

# 103 學年度國民小學及學前特殊教育教學演示競賽教學活動設計

## 實習生組〈第三名〉

### 國小身心障礙教育特殊領域教學設計-跑吧！烏龜

陳明玉

#### 壹、設計理念

「注重學生的個別差異」是特殊教育課程中很重要的概念，特殊教育教師依據學生的需求提供適當的教學內容及方法，在最小環境限制下，提供孩子與社會接軌的學習內容，在此課程中改編自桌遊「跑跑龜」，讓學生在玩桌遊時練習聽講、表達並能夠遵守上課規則及遊戲規則，配合情緒障礙的學生加入控制自己負面情緒及理解勝不驕、敗不餒之教學目標。

在教學的過程中，我發現學生對於遊戲的動機極高，教師能夠在課程中教導許多在普通班課程中也能應用的能力，如利用遊戲訓練學生的專注力、讓學生團結合作、輪流進行遊戲、顏色的配對及觀察能力，希望在課程結束後也能夠融合於學生的日常生活中。

#### 貳、教學分析

##### 一、學生經驗分析

在先前的課程中，學生有進行過「德國心臟病」及「閃靈快手」兩個訓練反應力及專注力的遊戲；在進行活動時，會配合學生的程度進行簡化，並做不同的玩法供學生練習，學生在了解規則並做多次的練習後，能夠圍在桌子邊進行團體活動，學生在進行活動時，常常因為分心、不專注忘記遊戲的順序，也會因為注重遊戲的輸贏而有情緒的起伏及說出不適當的語詞，這些都是需要在課程中一再提醒的。

在遊戲的過程中，除了學生能夠操作外，也會引導學生詳細回答，確認學生是真的了解活動的進行方式，在多次的引導之後學生能夠較流暢地進行遊戲，也可以自發地說出為什麼會這樣做；在這樣的活動過程中希望可以與他人輪流，也可以一步步的了解遊戲進行的規則及進行方式。

##### 二、學生能力分析

芸○為二年級學生(疑似語障)，能夠了解簡單的語句，了解活動規則後一下就能進入狀況，但對於複雜的語句的理解較困難，回答問題時容易出現雞同鴨講的情況；在課程中能夠遵守課程規則並表達自己的意見，唯在力的發音較不清楚；進行團體活動時參與度高、且能夠保持愉快的心情，有時會因不理解遊戲規則離開座位，經提醒後能順利改善。

**優勢能力：學生參與度高、態度積極、遵守課程規則**

**弱勢能力：語言表達、力的發音不清楚**

家○為五年級學生（**智障**），在練習時能夠了解老師說明的規則，但**不會主動**說出不了解的地方，在老師詢問作答原因時才會回答，在回答時一開始也不易回答完整，經過引導後能夠逐漸完整，且該生回答的聲音較小，需要經過**提醒**才會較**大聲地表達**；在進行活動時，會因為**分心、不專注**的情況影響到課程的參與，經過提醒後能夠改善，但仍需時時的提醒；在團體活動時能夠遵守遊戲規則、動作及反應速度較慢，不會說出不好聽的句子，但是對於感覺的**表達較慢**，需要較多的引導。

**優勢能力：進行活動時態度較積極、上課態度良好**

**弱勢能力：動作及反應速度緩慢、易分心**

○翔為三年級學生（**情障**），在練習的時候能夠了解老師的說明的規則，會**主動**說出不了解的地方，老師詢問作答原因時能夠用自己的話描述出來，但在句子的結構上會有點問題，若是給他固定的句型，就能依此作答；在進行活動時，會因為**分心或是被同學影響**，只有一有不合他意的事情就會明顯的表現出來，或是不想參與**活動**，挫折容忍度差，常有負面情緒產生，需要花較多的時間從情緒中抽離，因此在脾氣開始出現時，鼓勵學生管好自己的事情，若有什麼事情直接跟老師說就好，不要私下跟同學拌嘴，希望藉此**降低學生不好的情緒發生**。

