

# 104 學年度特殊教育教學示例

## 國小身心障礙教育特殊需求教學設計—松鼠的心遊戲

新竹縣秀巒國小 卓冠維老師

### 壹、設計理念

1. 藉由多樣化的活動、個別或分組練習與競賽方式來引發特殊學生的學習興趣。
2. 透過有趣的體能遊戲，協助特殊學生的身體操控技能及手眼協調能力，強化肌力與心肺能力。
3. 滿足兒童的活動需求，養成良好的運動習慣。

### 貳、教學分析

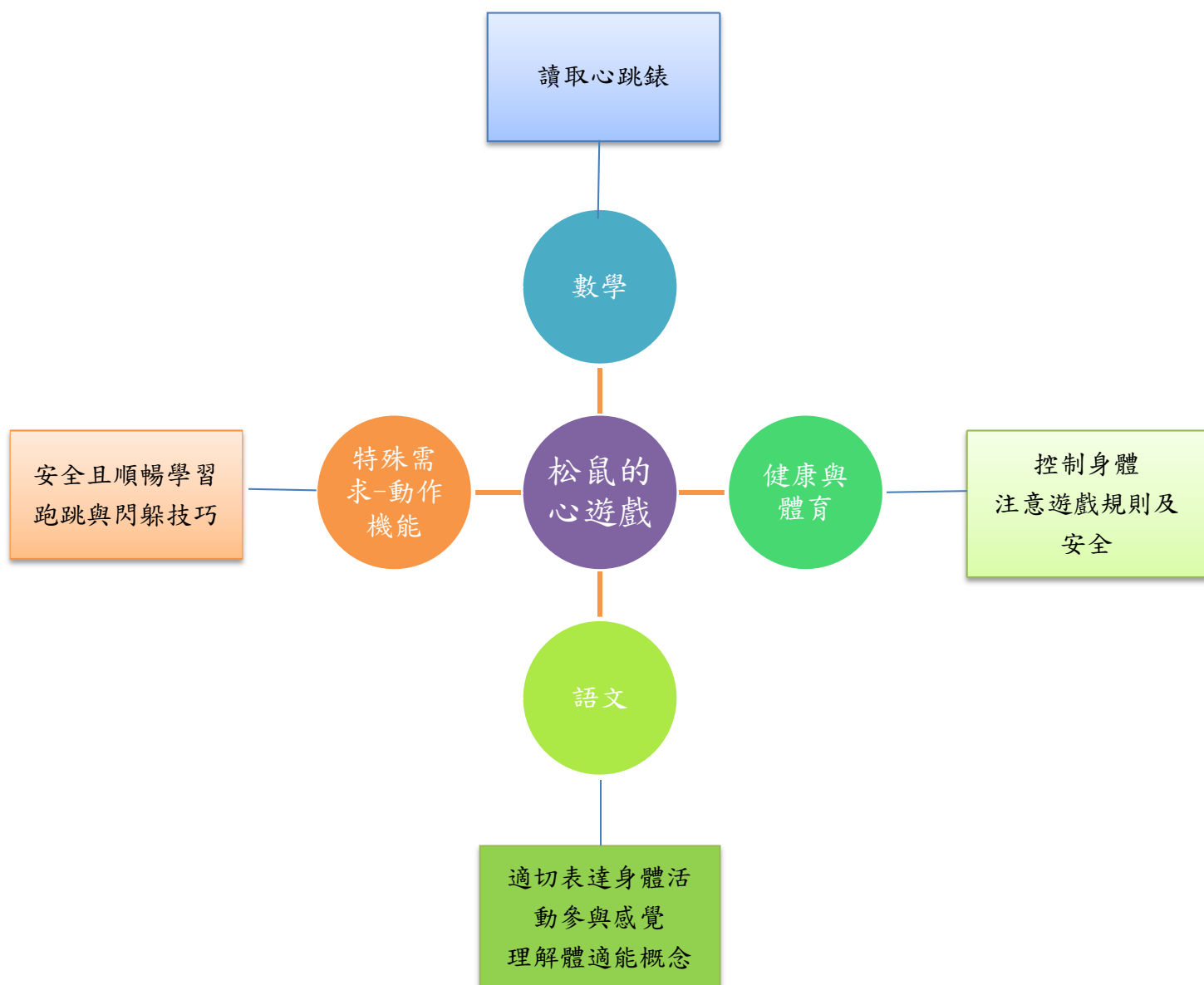
#### 一、學生能力分析

姓名	課程參與相關能力	
○宇 (輕度智能障礙)	認知理解	能理解遊戲規則並適時給予能力較落後之同儕協助，但在活動進行間，會因為過度在乎輸贏而詆毀同儕。
	動作能力	基本之跑跳閃躲動作皆可完成並算流暢，因年齡為本組成員中最小，故在動作發展量表評量完成度約為 75%。
	心肺適能狀況	最大心跳率約為 211，在進行體育課程時，鮮少因為活動激烈而表示不舒適感。
○娟 (中度智能障礙)	認知理解	需透過教師與同儕的示範觀察，並給予再度簡化之片語式指令，方可理解遊戲規則並與同儕一同進行活動。
	動作能力	基本之跑跳閃躲動作皆可完成，但在動作發展量表評量完成度約為 50%，會較常有手腳不協調之動作產生。
	心肺適能狀況	最大心跳率約為 211，可跟隨同儕進行較高強度之心肺適能活動，並自行掌控心肺適能活動之不舒適感並予以告知，但會因為老師沒有進行個別督促，而偷懶。
○洋 (輕度智能障礙)	認知理解	在教師示範後可理解遊戲規則，並進行正確之活動，但在活動進行間，會因為過度在乎輸贏而詆毀同儕。
	動作能力	在基礎的跑跳閃躲移位動作發展與一般同儕無異。
	心肺適能狀況	最大心跳率約為 211，在進行體育課程時，鮮少因為活動激烈而表示不舒適感。
○冠 (重度智能障礙)	認知理解	需透過教師與同儕的示範觀察，並給予再度簡化之片語式指令，方可理解遊戲規則並與同儕一同進行活動。
