

交通安全教案設計

☛單元名稱：你行、我行、他也行

☛適用對象：二年級

☛教學設計者：洪麗霜

☛教材來源：交通安全學習手冊〔二年級〕、交通安全學習手冊教學指引

☛教學時間：80分鐘（兩節課）

教學研究	教材分析	一、本單元是結合交通安全學習手冊〔二年級〕----上下學小心走、道路上行的安全、穿越道路的方法、交通號誌和標誌，來進行聯絡教學。 二、對本學期所教的內容做一次的總複習。
	教學重點	此單元設計是以『遊戲』方式進行總複習，並融合各種媒材，增進學生學習意願，激發學生更高的成就感，以達到寓教於樂的效果。
	學生分析	一、學生已有玩過「大富翁」的經驗。 二、學生在本學期中已學習過這些單元。 三、學生有分組討論、發表的經驗。 四、學生對於電腦、遊戲類的活動有極大的興趣
	研究	
單元目標		具體目標

目標代號	教學流程	教學資源	時間
------	------	------	----

教學目標	<p>一、上下學小心走。</p> <p>二、道路上行的安全。</p> <p>三、穿越道路的方法。</p> <p>四、交通號誌和標誌。</p>	<p>1-1 會排路隊</p> <p>1-2 能靠邊走</p> <p>1-3 能遵守交通指揮人員的指揮</p> <p>1-4 能以正確的方法通過道路</p> <p>2-1 了解在路旁或道路上逗留嬉戲的危險</p> <p>2-2 能辨別靠邊走和走在路中的安全性</p> <p>2-3 了解在巷口遊戲的危險</p> <p>2-4 能選擇在安全的場所遊戲</p> <p>3-1 了解穿越道路的危險</p> <p>3-2 能運用穿越道路的手勢</p> <p>3-3 能以正確的方法安全通過道路</p> <p>3-4 能不斜著穿越道路</p> <p>4-1 認識交通號誌</p> <p>4-2 認識交通號誌的變換</p> <p>4-3 認識交通標誌</p> <p>4-4 能依交通號誌的指示通行</p>
------	--	--

	<p>一、 引起動機</p> <p>教師帶領學生至電腦教室觀看交通安全宣導動畫。</p> <p>二、 發展活動</p> <p>A. 活動一：刺激 1999（我問你答）</p>	<p>硬體—電腦</p> <p>軟體—CAI</p>	<p>40 分鐘</p>
1-1	<p>Ⓐ 進行方式：</p>	<p>精美禮物</p>	<p>20 分鐘</p>
1-2	<p>教師口述問題完畢後，學生立即用手</p>		
1-3	<p>比出 O 或 X 來回答，若答錯則淘汰，並加</p>		
1-4	<p>入裁判團，最後找出從頭到尾完全答對題</p> <p>目者即為冠軍，並獲得禮物一份。</p> <p>⇨ 題庫：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 紅燈表示人車皆不可通行 2. 交通警察站在安全島上 3. 人多不要排隊 4. 黃燈警告正在通行的人車要快速通過；未通過者不得通行 5. 綠燈表示人車皆不可通行 6. 穿越道路要快速通過 7. 靠邊走，不多人橫排佔用道路行走 8. 不邊走邊嬉戲、遊玩 9. 可以多人橫排行走 10. 道路較狹窄時可成兩路縱隊，才不會影響交通 		

	<ol style="list-style-type: none">11. 不一定遵守交通設施的導引12. 指揮交通的是行人13. 走人行天橋、地下道才安全14. 穿越道路前注意交通號誌，並留心兩邊來車15. 要聽從路隊長的指揮16. 上下學途中可離開路隊在路上買零食吃17. 遵從交通警察、導護老師或糾察隊的指揮18. 走路靠邊，排縱隊而行		
--	--	--	--

目標 代號	教 學 流 程	教 學 資 源	時 間
----------	---------	---------	-----

2-1	B. 活動二：賓果遊戲		10 分鐘
2-2	🕒 進行方式：	在黑板上畫	
2-3	將全班分為四組，每組 4~6 人，教師提出問題，由各組討論、答案寫在白	出 5x5 的大	
2-4	板上並發表，答愈多正確答案可選擇較	格子並填上	
	多的數字來連成一線，但依照寫完速度	1~25 數字	
	快慢來決定先後順序，連線最多條的一	小白板 x4	
	組即為冠軍	白板筆 x4	
	👉 討論的問題有：	板擦 x4	
	1. 為什麼不可在道路上遊戲呢？		
	2. 為什麼在路上遊戲，容易發生危險？		
	3. 為什麼靠邊走較安全，走在路中會發生		
	危險？		
	4. 穿越道路及走出巷口，需要注意的事項		
	及原因		
	5. 為什麼我們不可以在危險場所玩遊戲		
	呢？		
	C. 活動三：填寫學習單	學習單	10 分鐘

