

## 【大家來找碴】

### 語文主題教案：勇敢表達

課程目的：逐步建立語文運用的基礎

課堂學習期望：

1. 專心聆聽以理解別人說話的意思，也樂意用說話與人溝通，或以圖畫、文字表達想法和感受
2. 留意在日常生活接觸到的語文材料，認識語文的特點
3. 能從日常對話、生活經驗和故事中，理解事情的時序或因果關係

課程階段：

階段一：〈詞彙〉豐富的詞彙

階段二：〈描述〉說出不一樣

階段三：〈敘事〉想想不一樣的原因

### 勇敢表達 1—豐富的詞彙

目標：

1. 透過遊戲卡牌引導，鼓勵兒童用多樣化、豐富的詞彙來表達。
2. 透過同儕互動，增加兒童彼此間的詞彙量。

對象：3 歲以上兒童

人數：6 人(一組)

時間：40 分鐘

器材預備：桌遊—大家來找碴、計分工具(可以為代幣、貼紙、劃記皆可)

工作紙搭配：工作紙 1

流程	內容	教學重點	耗時	器材
示範	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 抽取一張牌，將一面展示給兒童看，請兒童說出在卡片上看到什麼。</li><li>▪ 每一張卡片都可以回答很多不同的內容。</li><li>▪ 引導語：這是什麼？還有什麼呢？他身上有什麼呢？</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 鼓勵兒童用各種形容詞來形容看到的圖片。</li><li>▪ 可以引導兒童從物件、顏色、形狀、心情等。(參考「卡片示範 1」)</li><li>▪ 有目標的引導兒童看牌上的細節，並引導兒童說出來</li><li>▪ 適時的示範說出老師看到的物品</li><li>▪ 適時的重述兒童說的詞彙給全部的兒童聽，或是協助兒童修正成較合適的描述方式</li></ul>	5 分	
規則說明	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 待兒童熟悉表達方式後，開始說明</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 確保兒童理解如何輪流，老師可以</li></ul>	10 分	

	<p>小組內遊戲進行方式。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 輪流當<b>翻牌者</b>，翻牌後說出看到這張牌有什麼，若成功說出，則可獲得一分。</li> <li>• 同一張牌，順時針傳給下一個人，成功描述可以獲得一分，若想不到可以選擇不得分並跳過，將牌傳給下一個人。</li> <li>• 同一張牌直到傳回給翻牌者，一回合結束，由下一位兒童擔任翻牌者，翻開一張新的牌。</li> </ul>	<p>透過多次的問答來確認兒童了解先後順序，如詢問：A 結束後輪到誰？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 確認兒童知道輪到自己時應該做的事情，可以透過反問來確認兒童理解的狀況，如： 師：我回答完以後要做什麼呢？ 生：得到一分！ 師：然後我還需要做什麼呢？ 生：把牌傳給下一個人</li> <li>• 確認兒童知道什麼時候應該要換一張卡片</li> </ul>		
遊戲進行	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 讓兒童圍成一圈來進行遊戲</li> <li>• 老師可以斟酌遊戲結束的時間：               <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 所有的兒童都當過翻牌者</li> <li>(2) 玩完所有的牌，或是玩完指定牌數(如 20 張牌)</li> <li>(3) 訂定時間，當時間到時，遊戲結束</li> </ol> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 透過兒童同儕互動，可以增加兒童對語彙的反饋，並能透過聽他人的表達，刺激自己有更多的想法。</li> <li>• 鼓勵兒童獨立進行遊戲，老師的角色以維持遊戲的流暢及鼓勵兒童為主。</li> </ul>	15 分	
結算分數	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 當遊戲結束時，進行算分與總結</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 協助兒童算分數。</li> <li>• 可以挑出剛剛兒童說的詞彙中很特別的、印象深刻的來分享。</li> </ul>	10 分	

卡片示範 1

卡片	形容詞彙
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 雪人</li> <li>• 戴帽子的雪人</li> <li>• 戴圍巾的雪人</li> <li>• 戴藍色點點帽子的雪人</li> <li>• 戴紅色藍色條紋圍巾的雪人</li> <li>• 戴墨鏡的雪人</li> <li>• 戴綠色墨鏡的雪人</li> <li>• 白色的雪人</li> <li>• 點點嘴巴的雪人</li> <li>• 開心的雪人</li> <li>• 心情很好的雪人</li> <li>• 在笑的雪人</li> </ul>

## 勇敢表達 2—簡潔的描述

目標：

1. 透過遊戲卡牌引導，鼓勵兒童以句子進行表達。
2. 透過同儕互動及回饋，練習「說給他人理解」與「聽他人表達」。

對象：3 歲以上兒童(建議先玩過第一階段)

