

103 年度國民小學及學前特殊教育教學演示競賽

師資生組〈第二名〉

學前集中式特教班教學設計

—我是誰

孫珮瑜、楊玳毓、曾盈穎

壹、設計理念

對於學齡前階段的特殊幼兒而言，「自我意識」的認知是非常重要的，來到一個新的班級首要工作就是要自我介紹，對於特殊幼兒而言是一個較為抽象的概念，教師需要依照由淺入深來設計一系列的活動，首先要建立「我」的基本概念，從讓幼兒認識「我」的長相→「我」的姓名→慢慢延伸到認識「我」的東西→最後達到最終的教學目標：「我」的介紹，並在課程活動當中依據幼兒的個別差異運用多層次的教學策略，讓幼兒能夠達到個別近側發展區的目標；也因要幫助認知功能輕微缺損的學生容易記憶，運用工作分析法設定遊戲步驟搭配明確的圖片與簡單的文字讓幼兒更能了解遊戲規則，並在遊戲當中予以大量的重複練習；運用結構化教學法的視覺策略使短期記憶較缺損的學生能有視覺提示做為依據，如：遊戲的步驟圖卡在示範時一旁輔助提示現在該做的事、在幼兒的生活個人物品（書包、水壺、餐袋）皆貼上幼兒自己的照片，視覺提示知道這是「我」的東西，並再依據幼兒能力給予口語提示與動作協助，運用適當的教學策略在不同的教學活動中，讓幼兒能達到最大的學習效果。

貳、教學分析

一、教材分析 本教學設計參照王天苗老師的「學前特殊教育課程教師檢核手冊指標」自編教材，並依據個別差

異給予不同的教學目標層次，教導特殊需求幼兒指認自己的姓名條或照片，並在幼兒常用的物品（書包、水壺、餐袋）貼上幼兒自己的照片，將「我」的概念延伸到「我」的東西上。

二、學生分析

| 姓名 | 障礙類別 | 組別 | 年齡 | 優勢能力 | 弱勢能力 |
|-----|------|------|-------------|--|--|
| 王○暉 | 腦性麻痺 | 高 II | 7 歲 (大班) | 1. 能獨立走路。 2. 能了解簡單的遊戲規則。 3. 學習活動專心時能理解老師的指令和說明。 4. 能輪流等待老師叫名。 5. 順序圖卡可排 6 張。 6. 對事件發生的次序有前後概念。 7. 有所有物的概念，如：有人碰到他的東西，他會有大叫的反應。 | 1. 容易在兩張相似的姓名條中選錯自己的姓名。 2. 走路若不專心或搶快，會容易跌倒或撞到他人。 3. 需要他人幫忙時，要老師口語提示才會說。 4. 專注力易受干擾而分心，提醒後能轉回注意力（動態活動專注力較佳）。 |

| | | | | | |
|-----|------|----|-----------------|---|--|
| 黃○環 | 染異中度 | 中Ⅱ | 6 歲 (大 班) | <ol style="list-style-type: none"> 1. 對有興趣的事物注意力集中度高。 2. 能主動用簡單句表達不要。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 點名時容易從 2 張照片中選錯自己的照片。 2. 觸覺敏感，不喜歡摸 |
|-----|------|----|-----------------|---|--|

| 姓名 | 障礙類別 | 組別 | 年齡 | 優勢能力 | 弱勢能力 |
|-----|-----------------------------|-----|---------|--|---|
| | | | | 3. 能獨立走路。 4. 能理解 5 個步驟的簡單指令。 5. 點名時聽到自己的名字能舉手喊「有」。 6. 上課時在提示下能輪流等候（大部分時間能做到） | 3. 上課時會一直移動椅子接近暉。 4. 注意力持續度不長，約 3 分鐘。 5. 不高興時會將東西丟掉或是丟向他人，制止後能再要求下將東 |
| 蘇○惠 | 多重極重度（重度肢體障礙、重度智能障礙、輕度聽覺障礙） | 低 L | 6 歲（大班） | 1. 在老師扶住腋下的協助下能走短距離，約 50 公尺。 2. 能感覺到東西靠近手掌並緊握。 3. 能注視／追視眼前移動的物品或人達 5 秒。 4. 會用笑與哭來表達情緒。 5. 能追尋視線內的聲源。 | 1. 手會容易抓緊教學圖片並不放手。 2. 對於不喜歡的物品，若強迫給予會用手撥開。 3. 不想要走路時，腳會完全僵直無法前進。 4. 上課坐在位子上較多玩鞋、玩手、往後仰等自我刺激，而較少注意前方活動。 |

