得獎勵金。(獲得遊戲金 \$ 800 元)
  - (10) 在學校練扯鈴時，要如何保護自己不受傷？  
答：要和同學保持安全距離、不要在不能自由活動的地方玩扯鈴(如教室、走廊、樓梯、樹下…)(獲得遊戲金 \$ 200 元)

5

自製【百萬小學堂】PPT 教學、電腦設備、

專心聆聽

30

自製【百萬小學堂】PPT 教學、電腦設備、泡棉骰子一顆、獎勵用的教學紙鈔、三色(紅、黃、綠)便利貼數張

專心聆聽、主動參與活動、口頭回答

- (11)放學排路隊回家，邊走邊玩發生車禍，腦震盪住院。  
(炸彈狀況題：暫停一次，小組不能玩遊戲。)
- (12)課堂上，老師介紹了哪 2 種保險？  
答：「健保」和「學保」(獲得遊戲金 \$100 元)
- (13)你在哪些地方可以看到「健保」標誌？  
答：醫院、診所、藥局、健保卡…(獲得遊戲金 \$200 元)
- (14)在高速公路上行駛，被喝醉酒的砂石車撞飛了!!  
(炸彈狀況題：你破產了，沒收小組全部遊戲金。)
- (15)有人在操場跑步跌倒受傷了，你該怎麼辦？  
答：把他扶起來、送他去健康中心擦藥(獲得遊戲金 \$100 元)
- (16)表演題：小組成員一起上台唱跳風險歌。(獲得遊戲金 \$800 元)
- (17)說話不算話，會有什麼後果？  
答：大家會不喜歡你、會變成一個沒有信用、沒有責任感的人(獲得遊戲金 \$500 元)
- (18)為什麼遊戲器材區，要張貼遊戲器材使用說明？  
答：告訴同學怎樣使用遊戲器材、規定如何遵守規則、保護大家的安全…(獲得遊戲金 \$200 元)
- (19)認真完成作業，準時繳交功課，得到老師的神祕禮物。  
(獲得遊戲金 \$800 元)
- (20)請說說看，這幾堂課中，你學到了什麼?(獲得遊戲金 \$500 元)

### 三、綜合活動：

1. 結算各組答題情況及獲得的獎金數目。
2. 教師歸納學習重點
  - (1)生活中的危險可能來自自己造成的、別人造成的或老天爺造成的。
  - (2)校園中可能發生危險的地方有遊戲器材區、車庫、…。
  - (3)能信守諾言，遵守遊戲規則，也是保護自己不受傷的安全作法。
3. 發下「快樂上學趣」學習單一張。

【第七節結束】

上台表演

5

「快樂上學趣」學習單

專心聆聽  
紙筆測驗

## 試教報告

\* 本教案經試教後，證明其教學脈絡清晰、能考量學生心理程度、貼近學生生活經驗，可融入各領域進行，可行性高，效益彰顯。學生在試教之前，較不懂得遵守規矩的意義，常易與同學發生肢體的磨擦或「偷」爬欄杆、橫衝直撞…等行為出現，讓護士阿姨疲於奔命；試教之後，教師告知：「遵守規矩是保護自己的好辦法」，於檢核期間，自我約束加上同儕會相互提醒，確實降低學生受傷率及提高憂患意識，令人寬慰。

### \* 學生方面：

- 教學設計與學生舊有經驗聯結，可增加學習張力。如結合校園安全宣導，帶領學生認識校園角落，並加入採訪活動自主學習，寓教於樂增加成效。
- 學生對校園安全、生活中的風險管理、健保、學保及信用等觀念有了初步的認識。例：柏賢分享自己從樓梯摔傷曾使用健保、學保的經驗。
- 學生喜歡教師們運用各式不同活動帶領他們進行教學，如玩疊疊樂、聽故事、看影片、訪問學長姐、畫「校園地圖」、唱「風險歌」、百萬小學堂，尤其是可以上台發表自己的意見，讓他們覺得自己很厲害。
- 學生從活動中學習與同學互助合作，透過小組討論，不但可以發表自己的看法，也聽到別人的意見；輪流參與遊戲，則讓學生學習尊重，等待他人的禮讓態度。
- 小一新生常規還未建立，容易將幼稚園的上課態度帶到課室中，給予試教教師不夠尊重的感受。而教師也要留意學生個別表現，適時給予調整：
  - ◆ 子翊的表現高於同儕太多，雖然教師刻意在最後再點他發言補充同學的不足，但無形中也削減他人學習的機會。又如「生活大冒險」進行選邊站活動時，因小組需要全員答對才可以得分，子翊會提示同學正確答案，並要求同學改變原有的答案。
  - ◆ 學生心繫得分，急著數錢，稍稍延誤教學時間。
  - ◆ 彥伶進行本活動時表現蠻開心的，但後來因老師點人回答問題時，沒有即時點她而發脾氣，教師需隨時注意學生情緒的波動，使教學活動得以進行。
  - ◆ 靖璇不愛主動舉手表達意見，看似不專心，但老師點名回答時也能針對問題回應。
  - ◆ 呈勛：最後統整時，會用紅色小人來形容表格中的小星星「哇！全部都有紅色小人經過。」十分有創意。

### \* 教學方面：

- 教學設計完整，讓學生從「風險定義」—>「校園安全」—>「風險管理」—>「信用」—>「實踐」有系統的學習。
- 為避免佔用學生太多上課時間，影響原有的課程規畫，教學團隊運用部份下午課後留校的時間，所以部份課程是一、二年級合班上課的，雖心智表達程度不同，卻也激發學生更多的思考，但學習單的填寫屬課後學習，所以仍以一年級學生為主。
- 「校園調查戰」活動：
  - ◆ 學生知道規畫採訪的分工、尋找受訪對象：如彥伶說：「我們去問六年級的哥哥姐姐，他們已經讀那麼久了，一定很了解學校哪裡有危險的地方。」
  - ◆ 其他年級的學生在事前未被告知的狀況之下，有部份學生會考慮較久，影響學生下課進行的時間。
  - ◆ 實際採訪過程：剛開始學生會比較不好意思，但會想到先去找較熟稔的哥哥、姐姐訪問；練習幾次後表現才漸入佳境。教師得適時伸出援手給予提示並解答學生的問題，如「老師，哥哥講的地點沒有在上面，怎麼辦？」（學生忘了課

堂上的提示，未在空白欄位加列。)

