



## 二、探索目標

### (一)、認知

- 1、認識撲克牌中人物的由來。
- 2、知道撲克牌的由來及製造過程。
- 3、知道撲克牌中與花色及意涵。
- 4、認識其他國家的撲克牌及其地理位置形狀。

### (二)、情意

- 1、培養撲克牌遊戲中面對輸贏的態度。
- 2、培養自我負責的態度。
- 3、培養分工合作的態度。
- 4、培養創造聯想及欣賞的能力。
- 5、享受玩撲克牌的樂趣。

### (三)、技能

- 1、促進觀察、思考、比較、對應的能力。
- 2、增進設計創作、思考的能力。
- 3、增進探索、解決問題的能力。

## 三、創新教學課程發展歷程：

**(一)了解孩子的生活經驗，建立共同的學習：**孩子從最愛老K國王中開始探索，發現他有鬍子、頭髮捲捲的、J騎士還有凶凶的表情、鬼牌的小丑怎麼看起來很搞笑！Q皇后好美喔！這些都是孩子眼中看到的所謂「異國人士！」

### 1-1-1 孩子眼中的撲克牌，K有什麼圖案呢？代表的點數是…？

創意思考發表過程

一、調查：不認識撲克牌上英文字母『JKQ』的有16人；認識英文的有8人。  
二、預測：老k國王牌上有什麼圖案呢？我記得有…？  
暉哲：兩個頭。鈞亞：有人士桓：一把劍。暉哲：有衣。郁珊：有脖子。昱丞：有很多件衣服。士桓：有鬍鬚。俊賓：有方塊。宜汕：有水果刀。俞揚：有皇冠。

#### 教師省思：

撲克牌上的點數1-10，孩子會去計數，然而「JKQ」是英文字，對某些孩子來說有些困難，老師邀請專家來教唸，孩子玩國王裝扮以及預測觀察的遊戲，並請代表13點的班上座號13號俊賓來當國王，加深孩子的印象！藉由預測、觀察、繪圖、扮演的活動中，讓孩子知道K國王牌代表的點數並也滿足孩子角色扮演的慾望！

精彩實錄



觀察放大的撲克牌。



觀察繪畫K國王。



裝扮國王。



我是13號K國王。

### 1-1-2 看到撲克牌上「Q」字會想到什麼？國王有戴皇冠、穿漂亮的衣服，就是皇后嗎？有戴皇冠、穿漂亮衣服的女生，就是皇后嗎？

創意思考發表過程

一、聯想：看到撲克牌上「Q」字會想到什麼？柏瑋：皇后，。宇智：想到是「12」，。士桓：像人的頭，臉上有鬍鬚…

二、討論：什麼是「皇后」？我所知道「皇后」…

宇智、士桓：我看撲克牌就知道，雅梵：頭上有戴皇后，俞揚：書上有說，昱樺：因為上面有拿花。

宇智：有國王就會有皇后，昀融：要戴皇冠，昱樺：脖子上要有項鍊…

三、尋找書中的「皇后」，分享並確認書中的皇后

#### 教師省思：

「Q」是12點，孩子們創意聯想「Q」，孩子們會從外形「0」去辨識（像球、雞蛋、橢圓形…），小朋友當場大笑，相對的也認識這個「Q」字。小朋友提到看到「Q」會想到「皇后」，但是撲克牌上的皇后與我們一般印象中的皇后不太像，因此老師採取「放聲思考」讓小朋友發表說出他腦中所知對「皇



后」的印象，小朋友提出有 14 項「戴皇冠、住在城堡裡、大家都要聽皇后的話…」等。並請小朋友到語文區去尋找、印證、發現問題，例如：戴皇冠就是皇后嗎？從尋找過程中可以發現，孩子仍有一些迷思概念，然而經由孩子們提出問題、彼此討論中就會去修正其想法。等孩子們對「皇后」已有基本的概念後，再去觀察、比較撲克牌上的圖案，經由多次觀察的活動，發現孩子的觀察力變得更好，能發現撲克牌上面細部的地方，提出表情(微笑、眯眼)、服飾(項鍊、手鍊、頭巾…)。