幼兒具有對於「點名」有先備經驗，老師在每天的一節上課前進行點名的活動，依據幼兒的能力做不同的變化。暉：姓名或多張照片選擇，環：從兩張照片中選擇，惠：看自己的照片，選擇自己照片完後會貼到白板上，才會開始課程。

三、教學方法分析

1. 工作分析教學法：是一個將複雜的教學目標分析精簡成一連串教學小單元的過程。對於每一個教學目標的分析，必須以學生現階段的能力為考量起點，更必須與系統化教學流程密切配合。大樹班的小朋友對於記憶的技能較弱，所以在講解遊戲規則時，配合附有文字的工作分析圖卡，搭配簡單的口語指令，如：，口訣（聽→音樂。走→圈圈。停→下來。坐→椅子。），讓幼兒更能理解。



聽（耳朵圖） → 走（走路圖） → 停（立正圖） → 坐（坐椅子圖）

2. 結構化教學法：利用結構化中的特色
 1. 物理環境結構化：平時將幼兒的生活個人物品擺放於固定位置。在上課時小朋友們也有固定的座位。
 2. 視覺結構化。透過視覺澄清化、視覺組織及視覺指導等技巧，使教材教具結構化以增加學習效果，幼兒的生活個人物品（椅子、書包、水壺、餐袋）都貼有自己的照片，利用視覺策略減少重覆提示的次數。
3. 多層次教學法：設定不同具體行為目標、教學評量方式、教學互動方式、視覺化教材呈現方式以達成學生個別間不同的目標。在課程活動中，強調的是「部分參與」，目的在使每個學生都能發揮能力，因而產生參與感及成就感。依照每位幼兒的能力在課程活動進行當中運用

不同的策略，如：暉已能分辨他的照片，故用相似的姓名條讓他選擇；璟的口語能力尚需加強，故會給予 2 張照片挑選；惠主要是用多感官教學的方式進行，讓其能注視並追視自己的照片。如：製造錯誤情境，藉由老師的引導，讓暉可以說出「這是我的椅子。」再讓暉找出惠的椅子。

4. 在遊戲中融入幼兒熟悉的走線音樂，此走線音樂為班級在上課前，讓小朋友走教室地線，安定心情準備上課的音樂，使用在遊戲上讓幼兒有熟悉感，不會因為加入沒聽過的音樂而影響情緒。
5. 班級常規手指謠：上課歌「坐下來。手放下。腳放好。坐好好。」下課歌「拍手拍手拍拍拍、踏腳踏腳踏踏踏、伸出小手舉起來 1234 手放下」在歌謠上不做太多的變化，讓幼兒對於上課、下課有一個結構化的象徵，當唱上課歌就代表即將上課；下課歌即代表要下課。

四、課程概念架構圖 首先要建立「我」的基本概念，透過活動讓幼兒認識「我」的長相，如：選擇自己的照片、照鏡

子認識自己等活動→「我」的姓名，如：暉辨識自己的姓名條，璟、惠將姓名條和照片作配對。→慢慢延伸到認識「我」的東西，如：貼有自己照片的椅子、水壺、餐袋、書包等等→最後達到最終的教學目標：「我」的介紹，如：能說出我是 000，以簡單句自我介紹。

第一節：

1. 引起動機：利用照片及姓名條點名。
2. 發展活動：一開始從找出有自己照片的椅子，再運用自己的照片與姓名條來設計聽音樂找到自己照片與姓名條的遊戲。
3. 綜合活動：複習幼兒自己的照片與姓名之配對、預告下節課主題。