	動作能力	在動作發展量表評量完成度約為 25%僅可完成基本跑步動作，但擺臂動作仍有問題，其餘跳躍及閃躲動作均有完成之困難。
	心肺適能狀況	最大心跳率約為 211，可跟隨同儕進行較高強度之心肺適能活動，並自行掌控心肺適能活動之不舒適感並予以告知，但因為有癲癇之疾病，故需教師在活動進行中進行縝密之監控。

姓名	課程參與相關能力	
○雯 (重度聽覺障礙)	認知理解	因聽覺障礙之影響，無法直接理解教師說明之遊戲規則，需在教師與同儕進行遊戲示範後，可理解遊戲規則。
	動作能力	在基礎的跑跳閃躲移位動作發展與一般同儕無異。
	心肺適能狀況	最大心跳率約為 210，在進行體育課程時，鮮少因為活動激烈而表示不舒適感，但容易感到疲累而偷懶。
○毅 (學習障礙)	認知理解	能理解遊戲規則並適時給予能力較落後之同儕協助。
	動作能力	在基礎的跑跳閃躲移位動作發展與一般同儕無異。
	心肺適能狀況	最大心跳率約為 210，在進行體育課程時，鮮少因為活動激烈而表示不舒適感。

## 二、課程概念架構圖與教材分析

### (一)課程概念架構圖



## (二)教材分析

課程設計內容以提升國小身心障礙學生之心肺適能及移動性動作技能為主，再輔以趣味化、個別適性調整原則來進行細部教學內容調整，以期可以達到參與學生之運動後學習影響與動作技能發展正確性。透過心肺適能遊戲化訓練，以自編之松鼠的心遊戲進行課程活動訓練。在緩和活動除了讓參與學生進行調節外，更聚焦於學生對於運動後不舒適感之表達與處遇方式之互動回饋進行動態非正式的評量。

### 三、教學方法分析

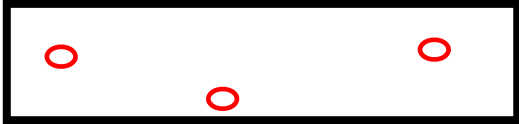
1. 教學者簡單明瞭的講解活動規則，請能力較好的學生演練或示範給同學看。
2. 教學者將動作技巧利用肢體示範及協助傳授給學生學習。
3. 請學生實際練習動作，教學者依其認知及動作能力進行個別化指導與活動進行方式調整。