精彩實錄



觀察放大撲克牌的特徵



從書中尋找答案



孩子對皇后的印象



Q 皇后觀察畫

### 1-1-3 我觀察四張撲克牌 J 的發現是……

創意思考發表過程

一、觀察與發現

昀融：「臉轉的不一樣」、子涵：「梅花騎士的臉有點生氣」、冠佑：「他們四個都很像女生！」、罡丞：「黑桃騎士眼睛怪怪的?!」、家儀：「梅花騎士和黑桃騎士的頭髮是捲的！」

**教師省思：**

這些 J 騎士撲克牌的表情也真的如孩子所說，有些好像生氣、有些眼神表情凝重！在介紹過 K 和 Q 的點數和牌上的圖案意義後，老師和孩子共同檢視牌面 1-13 點數還缺少哪些？做這動作都是在為第三個孩子投票的遊戲「接龍」做為預備，所以當老師和孩子一起排順序時，孩子很自然的就會視 J 為 11，因此老師就開門見山的向孩子介紹 J 代表的點數就是 11，並請孩子直接觀察這張撲克牌，並請孩子把騎士圖案畫下來，在觀察撲克牌時孩子的發現真的很有趣！

精彩實錄



J 騎士眼睛怪怪的。



我來學撲克牌上的 J 騎士表情。



觀察畫。



扮老 K 國王、騎士。

### 1-2 撲克牌的玩法？撲克牌釣魚遊戲中學學習到什麼？是不禮貌、作弊、犯規！？

問題解決過程

一、幼兒介紹玩法

婉琳示範「釣魚遊戲」，她說「先洗牌、發牌，一樣的牌可以拿起來」，接著輪流翻牌時，老師發現婉琳跳過既有的順序翻牌，老師：「喔喔！這是…??」泓毓：『不禮貌』，子涵：『作弊！』宜汕、昌諺：『犯規！』老師詢問婉琳，她回應一時情急忘記了！

二、運用了繪本『我輸了、我贏了』來引導孩子看待輸贏的態度

**教師省思：**

從孩子的回應中可以看出，顯然有些人知道作弊和犯規的意思，因此老師暫停遊戲機會教育，藉此跟孩子宣導誠實的美德，不管任何的競賽比賽遊戲終究有輸有贏，但是我們在遊戲中必須遵守遊戲規則，這樣才是誠實的好表現喔！玩撲克牌前調查孩子對輸贏的感受，大致有失望、怪怪的、難過、傷心、生氣，對於遊戲有輸贏的情緒是很正常的，如何正向思考再次迎接挑戰，則是老師要傳遞的概念，老師在之前就觀察到孩子有為輸贏爭吵的情形。而老師也特意在一連舉行三天的撲克牌比賽下，原因為：1. 評量孩子對遊戲的熟悉度 2. 評量孩子對遊戲的輸贏坦然態度 3. 評量同儕遊戲的禮儀及輪流等

待。最後宇智贏過冠佑，老師宣佈冠亞軍時，都分別舉起他們的手，當然此時要教導孩子的就是『風度』、『禮儀』，當老師請冠佑可以向宇智說聲恭喜恭喜時，此時士桓冒出「老師，我爸爸說這時候可以說『承讓、承讓！』」當然老師也同意並向孩子解釋此意義，看來欣慰的是這個主題中家長在家中和孩子玩撲克牌時，不但拉近親子關係、學習面對輸贏態度，像是相關的詞句，經由家長的教導，孩子也學習到許多呢！