- ◆ 學習單分列 2 張，容易讓小組成員產生「分別行事」的困擾。
  - ◆ 學生識字量不足，需花較多時間解讀學習單的內容，有的同學乾脆請學長姐自己畫。
  - ◆ 祐誠覺得採訪活動耽誤到他下課出去玩的時間，「我比較想出去玩啦！」
  - ◆ 突顯教學團隊的人力不足：受限於錄影器材的不足，教師只好分別花了三節下課時間，讓三組學生分別採訪不同班級的學長姐，但時間較短，學習單的完成度較不夠。
- 「校園繪安全」活動：
- ◆ 透過試教，教師發現可以將繪製好的「校園平面圖」固定在看板，教學時可旋轉成和教室同方向，方便學生辨識，成效不錯。
  - ◆ 不要將不同顏色的圓形標籤全部發給小朋友，以免分心，而忽略教師的引導。
  - ◆ 小一學生在手寫的表達能力仍待加強，在「校園安全」小組討論時，有學生表示填寫紀錄單出現困難，上輔說：「老師，我們卡住了，字寫不出來。」
  - ◆ 進行「校園繪安全」活動時，本校學生人數較少，因此可以讓學生一一上台發表，若學生人數較多時，教師可以調整，以小組派員輪流上台。
  - ◆ 老師的 PPT 有部份注音沒有檢視到多音字部份。
  - ◆ 綜合活動時：學生注意到老師的表格中在「廁所」貼上會觸電的粉紅色星星，而提出「廁所怎麼會觸電？」的疑問？教師因而延伸「廁所為什麼容易觸電？」的問思教學，同儕也回饋：「因為洗完手關燈會觸電。」、「廁所都溼溼的」的答案，教師很開心發現透過表格的整理，增加學生主動思考學習的機會。
- 「風險管理我最行」活動：
- ◆ 幫助學生在日常學習中，尋求協助解除危機的能力。
  - ◆ 知道有健保與學保的保護；明白目前二種保險費都是父母親幫忙繳交，懂得看病會需要用到健保卡。
  - ◆ 透過唱遊活動，學會演唱「風險歌」，並能配合自創的韻律動作，邊唱邊跳。
  - ◆ 以唱遊方式來總合「風險」與「管理」的學習，基本上孩子們大都能配合，但較困難的地方在於小一剛入學，不僅學習常規較無法知曉外，學科能力也不足如拼音力不夠，使得在學習歌曲內容，要花比當初教學者所預期更多時間，這是始料未及；再者鄉下學生的文化差異，對律動創作學習欠缺，使這部份課堂在進行時困難重重，只得教學者從旁敲擊激發學童創作力。
- 「『信用』是什麼？」活動：
- ◆ 主要以繪本故事的方式介紹「信用是???」「信用的重要性」，基本上認知性的知識，孩子們都能理解其重要，困難的地方在於具體實踐。
  - ◆ 小學生常有的作業缺交、走廊上奔跑、借用他人物品沒歸還.....，很多都是存在日常生活中的「不經意」。如何讓認知具體實踐在生活中，這得從小養成正確的觀念，並且確確實實的實踐方能提升國民的素質。
- 「百萬小學堂」活動：
- ◆ 學生參與度高，教師容易配合教學 PPT 施教。
  - ◆ 競賽規則容易上手，適合學生的心智發展。
  - ◆ 題目設計較多，方便教師依活動時間個別調整。

\* 教師方面：

- 透過教學實錄，教師檢視教學盲點及習慣，藉以修正、調整。如：筆者從教學影片中發現自己不自覺的以「好」、「然後」…當做發語詞，形成習慣性的「口頭禪」，令人發噁。也從教學活動中看到教學問題，有助教師更能掌握教學現場的反應與思慮不周之處。
- 從他人的課室觀察可學習其他教師的臨場反應：如在「愛麗絲夢遊奇境」活動中，小組學習單的設計，原本是按情節排出順序，再以連連看的方式區分造成危險的原因是「自己造成的」、還是「別人造成的」；教師在教學中發現圖卡太大，當場改以圈選方式代替，反應之快令人讚賞。
- 教學團隊合作，使教案更臻完善，更讓教師獲益良多。
  - ◆ 本次教學活動中，從事前教學團隊的組織、報名事宜、資料蒐集、教案編寫、分工聯繫…到實施試教、課室觀察、全程錄攝影、拍照…再到學習單指導、影片剪輯後製、教學成效、省思的編寫、討論…，一件件一樁樁都是大工程；尤其是淑娥、正雄每次聚會、試教就得花上兩小時來回車程，是以都是排除萬難，整天貢獻給團隊。衷心感謝正、副召的鼎力支持與提供寶貴意見，及團隊夥伴們一路的提攜並從不同角度給予的正向建議，使教案更加精確完善。
  - ◆ 在構思教案時，「如何結合『信用』、『保險』兩者間的關係？」這個問題曾困擾我們多時，我們認為風險的教導目的在於學生能落實於生活之中，而這個「實踐」就是一種承諾、一種遵守約定，因而想到用『檢核表』讓學生進行持續一週的安全行為檢核。但這樣的結合總讓人覺得很薄弱，又不知道如何強化。沒想到，在團務會議中提出問題後，永鑫校長說：「反過來說，能遵守約定就能降低風險、得到生活上的保障。」真是一語驚醒夢中人，讓人更堅信本教案連結『信用』、『保險』的重要性。
  - ◆ 在「神祕恐怖箱」活動中：

筆者原本的設計稿如下：

師：小朋友，看到桌上的箱子了嗎？你知道這個箱子叫什麼名字嗎？

生：不知道。

師：這個箱子叫做“神祕恐怖箱”，因為老師在箱子裡放了很多東西，有的黏黏的、有的軟軟的、有的刺刺的、有的毛毛的、有的會動、還有的有牙齒喔！有沒有小朋友想要用手摸摸看裡頭到底有什麼東西呢？（學生沉默，教師環視孩子，尋找臉部表情或搖頭的學生）

師：可不可以請某某同學發表一下不願意摸摸看的原因？（會被咬、很恐怖、，會害怕、有危險…）

夥伴適時提出建議：「初生之犢不畏虎，好奇心可能會引起『瞎起關』的教學效果，恐需修正。」是以修正如下：

師：上課之前老師先說個小故事給你們聽：「萬聖節要到了，小巫婆想：『要怎麼樣才能讓我的朋友嚇到呢？』於是她準備了一個『神祕恐怖箱』，在裡頭擺進很多黏黏的、軟軟的、刺刺的東西，還有的毛毛的、有牙齒喔！」重點來了，如果小巫婆拿這個恐怖箱給你摸，你要不要摸呀？（學生沉默，教師環視孩子，尋找臉部表情或搖頭的學生）