**優勢能力：理解生活中語句、喜歡和同儕相處**

**弱勢能力：挫折忍受度低、情緒表達不適當、與同儕相處關係差**

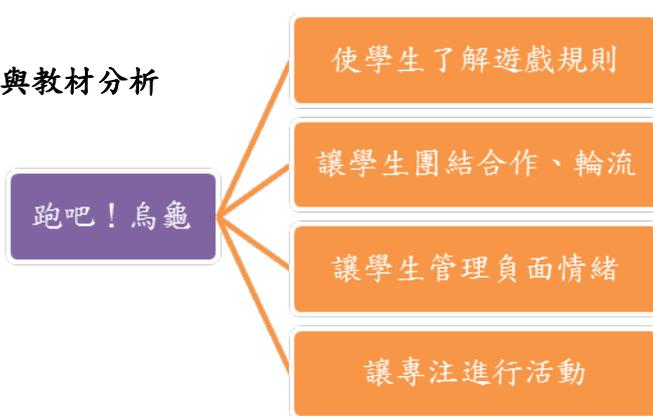
○傑為三年級學生（**自閉症**），在練習時需要**花較多時間建立模式**，需要**一對一的引導及確認**，在模式建立後能夠順利地進行遊戲，且**視覺很敏感**，看了一眼就能回答出正確的答案；在進行團體活動時，**不易遵守團體規則**，需要老師在旁提醒或是引導才能夠順利的進行活動，自己較沒有輪流的概念，也容易做與課程無關但自己想做的事；利用**視覺提示牌**能夠提醒他眼睛注意看、手放桌上及不插嘴，其他同學也會輪流協助該生。

**優勢能力：視覺記憶佳、能主動表達需求、對於符號有高度興趣**

**弱勢能力：易受干擾而分心、情緒表達困難、不易遵守團體規則**

### 三、課程概念架構圖與教材分析

#### (一)課程重點



## (二)課程架構圖

利用固定的流程進行課程，讓學生在先熟悉課程規則及活動規則，在每次的課程中認識不同的牌，確定學生都了解牌的意思後，讓學生依照遊戲步驟實際進行遊戲，待遊戲結束後進行課程表現檢討及複習今日所學。



## (三)教材分析

「跑跑龜」為一適合六歲以上學生玩的桌上遊戲，主要用來訓練學生的專注力、團結合作、輪流、顏色配對及觀察的能力；在遊戲中每個小朋友各自代表一隻烏龜，根據卡片上面的指令進行前進、退後，比賽誰的烏龜先走到終點就算獲勝。

在過程中學生要先認識桌遊的內容物，在老師的引導下循序漸進的了解卡片上的指令，從一開始只有簡單的前進、後退，到後面加上彩色的烏龜前進及後退；在團隊合作上面也會從一開始由老師統一翻牌，進階到學生們可以用自己的手牌出牌，達到此輪流的目的。

在遊戲的過程中，學生需要專注的了解遊戲規則，並遵守勝不驕、敗不餒的遊戲精神；同時要記得自己出牌的順序，讓每一位同學輪流出牌，並控制自己的烏龜；學生們也要依照卡片進行指令，靠著運氣以及觀察來贏得遊戲。

## 四、教學方法分析

### (一)教學方法：

1. 直接教學法：教師事先設好課程規則及目標，透過直接的講述讓學生了解課程重點及內容，包括眼睛看老師、說話要舉手、上課不插嘴，及遊戲的步驟。
2. 問答教學法：學生在熟悉遊戲後，教師利用問答的方式引導學生答問題，教師可從學生的回答判斷是否習得該內容。
3. 多媒體教學法：利用電子白板呈現自製的 PPT，在其中透過聲音、影像、動畫的方式增加學生的刺激，並利用電子特效達到互動的效果。
4. 練習教學法：讓學生實際操作遊戲精熟學習內容，藉由一次次的練習更加熟悉遊戲規則，並與同儕互動，如團隊合作、輪流。
5. 討論教學法：在課程後針對學生今日表現進行討論，讓學生自己說出表現好極不

好的地方，若出現負面情緒，教師則引導學生思考可以怎麼改善這樣的情緒。

## (二)教學策略：

1. 結構化教學：以結構化的方式安排教學流程，讓學生能快速地適應課程；針對自閉症學生加入結構化的視覺提示。
2. 生活化教學：設計教材及教學時，融入學生生活中接觸到的人事物，讓學生能夠快速地與生活結合。
3. 精熟學習：透過多次的練習、問答，讓學生熟記課程規則、遊戲規則，在操作時越來越上手。
4. 提示策略：針對學生不同的特質，教師提供不同的提示策略，如加上口頭、動作、身體等示範，幫助學生學習。
5. 增強策略：在學生表現良好時給予增強，在課程結束後兌換獎卡，並個別給予鼓勵。

