

附件三：作品說明書

彰化縣 111 年度精進特殊教育教學品質作品徵選

作品說明書

壹、參賽組別 自編教材組 自製教具組 輔助科技/數位學習教學軟體組

貳、作品名稱：彰化好好玩

參、適用對象：國小三年級以上學童，包含學障、輕度智能障礙學童皆適用。

肆、設計動機：透過遊戲的方式，讓學生能自主學習，拓展人際關係，養成良好的興趣。

伍、內容概述（含製作過程，若有廢物再造之情形請詳加說明）：利用彰化縣知名景點的實體照片，拼貼成大富翁遊戲，結合學生日常經驗及數學課程內容，製作而成。

陸、使用方式（教學活動、評量方式）

【教學活動】

配合國小數學「1000 以內的數」，來進行遊戲，教學活動如下：

1. 每位學生領取 14 張千元鈔、1 張 500 元鈔、5 張百元鈔，合計 15000 元。
2. 指定一人，或由教師擔任「銀行」的角色。
3. 學生猜拳，贏的人先選擇棋子，進行遊戲。
4. 玩家依序由起點擲骰，依擲到的點數前進。
5. 若抵達之地點，尚未興建旅館，即可依當地價格，付款給銀行，並興建旅館。
6. 若抵達之地點，已有其他玩家興建旅館，則須依當地價格，支付租金給屋主。
7. 當抵達「機會」或「命運」格子時，則抽取「機會」或「命運」卡牌，再依牌上指示進行遊戲。
8. 當玩家停留於「起點」時，可以領取 1000 元獎金。
9. 鈔票用完時，即退出遊戲。

10. 當遊戲進行 30 分鐘時，結算所有玩家的鈔票總額，來決定誰是贏家。

【評量方式】

1. 採用「實作評量」的方式，確認學生是否能正確計算骰子的點數。
2. 採用「實作評量」的方式，確認學生是否能正確支付金錢。
3. 採用「實作評量」的方式，確認學生是否能正確找錢。
4. 採用「動態評量」的方式，讓學生經由老師及同儕的協助，發展「近側發展區」，提昇心算及鈔票使用能力，同時藉由遊戲，激發學生人際互動、問題解決的能力。

柒、具體學習成效佐證：

1. 學障及智能障礙學童能正確辨認 100 元、500 元、1000 元鈔券。
2. 學障及智能障礙學童能正確加總骰子的數目，並進行遊戲。
3. 學障及智能障礙學童能正確支付鈔票。
4. 學障及智能障礙學童能正確找錢。
5. 學障及智能障礙學童能一同遊戲，提昇人際關係。