師：可不可以請某某同學發表一下不願意摸摸看的原因？（會被咬、很恐怖、，會害怕、有危險…）

經試教後，果然學生注意力集中在猜測該物品為何？如子翊說：「是鯊魚」、上輔說：「是口香糖」、鈞智說：「是外星人」…所以較少學生「敢摸」，較能達到教學成效。

**\* 作業回饋：**

- 由於小一書寫能力較弱，本教案較少學習單呈現，即使有學習，也多以勾選、連連看…為主，輔以少許文字填充方式。
- 訂正學習單：
  - ◆ 學生容易落字落詞，如「跌倒受傷」會寫成「跌受」。
  - ◆ 訂正時會看不懂教師的意思，如祐誠的學習單寫「不要做危動作。」我請他在「危」後加上「險」字，他表示不知道怎麼做？原來他覺得要把「危」字擦掉，寫「危險」兩個字才可以（單加「險」字對他來說是困難的。）
  - ◆ 教完校園安全後，我們發下一份親子共作學習單，讓學生檢視居家安全，為了怕學生受困於文字閱讀，輔以圖片說明，效果不錯，家長的配合度很高，均協助指導並簽名交回，學生有的能寫出危險原因，未標明者則讓他們口述原因。
  - ◆ 「百萬小學堂」活動結束後的總結評量學習單，大致表現不錯：
    - 第1題的危險成因仍有30%的同學未填入老天爺的選項。子翊認為有些成因是不知道，經個別詢問，他表示：「有時候兩個人撞在一起，不知道是誰的錯！」所以教師尊重他的答案。
    - 繪製校園安全地圖的三個定點仍有同學未選擇校門口而選了E化教室，可能跟最近幾堂課是在E化教室進行有關，而被相混淆了。
    - 只有家豪還搞不清在哪裡可以看到健保標誌，而選了警察局、大賣場，可能和閱讀能力有關，口述後便順利修正答案。
- 評量方式：視學習單內容而稍做調整

	☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
家庭安全地圖	(1) 準時繳交作業	(1) 準時繳交作業 (2) 父母簽名	(1) 準時繳交作業 (2) 父母簽名 (3) 完成危險地點勾選	(1) 準時繳交作業 (2) 父母簽名 (3) 完成危險地點勾選 (4) 完成危險原因說明
安全護1週	準時繳交作業	完成2天的檢核	完成4天的檢核	完成5天的檢核
總結評量	準時繳交作業	10題對6題以上者	10題對8題以上者	10題全對者

**省思與建議**

**\* 教學建議：**

- 學生熟知的「愛麗絲夢遊奇境」故事引導風險的成因，但故事中較缺乏「老天爺」造成的事例，建議教師在綜合活動總結時加入補充，使教學更臻完整。
- 在小組討論的過程中，容易會有意見領袖的出現而搶走其它成員發表的機會，需留意讓每個孩子都有發表的機會。從「愛麗絲風險奇遇記」活動到「百萬小學堂」中，子翊都有高於一般同學的優異表現，教學時教師察覺後，應先給予其他同學發表的機會，再請子翊補充。
- 學生在教學過程中，孩子們很容易找出危險的情境，但對於可能發生的危險後果說得較不明確。建議教師可覆述學生的話語或用自己理解的語言幫助學生釐清所表達的意思。

- 建議拉長學生「校園調查戰」的採訪時間，以增加學生學習的熟練度及採訪結果的效度。
- 在「校園繪安全」活動中：建議教師可以改用不同顏色的便利貼取代標籤紙（容易撕掉，不會破壞海報），就可以多次使用，減少教具製作花費的時間、心力。又綜合活動時可補充學生未留意的危險角落。
- 配合小一新生的識字量不足，教學PPT建議多些圖片，減少文字量，且文字要選擇注音字型；教師亦需留意多音字的讀法，以免發生誤解。
- 建議老師教學時多採走動式教學，小組活動時要巡視行間，以貼近學生的學習；也較能顧及座位邊緣的學生。
- 「風險管理我最行」活動：在討論的過程中，因學生經驗欠缺，容易會有答非所問的情形發生。建議教學者能取學生已有的經驗，較能進入學習。
- 以學生熟知的「愛麗絲夢遊奇境」故事引導風險的成因，但故事中較缺乏「老天爺」造成的事例，建議教師在綜合活動總結時加入補充，使教學更臻完整。
- 學習單的內容可以再減化或內容少一些、字大一點，加了注音體的字真的都好小喔！以免學童視力再惡化下去。
- 運用背景紙做學習單，符合學童喜好亮彩的心理，也減少不善美編的教師容易製作，是不錯的創意呈現；像小朋友反應說：他替向日葵畫眉毛！但教師要注意內容的編排不要超越邊框，以免閱讀上受限。

\* 團員的省思：

- 淑倩：謝謝靜怡、正雄、淑娥在旁的協助，因有團隊的支援，讓在教學過程中，個人所產生的沮喪心情能很快獲得支援，使教學得以繼續進行。
- 靜怡：好多挑燈夜戰、電信往返下，才成就這份教案。（真感謝科技的進步拉近空間的距離，讓大家能不分時地、沒天沒夜的溝通思緒。）從胡亂發想、內化信念到落實教學，原以為快好了、快好了，沒想到後面影片剪輯、資料整理又累成一團了；就好像懷孕時只想著「趕快生下來吧！」；生了才發現這是責任的開始，哈！還期待著「它」成長茁壯呢！感謝一路相挺的夥伴，有你們真好！

\* 插曲：

教案比賽本來就是場耐力賽，更是一場和時間拔河的拉鋸戰。加上光輝的十月向來是學校面臨一堆評鑑、訪視的大日子，真的很容易令意志不堅定的夥伴萌生退意。當團隊遇上無法配合選擇退出的夥伴時，氣氛凝滯總令人挫敗，更緊張的是要承擔所遺留下來的的工作，有點懲罰「堅持到底」的夥伴，但又無奈，這也是團隊合作學習的另一章學習-慎選夥伴。

# 102 年金融基礎教育教材教案徵選自我評估表

(如勾選「其它」，或有重要事項，請於「摘要描述」欄中說明記載。)

