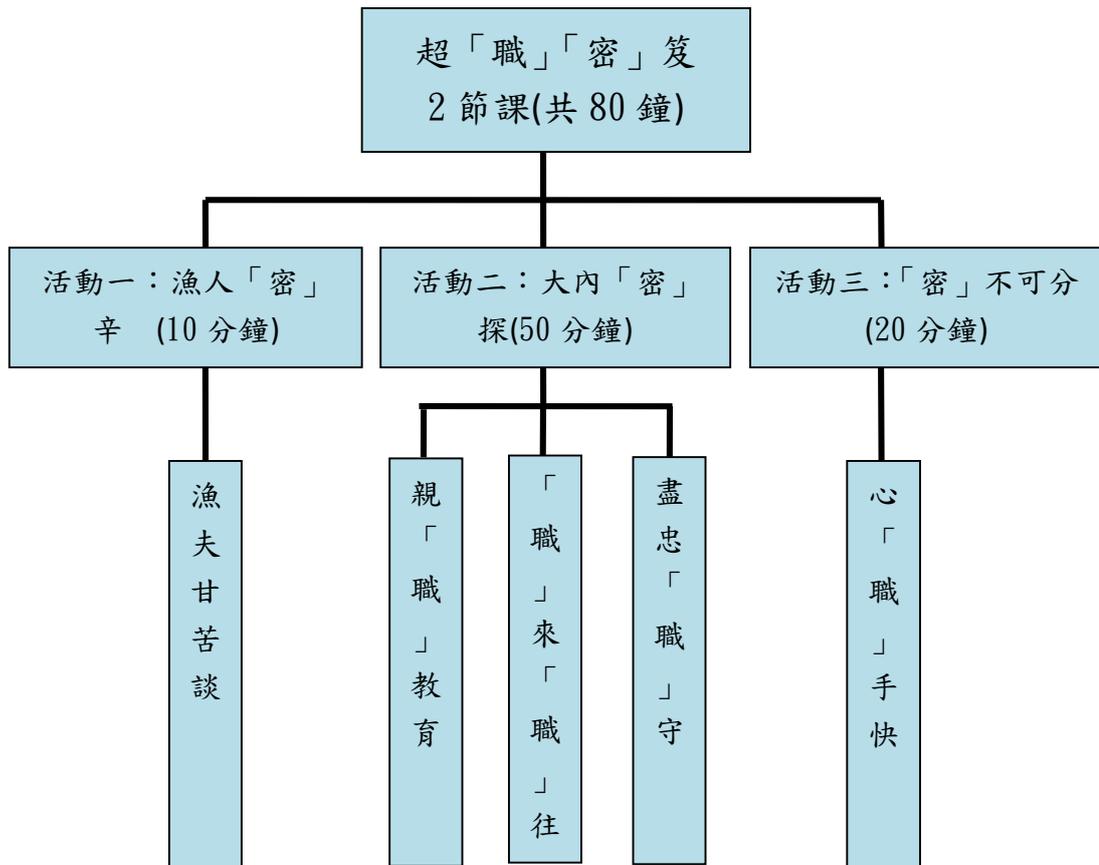


課程說明書：超「職」「密」笈

教學領域	輕微認知缺損---生活課程(社會)				
單元主題	超「職」「密」笈			設計者	林芷君
節數	2 節	教具	投影機、電腦、遊戲牌組	型態	<input checked="" type="checkbox"/> 外加 <input type="checkbox"/> 抽離
教學對象	低年級身心障礙資源班學生				
核心素養			核心素養具體內涵		
			學習表現		
A 自主行動	<ul style="list-style-type: none"> ■ A1.身心素質與自我精進 □ A2.系統思考與問題解決 □ A3.規劃執行與創新應變 □ B1.符號運用與溝通表達 ■ B2.科技資訊與媒體素養 □ B3.藝術涵養與美感素養 ■ C1.道德實踐與公民意識 □ C2.人際關係與團隊合作 □ C3.多元文化與國際理解 		1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。		
B 溝通互動			2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。		
C 社會參與			3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。		
			學習內容		
			7-I-1 以對方能理解的語彙或方式，表達對人、事、物的觀察與意見。		
			A-I-2 事物變化現象的觀察。		
			B-I-2 社會環境之美的體認。		
			D-I-1 自我與他人關係的認識。		
			D-I-3 聆聽與回應的表現		
設計理念/理論依據					
<ol style="list-style-type: none"> Super 在 1957 年提出生涯發展模式，認為 4-14 歲的孩子通常經由對父母以及家人、玩伴的觀察和認同，開始發展自我概念，並理解在團體社會中個體所扮演的角色，以及了解到工作的意義。 父母職業是子女建構心目中職業形象的重要訊息來源之一，子女會觀察父母所扮演的職業角色，想像未來的工作世界，進而影響自己未來的職業期望(李鴻章, 2012)。因此筆者期以向學童介紹常見職業，增進其自我協助及自我引導。 將桌遊融入教學，讓學生在遊戲中學習，體認學習的多元並提升學生的課堂參與度、學習態度與興趣。 					
學習目標			教學資源		
<p>認知</p> <ol style="list-style-type: none"> 能了解各種職業及其特色。 <p>情意</p> <ol style="list-style-type: none"> 願意配合完成各項活動。 能專心聆聽。 <p>技能</p> <ol style="list-style-type: none"> 能依提示說出職業特徵。 能以書寫的方式完成作業單 			<p>一、繪本：</p> <p>石麗蓉 (2015)，爸爸的摩斯密碼，小熊出版。</p> <p>二、桌上遊戲：</p> <p>Banana Man goes to Work(2016)，香蕉人上班趣。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>		

