

一、教學理念

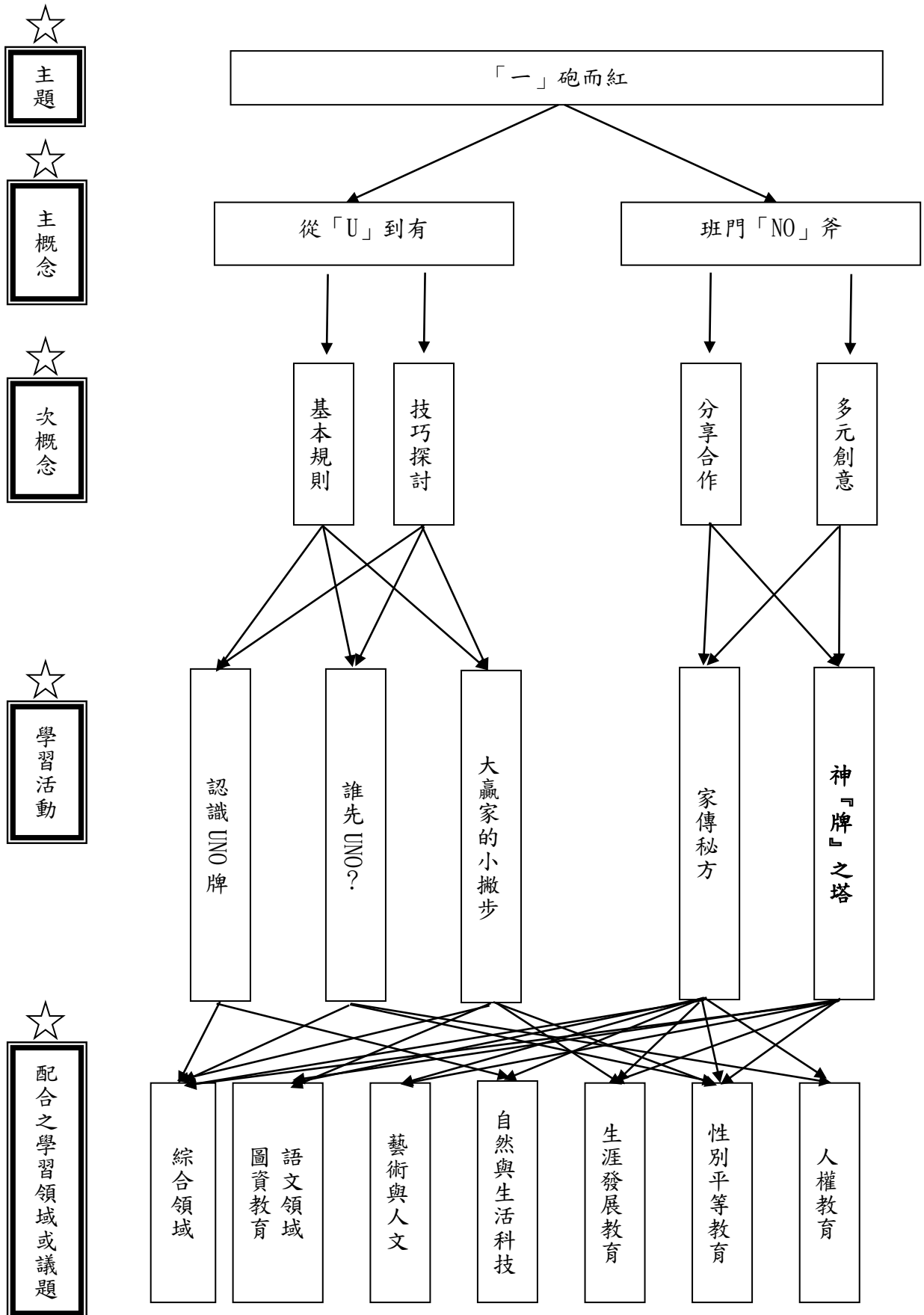
UNO 牌是由 Merle Robbins 在 1971 年發明。「uno」在西班牙語和義大利語中解作「一」，而當玩者手上只剩下一張牌時，必須喊出「uno」，遊戲因而得名。學校成立益智玩具館，是希望孩子在遊戲當中能多所啟發，因玩具館內容豐富多變深受孩子喜愛。學年老師們在眾多選擇中挑選出「UNO 牌」是希望借此主題課程培養孩子專注力、思考力與創造力，做為六年級孩子面對成長變化時的基礎能力。

經過教學設計，發現 uno 是可以激發創意、促進小團體間和諧溝通的好遊戲。因此融合家庭教育，讓孩子能回家與家人分享，激盪出更具有創意的益智遊戲玩法。而結合『益智圖書館』的紙牌圖書館設計，更有機會接觸不同的益智紙牌。

二、教材架構

主軸	主題教學	架 構 內 涵
「一」 砲而紅	認識 UNO 牌	所謂「知己知彼，百戰百勝」，對 UNO 牌的牌型與基本規則有基本認識，方能在有所變化時不失其趣味。
	誰先 UNO？	分組交叉挑戰，藉此熟悉牌型、玩法與規則變化。
	大贏家的小撇步	能懂得分享的人才是最有收穫的人，所以請同學及贏家們分享比賽時的心得與技巧，讓彼此可以切磋進步。
	家傳秘方	將 UNO 牌帶回家中，在休閒時間與家人分享玩法、一起同樂，請家人一起腦力激盪，開發更好的技巧和贏排策略。
	神『牌』之塔	結合『我的圖書館成長日誌』任務三，請孩子查詢蒐集更多元的紙牌遊戲以及相關文學作品，設計一個有特色的『紙牌圖書館』

三、主題統整架構圖



四、計畫內容

統整主題	活動名稱	學習目標	教學活動	資源	相對應能力指標	時間(分)	六大議題融入	評量方式
「一」砲而紅	認識 UNO 牌	能說出 UNO 牌的種類與基本玩法	1. 利用教學 ppt 介紹 UNO 牌的種類與基本玩法 2. 讓學生分組試玩	教學 ppt UNO 牌	綜合 1-3-2 綜合 1-3-3	40 40		觀察評量
	誰先 UNO?	能認真參與遊戲並遵守規則	1. 分組競賽取出優勝者 2. 盡量讓每一組交叉比賽，讓孩子有更多機會學習觀摩。	海報紙 UNO 牌	綜合 3-3-1 綜合 3-3-3	60	涯 3-2-2	觀察評量
	大贏家的小撇步	1. 能分析並說出贏牌技巧 2. 能仔細聆聽他人分享	優勝小組分享心得，其他人分享聆聽感想	學習單	語 2-3-2-1 語 3-3-4-1	20	性 2-3-4	口頭評量 心得分享
	家傳秘方	能將 UNO 牌與家人親戚分享，共同激盪玩法	1. 將在家中與家人玩 UNO 牌的經過加以介紹，也可分享家庭開發的小秘訣。	UNO 牌 學習單	語 3-3-2-1 藝 2-3-8	40	性 2-3-4	照片分享 心得展現
	神『牌』之塔	能設計出益智紙牌類的特色圖書館	結合『圖資利用教育』，蒐集 UNO 相關紙牌遊戲和玩法，也可以是相關圖書（愛麗絲、哈力波特）設計圖書館。	電腦 我的圖書館 長日誌	自 1-3-4-1 語 6-3-2-1	120	人 1-3-4	作品展出