精彩實錄



輪到我翻牌。



不可以偷看別人的牌。

### 1-3 還有玩牌過程中，孩子發現有些撲克牌不完整，無法玩，怎麼辦呢？

問題解決過程

一、分享在家自製的撲克牌組合

1. 士桓分享自製坦克車、飛機。士桓：我上次做戰鬥機，機翼會下垂，所以這次我用膠帶斜斜的黏住，就不會下垂，並且在上面加個斜斜的尾翼。

**教師省思：**

孩子們突發奇想可以發揮創意組合成藝術作品。家長陸續提供不完整的撲克牌，激發小朋友創作的動機，士桓做了飛機和坦克車，俞臻分享二個不同形態的房子，一間高房子，另一間矮房子有二個門可以打開，而且裡面有製作桌子、椅子，小朋友覺得很有趣，看起來好像扮家家酒的東西，小朋友才發現原來撲克牌也可以剪剪貼貼做很多東西。作品分享過程中除了讓創作者介紹作品並學習表達創作的想法，也幫助欣賞者了解創作者的理念，並學習不同的創作型態，無形中增加學習技巧、刺激靈感的機會。欣賞者也針對作品給予回饋，不僅增加創作者的信心，也可提出建議幫助創作者修正自己的作品，這是一個彼此互惠而正向的分享活動。也因為孩子們的創意作品彼此分享，現在撲克牌創意組合組不斷有獨特的藝術作品出現，激發更多小朋友想要創作的慾望，產出更多藝術作品，展現孩子無限的創意。

精彩實錄



這是在家裡自製的飛機。



這是坦克車。



我們三人合作做一架戰鬥機。



### 1-4-1 老K撲克牌如何佈置教室變成山洞？山洞要蓋在哪裡？是否有其他的想法？

問題解決過程

婉淋：把紙凹起來像半圓弧狀。（這樣才可以看到裡面的老K牌！）

昌諺：要放在後花園木板上的洞

☉老師運用椅子的縫隙來放紙張，並請國王來試試看！結果是國王根本過不了！

昱樺：那就全部用膠帶黏在一起，老K撲克牌圖案在裡面（用很多人的手搭建）

老師：請10位孩子用雙手幫忙拿西卡紙，孩子紛紛說手好痠喔！老師問：那要如何將半圓弧形撐起來

昱樺：用一個竿子，用好多個竹子（用竹竿試試看、竹子撐不住，會打到人！用我的腳撐撐住）

☉老師在此發現孩子會尋找相近的兩個點，例如：工作櫃和棉被櫃，工作櫃和工作櫃，而孩子看了看天花板，瑋哲竟然想出撐山洞弧度的辦法，就是用繩子吊起K國王紙板。

**教師省思：**



昱樺竿子用黏的，下面底部也要黏，但是要用爬的！老師請子涵來過山洞時，就被竹子打到了！而當當大夥看到此幕，便紛紛說，『那就不要做山洞，做別的好了！』老師一問班上竟有 19 人要放棄，只有 4 個人願意想別的方法！因此，老師藉此教育孩子遇到挫折，應該克服困難！接著老師分發三張西卡紙給幼兒，並開始尋找同伴，鼓勵孩子嘗試，結果孩子就變的有點願意嘗試，並分別去試試看。這部分從全班討論到小組停了很久，果然「等待、給孩子思考」是有收穫的！孩子觀察吊好的 4 個山洞離形間有漏洞，一段黑，一段是亮的！要把空的山洞補滿是一項大工程，孩子們將三張黏在一起大小的西卡紙繼續拼接，由於 4 個山洞已經吊起有重量，因此，孩子必須學習合作把左右兩邊的紙拉靠近再進行黏貼，最後終於成功了！

精彩實錄



K 國王圖案怎麼佈置



可以黏在櫃子上



用竹竿頂住



用繩子吊起來

### 1-4-2 「Q 皇后」的觀察繪畫作品，要如何佈置教室呢？

師生對話問題解決過程

一、討論：Q 皇后的作品要怎麼佈置教室？  
子涵：把作品摺一半，貼成正方形櫃子，放在工作櫃上，昱樺：變成「日曆」，貼在西卡紙上，搓兩個洞起來。…(礙於篇幅，僅呈現部份幼兒想法)  
二、討論：既然決定要做皇后日曆，我們要怎麼做呢？  
秀宸：我們先在後面放一張紙，再把圖畫紙貼上去。  
◎老師：除了圖畫，日曆上還要有什麼？子涵：日期。昱樺：文字，我們可以自己寫字。昌諺：打洞。俞臻：數字。柏瑋：扣環。岱哲：星期。冠佑：要有圖案。  
◎老師：日曆有這麼多天，我們只有 30 張怎麼辦？子涵：一天一張，不夠再畫。昌諺：我會太累，我們先畫 30 張就好。冠佑：先畫 30 張，之後再畫其他的。