人數：6 人(一組)

時間：40 分鐘

器材預備：桌遊—大家來找碴

工作紙搭配：工作紙 2

流程	內容	教學重點	耗時	器材
示範	<ul style="list-style-type: none"><li>• 抽取一張牌，將一面展示給兒童看，請兒童說出在卡片上看到什麼。</li><li>• 將該牌翻面，詢問兒童有什麼地方不一樣，引導兒童除了用手指指出不同外，要「說出」不同的地方。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 透過示範讓兒童了解遊戲卡牌的構造，卡牌前後圖案相似卻不同。</li><li>• 引導兒童以「描述」的方式說明前後的不同之處。(參考「卡片示範 2」)</li><li>• 老師可以協助兒童將想說出來的話說出來，調整修正，並請兒童複述。</li></ul>	5 分	
規則說明	<ul style="list-style-type: none"><li>• 輪流當「小關主」</li><li>• 小關主在桌面上擺放 3 張卡片</li><li>• 小關主倒數 5 秒讓其他人記憶</li><li>• 5 秒後其他兒童趴下，小關主從 3 張卡片中選擇一張卡牌翻製背面，翻好後通知大家：「天亮了」</li><li>• 小關主問：「找找哪裡不一樣」找到卡牌不同處的兒童可以舉手，由小關主選擇一位兒童回答</li><li>• 回答的兒童需要用「說的」來說出不同之處，若說對了，則可由該為兒童取得這張被翻過的牌作為分數</li><li>• 若回答的兒童沒有說對，則可以點選其他兒童回答</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 確認兒童了解小關主的任務，老師可以多次演示小關主的角色，也可以請兒童出來示範。</li><li>• 藉由指令語提示兒童流程與時機點。</li><li>• 當兒童熟悉遊戲規則後，擺放的卡牌張數可以增加至 5 張、7 張，相對應由小關主翻開的牌數也可以增加至 2 張、3 張。</li></ul>	10 分	
遊戲進行	<ul style="list-style-type: none"><li>• 讓兒童圍成一圈來進行遊戲</li><li>• 老師可以斟酌遊戲結束的時間：<ol style="list-style-type: none"><li>(1) 所有的兒童都當過翻牌者</li><li>(2) 玩完所有的牌，或是玩完指定牌數(如 20 張牌)</li><li>(3) 訂定時間，當時間到時，遊戲</li></ol></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 確保兒童距離牌的位置相當。</li><li>• 維持遊戲流程順暢，並儘量引導讓每個兒童都有答題機會。</li><li>• 協助兒童表達與描述，適時的提供詞彙供兒童模仿。</li></ul>	15 分	

	結束			
結算分數	<ul style="list-style-type: none"> <li>當遊戲結束時，進行算分與總結</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>協助兒童算分數。</li> <li>可以挑出剛剛兒童描述的詞句很特別的、印象深刻的來分享。</li> <li>可以請兒童分享剛剛哪一張卡片印象最深刻，原因是什麼。</li> </ul>	10 分	

卡片示範 2

卡牌正面	卡牌背面	示範描述
		<ul style="list-style-type: none"> <li>雪人原本有戴太陽眼鏡，之後的圖片沒有戴太陽眼鏡</li> </ul>

## 勇敢表達 3—想想不一樣的原因

目標：

1. 透過遊戲卡牌引導，鼓勵兒童思考邏輯並表達想法。
2. 透過同儕互動及回饋，練習「說給他人理解」與「聽他人表達」。

對象：3 歲以上兒童(建議先玩過第二階段)

人數：6 人(一組)

時間：40 分鐘

器材預備：桌遊—大家來找碴

工作紙搭配：工作紙 3

流程	內容	教學重點	耗時	器材
與階段二同	<ul style="list-style-type: none"> <li>操作方式與階段二相同，唯獨在兒童回答時，除了說出卡牌前後不同處外，請兒童說說卡牌前後的「連結」，可以讓兒童思考原因、編成故事。(參考「卡片示範 3」)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>引導語：為什麼會變這樣呢？發生什麼事呢？</li> <li></li> </ul>	40 分	

卡片示範 3

卡牌正面	卡牌背面	示範描述
		<ul style="list-style-type: none"> <li>雪人原本有戴太陽眼鏡，太陽變小以後，他就把太陽眼鏡拿下來了</li> <li>雪人原本在外面的時候有戴太陽眼鏡，他回到家後就把太陽眼鏡拿下來了</li> </ul>