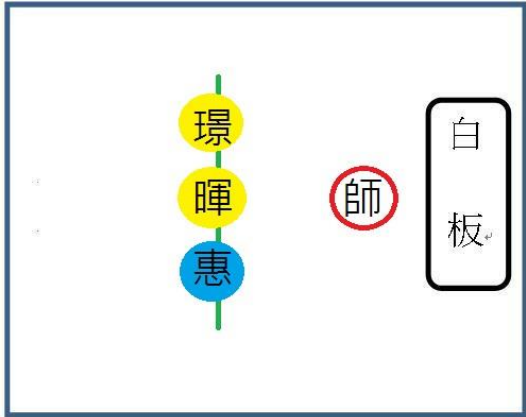
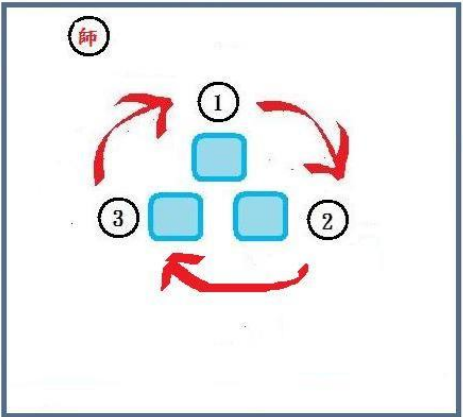

第二節：

1. 引起動機：利用照片及姓名條點名、老師展示自己的物品。
2. 發展活動：說明遊戲規則並進行遊戲：找到自己的物品展示給小朋友看。
3. 綜合活動：複習幼兒自己的物品、預告下節課主題。

參、教學活動設計

| | | | | |
|------|-------------------------|--|--|------------------|
| 單元名稱 | 我是誰 | | 課程領域 | 認知能力、感官知覺、社會情緒能力 |
| 設計者 | 孫珮瑜、楊玳毓、曾盈穎 | | 適用對象 | 學前 |
| 教學時間 | 一節課約 40 分鐘，共 2 節課 | | 教學型態 | 團體教學 |
| 指導教授 | 張茹茵、陳麗圓教授 | | | |
| 單元目標 | 第一節 | 1. 認識自己的姓名或照片。(認知) 2. 能遵守簡單遊戲規則。(技能) | | |
| | 第二節 | 1. 認識自己的物品(書包、水壺、餐袋)。(認知) 2. 能簡單自己介紹自己姓名。(認知) | | |
| 教學目標 | 學前特殊教育課程 教師檢核手冊指標 | 指標調整 | 具體目標 | |
| | 認知-概念-自我- 23. 能認識自己。 | 1. 認識自己的照片 或姓名。 | H1-1 能正確選出自己的姓名條。 H1-2 能以簡單句說出自我介紹。 | |

| | | |
|-----------------------------------|--------------------------|--|
| | | M1-1 能在二選一的條件下，正確指認出自己的照片。 |
| | | L1-1 能用眼睛注視自己的照片，3秒 |
| 認知-概念-自我- 24 會知道屬於自己的東西 | 2. 能知道物品是自己的椅子/水壺/餐袋/書包。 | H2-1 能在他人侵犯其物權或有人詢問的情境下說出「這是我的 00。」 |
| | | M2-1 能正確指認出自己的物品兩樣以上。 |
| | | L2-1 能在部分肢體協助下觸摸自己的物品。 |
| 感官知覺-視覺-視知覺 9. 能正確配對實物與圖片 | 3. 能正確配對自己照片或姓名 | H3-1 能配對自己的照片與姓名 |
| | | M3-1 能配對自己的照片 |
| | | L3-1 能對自己的照片有反應。(如： |
| 感官知覺-動作計畫-連續動作協調 34. 能平順地做連續動作 | 4. 能做完教師指令的遊戲動作 | H4-1 能示範遊戲流程四步驟動作。 H4-2 能獨立完成遊戲動作。 H4-3 能在教師指定找出物品時能找出三個(書包、水壺、餐袋)。 |
| | | M4-1 能在教師口語提示下做完遊戲四步驟動作。 M4-2 能在教師口語提示下找出自己的物品 2 樣。 M4-3 遊戲時能跟著暉行走。 |
| | | L4-1 能在教師完全肢體協助下參與遊戲動作。 L4-2 能在教師完全肢體提示下觸摸自己的物品 1 樣。 L4-3 遊戲時，在協同老師扶她腋下時，會移步走。 |
| 社會情緒能力-人際互動-同儕互動 4. 會和其他幼兒一起玩。 | 6. 會和其他幼兒一起遊戲。 | H6-1 能與其他幼兒一起參與遊戲。 |
| | | M6-1 能在教師口語提示下與其他幼兒一起參與遊戲。 |
| | | L6-1 能在部分肢體協助下與其他幼兒一同參與遊戲。 |