評估項目 (✓)		摘要描述	
一、 教案內容	1-1 教案內容	<input checked="" type="checkbox"/> 與能力指標對應明確 <input checked="" type="checkbox"/> 包括教學活動設計 <input checked="" type="checkbox"/> 明訂評量方式 <input type="checkbox"/> 有補救教學設計 <input type="checkbox"/> 有回應時事設計 <input type="checkbox"/> 其他 (請註明)	*依能力指標轉化為教學目標 *教學設計貼近日常生活，符合學生需求，訂定合適的評量方式。
	2-1 時間安排	<input checked="" type="checkbox"/> 於上課時間進行教學活動 <input checked="" type="checkbox"/> 除上課時間外延伸至非上課時間進行教學活動 <input checked="" type="checkbox"/> 於課外另行進行教學活動 (請說明)	*上課時間包含領域授課時間、低年級下午的課後留校時間，並且利用下課休息時間讓學生對師長、學長、姐進行校園安全的採訪活動。
二、 教學實施	2-2 教學進行 (可複選)	<input checked="" type="checkbox"/> 運用多元教學策略 <input checked="" type="checkbox"/> 有跨班級教學活動 <input checked="" type="checkbox"/> 教學活動請家長參與 <input checked="" type="checkbox"/> 有效引導學生使用資源 <input checked="" type="checkbox"/> 進行協同教學(學校如對協同教學的進行方式、頻率(次數)及實施領域有說明，請於「摘要描述欄」中說明記載) <input type="checkbox"/> 其他 (請註明)	*依課程設計的內容選擇適合的教學方式，如問思教學、小組討論、發表教學、紙筆評量……等。 *因利用低年級的課後留校時間進行教學，因此部分的課程是屬於跨班教學，課後評量的學習單則是請家長協同孩子一起完成。 *協同教學則在每一單元中都有進行。
	3-1 教材類型 (可複選)	<input checked="" type="checkbox"/> 以教學活動為教材 <input type="checkbox"/> 印發自編講義 <input checked="" type="checkbox"/> 以教科書融入教學 <input type="checkbox"/> 以學校課程計畫為本選取適合教材 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：金融基礎教育種子學校	*雖有融入領域課程內容，但大部分的教學設計仍以自編教材為主，再輔以金融基礎教育種子學校推動要點實施。
三、 教材教具	3-2 教材呈現 (可複選)	<input type="checkbox"/> 紙本方式編訂成冊 <input checked="" type="checkbox"/> 單張或活頁方式隨堂提供 <input checked="" type="checkbox"/> 以多媒體方式呈現 <input type="checkbox"/> 建置學習網站 <input type="checkbox"/> 製作光碟或錄影帶 <input type="checkbox"/> 其他 (請註明)	*教材呈現以隨堂提供為主，並於前一節下課時預告下次上課主題或內容。 *教材以 PPT、影片等多媒體的方式呈現，再輔以實體掛的方式進行實作教學。



	3-3 教具學具 (可複選)	<input checked="" type="checkbox"/> 自行設計開發教具 <input checked="" type="checkbox"/> 購買現成教具 <input type="checkbox"/> 讓學生參與教具製作 <input type="checkbox"/> 指導學生製作相關學具 <input type="checkbox"/> 製作教具學具為教學活動之一 <input checked="" type="checkbox"/> 教具學具有創意並兼具資源運用 <input type="checkbox"/> 其他(請說明)	*愛麗絲夢遊仙境的故事排序、校園繪安全海報、所有教學 PPT 為教師自行研發之教具。 *疊疊樂所使用的積木購買自市面上常見之益智遊戲教具。
四、學習評量	4-1 評量方式 (可複選)	<input checked="" type="checkbox"/> 紙筆測驗 <input type="checkbox"/> 實驗報告 <input type="checkbox"/> 書面報告 <input checked="" type="checkbox"/> 實作評量 <input type="checkbox"/> 檔案評量 <input type="checkbox"/> 闖關評量 <input type="checkbox"/> 動態評量 <input type="checkbox"/> 專題報告 <input checked="" type="checkbox"/> 課堂發問 <input type="checkbox"/> 學生自評 <input type="checkbox"/> 學生互評 <input checked="" type="checkbox"/> 小組活動 <input type="checkbox"/> 辯論比賽 <input checked="" type="checkbox"/> 成果發表 <input checked="" type="checkbox"/> 教師診斷 <input type="checkbox"/> 心理測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 表演 <input type="checkbox"/> 其它	*課堂上的教學提問、討論與發表，主要以口頭發表的方式進行。 *教學活動主要以小組為單位進行分組，以教導學生團隊合作的方式和團隊合作的重要。 *成果發表則結合小朋友最喜歡的唱跳方式進行之。 *設計課後學習單、檢核表做為教學延伸。
	4-2 學生反應 (可複選)	<input checked="" type="checkbox"/> 提高學習意願 <input checked="" type="checkbox"/> 發現適合的學習方法 <input checked="" type="checkbox"/> 激發創意及創造力 <input checked="" type="checkbox"/> 提高學習成就 <input checked="" type="checkbox"/> 提升學生解決問題能力 <input checked="" type="checkbox"/> 能將學習所得運用於生活 <input type="checkbox"/> 對其他領域學習產生影響 <input type="checkbox"/> 發現個人學習目標及方向 <input checked="" type="checkbox"/> 改變學習及生活態度 <input type="checkbox"/> 其他(請註明)	*因授課教師非班級領域教師，所以有新鮮感，上起課來也比平常更專注與認真。 *因使用合適的獎勵品與獎勵機制，所以團隊間的成員會互相提醒與約束，以求更好的表現。 *風險與風險管理的概念、保險與健保等觀念，都是日常生活中隨時可見。

五、推廣評估	5-1 提供其他教師參考情形 (可複選)	<input type="checkbox"/> 未提供其他教師參考 <input checked="" type="checkbox"/> 整理成為教師教學檔案 <input checked="" type="checkbox"/> 提供教學觀摩 <input type="checkbox"/> 放置於學校網路中 <input type="checkbox"/> 放置課程、教學交流網站 <input type="checkbox"/> 其它 (請註明)	* 因為是參加競賽之教學設計，因此僅開放課室教學觀摩，但未提供其他教師參考與使用。
	5-2 教案應用及推廣價值 (可複選)	<input checked="" type="checkbox"/> 教具、學具或教材教教具推廣性 <input type="checkbox"/> 能與社區生活結合 <input type="checkbox"/> 其它 (請註明)	* 教材教法配合金融基礎教育、校園安全，適合各校依實際學校狀況進行修正與使用。
六、團隊運作	6-1 團隊如何形成		* 成員本身均為縣級領域輔導員，向來都致力於教學研發工作。
	6-2 團隊人數變化		* 由原本的 5 人小組，轉換為 4 人小組，因成員皆是學校行政工作，校務繁忙、加上聚會時間難以配合，所以選擇離開團隊。
	6-3 團隊互動方式		* 拜科技所賜，分布在各校的成員主要是以電子郵件、LINE、手機等方式進行聯繫與溝通。
	6-4 團隊討論平台		* 主要以實體見面溝通討論為主，再利用電子郵件、LINE、手機等方式進行意見交流。
	6-5 團隊維繫主因		* 成員們主動積極，使命必達，自然形成凝聚力，彼此分工合作，共達目標。
	6-6 團隊曾遭遇最大困難，如何突破		* 教學設計出爐了，但是在成果後製的過程，因不熟悉軟體的運作，卻得花費更多的時間與精力，幸而後來都逐一克服與解決。
	6-7 團隊發展未來展望		* 讓更多的孩子接觸金融基礎教育得好，以建立正確的理財觀念。 * 保持求知精進的態度，繼續為教學工作付出微薄的心力。

