國立臺北護理健康大學嬰幼兒保育系

**影片及講義閱讀評析學習單 (認知領域)**

班級：幼四三B 學號：063114204 姓名：洪愛玲

|  |  |
| --- | --- |
| **看到什麼？**  印象深刻的內容 | 在科學區中，活動原本是計畫觀察菜蟲，後來的延伸活動變得越來越多元、豐富，甚至到圖書館找相關書籍來了解這些毛毛蟲，進而觀察到樺班蝶。其中我印象很深刻的一段話是「活動的設計就是要補孩子不足的經驗」，因此老師想辦法讓孩子能夠對這個主題有更多的了解，雖然不是知識上的給予，但在這樣的經驗累積下，確實能增進孩子對毛毛蟲生長的認知。 |
| **學到什麼？**  從參考資料中溫故與知新的收穫及省思… | 我覺得自己有時候會太過鑽研於我所設定的主題，會忘了給孩子多元的學習方向，或者做更多的延伸活動。在孩子的學習歷程中，活動方向須與孩子的經驗能夠連結，但往往我們會忽略能夠補充給孩子的有什麼，這是我覺得自己需要改進與調整的地方。而我覺得很棒的地方是，每一個活動都是漸進式的連接，都是和前一個禮拜或者前一天的活動是能夠平穩接上的，像是登階一樣，也讓孩子在學習上有個連貫性，這也是目前自己還在學習的部分。 |
| 請參考實例(科學區與益智區)的學習指標引導方式  , 依據同學自行選取的教玩具  ,練習設計撰寫引導方式. | 活動名稱：我是大富翁  學習指標：認-大-2-1-4運用二十以內的合成與分解整理數量訊息  時間：40分鐘  情境：孩子最近對數字很感興趣，在日常生活中常聽見孩子練習數數、比數量多寡、數字大小等。  準備活動：   1. 簡易版大富翁教具 2. 骰子(只有1～3的數字，共三個)   引起動機：   1. 小朋友早安，老師今天想請一位小幫手幫老師點點名，數看看今天來了幾位同學。 2. 老師最近發現大家都很喜歡玩數數的遊戲，那今天我們也來玩一個有點不一樣的遊戲­----大富翁。 3. 介紹遊戲規則 4. 那我們待會需要4個人一組，請小朋友幫我分好組哦。   發展活動：   1. 進行大富翁的遊戲(進行玩具買賣交易) 2. 結算財產、剩餘貨幣。   綜合活動：   1. 請大家收拾，回到團討位置。 2. 小朋友你們可以分享你覺得最好玩、最刺激的部分是什麼嗎？ 3. 小朋友，你們覺得今天的活動自己學到了什麼？   註：  大富翁為簡易版之設計，可讓孩子自行加減運算，符合孩子年齡使用之教具，並把買賣房產改為買賣交易玩具。  骰子的設計是為了能夠增進孩子的運算能力，方設計為三個骰子 |