| | |
|-------------|---|
| <p>教學環境</p> | <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>固定上課座位圖</p>  <p>●：坐於地線上的幼兒 ●：坐於輪椅上的幼兒</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>遊戲進行座位圖</p>  <p>□：貼幼兒照片的椅子 ① ② ③：幼兒起始位置 →：行走路線</p> </div> </div> <p>※幼兒在剛開始上課時是坐在地線上，直到遊戲時才坐椅子。 ※遊戲進行時，先將椅子的順序排好，依序是 1 暉 2 環 3 惠，音樂進行到小朋友接近自己座位附近時將音樂停下，增加成功找到自己照片椅子的機會，提升活動參與動機。</p> |
| <p>教學準備</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. 增強板：貼上幼兒的照片／姓名條，讓幼兒依不同能力去選擇姓名條／照片。(如圖) 2. 貼有幼兒照片的物品(包括：椅子／書包／餐袋／水壺／盤子)：運用幼兒的照片貼在日常用品上，增進對自己物品的概念。 3. 視覺提示卡：班級常規上的建立。例如：眼睛圖→看老師。 4. 工作分析圖卡：幫助短期記憶較弱的幼兒有視覺 <div style="text-align: right;">  </div> <p style="text-align: center;">教學內容</p> |

| 具體目標代碼 | 教學活動 | 時間 | 資源 | 教學評量 |
|--------|---|------|--|--|
| HI-1 | <p style="text-align: center;">【第一節開始】</p> <p>走線音樂結束後，帶入班級手指謠：「坐下來。手放下。腳放好。坐好好。」讓學生坐好，再與小朋友問好，開始上課。</p> <p>一、引起動機：複習舊經驗 (一)進行點名：依據幼兒的能力使用不同的點名方式，讓幼兒能在照片或姓名中找出自己的。</p> <p>1. 老師拿全班的姓名條問：「哪一張是暉</p> | 10分鐘 | <p>走線音樂 CD 播放器</p> <p>幼兒照片 姓名條</p> | <p>指認評量 (暉)： 從班級中的姓名條 正確選擇出自己的 姓名。</p> |

| 具體目標 代碼 | 教學活動 | 時間 | 資源 | 教學評量 |
|------------------------------|---|-------------|----------------------|---|
| M1-1 L1-1 | <p>的？」，把你的姓名條貼到增強板上。</p> <p>2. 拿出兩張幼兒照片，老師問：「哪一張是環的照片呢？」，把你的照片貼到增強板上。</p> <p>3. 拿出惠的照片，利用彈照片的聲音吸引幼兒注視，再說明：這是惠的照片！並移動照片讓其追視。看完後再貼於增強板上。</p> <p>4. 全部幼兒的照片都貼於增強板後，告訴幼兒當其表現良好時，可以往上爬一格格子，當爬到樹頂時，可以兌換他們喜歡的物品。</p> <p>(二)與幼兒預告等一下要玩遊戲，請小朋友要注意聽老師說遊戲規則！</p> | | 增強板 | 指認評量（環）： 從兩張照片中選擇自己的照片。觀察評量（惠）：注視與追視自己的照片，達 3 秒以上。 |
| H2-1 M2-1 L2-1 | <p>二、發展活動：認識自己</p> <p>(一)老師分別拿出貼有不同幼兒照片的椅子，詢問幼兒這是誰？</p> <p>1. 老師拿起暉的椅子指著照片提問：「這是誰的椅子？」，延宕 3~5 秒，請暉看到貼有自己的照片的椅子就說：「這是我的椅子。」表示是自己的椅子。再請協同老師擺放至玩遊戲的位置上。</p> <p>◎若孩子無法完整說出，老師則提示說「這是...。」並讓其仿說。</p> <p>2. 教師拿出環的椅子，敲打椅上的照片使其注意，提問：「這是誰的椅子？請舉手！」看到貼有自己的照片的椅子就舉手（老師示範舉手手勢提示），表示是自己的椅子，老師在旁說：「這是環的椅子。」再請協同老師擺放至玩遊戲的位置上。</p> <p>◎若孩子沒有舉手，老師則給予肢體提示。</p> <p>3. 拿貼有惠照片的椅子，放於其面前，先用拍椅子的聲音吸引她注意，再跟她說：「這是我的椅子。」同時部份動作協助讓惠試著用手拍擊到椅子，再請協同老師擺放至玩遊戲的位置上。</p> | 5 分 鐘 | 貼幼兒照片的椅子、工作分析步驟圖卡、字卡 | <p>口說評量（暉）： 在他人詢問的情境中，能回答出：「這是我 的 00。」</p> <p>實作評量（環）： 能對貼有自己的照片的椅子有反應（例：舉手）。</p> <p>觀察評量（惠）： 注視與追視自己的照片，達 3 秒以上。</p> |