**教師省思：**

孩子們提出「正方形櫃子、日曆、摺成青蛙…等方式，挺有想法，經由多次討論、思考，孩子的創意果然有精進，能提出多元的想法。最後「日曆」與「池塘」中，是同票，所以孩子再一次票選，最後「日曆」以 17 票獲得高票。孩子們討論要把 Q 皇后繪畫的圖畫佈置成皇后日曆，孩子討論日曆內要有日期、文字、星期、數字.. 等，還要加上扣環，然而只有 30 張，可是日曆有 365 張非常多，怎麼辦呢？小朋友很有趣，覺得會很累，於是討論，先做 30 張，其他下次再做，因此孩子們分工合作，共同製作 Q 皇后日曆，並製作出 5 月、6 月的日曆。完成後還會期待隨時去翻閱日曆。

精彩實錄



討論日曆上的內容



觀察日曆上的日期



Q 皇后日曆的掛圖



6 月 4 日星期四

### (二)開啟文化的視野，揭開世界觀

孩子們對「撲克牌」的製作方法、圖案、外觀等充滿好奇，老師聯繫到位於台中市的「立網撲克牌工廠」，

參觀後孩子認識了不同國家的撲克牌，從圖案、形狀、功能等認識到他國的文化事物。

## 2-1 我想知道撲克牌是怎麼做的？參觀撲克牌工廠，認識各國不同類型的撲克牌……

問題解決過程

一、參觀的提問

Q1：為什麼撲克牌買來不會皺皺的？可是用久就會皺皺的？為什麼要做撕不破的撲克牌？

Q2：為什麼撲克牌要用紅心、方塊、梅花、黑桃的圖案，可以用別的圖案嗎？

Q3：我想知道撲克牌是怎麼做的？

Q4：為什麼撲克牌摸起來是油油的？滑滑的？

Q5：撲克牌撕不破，那剪刀可以剪破嗎？

Q6：撲克牌有哪些形狀？有圓形嗎？

Q7：是誰請你們做撲克牌的？（礙於篇幅，簡報中呈現）



精彩實錄



包裝撲克牌。 分條機將一大張印好的撲克牌切割分條成 6 長條。 世界各國的撲克牌。

## 2-2 婉琳的新聞報導：冰島火山爆發，困機場旅客；英國籍蘿拉老師，她和我們哪裡不一樣？

問題解決過程

一、婉琳的新聞報導

老師：冰島在哪裡？婉琳：看地球儀。宇智：可以看地圖！老師：那等一下老師去教具室，借這兩樣東西我們來找找。婉琳：「老師，我找到了！那台灣呢？！」老師寫下「台灣」讓孩子尋找。

二、孩子對外國人的認知，對世界上有多少國家的認知如何呢？

蘿拉老師未進班之前，孩子預測外國人和我們的不同有：頭髮、皮膚、眼睛、說的話..等。老師：世界上有幾個國家？

宏毓：無限個。昀融：100 個。宇智：1000 個。冠佑：101 個。俞臻：10 個。立媛：19 個。家儀：63

三、由家長尋找英國籍蘿拉老師來班上讓孩子知道，的確這個世界上還有許多國家的人種。

**教師省思：**

撲克牌主題進入到探究撲克牌中人物階段，這些國王、騎士、皇后..等，皆是外國歐洲民族的人物，孩子先前已經觀察到他們的國王騎士也有戴帽子、留長頭髮、頭髮燙捲捲的..等，因此，要如何介紹這些較艱深的人物及所屬國家呢？！老師則希望孩子的學習可以是有趣的，並非是填鴨式的記憶背誦，老師希望借蘿拉老師真人蒞臨班級、探究尋找地球儀、地圖上國家..等，能夠慢慢開啟孩子小小心靈的世界觀，讓孩子知道，除了台灣，世界上可是還有許多不同的人種、國家、說著不同語言、文化、飲食...等，而美麗的地球只有一個，大家要學會互相尊重，要好好珍惜地球資源！