## 參、教學活動設計

<b>單元名稱</b>	松鼠的心遊戲-認識心臟小管家	<b>適用年級</b>	混齡(2~5年級)
<b>教學時間</b>	80分鐘	<b>教材版本</b>	自編
<b>設計者</b>	卓冠維	<b>指導教授</b>	王欣宜教授
<b>教學準備</b>	教學資源：電腦、投影機、布幕、PPT、心跳戒指錶、呼拉圈 教學能力分組依據：依修正式六分鐘跑走測驗以及 TGMD-3 動作發展量表為能力分組之參照標準。		
<b>學習目標</b>	<b>單元目標</b>	<b>具體目標</b>	
	1. 能理解遊戲規則，並注意自身及同儕安全	1-1 能覆誦遊戲規則。 1-2 在遊戲進行中，能理解遊戲規則，並運用正確且適切的動作技巧進行遊戲。 1-3 能在進行遊戲時，注意自己與同儕間的身體接觸之安全。	
	2. 能完成指定之動作	2-1 能獨立完成之指定跑跳動作。 2-2 能在協助下完成指定之跑跳動作。 2-3 能獨立完成遊戲指定之閃躲移位動作。 2-4 能在協助下完成遊戲指定之閃躲移位動作。	
	3. 能理解心肺適能之知能，在遊戲中及生活中表達	3-1 能理解心肺適能的相關概念並在情境中應用。 3-2 能透過心跳戒指錶進行心跳率之觀察與讀取。 3-3 能察覺自己心肺狀況的不舒適感，並適切表達。	

	各領域之能力指標	融入議題及其能力指標
<b>對應課程綱要之能力指標</b>	<p><b>【健康與體育領域能力指標】</b>            3-1-4-2 能遵守規則進行遊戲。            3-2-1-4 於接觸性活動中表現閃躲及移位等動作的控制能力。            5-2-5-4 敘述進行自己喜歡的運動時不安全因素的解決方法。</p> <p><b>【特殊需求領域—動作機能能力指標】</b>            1-2-4-6 能順暢的跑步，並轉彎與避開障礙物。            1-2-6-6 能避開移動中的物品、人或載運工具步行。            1-2-8-4 能自我偵測身體活動量，以走路時會感覺稍微有點流汗或費力，但尚能夠和別人或自我交談為原則。</p>	<p><b>【資訊教育】</b>            1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。</p>

具體目標編號	教學內容	時間	評量方式	教材教具
3-1	<p align="center">~第一節課開始~</p> <p><b>一、引起動機</b>            利用心臟小管家的名稱，向學生提問            問題一：對於上次學習單的心臟小管家還記得嗎？            問題二：什麼是心臟小管家？</p>	5 分鐘	口頭回答	電腦、投影機、布幕、PPT
3-1 3-2	<p><b>二、發展活動</b>            (一)認識心臟小管家            1. 觀看動畫及實際圖片，認識心臟與其在身體的相對位置。</p>	7 分鐘	口頭回答	電腦、投影機、布幕、PPT
1-1 1-2 1-3 3-3	<p>2. 老師帶領學生徒手摸胸前，感受心臟的跳動。            3. 老師介紹心跳戒指錶，並給學生練習操作</p> <p>(二)森林裡的松鼠 part1            1. 老師說明遊戲規則，並請學生覆誦。            老師運用遊戲規則板說明“松鼠的心遊戲”            規則一：音樂開始就跑，音樂停就不跑，每次遊戲時間三分鐘。            規則二：每次遊戲都有一個獵人要抓松鼠，松鼠</p>	8 分鐘	實作觀察  實作觀察	心跳戒指錶、呼拉圈

具體目標編號	教學內容	時間	評量方式	教材教具
	<p>不想被抓就要跳到呼拉圈樹上，每棵樹最多躲兩隻松鼠。跳到樹上做手腳爬行動作，做完就要出來，每次遊戲的呼拉圈樹都不同數量。</p> <p>規則三：音樂停之後，請學生報讀心跳戒指錶之數值，報讀正確者可以笑臉可以爬一格。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師與同儕示範進行活動教學及規則複習。</li> <li>2. 遊戲場地示意圖：紅色圓圈為呼拉圈樹</li> </ol>  <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 老師帶領認知與動作能力較高的學生進行示範與實際活動講解。</li> <li>3. 請學生戴上心臟戒指錶，進行遊戲體驗與活動後的心跳戒指錶的讀取練習。</li> <li>4. 遊戲進行採異質分組，使得學生可以進行合作學習與同儕互助的練習。</li> </ol>			
2-1 2-2 2-3 2-4 3-3 3-4	<p><b>三、綜合活動</b></p> <p>(一)森林裡的松鼠 part2</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 老師在不同回合間給予動作指令，並進行指定動作的教學與練習</li> </ol> <p>(二)松鼠來找小管家</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生在遊戲後嘗試讀取心跳戒指錶，並給予老師回饋</li> <li>2. 老師請學生再一次摸身體胸前感受心臟的跳動感，並請學生分享與進行遊戲前的差異。</li> </ol> <p style="text-align: center;">~第一節課結束~</p> <p style="text-align: center;">~第二節課開始~</p>	15 分鐘    5 分鐘	實作觀察    實作觀察 口頭回答	心跳戒指錶、呼拉圈    心跳戒指錶
3-1 3-2  3-3	<p><b>一、引起動機</b></p> <p>請學生先回憶上次課程之主題為何，並給予提問。</p> <p>問題：請問上次上課的主題是說____小管家呢？</p> <p><b>二、發展活動</b></p> <p>(一)心臟小管家的好幫手</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 老師請學生拿心跳戒指錶，並請學生獨力完成穿戴與開機動作</li> <li>2. 老師請學生觀察心跳戒指錶之螢幕，給予</li> </ol>	5 分鐘   5 分鐘	口頭回答   實作觀察 口頭回答	心跳戒指錶、