| 具體目標 代碼 | 教學活動 | 時 間 | 資源 | 教學評量 |
|---|---|--------------|-----------------------------|---|
| <p>H4-1</p> <p>H2-1</p> <p>M4-3</p> <p>L4-3</p> | <p>(二)老師：「我們現在要玩遊戲，走完一圈坐在自己的椅子上的人可以爬一格。」</p> <p>(三)介紹遊戲規則：一邊說明一邊加上口訣(聽→音樂。走→圈。停→下來。坐→椅子。)，同時將圖卡展示給幼兒看，每介紹一步驟就進行動作示範，示範完畢後即將圖卡貼至於白板的對應位置中。</p> <p>◎當幼兒沒看時，教師可拿視覺提示卡(眼睛)說： 「眼睛~~看！」</p> <p>1. 同儕示範：我們先請小暉來做一次(教師口頭指令：聽→音樂。走→圈。停→下來。坐→椅子。)，老師在一旁指著工作分析圖卡給予視覺提示，暉完成立即給予增強。</p> <p>2. 正式開始遊戲，全班一起玩，協同老師扶著惠行走。老師對幼兒說：「每完成走完一圈坐在自己的椅子上的幼兒，老師立即在增強板上爬一個。」</p> <p>3. 遊戲進行到 2~3 次時，故意製造錯誤情境：老師帶惠坐到暉的椅子上，當暉發現惠坐到他的椅子時，老師適時引導他說出：「這是我的椅子。」協同老師扶惠起來，再問暉：「惠的椅子在哪裡？」等暉幫忙指出惠正確的椅子，協同老師協助惠回到自己的椅子。</p> <p>◎當有人碰到暉的東西，暉會有大叫的反應。若面對暉的大叫反應，老師要立即引導。</p> <p>4. 重複遊戲，預計 4~5 次，最後一次進行前要預告：「我們再玩一次就要結束了。」</p> | 20 分 鐘 | <p>走線音樂</p> <p>貼幼兒照片的椅子</p> | <p>實作評量(暉)：能在老師的口頭提示下示範遊戲流程四步驟動作。</p> <p>口說評量(暉)：在有他人侵物權時，能以簡單句說出：「這是我的 00。」</p> <p>實作評量 (璟)：遊戲時能跟著暉行走。</p> <p>實作評量 (惠)：在協同老師扶她腋下</p> |

| 具體目標 代碼 | 教學活動 | 時 間 | 資源 | 教學評量 |
|--|---|-------------|---------------------------|---|
| H4-2 M4-1 L4-1 H6-1 M6-1 L6-1 | | | | 實作評量（暉）： 能遵守遊戲規則並 獨立完成遊戲中的 步驟 實作評量 （璟）：能遵守遊 戲規則並 在口語提 示下參與 遊戲。 實作評量（惠）： 能在老師完全肢體 協助下參與遊戲 觀 察評量（暉、璟、 惠）：能與其他幼兒 一起參與遊戲。 |
| H3-1 M3-1 L3-1 | 三、綜合活動： （一）老師請幼兒坐回地板，教師拿出配對板與幼 兒 進行照片配對的回顧今日課程。 1. 老師拿全班的姓名條問：「哪一張是暉 的？」，把你的姓名條貼到配對板上，完成給暉 爬一格。 2. 拿出兩張幼兒照片給璟，老師問：「哪一張是 你的照片呢？」，選到正確的照片後老師協助貼 到他們的姓名下，並特別指認搭配說明：「這是 黃小璟的名字」，完成後給璟爬一格。 3. 分別拿出惠的照片，利用彈照片的聲音吸引 幼兒注視，再說明：「這是你的照片喔！」並移 動照片讓其追視。看完後再貼於配對板上，完 成後給惠爬一格。 4. 總結這一節課增強板的結果：「暉今天表現很 棒，爬到樹頂了，下課後可以來跟老師拿貼紙， 其他小朋友也很棒，要繼續加油喔！」 （二）預告下次教學活動主題《認識自己的物品》， | 5 分 鐘 | 配對板、 幼兒照 片、 姓 名條 | 實作評量（暉）： 能正確找出自己的 姓名與照片 實作評量（璟）： 能在兩張照片找出 自己的照片。 實作評量（惠）： 能眼神注視自己的 照片，3 秒以上。 |