## 五、教學注意事項

1. 注意學生的情緒表現，引導學生先管好自己，其他的狀況老師會處理
2. 在課程前提醒學生上課應該注意的事項，強調「勝不驕、敗不餒」的精神；另外需特別提醒○傑上課規則，並給予視覺提示卡。

## 參、教學活動設計

單元名稱	跑吧！烏龜	適用年級	二到五年級
教學時間	40 分鐘	教材版本	自編
設計者			
教學準備	1. 放大版跑跑龜一份(跑道、五隻烏龜、圖塊、54 張牌) 2. 跑跑龜 PPT 3. 視覺提示牌(眼、手、口) 4. 學生名牌、集點卡		
IEP 相關學期目標	1. 在潛能班活動中，在提醒下能察覺自己正向或負向的情緒表現（如：高興、生氣、難過、害怕等），並在提示下選擇合宜的表達方式。 2. 在潛能班的一項學習或活動中，能以輪替、持續性操作的方式，維持不轉頭的專注。 3. 在潛能班中，在提示下能以至少 1 個完整基本句型（什麼時候誰在哪裡做什麼…等），清楚說出或寫出內容訊息。		

	4. 在潛能班活動中，在提醒下能察覺自己或他人的情緒表現，並在提示下說出引發不同情緒的原因。	
<p><b>對應課程綱要之能力指標</b></p>	<p><b>【特殊需求領域—學習策略能力指標】</b></p> <p><b>認知策略 1-b-1 注意力策略</b></p> <p>1-1-1-4 能選擇專注於某一個學習的焦點（如：老師的示範動作）</p> <p>1-1-1-5 能依據學習的特定項目維持注意的狀態（如：問答與輪替）</p> <p>1-1-1-7 能依據學習情境具體規範，維持適當的專注時間</p> <p><b>動機態度策略 2-b-1 動機策略</b></p> <p>2-1-1-5 能透過外控的增強系統，達到正向的學習表現</p> <p><b>動機態度策略 2-b-2 態度策略</b></p> <p>2-1-2-1 能遵守既定的學習規範（如：準時上下課、繳交作業等）</p> <p>2-1-2-3 能遵守特定學習項目的規範（如：運動規則）</p> <p>2-1-2-4 能接受指導者的指正，調整或修正不適當的學習行為</p> <p>2-2-2-1 能用適當的方法完成工作或作業（如：同儕合作）</p> <p><b>支持性學習策略 3-b-2 學習輔助策略</b></p> <p>3-1-2-5 能透過同儕引導促進學習成效（如：聽從學伴的指引、完成小組分配的工作等）</p>	
<p><b>學習目標</b></p>	<p><b>單元目標</b></p>	<p><b>具體目標</b></p>
	<p>1. 能夠了解跑跑龜之規則</p> <p>2. 能夠遵守上課規則</p> <p>3 能夠遵守團體活動規則</p>	<p>1-1 能夠了解跑跑龜的內容物</p> <p>1-2 能夠了解卡片的意思</p> <p>1-3 能夠依照卡片指令，做相對應動作</p> <p>2-1 能夠做到眼睛看老師</p> <p>2-2 能夠做到上課舉手發言、不插嘴</p> <p>2-3 能夠做到上課要坐好</p> <p>2-4 能夠做到專注的上課</p> <p>3-1 能夠與他人輪流進行活動</p> <p>3-2 能夠達到勝不驕、敗不餒的精神</p> <p>3-3 能夠與他人團結合作</p> <p>3-4 能夠討論自己在課程中的情緒</p>

具體目標編號	教學內容	時間	評量方式	教材教具
2-1 2-2 2-3 2-4	<p align="center"><b>【第一節課】</b></p> <p><b>一、引起動機</b></p> <p><b>(一)講解課程規則</b></p> <p>1. 請學生自行上台貼名牌，自行準時到達者，可加一朵小花，完成後按照座位坐下。</p> <p>2. 講解課程規則，上課需要注意「眼睛看老師、說話要舉手、上課不插嘴」，並加上視覺提示條。</p> <p>3. 提醒每個人上課該注意的事項、及上課要培養的能力，要跟其他人輪流，學會等待。</p> <p>4. 提醒學生上課要注意自己的情緒，也要觀察別人的情緒。</p> 	5	學生能了解課程規則並遵守	<p>①學生名牌</p> <p>②視覺提示牌</p> 
1-2 1-3 3-1 3-2 3-3	<p><b>二、發展活動</b></p> <p><b>(一)複習玩法一、二</b></p> <p>1. 重新複習跑跑龜的內容物，並實際操作大型跑跑龜。</p> <p>2. 依照跑跑龜的三個步驟進行活動。</p> <p>3. 利用故事帶入：烏龜碰到加、減號的反應</p> <p>4. 利用 PPT 及卡片檢視學生是否理解加號及減號的意義。</p> 	10	① 學生能說出加減號的意義 ② 學生能遵守團體合作規則	①PPT ②放大版桌遊