精彩實錄



新聞報導—冰島火山爆發










國家位置

頭髮不同

蘿拉老師介紹她的國家—英國



2-3 我們為什麼認識這個國家？人？事？物？撲克牌中的人物、故事、國家（礙於篇幅，僅呈現部份）

問題解決過程	國名	孩子畫的國家土地形狀	我覺得那個國家的土地形狀像什麼？	我們為什麼認識這個國家??人?事?物?
	冰島		俞臻：三角龍 昌諺：劍龍 婉淋：刺蝟 士桓：航空母艦	 小虎寶貝大夥一起說『火山爆發!!』
	希臘		家儀：像數字7 秀宸： <u>像毛毛蟲</u> 宜汕、昱樺：像槍 昌諺、俊賓：飛刀 泓毓：蓮澎頭	昱樺：唯一拿武器的皇后在希臘 雅梵：有一個女神在希臘 士桓： <u>帕拉斯雅典娜女神</u> 昌諺：希臘去攻打土耳其 宇智： <u>雅典娜住那裡。</u>
	台灣		昀融：小黃瓜 士桓：地瓜 宇智：香蕉 子涵： <u>像一坨大便!</u> 昱樺：蘿蔔	孩子說不出來有關台灣的人事物，老師體認到可以多介紹本國的人事物。因此老師藉由新聞報導 <u>陳樹菊</u> 阿嬤為台灣人去美國接受表揚的事蹟，
	英國		雅梵： <u>襪子</u> 立媛、柏瑋：鵝 俊賓：像飛鳥	立媛：因為 <u>蘿拉</u> 老師住在 <u>英國</u> 。 昱樺：梅花騎士 <u>蘭斯洛特</u> 住在這裡。
精彩實錄	    <p>冰島在哪裡！。撲克牌建築師<u>布萊恩</u>博格住美國。台灣真的好小喔！ 各個國家的撲克牌。</p>			

2-4 撲克牌的用途，由專家資源-小學部綺嬋老師、幼稚園瓊慧老師分享不同的撲克牌。

問題解決過程	<p>一、小學部綺嬋老師分享搜集的撲克牌及搜集的原因-旅遊、風景、教學使用。            二、幼稚園瓊慧老師分享搜集的原因-旅遊、繪畫風格-版畫。3.撲克牌的用途            三、幼兒觀察並發表：            昱樺：可以做紀念，有拍照、得獎照片、風景照片，還可以<u>學到東西</u>，子涵：可以<u>玩遊戲</u>，士桓：歡迎人家去那家店去吃東西(宣傳)，像千葉火鍋店，俞揚：送給人家，昀融：可以講故事，綺嬋老師：撲克</p>
--------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**程** 牌除了可以玩，可以搜集，也可以拿來教學上課用，瓊慧老師：觀賞撲克牌上的繪畫-版畫。

**教師省思：**

撲克牌除了遊玩，還有宣傳、拍照紀念、教學(欣賞藝術作品、植物、動物…等)、甚至有搜集、的用途。然而孩子們從帶來的撲克牌中只注意到遊玩，還有宣傳、拍照紀念等用途，然而孩子並沒有相關經驗，所以老師邀請小學部顏綺嬋老師分享她出國旅遊時搜集的撲克牌，她搜集撲克牌已有10年之久，因此請她分享。她介紹搜集撲克牌的來源，除了旅遊購買，有些是人家購買，「我喜歡的撲克牌，要每一張照片都不一樣我才會搜集，撲克牌除了可以玩，可以搜集，也可以拿來教學上課用。」很有趣的搜集！中午孩子們爭相觀賞，孩子很喜歡LA NEW送的動物撲克牌，有很多的動物，孩子們一直介紹他認識的動物，這就有撲克牌教育的功能，可以認識各種動物。大兔班瓊慧老師提供金門風獅的版畫撲克牌，並講了一個關於「風獅爺」的故事，孩子因而會特別觀賞撲克牌上的風獅爺圖案，每一張繪畫都不同。她搜集的原因是因為在地的特色「風獅爺」加上繪畫風格是「版畫」，讓孩子了解大人搜集撲克牌的原因有多種。感謝車籠埔同事，不論是校長、小學老師、幼稚園老師都熱心提供撲克牌，讓班上的孩子受益。

<b>精彩實錄</b>				
	這是我去國外旅遊購買的撲克牌 每一個都好特別	這個國家在哪裡呢?	哇！好漂亮的風獅爺	

**(三)創造屬於我們獨一無二的撲克牌**

從小班的 PARTY 遊戲延續至大班「我愛車籠埔」的主題探訪社區的「廣興宮」後，引發孩子對神明的喜愛，他們想要讓別人也認識這些神明，便提議想把這些神明畫下來做成撲克牌，可知孩子對撲克牌的熱愛啊！