七、 綜合 評述	8-1 團隊自述教學最自豪，值得分享之處。	*百萬小學堂的統整性評量，結合多媒體的運用與實作發表的方式，讓評量變得更有趣、更多元。
	8-2 團隊自述教學歷程遇到的困難及建議。	*有成員因為工作業務量過大，半途退出，使得其他成員得分擔更多的工作，造成團隊信心重挫。 *就教育部、處規畫，配合年底統合視導，下半年的訪視較多，建議主辦單位可以將活動期程移至上半年度，會吸引更多有興趣參與活動又苦於報送行政成果的夥伴。
	8-3 除評審項目外有特殊傑出表現。	*依專長分工，讓成員各司其職，有效分工以增加工作效率。
	8-4 學校其他教師簡述對本教案的看法。	*校園安全結合風險管理的方式進行教學，除了讓學生認識校園之外，也教導避免危險發生的方式，有效降低校園意外的發生。
	8-5 家長及學生簡述對本教案的看法。	*有趣的故事、好玩的遊戲、刺激的小組競賽，上學變得好好有趣。

## 貓狸天團金融基礎教育教學課室觀察記錄單(I)

時間:民國 102 年 09 月 16 日

地點: e 化專科教室

教學年段: 低年級(一年甲班)

教學科目: 綜合與生活課程融入金融基礎教育

教學者: 蕭淑娥 教學協助者: 吳靜怡

觀察紀錄者: 張淑倩

攝影者: 劉正雄

學生學習型態: 異質分組學習(每三人 1 組分成 3 組)

內容記要

觀察 向度	觀察 指標	檢核重點	自 評			觀察人員文字描述
			滿 意	待 努 力	NA 或 NP	
1. 教材 呈現	1-1 適切呈現 教材內容	1-1-1 能依據課程計畫正確清楚呈現教材	✓			1. 以生活中故事的 <u>動畫</u> 影片引起學習動機, 成效不錯。 2. 教材呈現有條理, 從活動內容的說明、小組討論、學生發表、共同討論, 依序進行, 以達成各階段教學目標。 3. 教師態度從容, 口語表達清晰, 音量、速度適當。
		1-1-2 由淺入深、具邏輯性呈現教材	✓			
	1-2 善用教材	1-2-1 依學生學習表現適切調整教學內容	✓			
		1-2-2 依學生學習表現提供必要的補充教材	✓			
	1-3 清楚講解 教學內容	1-3-1 音量足夠、發音咬字清楚、清晰生動	✓			
		1-3-2 適當運用肢體語言表達教學內容	✓			
1-3-3 適時歸納教學重點		✓				
2. 教學 方法	2-1 運用有效的 教學方法	2-1-1 依目標選擇適切的教學方法	✓			1. 採用講述、問思教學、小組合作學習方法進行教學。 2. 穿插疊積木遊戲, 活潑有趣中知道風險的存在。 3. 以貼近孩子口語的表達, 讓學生明白所學內容 4. 以學生為教學活動設計主體, 把握教學重點, 如信用、風險等認知情意的教學。 5. 兼顧形成性評量, 如說明信用風險相關知能傳達後, 立即進行相關內容的問答, 使學生對信用風險等觀念更加強。 6. 注意討論時各組學生的參與情形, 並適時給予支援。
		2-1-2 依學生學習特性選擇適切的教學方法	✓			
		2-1-3 教學進程允當適中	✓			
		2-1-4 善用問答技巧	✓			
	2-2 掌握學習原 則進行教學	2-2-1 教學活動能引發學生的生活經驗	✓			
		2-2-2 教學活動能結合學生的學習興趣	✓			
		2-2-3 提供學生適切的練習, 達到自主學習能力	✓			
		2-2-4 依學生不同的需求實施補救或充實教學				
	2-3 善用教學資 源輔助教學	2-3-1 善用校內軟硬體教學設施	✓			
		2-3-2 善用資訊科技融入教學能力	✓			
		2-3-2-善用家長及社區資源			NP	
3. 學 習 評 量	3-1 適當說明學 習評量的實施	3-1-1 向學生清楚說明學習評量的理念與實施方式	✓			1. 開放式的評量原則。 2. 形成性與總結性評量。
		3-1-2 適時提供學生學習評量的訊息	✓			
		3-2-1 依實際需要選擇適切、多元評量方式	✓			

3-2 適切實施 學習評量	3-2-2 兼顧形成性與總結性的學習評量	√		
	3-2-3 學習評量兼顧認知、情意與技能目標	√		
	3-2-4 正確回饋	√		
3-3 善用學習 評量結果	3-3-2 對學生學習的表現提供適時的回饋 建議	√		
	3-3-3 依學習評量的結果進行教學檢討	√		

NA：代表不適用；NP：代表未呈現（修訂自張德銳、張新仁、邱上真、馮莉雅之資料）

### 教學檢討記要

#### 一、觀察者補充說明

- (一)學生方面： 優點--- 1. 不怕生很快進入教學狀況  
2. 對於老師所下的指令配合度高  
3. 表達清晰（子翊統整性夠，是未來陸續教學中可當小老師的）  
待加油--- 1 秩序欠佳  
2 專心度不足  
3 對發表同學的尊重度待加強
- (二)教師方面： 優點--- 1. 表達口條清晰  
2. 態度沉穩  
3. 關注每位學生的狀況，給予相同學習機會  
4. 教具準備充分  
5. 能融入學生學習中  
6. 走動教學，立即給予學生適時的協助  
7. 注意禮節等日常規約的指導，如雙手接受獎勵物品  
8. 結合低年級數學領域進行認識錢幣的教學  
待加油--- 1. 教學時間掌控稍不足  
2. 學生學習時的管理有些遺漏，讓學生有機會
- (三)教材教具方面：優點--- 1. 動畫影片符合低年級身心學習發展階層。  
2. 積木深具益智性教育功能  
待加油--- 教具使用與回收的時間點掌控不夠，影響下一階段學生學習的專注度
- (四)學習空間方面：優點--- 寬敞明亮、資訊化設備足，利於分組學習。  
待加油--- 桌椅高度對學生有點吃力
- (五)整體方面：透過操作、遊戲、影片觀賞等歷程，達到以學生為本、生活為主要的教育目的  
具統整、探究、體驗等特性，符合低年級生活與綜合的領域目標  
本教案利於年段式的協同教學---需統整年段教師人力資源，有助理教師從旁協助，能讓教學者專心致力於教學上，更能收教學成效。

