

一、作品名稱：歡迎光臨！點餐趣

二、製作單位：臺南市北區文元國小

三、作者：葉淑莉（本身為學前巡迴輔導教師）

四、適用領域：

十二年國教課綱領域—本國語文、數學、社會領域

幼兒園教保活動課程大綱—身體動作與健康、認知、語文、社會領域

五、適用對象：

1. 學前階段幼兒及國小低年級學生
2. 認知或學習功能輕微缺損之學生
3. 語言表達不佳之學生
4. 智能障礙、自閉症、ADHD等具社會技巧需求之學生

六、設計動機：

『民以食為天』，用餐是每日生活需求，現代人外食機會多，特殊需求的學生亦是如此，但往往容易過於依賴大人的幫助，而出現學習動機低落，人際互動不佳，缺乏獨立性，因此期望培養孩子基本的生活技能，學習自己點餐(有所選擇)、配餐(認識各種菜色)、金錢的買賣(認識數字及錢幣)，透過社會技巧與表達的訓練，讓孩子能夠完成任務，此教具設計主體耐用，操作簡易，融入生活經驗增添實用性，角色扮演更充滿趣味性，別具創造性。

七、功能：

1. 擁有健康的身體及良好的生活習慣(身體動作與健康)
2. 於與他人溝通並共同合作解決問題(認知)
3. 合宜參與日常社會互動情境(語文)
4. 肯定自己並照顧自己(社會)(取自幼兒園教保活動課程大綱)

八、製作方法：收銀機製作

(一)準備材料：

收集紙盒紙箱作為收銀機主體。

(二)製作過程：

1. 選擇收銀機主架，將餅盒內盒作為抽屜，擺放錢幣。



2. 切割數字按鍵，內襯海綿墊，讓按鍵按下去有回彈的感覺，仿照按鍵的觸感，完成後擺放家中不用的積木方塊。



3. 發票盒製作，使用正方盒穿木棍當卷軸，將廢棄發票黏貼成條，捲成一網，由盒子上的一字縫穿出。



4. 製作大小金額顯示的銀幕，完成收銀機各部分，將其組合起來完成一台收銀機。



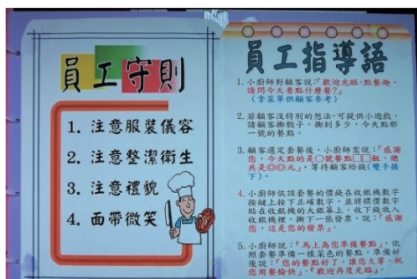
遊戲主本

- (一)準備材料：餐盤(盒蓋)、骰子扭蛋、食物圖卡、數字卡、食物名稱字卡、PP瓦楞本、軟磁鐵、魔鬼沾等。



(二)主本內容

1. 員工守則：內訂定點餐出餐順序，並引導社會技巧及語言表達指導語。



2. 小廚房：裡面有肉類及蔬菜水果共15種，下方標記食物名稱，後方還有加菜區，能提供更多的餐點份數。



3. 收銀機大銀幕顯示金額，可由此處拿取適當金額數字，能夠使用到百位數，背後黏貼磁鐵方便取用。






4. 菜單本：總共六套餐點，每套餐點皆有6樣配菜，並標示售價金額。



九、使用說明：

<p>準備活動</p>	<p>穿著廚師服裝角色扮演引起動機，讓大家一起分享用餐經驗，或在餐廳環境觀察到的景象。</p>	
<p>發展活動</p>	<p>活動(一)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識食物，說出食物的名稱：牛肉、豬排、雞腿、鴨肉、魚肉、A菜、高麗菜、胡蘿蔔炒蛋、玉米炒蛋、洋蔥炒蛋、香菇、豆腐、茄子、米飯，各式水果。 2. 食物對對樂：將相同食物進行配對；將食物與其名稱進行配對。 3. 依照菜單裡的套餐，搭配相同6種菜色，擺放位置也需要相同。 4. 擲骰子表示選定幾號套餐，小廚師將選定套餐裡的菜色擺放在盤子裡。 5. 角色扮演：一人扮演顧客、一人扮演小廚師，進行點餐遊戲，顧客表示需要點幾號餐，小廚師要做出相對套餐送給顧客。 	

	<p>活動(二)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識數字：0-9，能力好者可進行到十位數和百位數。 2. 依照收銀機大銀幕顯示數字，尋找正確數字按鍵按下去。 3. 擲骰子選定套餐，依該套餐的價錢在收銀機數字按鍵上按下正確數字，並將標價數字貼在收銀機的大銀幕上。 (例如：骰子擲到2，尋找2號餐標價80元，在收銀機按鍵上按下80，並將數字80貼在大銀幕上。) 	
<p>發展活動</p>	<p>活動(三)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識錢幣的幣值：1元、5元、10元、50元硬幣。 2. 將2顆或多顆骰子放入扭蛋，擲到數量總共多少，拿取相對數值的錢幣組合對應。 3. 擲骰子選定套餐，依該套餐的價錢，拿取正確的錢幣組合。 	
	<p>活動(四)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 角色扮演：一人扮演顧客，一人扮演小廚師，顧客擲骰子選定套餐。 2. 小廚師依該套餐的價錢在收銀機數字按鍵上按下正確數字，並將標價數字貼在收銀機的大銀幕上。 3. 顧客將套餐的錢準備好付給小廚師。 4. 小廚師將正確餐點搭配好送餐給顧客。 	

<p>發展活動</p>	<p>活動(五)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 角色扮演：一人扮演顧客，一人扮演小廚師。 2. 小廚師對顧客說：『歡迎光臨，點餐趣，請問今天要點什麼餐？』(拿菜單供顧客參考) 3. 若顧客沒特別的想法，可提供小遊戲，請顧客擲骰子，擲到多少，今天點那一號的餐點。 4. 顧客選定套餐後，小廚師需說：『感謝您，今天點的是○號餐點□□飯，總共是◎◎元』，等待顧客給錢。 5. 小廚師依該套餐的價錢在收銀機數字按鍵上按下正確數字，並將標價數字貼在收銀機的大銀幕上，收下錢放入收銀機裡，撕下一張發票，說：『感謝您，這是您的發票』。 6. 小廚師說：『馬上為您準備餐點』，依照套餐準備一樣菜色的餐點，準備好後說：『您的餐點好了，讓您久等，祝您用餐愉快』，『歡迎再度光臨』。 	
<p>綜合活動</p>	<p>小廚師可帶領大家複習每一樣食物、套餐、錢幣組合、收銀機操作等，並分享最喜歡哪一個套餐，或是描述喜歡當小廚師還是顧客的原因。</p>	

十、使用效果及建議（或注意事項）：

此教具設計透過循序漸進的方式，從分別不同的基本概念，組合到完整的點餐、送餐及買賣，藉由角色扮演提高學生的學習動機與興趣，不斷的在操作中重複練習，因應學生個別差異，調整情境與教材的內容，讓教材教具發揮最大的功能。