

彰化縣橋頭國小 114 學年度教師專業發展實踐方案

公開授課教學設計

領域/科目		健康與體育		設計者	蔡幸娟	
實施年級		三上		教學時間	40分鐘	
主題名稱		我是 EQ 高手				
單元名稱		認識不同的情緒				
設計依據						
學習重點	學習表現	1a-II-1 認識身心健康基本概念與意義。 2a-II-1 覺察健康受到個人、家庭、學校等因素之影響。		總綱與領綱之核心素養	健體-E-B1 具備運用體育與健康之相關符號知能，能以同理心應用在生活中的運動、保健與人際溝通上。	
	學習內容	Fa-II-3 情緒的類型與調適方法。			健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。	
融入議題與其實質內涵		• 家庭教育 家 E4 覺察個人情緒並適切表達，與家人及同儕適切互動。				
與其他領域/科目的連結		無				
教材來源		• 南一版健康與體育三上主題壹單元二、影片--六種情緒				
教學設備/資源		電子書及播放設備、情緒圖片卡、磁鐵。				
學習目標						
1. 能認識不同的情緒。 2. 能在遊戲中藉由表情或動作猜出正確的情緒。 3. 能了解遇到不同的情境會有不同的情緒反應。						
教學活動設計						
教學活動內容及實施方式					時間	評量方式
一、引起動機 猜猜看： • 利用情緒圖片卡，逐一介紹不同情緒的名稱與表情特徵。 • 學生跟著模仿，如：開心就笑、生氣就皺眉頭、傷心就哭泣等。 • 簡單提問：「遇到什麼事情會讓你有這種感覺？」					5	能主動參與活動 能勇於表達想法

二、發展活動 (一)情緒猜猜樂遊戲 教師抽一張情緒卡，請學童透過表情或動作表演，其他同學猜情緒名稱。 (一)比手畫腳猜情緒 1. 教師請學童兩人一組進行遊戲。 2. 教師說明遊戲規則：一位學童用手腳和表情表演出情緒卡中的情緒，不可以說話，另一位學童猜情緒。 3. 學童輪流進行遊戲，將自己猜對的次數填入課本。 4. 參考情緒：開心、生氣、痛苦、驚訝喜歡、緊張、傷心、討厭。 (二)教師繼續播放電子書，請學童觀察不同情境，觀察後將自己配對的情境與情緒連線。 1. 情境 (1)吃到好吃的餅乾。 (2)故事書破掉。 (3)上臺說故事。 (4)買了新衣服。 2. 請學童和同學討論彼此的連線不同之處，並說說看為什麼會這樣連線。 (三)補充活動：情緒分辨遊戲 1. 教師準備不同情緒的字卡，請學童將卡片分成正向的情緒、負向的情緒及不確定的情緒。 2. 貼完後，請學童一起討論情緒卡放的位置是否正確？為什麼有些卡片會是不確定的呢？ ※情緒分類參考： (1)喜、樂：歡喜、開心、快樂、高興、驚喜、興奮、感謝、幸福。 (2)怒：生氣、憤怒、煩悶、不耐煩、抓狂。 (3)哀：憂愁、痛苦、孤單、難過。 (4)懼：害怕、恐懼、緊張。 (5)不確定：羨慕、驕傲、得意、驚訝。 三、綜合活動 (一) 請學生說出今天學到的一種情緒，並用表情示範。 (二) 影片欣賞： https://youtu.be/0b-NnFKB6v8?si=phoQJMD1o_IBst9f (三)教師總結： 情緒有很多種，每個人對情緒也有不同看法，我們要能尊重別人的想法。	4 8 5 2 9 2 4 1	能正確說出不同情緒的名稱 能認真參與活動並實作表現 能用表情或動作讓同學猜出情緒 能認真參與活動並實作表現 能認真參與活動並實作表現 能共同參與討論 能連結情境與情緒，理解情緒的原因 能與同學參與遊戲 能主動發表 能專注欣賞 能用心聆聽
參考資料	• 南一版健體三上教師手冊 • 陸可鐸著、馬第尼斯繪（2009），你很特別，道聲出版社 • 安東尼·布朗繪（2011），你的心情好嗎？，維京國際 • 安娜·耶拿絲繪（2016），彩色怪獸繪本，三采文化	