具體目標編號	教學內容	時間	評量方式	教材教具
1-2 1-3 3-1 3-2 3-3	<p><b>(二)吃漢堡囉！</b></p> <p>1. 利用故事帶入：因為烏龜拿出準備好的漢堡出來吃，所以一次前進了兩步！所以看到加加號就前進兩格。</p>  <p>2. 利用 PPT 示範及讓學生預測，抽到牌後烏龜該如何移動。</p>  <p>3. 讓學生按照座位圍成一圈練習，視學生情況決定出牌方式(學生輪流抽牌、自行操作→學生用手牌、自行操作)</p>  <p>4. 老師視時間結束活動，簡單描述學生上課表現，並告知目前已結束遊戲，將進行最後的課程。</p>	18	① 學生能說出加加號意義 ② 學生能遵守團體合作規則	①PPT ②放大版桌遊

具體目標編號	教學內容	時間	評量方式	教材教具
1-1 1-2 1-3	<p>三、綜合活動</p> <p><b>(一)烏龜跑一跑</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 詢問今天學生學到了什麼，不同的符號又代表什麼意思呢？</li> <li>2. 詢問學生加號的用處在哪？並實際操作烏龜</li> <li>3. 詢問學生減號的用處在哪？並實際操作烏龜</li> <li>4. 詢問學生加加號的用處在哪？並實際操作烏龜</li> </ol> 	3	① 學生能說出符號意義並實際操作	①PPT ②放大版桌遊
2-1 2-2 2-3 3-4	<p><b>(二)總結</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請學生發表今日表現，有哪些地方很不錯，哪些地方還需要改進。</li> <li>2. 若有學生出現負面情緒，則與學生討論該怎麼改善負面情緒。</li> <li>3. 總結學生今日表現，鼓勵好的行為，並希望不好的行為能夠改善。</li> <li>4. 依照學生的表現累積點數。</li> </ol> 	4	① 學生能了解自己在課堂中的表現 ② 學生能自己平安的回教室	①學生名牌 ②集點卡 ③PPT

具體目標編號	教學內容	時間	評量方式	教材教具
1-2 1-3	<p><b>預備活動：舉起你的烏龜來！</b></p> <p>1. 看到/聽到什麼顏色就舉起烏龜來，並加上前進後退的動作。</p> <p>2. 老師示範後，換學生輪流練習！</p>	5	① 學生能說出符號意義並實際操作	① 放大版桌遊
	【第一節課結束】			

#### 肆、教學評量

具體目標	評量方式與標準
1-1 能夠了解跑跑龜的內容物 1-2 能夠了解卡片的意思 1-3 能夠依照卡片指令，做相對應動作	<p><b>口頭問答：</b>利用口頭問答的方式，逐一詢問學生與課程內容相關的問題，希望學生能夠正確回答率達 80%。</p> <p><b>操作評量：</b>學生利用實際操手牌及烏龜的方式進行活動，希望學生正確操作率達 80%。</p>
2-1 能夠做到眼睛看老師 2-2 能夠做到上課舉手發言、不插嘴 2-3 能夠做到上課要坐好 2-4 能夠做到專注的上課	<p><b>觀察評量：</b>教師觀察學生是否能在課堂中保持眼睛注意看、發言要舉手、上課要做好的規則，希望學生在整堂課被提醒的次數不超過 3 次。</p> <p><b>口頭問答：</b>教師利用口頭問答詢問學生課程規則，希望學生正確回答率為 80%。</p>
3-1 能夠與他人輪流進行活動 3-2 能夠達到勝不驕、敗不餒的精神 3-3 能夠與他人團結合作 3-4 能夠討論自己在課程中的情緒	<p><b>觀察評量：</b>教師觀察學生是否能在課堂中與同儕輪流進行合作，並觀察學生是否能與同學團結合作，希望學生在一節課中被提醒的次數少於 3 次。</p> <p><b>口頭問答：</b>利用口頭問答詢問勝利、失敗應該要有麼樣的情緒，希望學生正確回答率達 80%；課程最後請學生說明今天的情</p>