#### 二、組員省思決議

- (一)增加組員進場協助教學者，進行相關秩序、教具等支援。  
(二)下堂課移至其他教室進行教學，比較二者學習空間是否對學習具影響性。  
(三)再次觀察子翊學習狀況，發掘學生多元智能。  
(四)下次教學準備功能正常的時鐘，以利時間掌握。

## 貓狸天團金融基礎教育教學課室觀察記錄單(2)

時間:民國 102 年 09 月 27 日

地點: 自然專科教室

教學年段: 低年級(一年甲班)

教學科目: 綜合與生活課程融入金融基礎教育

教學者: 蕭淑娥 教學協助者: 吳靜怡

觀察紀錄者: 張淑倩

攝影者: 劉正雄

學生學習型態: 異質分組學習(每三人 1 組分成 3 組)

### 內容記要

#### 一、觀察者報告

##### (一)學習教材

1. 透過繪本深入淺出, 具吸引學生注意力
2. 依教案目標清楚呈現教材
3. 善用教材, 依學生現場反應, 適當調整教學
4. 整體而言可行性度高

##### (二)教學者

1. 口條很棒, 清楚生動
2. 善用肢體語言表達教學內容, 極具吸引學生學習目光
3. 有歸納教學重點
4. 採用問答、講述教學法
5. 透過學生熟悉的繪本, 來達金融基礎教育之目標
6. 能善用問答技巧引領學生思考, 落實思考教學
7. 利用設備進行資訊教育
8. 進行評量時, 能給予低成就學生機會
9. 堂課中學生秩序的掌握已有進步, 觀察到除用玩具紙鈔獎勵外, 亦運用削弱法
10. 能對學生表現給予立即性的回饋如你好棒! 你要再加勁! 請尊重別人等語詞
11. 時間掌控已經改善
12. 走動式教學關照到每位學習者

##### (二)學習者

1. 繪本教學非常非常的認真, 尤其前排之男生更是集中目光。
2. 學習專心度有所進步
3. 女生在這堂課中表現弱些, 自主表達力不夠
4. 該班子翊同學表現有領頭羊之姿

(三)學習空間: 離音樂教室較近, 教學者的聲音容易受到干擾。

##### (四)整體

1. 師生熟稔度已漸提高, 教與學狀況比第一堂課來的更融洽
2. 具有高層次思考能力培養的特性

#### 二、團隊省思的決議

(一)為利於小組討論與合作學習, 學習空間決定回到 e 化專科教室

(二)當日教學因有音樂直笛教學的干擾, 造成教學者音量不足狀況, 加入攜帶型麥克風設備

(三)學生優秀之表現, 轉知導師, 予以班級經營用。

(四)學習進程中, 善用提升學生專心度的技能, 以使學生學習更有效。

## 貓狸天團金融基礎教育教學課室觀察記錄單(3)

時間:民國 102 年 10 月 04 日

地點: E 化專科教室

教學年段: 低年級(一年甲班)

教學科目: 綜合與生活課程融入金融基礎教育

教學者: 吳靜怡

教學協助者: 張淑倩

觀察紀錄者: 蕭淑娥

攝影者: 劉正雄

學生學習型態: 今有學生請假而調整組員

內容記要

觀察 向度	觀察 指標	檢核重點	自 評			備 註
			滿 意	待 努 力	NA 或 NP	
教 材 呈 現	1-1 適切呈現 教材內容	1-1-1 能依據課程設計正確清楚呈現教材	✓			
		1-1-2 由淺入深、具邏輯性呈現教材	✓			
	1-2 善用教材	1-2-1 依學生學習表現適切調整教學內容	✓			
		1-2-2 依學生學習表現提供必要的補充教材	✓			
	1-3 清楚講解 教學內容	1-3-1 音量足夠、發音咬字清楚、清晰生動	✓			
		1-3-2 適當運用肢體語言表達教學內容	✓			
1-3-3 適時歸納教學重點		✓				
2. 教 學 方 法	2-1 運用有效的 教學方法	2-1-1 依目標選擇適切的教學方法	✓			
		2-1-2 依學生學習特性選擇適切的教學法	✓			
		2-1-3 教學進程允當適中	✓			
		2-1-4 善用問答技巧	✓			
	2-2 掌握學習原 則進行教學	2-2-1 教學活動能引發學生的生活經驗	✓			
		2-2-2 教學活動能結合學生的學習興趣	✓			
		2-2-3 提供學生適切的練習，達到自主學習能力	✓			
		2-2-4 依學生不同的需求實施補救或充實教學				
	2-3 善用教學資 源輔助教學	2-3-1 善用校內軟硬體教學設施	✓			
		2-3-2 善用資訊科技融入教學能力	✓			
2-3-2-善用家長及社區資源				NP		
3. 學 習 評 量	3-1 適當說明學 習評量的實施 方式	3-1-1 向學生清楚說明學習評量的理念與實施 方式	✓			
		3-1-2 適時提供學生學習評量的訊息	✓			
	3-2 適切實施 學習評量	3-2-1 依實際需要選擇適切、多元評量方式	✓			
		3-2-2 兼顧形成性與總結性的學習評量	✓			
		3-2-3 學習評量兼顧認知、情意與技能目標	✓			
		3-2-4 正確回饋	✓			

3-3 善用學習 評量結果	3-3-2 對學生學習的表現提供適時的回饋建議	√	
	3-3-3 依學習評量的結果進行教學檢討	√	

NA：代表不適用；NP：代表未呈現（修訂自張德銳、張新仁、邱上真、馮莉雅之資料）

## 教學檢討記要

### 一、觀察人員文字描述

#### (一)教材呈現部份：

1. 每張操作的簡報背景皆不同，除增加學生專心度外，亦見教學者的用心。
2. 另類總結性評量方式，除具操作性、教育性外亦有興趣性，值得推廣與讚許。
3. 題目的分布，仿作大富翁遊戲的機會與命運之性質，具刺激性，有增強學習之效。
4. 教材呈顯依照教案內容，具條理性。
5. 教師態度大方，口語清晰適當。
6. 能運用肢體語言來表達教學內容。