壹、教學活動架構



教學活動說明		
準備活動【漁人「密」辛】	發展活動【大內「密」探】	綜合活動【「密」不可分】
1. 討論繪本中主要敘述哪種職業？ 2. 討論漁夫這個職業有何甘苦。	1. 自由發表自己父母親的職業。 2. 討論上述職業的特色、代表物。 3. 認識其他職業--各種職業與代表物圖卡配對。	1. 職業卡正面朝上、配件卡朝下放置於桌面。 2. 起始玩家翻開配件卡，所有玩家盡快找出相呼應之職業卡。 3. 結束時最多牌卡者為贏家。

貳、教學活動概說

一、準備活動-漁人「密」辛---漁夫甘苦談

1. 討論繪本中主要敘述哪種職業，書寫於作業單中。
2. 漁夫這個職業有什麼開心的地方跟辛苦的地方呢？請學生表並記錄於作業單中。

二、發展活動-大內「密」探

1. 親「職」教育
學生自由發表父母親的職業。
2. 「職」來「職」往
討論家長職業的特色和代表物：畫出職業代表物，讓大家猜猜是什麼職業。
3. 盡忠「職」守
認識其他未提到的職業並與代表物圖卡配對，加強連結。

三、綜合活動-「密」不可分

心「職」手快：參考遊戲「香蕉人上班趣」Banana Man goes to Work(2016)

1. 職業卡正面朝上放置於桌面。
2. 配件卡洗牌後覆蓋於桌面中央。
3. 起始玩家掀開一張配件卡。
4. 玩家們在桌面上找出相對應的職業卡。
5. 先找到並拿取的玩家獲得配件卡。
6. 依序翻牌遊戲，最後獲得最多配件卡的玩家獲勝。