| 具體目標 代碼 | 教學活動 | 時間 | 資源 | 教學評量 |
|-------------------------------------|---|-----------------------|---|---|
| | <p>與全班幼兒共同打下課鐘：「拍手拍手拍拍拍、踏腳踏腳踏踏踏、伸出小手舉起來 1234 手放下，唱完後 謝謝小朋友，下課。」</p> <p style="text-align: center;">【第一節結束】</p> | | | |
| <p>H1-1</p> <p>M1-1</p> <p>L1-1</p> | <p style="text-align: center;">【第二節開始】</p> <p>準備活動： *配合課程教學，將物品集中擺放於籃子中。走線音樂結束後，帶入班級手指謠：「坐下來。手放下。腳放好。坐好好。」讓學生坐好，再與小朋友問好，開始上課。</p> <p>一、引起動機：複習舊經驗 (一)拿出增強板並且與幼兒點名。 1. 老師拿全班的姓名條問：「哪一張是暉的？」，把你的姓名條貼到增強板上。 2. 拿出兩張幼兒照片，老師問：「哪一張是環的照片呢？」，把你的照片貼到增強板上。 3. 拿出惠的照片，利用彈照片的聲音吸引幼兒注視，再說明：「這是惠的照片！」並移動照片讓其追視。看完後再貼於增強板上。 4. 全部幼兒的照片都貼於增強板後，告訴幼兒當表現良好時，可以往上爬一格格子，當爬到樹頂時，可以兌換他們喜歡的物品。</p> <p>(二)老師揹起書包引起幼兒注意。 1. 老師揹著有老師的照片書包，跟幼兒說：「這是誰？」(教師手指照片)，告訴幼兒說：「這是『我的』書包。」 2. 「我們來找找看自己的東西在哪裡！」</p> | <p>10 分 鐘</p> | <p>走線音樂 CD 播放器</p> <p>幼兒照片 姓名條 增強板</p> <p>貼有教師 照片的書 包</p> | <p>指認評量(暉)： 從班級中的姓名條 正確選擇出自己的 姓名。</p> <p>指認評量(環)： 從兩張照片中選擇 自己的照片。觀察 評量(惠)：注視 與追視自己的照 片，達 3 秒以上。</p> |
| | <p>二、發展活動： (一)依據幼兒能力讓其認識自己的物品(書包、餐袋、水壺)。</p> | <p>25 分</p> | | |

| 具體目標代碼 | 教學活動 | 時間 | 資源 | 教學評量 |
|--------|--|-----|------------------|------|
| | 4. 每當幼兒完成時，立即將幼兒增強板上加一格。 | | | |
| | <p>三、綜合活動：</p> <p>(一)展示結束後，請小朋友一一出來把自己的物品歸位在自己照片內的盤子中，並與他人說明：「這是”我的”書包、水壺和餐袋。」</p> <p>(二)總結性獎勵，老師：「今天大家都有認真找自己的東西，還有拿自己的東西向全班展示，大家都好棒！老師再給每個小朋友爬一格。我們看到暉再爬兩格就可以得到自己喜歡的東西！」</p> <p>(三)與全班幼兒共同打下課鐘：「拍手拍手拍拍拍、踏腳踏腳踏踏踏、伸出小手舉起來 1234 手放下」，唱完後謝謝小朋友，下課。</p> <p style="text-align: center;">【第二節結束】</p> | 5分鐘 | 幼兒照片的個人盤子 增強板 | |