	緒時，希望學生能用多個形容詞且具體形容自己的情緒。
--	---------------------------

## 伍、教學說明（含特色）與注意事項

### 一、教學特色

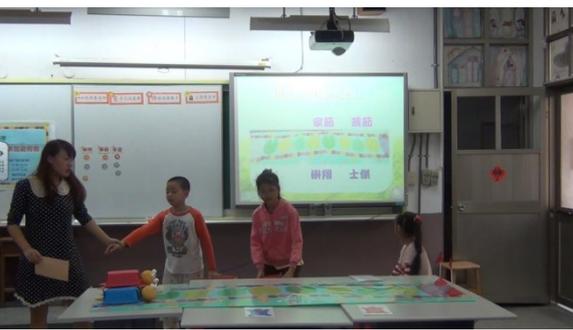
1. 教學活動改編自熱門桌遊，利用遊戲的性質結合學習策略課程，明顯增加學生的學習動機，及訓練學生的專注力、讓學生團結合作、輪流進行遊戲、顏色的配對及觀察能力等實用技能，除了在資源班用到外，也能夠與平時學生所處的生活環境結合。
2. 利用遊戲進行教學，除了提高學生的學習動機外，也能夠提升學生的情緒管理，在遊戲前先與學生約法三章，在遊戲中隨時提醒學生注意自己的情緒，在下課前與學生討論課程中的情緒表現，都能讓學生練習控制自己的情緒，同時也能觀察到其他人的情緒表現。
3. 利用電子白板進行教學，有效的利用特效的PPT與學生互動，讓學生可以親自上台操作，能夠保持學生的專注力，也能夠讓學生對電子化的教材更有興趣，持續期待後續課程。
4. 教學內容結構化，在一系列的課程中學生能依著固定的流程進行學習，一下就能夠掌握到學習的節奏；自閉症的學生也能輕易地掌握課程。
5. 利用多元、活潑的教學內容及教學方式，讓學生專注於課程中，明顯提升學生的課堂表現，同時學生也幾乎都到能夠達到老師所設定的課程目標。
6. 在課程中重視學生的個別差異，如為自閉症學生設計結構化的視覺提示，為語障的學生提供多次力的練習，為情緒障礙學生提供情緒管理的課程；在學生作答時也提供不同的提示，希望學生能夠自己的主動回答。
7. 在課程中與學生互動品質佳，學生很踴躍發言，學生也很配合課程的進行，讓課程進行很流暢；且由於授課教師對學生很了解，所以可以事前預防、立即處理發生的問題。

### 二、教學省思及建議

1. 雖然因為教學內容生動活潑，可以抓住學生的注意力，但有時候也會因課程太過活潑，讓學生很容易情緒過嗨，導致課程氣氛難以掌控，需要讓學生不過於興奮；建議授課老師要隨時注意學生的情緒變化，只要一有情況發生就立刻處理。

2. 課程中教師生動的演示課程，同樣能帶動課程氣氛，但也會有學生情緒過於開心，導致無法進行下一個課程的情況發生；建議授課教師要隨時注意自己的情緒管理，也要注意學生的反應。
3. 在情緒處理方面雖然教師認為可以與學生的日常生活結合，但在課程中並未提到在生活中可以如何應用，建議授課教師可以將課程重點直接告知學生。