超「職」「密」笈



參、學習單

一、漁人「密」辛

小朋友，「爸爸的摩斯密碼」這個故事裡，主要講

的是哪一種職業的人呢？請你畫或寫出來。

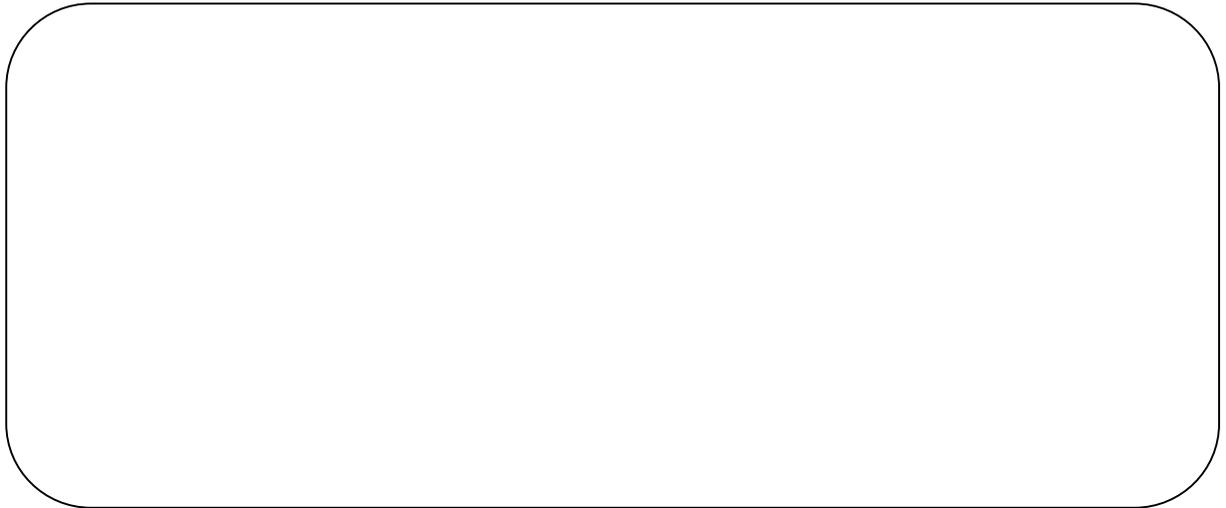
這個職業有什麼開心或辛苦的地方嗎？



二、大內「密」探

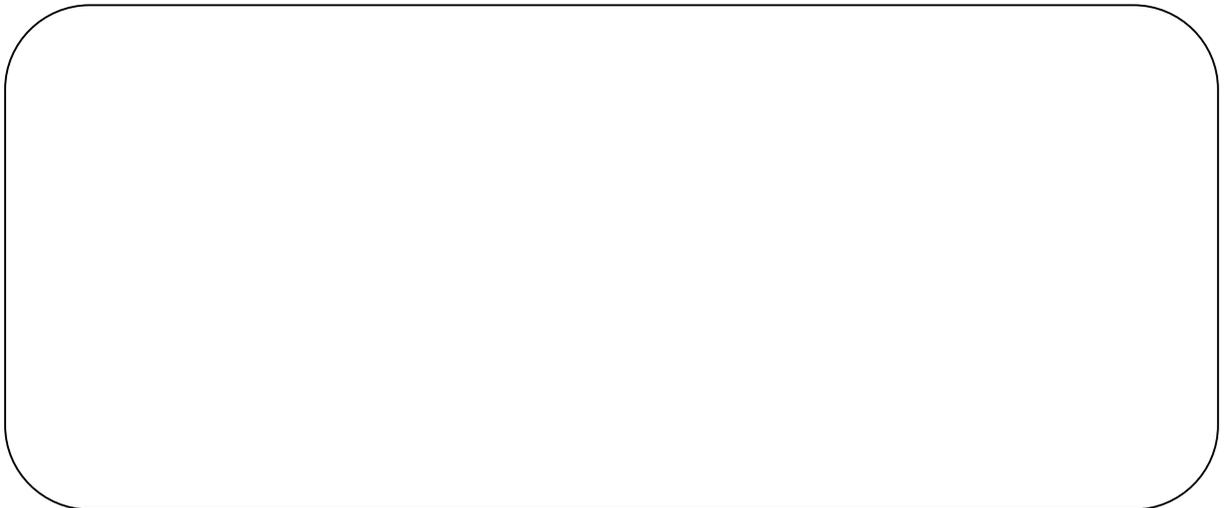
親「職」教育

小朋友，你知道你的爸爸媽媽或者家人是什麼職業的嗎？請把職業畫或寫出來。



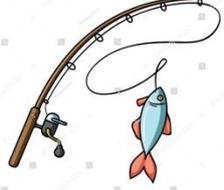
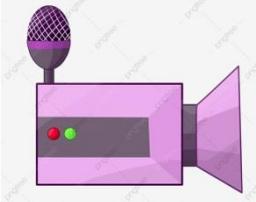
「職」來「職」往

爸爸媽媽或者家人我的工作，有沒有什么代表物，讓人一看就能知道是什麼職業呢？請你畫出來讓大家猜猜看。



盡忠「職」守

小朋友，你覺得圖片中左邊的職業，和右邊的哪一個代表物最速配呢？發揮你的想像力，幫他們湊起來吧！

	<p>▪</p>	
	<p>▪</p>	
	<p>▪</p>	
	<p>▪</p>	
	<p>▪</p>	
	<p>▪</p>	

三、「密碼」不可分

心「職」手快

小朋友，接下來讓我們一起來玩一個好玩的遊戲吧！

遊戲規則

- 職業卡正面朝上放置於桌面。
- 配件卡洗牌後覆蓋於桌面中央。
- 起始玩家掀開一張配件卡。
- 玩家們在桌面上找出相對應的職業卡。
- 先找到並拿取的玩家獲得配件卡。
- 依序翻牌遊戲，最後獲得最多配件卡的玩家獲勝。



肆、遊戲說明書

遊戲說明書：心「職」手快

單元主題	超「職」「密」笈		
遊戲名稱	心「職」手快		
設計者	林芷君	時間	約 20 分鐘
材料	遊戲牌卡	遊戲人數	$2 \leq \text{☺} \leq 6$
遊戲目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能依據配件卡找出正確的職業卡。 2. 能遵守遊戲規則。 3. 能樂於參與團體活動。 4. 能與他人建立友善關係。 		
遊戲規則			
編號	規則說明		
1	<ul style="list-style-type: none"> ● 職業卡正面朝上放置於桌面。 ● 配件卡洗牌後覆蓋於桌面中央。 		
2	<ul style="list-style-type: none"> ● 掀開一張配件卡。 ● 玩家們在桌面上找出相對應的職業卡。 		
3	<ul style="list-style-type: none"> ● 先找到並正確拿取職業卡的玩家獲得配件卡。 ● 依序翻牌遊戲，最後獲得最多配件卡的玩家獲勝。 		
遊戲結束與計分	<ul style="list-style-type: none"> ● 40 張配件卡翻完即遊戲結束。 ● 獲得最多配件卡的玩家獲勝。 		