肆、教學評量

| 組別 | 代碼 | 具體目標 | 評量方式 | 評量標準與結果 |
|--------------------|------|-------------------------------|--|---------|
| 高組 (暉) (5/√) | H1-1 | 能正確選出自己的姓名條。 | 指認評量：從班級中的姓名條正確選出自己的姓名。 | |
| | H1-2 | 能以簡單句說出自我介紹。 | 口說評量：能以簡單句說出自我介紹。 | |
| | H2-1 | 能在他人侵犯其物權或有人詢問的情境下說出「這是我的00。」 | 口說評量：在他人詢問的情境中，能回答出：「這是我的00。」 口說評量：在有他人侵物權時，能以簡單句說出：「這是我的00。」 | |
| | H3-1 | 能配對自己的照片與姓名 | 實作評量：能正確找出自己的姓名與照片 | |
| | H4-1 | 能示範遊戲流程四步驟動作。 | 實作評量：能在老師的口頭提示下示範遊戲流程四步驟動作。 | |
| | H4-2 | 能獨立完成遊戲動作。 | 實作評量：能遵守遊戲規則並獨立完成遊戲中的步驟 | |

| | | | | |
|------------------------|------|-----------------------------|----------------------------|--|
| | H4-3 | 能在教師指定找出物品時能找出三個(書包、水壺、餐袋)。 | 實作評量： 能在教師指定找出物品時能找出三樣。 | |
| | H6-1 | 能一起開心玩遊戲。 | 觀察評量：能與其他幼兒一起參與遊戲。 | |
| 中組 (環) (4/ △) | M1-1 | 在二選一的條件下，正確指認出自己的照片。 | 指認評量：從兩張照片中選擇自己的照片。 | |
| | M2-1 | 能正確指認出自己的物品兩樣以上。 | 實作評量：能對貼有自己的照片的椅子有反應(舉手)。 | |
| | M3-1 | 能配對自己的照片與姓名 | 實作評量：能在兩張照片找出自己的照片。 | |
| | M4-1 | 能在教師口語提示下做完遊戲四步驟動作。 | 實作評量：能遵守遊戲規則並在口語提示下參與遊戲。 | |
| | M4-2 | 能在教師口語提示下找出自己的物品 2 樣。 | 指認評量：能在口語提示下找出自己的物品 2 樣。 | |
| | M4-3 | 遊戲時能跟著暉行走。 | 實作評量：遊戲時能跟著暉行走。 | |
| | M6-1 | 能一起開心玩遊戲。 | 觀察評量：能與其他幼兒一起參與遊戲。 | |
| 低組 (惠) (4/○) | L1-1 | 能用眼睛注視自己的照片，3 秒鐘以上。 | 觀察評量：注視與追視自己的照片，達 3 秒以上。 | |
| | L2-1 | 能在部分肢體協助下觸摸自己的物品。 | 觀察評量：注視與追視自己的照片，達 3 秒以上。 | |
| | L3-1 | 能對自己的照片有反應。(如：眼神注視/手觸摸) | 實作評量：能眼神注視自己的照片，3 秒以上。 | |
| | L4-1 | 能在教師完全肢體協助下參與遊戲動作。 | 實作評量：能在老師完全肢體協助下參與遊戲 | |
| | L4-2 | 能在教師完全肢體提示下觸摸自己的物品 1 樣。 | 實作評量：能在完全肢體提示下觸摸自己的物品 1 樣。 | |
| | L4-3 | 遊戲時，在協同老師扶她腋下時，會移步走。 | 實作評量：在協同老師扶她腋下時，會移步走。 | |
| | L6-1 | 能一起開心玩遊戲。 | 觀察評量：能與其他幼兒一起參與遊戲。 | |

1. 評量方式：A. 口說 B. 觀察 C. 實際操作 D. 指認 E. 其它___

2. 完成標準：1：0~20% 2：21~40% 3：41~60% 4：61~80% 5：81~100%

3. 協助程度：√：完全獨立 △：半協助 ○：完全協助

通過標準：

1. H 組：能獨立完成，正確率達 80%。

2. M 組：能在教師口語提示下完成，正確率達 60%。

3. L 組：能在教師完全協助下完成，正確率達 60%。