具體目標編號	教學內容	時間	評量方式	教材教具
1-1 1-2	<p>回饋</p> <p>(二) 森林裡的松鼠 part3</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 老師複習遊戲規則，並指定學生回答。</li> <li>2. 遊戲進行採異質分組，使得學生可以進行合作學習與同儕互助的練習。</li> <li>3. 老師布置場地，並利用實際站位，確認學生對於樹的內外位置理解與玩法</li> </ol> <p><b>三、綜合活動</b></p>	10 分鐘	口頭回答 實作觀察	呼拉圈
2-1 2-2 2-3	<p>(一) 森林裡的松鼠 part4</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 老師在不同回合間給予動作指令，並進行指定動作的教學與練習</li> </ol>	15 分鐘	實作觀察	呼拉圈
2-4 3-3 3-4	<p>(二) 松鼠來找小管家</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生在遊戲後嘗試讀取心跳戒指錶，並給予老師回饋</li> <li>2. 老師請學生再一次摸身體胸前感受心臟的跳動感，並請學生分享與進行遊戲前的差異。</li> </ol> <p>~第二節課結束~</p>	5 分鐘	實作觀察 口頭回答	

## 肆、教學評量

具體目標	評量方式	備註
1-1 能覆誦遊戲規則。	口頭回答	高組：獨力完成，完成標準 80%~100% 低組：經協助後完成，完成標準 60%~80%
1-2 在遊戲進行中，能理解遊戲規則，並運用正確且適切的動作技巧進行遊戲。	操作觀察	
1-3 能在進行遊戲時，注意自己與同儕間的身體接觸之安全。	操作觀察	
2-1 能獨立完成之指定跑跳動作。	操作觀察	
2-2 能在協助下完成指定之跑跳動作。	操作觀察	
2-3 能獨立完成遊戲指定之閃躲移位動作。	操作觀察	
2-4 能在協助下完成遊戲指定之閃躲移位動作。	操作觀察	
3-1 能知道心臟的位置。	操作觀察	
3-2 能感受心臟跳動的感覺並表達。	操作觀察	
3-3 能透過心跳戒指錶進行心跳率之觀察。	操作觀察	
3-4 能察覺自己心肺狀況的不舒適感，並適切表達。	操作觀察	

## 伍、教學反思與建議

### (一)我遇到的教學困境有：

1. 認知能力較低的學生，還是無法透過徒手觸摸身體感受心臟跳動感。
2. 學生在活動參與的規則理解，對於部分規則依然有理解困難，如停留在樹上時，不可自行離開，需要同伴來解救的部份。

### (二)我所做的教學反思與未來建議為：

1. 利用聽診器聽測輔助對於心臟跳動感的體驗。
2. 對於不理解的遊戲規則，透過實際活動的暫停與講解，並搭配活動式的違規處罰，如根據遊戲違規部份，請其在樹上進行雙腳跳 20 個，也藉此增加學生的活動參與活動量。

## 陸、教學專業活動紀錄

教學專業活動紀錄	
<p>他在那裡呢?</p> 	<p>他的真面目</p> 
<p>利用 PPT 圖片介紹人體心臟在身體的相對位置</p>	<p>利用實際心臟器官圖片與卡通動畫，介紹器官</p>
	
<p>心跳戒指錶開始畫面，上面為時間，下面為心跳數</p>	<p>透過指定學生回答，觀察學生對於心臟在身體位置認識</p>
	
<p>學生觀察老師穿戴心臟戒指錶</p>	<p>進行森林裡的松鼠的實際活動狀況</p>