

# 我的幸福存摺

陳慧儒 桃園市桃園區東門國民小學

林大翔 桃園市桃園區大業國民小學



身心障礙類

教具與輔具組

## 適用對象

教育階段類別

國小二年級～四年級之部分領域 / 學科學習功能輕微缺損學生  
(視學生能力，五、六年級亦可)

## 作品用途

- 一、本教具以桌遊方式呈現，乃依據十二年國教課綱特需領域 - 生活管理科目編擬之教材所搭配的學習教具，目的為引領學生統整所學並進行後設思考。
- 二、遊戲過程充分與學生生活經驗結合，透過團體遊戲的方式增加同儕間的正向互動與趣味性，降低認知負荷並能寓教於樂。
- 三、本教具能單獨操作，亦能搭配課程教材使用。

## 設計動機

- 一、本教具搭配之課程是以生活管理科目 - 家庭生活向度 - 進階學習表現為編製主軸，主題鎖定在財務管理、消費流通及價值權衡等與金錢管理相關的學習重點。
- 二、本教具的設計目的，除帶領學生認識和體驗與金錢相關的經濟活動及規則，引領學生進行自我決策及培養正確的價值觀，理解金錢在個人生活中的必要性，但並非生命的全部及評斷的唯一標準，還有許多美好的人、事、物等待我們去發掘及珍惜，金錢只是協助我們獲得幸福人生的一種工具。

## 內容概述

包括製作過程

- 一、以課程統整概念規劃連貫式單元架構、腦力激盪、融入議題與生活情境、教案編寫、學習單製作、教學與反思。
- 二、以通用概念設計一套能搭配課程中所有單元之桌遊教具，以作為課堂學習後之多元評量。
- 三、本桌遊教具基本規則簡單易懂，搭配大量圖示及配件，教師可依學生能力及教學目標調整遊戲規則，也可帶領學生討論後共同決定，亦可融入其他領域及科目的學習。
- 四、部分道具依使用者能力、使用環境等因素另設計替代版本，教師或玩家可自行選用或調整操作方式。
- 五、為方便存放及使用，所有道具均能拆解並收納至一個 B4 整理盒 (38.5cm\*29cm\*5cm) 中。
- 六、若遊戲場地有電子白板等設備，部分道具可使用數位版。

## 使用說明及效果

教學心得感想

- 一、帶領學生複習課堂所學、深化印象、練習思考與統整，並於模擬情境中運用，透過遊戲包裝教材，學生學習的興致提高許多。
- 二、遊戲中大量設計互助情境，能培養學生的社會技巧，遊戲過程中亦會出現競爭、合作、分享、拒絕、請求、感謝等情況，就如學生生活情境般，也藉此進行機會教學、練習或評量觀察。
- 三、帶領學生共同討論及訂定遊戲規則和設計遊戲中的情境題，會讓學生更有參與感。
- 四、本遊戲雖運用金錢道具，但並不以謀取高報酬為遊戲目標，遊戲中帶入健康、智慧、快樂、親情、友情等元素，透過加權的計分方式讓學生體悟到不能偏廢其中任一項。
- 五、本遊戲強調自發、互動和共好，雖有競爭性，但刻意設計的卡片功能可透過大量利他行動淡化輸贏的負向情緒。