**3-1 介紹加拿大國家流行的 party 遊戲撲克牌，猜拳輸的人，要依指示做動作，我們也要自己發明**

**問題解決過程** 冠佑：變成三角龍、做丁鬼臉，秀宸：學獅子吼叫、學三角龍的樣子、脫鞋子，柏瑋：假裝在看書、學牛叫、假裝打鼓，柏霖：變成一棵大樹、搔癢胳肢窩，立媛：假裝要跌倒的樣子、搔癢腳趾頭，亞庭：學小丑丟球走鋼絲、搔癢手指頭。

**教師省思：**參觀撲克牌工廠時認識來自加拿大國家流行的 party 遊戲，猜拳輸的人，要依指示做動作，有搔腳底、扮鬼臉…等，孩子們腦力激盪下，也發揮創意設計不同的「party 遊戲」，孩子想出有「做獅子吼叫、學牛叫、假裝打鼓、學小丑丟球」等，完成後放置於益智區玩，孩子們常玩得哈哈大笑，但是孩子們一直想要製作屬於小巧虎班真正的撲克牌。

<b>精彩實錄</b>				
	我要學哭臉	我是三角龍	搔癢腳趾頭	我在扮鬼臉

**3-2 怎麼發明我們自己的撲克牌呢？**

**問題** 一、老師展示以前撲克牌主題中各種形狀的撲克牌。  
二、詢問孩子想製作什麼樣的撲克牌？



解決過程

家儀：三角形跟一般的撲克牌不一樣。亞庭：圓形台灣比較少見。秀宸：菱形，很多國家沒有這種形狀。俊賓：六角形，沒有國家有看到這種形狀。老師說：哪一種六角形？！  
 俊賓：拿著「虎標萬金油」，就是這一種六角形。  
 最後孩子們決定圓形和六角形的撲克牌。  
 三、老師：形狀決定了，花色用什麼樣的圖案呢？  
 俞揚：我們可以畫神明，讓別人知道廣興宮是很漂亮的。亞庭：媽祖頭上的頭冠。  
 立媛：土地公手上的金元寶。家儀：神農大帝衣服上的葉子。俊賓：神農大帝手上拿的稻子。...  
 四、老師：撲克牌一個花色要幾張呢？  
 郁茜：10張。家儀：比較好算。泓毓：像義大利一樣7張，太多會很累！家豪：11張，不要做太多。  
 最後小朋友決定圓形撲克牌一個花色10張，六角形的撲克牌一個花色7張。圓形的花色是神明的頭冠、神農大帝的稻穗、葉子、土地公的金元寶，張數10；六角形的花色是媽祖的頭冠、龍、花瓶、金元寶，張數7。  
**教師省思：**  
 孩子的創意總是綿延不絕，他們設計了別於市面上長方形的撲克牌，構思圓形和虎標萬金油六角形的形狀，點數及花色也是學校附近在地廟宇廣興宮中的神明，這樣的撲克牌，連家長、老師、學校校長主任都沒看過呢！他們還因此認識了廣興宮的神明呢！在玩撲克牌之餘很認識在地文化，真是一舉數得呢！

精采實錄



討論形狀、花色、張數 這是虎牌萬金油，是六角形。 二種撲克牌-六角形、圓形

### 3-3 我們發明自己的撲克牌，要怎麼玩呢？

問題解決過程

一、幼兒發明玩法  
 冠佑：「提燈籠」 老師：什麼是提燈籠？冠佑：就是像元宵節一樣提燈籠，這樣提提到自己的位置，然後「比大小」。子涵：「妞妞」，就是比花色和數字，看誰先把手上的牌發出去，剩一張要告訴別人，「妞妞」，忘了就要再抽1張牌。  
**教師省思：**  
 如此玩法、造型、張數不同的妞妞、提燈籠是不是很特別呢！孩子們發揮不同的創意，有趣又有意義，展現孩子對社區文化的認同及熱愛，孩子創意的發想是否也在告訴我們，要回過頭來發現自己家鄉的美好、愛自己的社區，進而認同自己國家的文化。

