

南投縣 105 年度特殊教育教材教具製作比賽作品說明書

一、作品名稱：南投社區購(Nantou search go!)

二、製作單位：南投國小特教班

三、作者：張盈真

四、適用領域：社會領域

五、適用對象：智能障礙學生

六、設計動機：

1. 配合特教班社會領域主題，希望透過此教材讓特教班孩子對於學校附近之社區商店更加認識。
2. 本校附近為商業區，有許多不同種類之商店，藉由地理位置之便利性，讓學生可以認識商店並與真實商店做聯結。
3. 作品名稱之概念，除了讓學生可以學會認識南投國小附近之商店、進而進入商店購物外，英文名稱取名『search go』除了取『社區購』之諧音外，另有『探索去』之含意。本校特教班之定期社區探索課程亦可與其結合。

七、功能：

1. 生活化：學校附近社區之商店對學生而言很常見且生活化，加上購物是生活必需之技能，希望藉此讓學生先認識學校附近之商店，並學會在自己學校附近之商店購物。
2. 多元化：藉由認識各種不同之商店，讓學生理解不同之商店有其不同之性質及販賣之物品。
3. 在地化：教材裡之各種商店，在學校附近皆有相同性質之商店，方便讓學生到達並做聯結。教材內容並加入南投市之特產商店，除了讓學生認識學校附近之商店外，亦延伸至了解何謂特產。
4. 趣味性：運用教具撲克牌，可讓學生以玩撲克牌的方式進行上課內容及複習，引起學生學習興趣並維持動機。
5. 延展性：教學內容可與數學領域及其他領域進行統整課程，撲克牌可進行之遊戲則相當多元，可擴充遊戲之娛樂性。

八、製作方法：皆運用電腦文書處理軟體製作，搭配護貝機使教具能保存得更久。

1. 教材部分：先設定好上課要指導學生之 22 種學校附近商店及南投市特產，再將相關圖片及商店性質之文字敘述放入教材中。

2. 教具部分：

(1) 撲克牌-將各種商店販賣之商品共 52 種，設計入 52 張撲克牌中，和撲克牌相同有四種花色及數字 1~13，共 52 張。可做為圖卡及遊戲使用。22 種商店則做成撲克牌裡之鬼牌。

(2) 字卡：將商店的名稱及販賣物品的名稱做成字卡，可和撲克牌於上課時交相運用。

九、使用說明：

1. 上課時先使用 word 教材介紹各種商店，並於介紹時將撲克牌裡販賣物品之卡片拿出搭配介紹。

2. 介紹完後，將製作成商店之鬼牌及其他的撲克牌當成教具上課，讓學生深入了解各種商店裡販賣及可能出現之物品(字卡亦搭配使用)。

3. 全部介紹認識完後，開始運用撲克牌進行各種遊戲。

(1) 原本撲克牌可進行之遊戲如：抓鬼牌、撿紅點、接龍等……皆可玩。

(2) 將撲克牌裡之數字及花色進行不同之遊戲。如：分類、認識數字等……。

(3) 52 張撲克牌及鬼牌之圖案可進行之遊戲：鬼牌代表之商店可讓學生抽出後，再由 52 張撲克牌中找尋商店裡所販賣之商品卡等……。

(4) 52 張撲克牌可讓學生進行分類遊戲，如：吃的及不能吃的等……。

(5) 其他經教師延伸課程後可進行之遊戲。

十、使用效果及建議：(或注意事項)

1. 上課除使用印出來的教材外，亦可將教材放於電腦中使用，或是製作成 ppt 檔上課使用，端看學生對於教材呈現之接受度及愛用度，教師再微調使用。

2. 撲克牌於製作時有先考量學生使用之方便性，故將撲克牌之尺寸略放大，方便教師上團體課及學生遊戲時使用。

3. 若時間允許，可實際去拍攝學校附近商店目前的照片放入教材中，學生上課時會更有真實及熟悉感。