二十題的題數，對低年級而言有點多，較無法在 40 分鐘內操作完畢。

#### (二)教學方法部份：

1. 採用引導式、小組合作學習等適合學生特性的教學法。
2. 有注意到各組學生參與情形，並適時給予排解紛爭。
3. 教學活動內容能引發學生的學習經驗。
4. 善用校內資訊軟硬體設備於教學中。

小組操作中，部份學生情緒失控，影響其他學生學習。

#### (三)學習評量部份：

1. 清楚向學生說明評量實施的方式。
2. 能適當提供學生在評量過程中的需求。
3. 對學生評量的結果，能給予適宜的回饋。

(四)整體方面：透過電腦 PPT 檔，在遊戲性操作的歷程中，已達具統整性、體驗性的教學目標

### 二、組員教學檢討省思

- (一)本次教學在家長親職這區塊明顯不足，留待日後相關教學者予以實施。
- (二)教學時間上的配合，讓施行過程多少滯礙。
- (三)團隊成員散居縣內各地，校務繁忙之際，配合度相對造成推動時之困難。
- (四)欠缺專家學者的指導，讓成員只得自行摸索，徒增挫折與孤立無援感。



# 教學活動成果照片



\*學生玩疊疊樂遊戲，思考風險的成因。



\*教師測量學生疊疊樂疊成的高度。



\*學生發表讓疊疊樂倒掉的原因。



\*學生觀賞「愛麗絲奇遇記」卡通短片。



\*學生上台發表愛麗絲遇到的危險。



\*學生討論造成危險的原因。



# 教學活動成果照片



\*教師以「神祕恐怖箱」引起動機



\*學生進行「生活大冒險」問答遊戲



\*學生觀賞「下午的捉迷藏」短片



\*進行影片討論與問答



\*學生進行校園危險角落的小組討論



\*學生上台發表小組討論結果。



# 教學活動成果照片



\*教師說明「安全調查戰」的採訪方式



\*教師說明「校園繪安全」的進行方式



\*學生用不同顏色來區分不同的校園危險。



\*教師在學生實作時提供協助



\*學生發表自己的看法。



\*以校園實例告訴學生如何進行風險管理。



# 教學活動成果照片



\*小朋友，注意遊戲安全是自我保護的方式



\*教師引導學生討論風險管理的方式



\*認識健保對我們的保護。



\*以風險歌唱遊教學提升學生學習成效



\*學生進行風險歌動作的設計討論



\*講述「狼來了」故事引起「信用」的重要



# 教學活動成果照片



\*學生踴躍參與課室討論



\*學生發表「遵守約定」的經驗



\*教師講述「愛的約定」故事繪本



\*學生發表小天使離開主人的原因



\*小組討論遵守約定和保護自己的關係



\*教師請同學示範正確的走路方式



# 教學活動成果照片



\*教師說明如何進行「百萬小學堂」活動



\*學生以擲骰子方式決定答題



\*學生上台選題號並貼上小組標籤



\*學生上台回答問題



\*表演題設計：讓學生唱跳「風險歌」



\*風險題設計：讓學生體驗風險會隨時出現



# 學生作品成果照片



\* 教師依學生不同的完成度給予不同的評量分數。



\* 校園探訪單 2-原因紀錄

\* 安全行為檢核表

\* 總結性學習單



\* 校園探訪單 1-地點紀錄



\* 「愛麗絲奇遇記」小組討論單



# 教學團隊對話成果



\*運用輔導員團聚時間討論教案細節



\*團員報告分工作業的進度



\*團員試玩疊疊樂，藉以了解學生可能遇到的問題。



\*試教後，團員針對學生表現提出想法



\*團員針對下次教學規畫提出意見



學習單附件：

### GO!GO!快樂上學趣!學習單

一年\_\_班\_\_號 姓名\_\_\_\_\_

小朋友，經過上節課老師詳細的解說，你是不是更認識學校的危險角落呢？接下來，透過這張學習單，希望小朋友能夠和爸爸媽媽討論一下，那些地方是比較危險的？

下圖是家庭的配置圖，請把危險的地方勾起來，並說一說危險的原因，下節課跟老師及同學分享喔！

家長簽名：\_\_\_\_\_

<input type="checkbox"/> 書房 	<input type="checkbox"/> 浴室 	<input type="checkbox"/> 陽台 
<input type="checkbox"/> 走廊 	<input type="checkbox"/> 客廳 	<input type="checkbox"/> 廁所 
<input type="checkbox"/> 臥室 	<input type="checkbox"/> 樓梯 	<input type="checkbox"/> 廚房 

苗

栗

縣談文國小「GO!GO!快樂上學趣」學習單

一年甲班 座號：( ) 姓名：( )

\* 生活中有 80% 的危險是自己不小心造成的，如果我們能遵守約定，不做危險的事，也是保護自己，避免受傷的作法喔！

\* 上過「校園安全與風險管理」的課後，你懂得怎樣在生活中保護自己了嗎？下列保護自己的安全行為，如果你有做到的事請用彩色筆將😊塗上顏色！

題號	安全檢核行為	日期	09/30	10/01	10/02	10/03	10/04
		星期	一	二	三	四	五
1.	我會排隊玩遊戲。		😊	😊	😊	😊	😊
2.	我會遵守遊戲規則。		😊	😊	😊	😊	😊
3.	我會正確的使用剪刀。		😊	😊	😊	😊	😊
4.	我會正確的使用掃除工具。		😊	😊	😊	😊	😊
5.	騎摩托車時，我會戴安全帽。		😊	😊	😊	😊	😊
6.	我會和同學好好相處，不會打架。		😊	😊	😊	😊	😊
7.	玩扯鈴時，我會和同學保持安全距離。		😊	😊	😊	😊	😊
8.	我不會在走廊、樓梯奔跑。		😊	😊	😊	😊	😊
9.	我不會做危險動作、不會爭先恐後。		😊	😊	😊	😊	😊
10.	我不會到「較少人經過的校園角落」玩。		😊	😊	😊	😊	😊