精采實錄



提燈籠要學提燈籠的樣子

我也想不一樣的玩法

「妞妞」，我剩一張牌。

### (四)主題成果展，展現學習的歷程

主題發展至期末，孩子們想要把對撲克牌的了解、發現介紹給爸爸媽媽知道，展現學習的成果。孩子們熱烈的討論成果展的內容、工作，有介紹各國的撲克牌、介紹J騎士屋、Q皇后日曆、老K山洞、小丑吊橋、

撲克牌遊戲、親子同樂玩撲克牌等。爸爸媽媽對孩子的自信、及充滿創意的藝術作品讚不絕口，也很訝異小小的撲克牌不只可以玩、觀賞、還具有講故事的多元用途，最棒的是孩子發明的「神明撲克牌」，還真與眾不同呢！

### 參、創意教學成效評估

#### (一) 教師的評量：創意教學評量

1. 動態評量：結合主題的體能活動、分組活動、孩子觀察、創意想法、生活中與老師的分享。
2. 靜態評量：藝術創作的表徵-孩子的立體、平面作品、共同合作的建構物、親子學習單的描繪、主題學習評量表、孩子的學習檔案…等。
3. 情意表現評量：在撲克牌主題探究歷程進行中，老師隨時觀察幼兒學習及參與活動的態度。
4. 教學成效：

辨知力：理解撲克牌的基本概念、形式與用途。

鑑賞力：能夠欣賞同儕創作組合的撲克牌藝術作品。

自信力：幼兒能大方、自信介紹撲克牌的內容。

合作、貫徹力：能共同合作建構教室情境完成目標。

挑戰性、新穎性：願意接受挑戰、創作獨一無二的神明撲克牌。

精進力：願意花更多時間討論、嘗試、製作、撲克牌及玩法。

發問力：遭遇問題會提出問題、主動尋求解決的方法。

理則性思考、組織力：透過討論、比較、歸納各國撲克牌進行分類、整理，製作檢核表。

#### (二) 家長的回饋

宇智媽媽：撲克牌主題的延伸真是無遠弗界，連結到好多人物、故事，孩子面對輸贏個性的養成，就我們家吳Y智來講，面對輸贏不再是馬上“輸不起”，而對於世界各國更是加以喜歡（有時間的問題連媽媽都不太會）。

俞臻媽媽：俞臻在學習撲克牌中非常喜愛國家地圖與國旗，外出時，總是特別注意關於地圖、國旗的衣服、圖畫。學習撲克牌之前，俞臻總是6、9、5、8，互相搞混，但學了之後就不再搞混了。

昱樺媽媽：孩子在主題引導下，能接收各類資訊和知識，也能藉由活動學習人際互動，學習等待、聆聽、欣賞等態度，相當棒！尤其是學習資料蒐集的態度和生活聯結上，總能隨時留意到是否和主題有關，要蒐集、要和老師、小朋友分享。感謝老師不嫌麻煩的發展主題，不放棄任何一支線的發展，益使孩子也能多元學習和成長；孩子的成長就在這種氛圍下發展，充滿童趣、活力、各種可能…及十分重要的世界觀，感恩！

亞庭媽媽：在這個主題中，我發現亞庭對各國地圖、國旗這方面更有興趣了，每次氣象報告時就一定要站在電視機前面解說地圖，到書局、賣場，看到地圖又要再解說一次，而且會主動去翻閱相關的書籍，這點很棒哦！另外她對創意組合部份也有興趣，最後就是她學會了許多的撲克牌玩法，常常要我陪她玩呢！

俊賓媽媽：賓賓輸牌得失心變得沒那麼重了，也知道什麼是“尊重”。對各國的認識、地理位置等都有初步的認識，只要說到一個不熟的國家，他就會想知道位置在哪裡、國旗長什麼樣的、間接也認識了鄰近的許多國家，也知道是位在歐洲或亞洲等，小朋友的潛力真的不容小覷。

宜汕爸爸：在此次撲克牌的主題當中，宜汕對各國的國家名稱認識蠻多，對此次的主題、宜汕興趣非常濃厚，自開始到結束，她都每天沈浸在撲克牌的世界裡，對“義大利”撲克牌更是情有獨鍾！