### 三、教學活動紀錄

	
<p>課程開始後與學生約法三章</p>	<p>介紹遊戲內容物</p>
	
<p>複習玩法-了解卡片的意義</p>	<p>變換座位</p>
	
<p>複習活動步驟</p>	<p>利用肢體動作詢問學生</p>



活動進行中-學生回答卡片意義



老師發問，學生舉手回答問題



學生情緒浮動，老師安撫學生



提醒學生要保持開心，以表情示意



遊戲快結束，詢問學生感想



複習-之道不同卡片的意義



課後檢討，與學生討論今天表現



增強制度，學生拿花片換點數



預備活動-舉起你的烏龜來

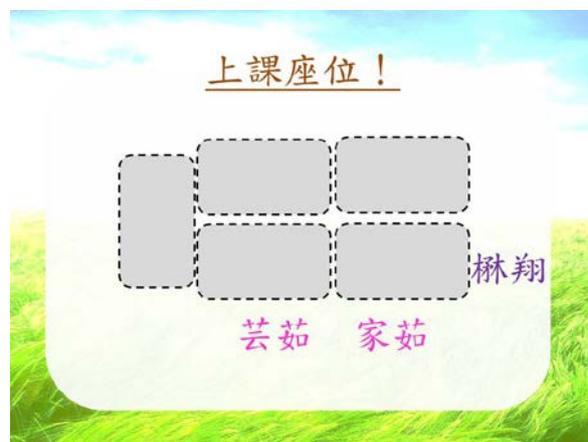


學生協助收拾活動用具

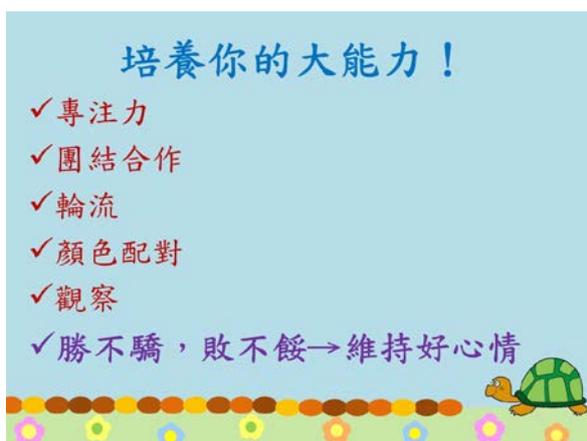
附件、上課教材-跑吧！烏龜 PPT



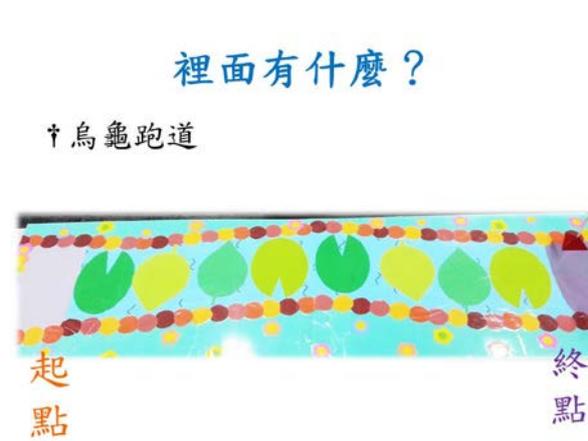
PPT 首頁



學生座位表



提醒學生上課的注意事項



遊戲內容物介紹

† 五隻烏龜



† 五個烏龜圖塊



† 54張牌



遊戲內容物介紹

遊戲內容物介紹



複習遊戲步驟



複習遊戲步驟



複習遊戲步驟

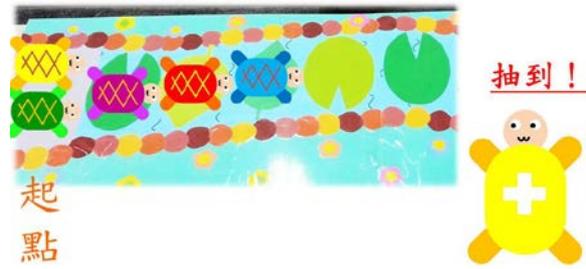


複習遊戲步驟



複習玩法一

烏龜從起點出發了！



複習玩法一-互動 PPT



複習玩法二

烏龜從起點出發了！



複習玩法二-互動 PPT



練習玩法三

烏龜從起點出發了！



練習玩法三-互動 PPT

烏龜吃漢堡囉！

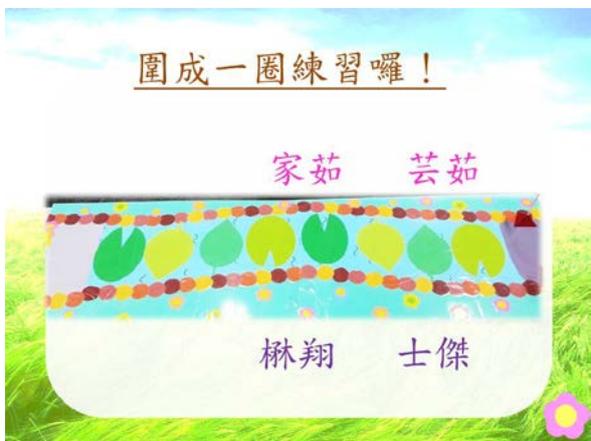


練習玩法三-互動 PPT

烏龜吃漢堡囉！



練習玩法三-互動 PPT



圍成一圈讓學生實際操作



課後複習-互動 PPT





補充活動-把你的烏龜舉起來



課後檢討