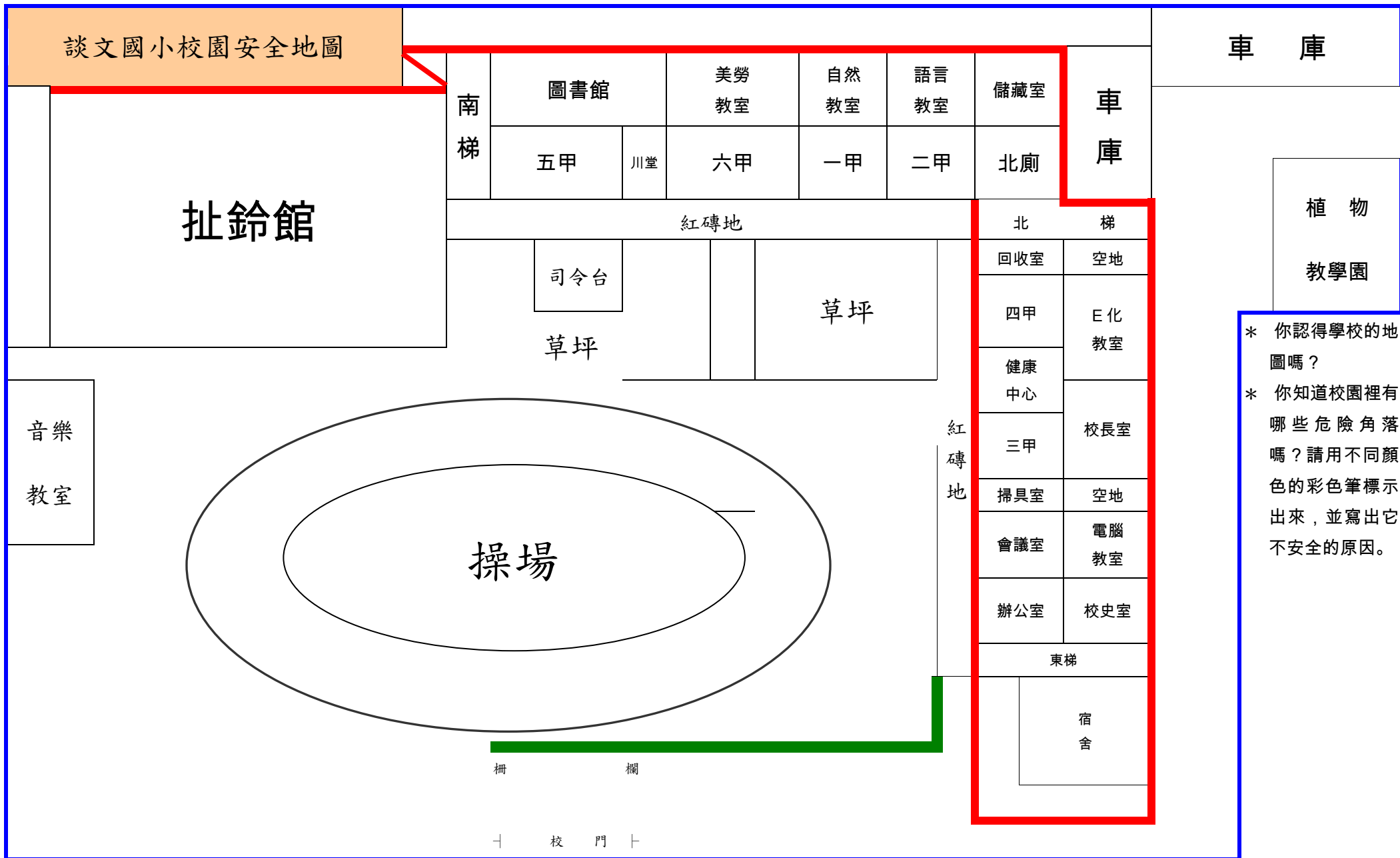
## GO ! GO ! 快樂上學趣

1	發生危險的原因有哪幾種？ <input type="checkbox"/> 自己 <input type="checkbox"/> 別人 <input type="checkbox"/> 老天爺 <input type="checkbox"/> 不知道
2	寫出一件『因為自己不小心而發生危險』的事：( )
3	寫出一件『因為別人不小心而發生危險』的事：( )
4	學校哪裡最容易發生受傷的狀況？請說出地點和原因。
5	畫校園安全地圖時，我們先找哪三個地方？ <input type="checkbox"/> 校門口 <input type="checkbox"/> 健康中心 <input type="checkbox"/> 一甲教室 <input type="checkbox"/> 電腦教室 <input type="checkbox"/> E 化教室 <input type="checkbox"/> 校長室



教室後面	*
扯鈴館	*
車庫	*
校門口	*
樓梯、走廊	*
	*
	*
	*

* 地板溼溼的，滑滑的
* 車子很多
* 很少人會經過
* 水溝蓋有破洞
*
*
*
*



植物  
教學園

- \* 你認得學校的地圖嗎？
- \* 你知道校園裡有哪些危險角落嗎？請用不同顏色的彩色筆標示出來，並寫出它不安全的原因。



# 附件：愛麗絲冒險奇遇記 (放大成 A3 使用)



組別：                      組員：

1. 看完愛麗絲夢遊仙境之後，想一想剛剛的故事的內容，利用圖卡將事件發生的先後順序，排列出來，再寫出 1、2、3、4、5、6、7、8。


他人造成的

自己造成的

2. 風險發生的原因，有可能是自己造成的，有可能是其他人造成的。愛麗絲遇到的風險到底是哪一種，請畫線連連看。

## 「GO！GO！快樂上學趣」風險歌學習單

小朋友，請將你學習好的風險歌，找老師、新朋友或家人，共同完成下列的題目喔！準備好沒？!! LET GO~出發囉！

一年甲班 座號：(     ) 姓名：(             )

一、我會唸【風險歌】的歌詞：老師、朋友、家人給的意見請在空白處寫些鼓勵的話，並簽名於

下面簽名欄中

一二三四五六七 守秩序，不頑皮 啦啦啦啦啦啦 有學保，有健保	遵守生活的約定 自己安全要注意	唸得很通順，真棒！	
	同來學習同遊戲 受傷看病有保障	再加油，會更好！	
聽眾請簽名			

二、我會唱跳【風險歌】歌曲：老師、朋友、家人給的意見請在空白處寫些鼓勵的話，並簽名於

下面簽名欄中

一二三四五六七 守秩序，不頑皮 啦啦啦啦啦啦 有學保，有健保	遵守生活的約定 自己安全要注意	跳得好快樂，真厲害！	
	同來學習同遊戲 受傷看病有保障	再努力一下，會更棒！	
觀眾請簽名			

三、我給自己的表現打幾分？☆☆☆☆☆☆☆☆