

特殊需求領域教學活動設計

實施年級	特教班	單元名稱	溝通訓練-頭髮的問題
設計者	簡梨蓉	教學者	簡梨蓉
教學地點	神奇寶貝班教室(特教班)	總節數	40 分鐘
學生能力分析	1、學生有看圖片的基本能力。 2、部分學生可以指認/說明/仿說。 3、部分學生對於整齊與否的辨識、自身清潔維護有困難。		
設計依據			
核心素養	總綱核 心素養	A1 身心素質與自我精進 B2 科技資訊與媒體素養	
	領綱核 心素養	特生-P-A1 具笨個人基本飲食、穿著、沐浴、行動與生活管理能力，建立良好的衛生習慣，參與家庭生活、探索個人休閒興趣，並於生活中開始生覺知與探索，對自身事務展現尋求協助、表達想法、選擇與決定的行為。 特溝 P-B2 運動溝通輔助系統，辨識與發送基本溝通訊息。	
學習重點	學習 表現	特生 1-P-42 能適時梳髮、整髮及完成洗髮 特溝 1-P-5 理解單一指令與簡單句型。	
	學習 內容	特生Ⅲ-P-6 個人盥洗用品的辨識 特溝Ⅳ-P-8 從溝通輔具中，選用或使用符合溝通需求符號之技巧	
教材來源		自編 參考教材:12 年國民基本教育身心障礙相關之特殊需求領域課程綱要、翰林健康與體育第 1 冊、第 3 冊	
教學設備/資源		1. 頭髮狀況變化題(PPT) 2.工具圖卡 4 張 3. 問題隨機轉盤(點名軟體)	
教學策略 與增強		1. 直接教學法、多層次教學法。 2. 社會性增強：當學生回答正確教師的問題，或主動回答教師問題，及給學生口頭誇獎。 3.評量方式：口頭評量、教師觀察、實作評量、指認	

單元目標

- 1、能專注聆聽。
- 2、能理解指令的意思。
- 3、能辨識問題。
- 4、可以使用正確的工具解決問題

學習目標

高組	低組
能專心聆聽	能眼睛注視說話的人
可以在指令下完成整件事情任務	可以完成單一指令任務
可以說明頭髮問題	可以聽懂關鍵字後，指認頭髮問題
能在辨識頭髮問題後，拿取正確解決工具	能理解不同的工具俱有的功能(剪刀可剪斷短頭髮、吹風機可吹乾頭髮…)

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	教學設備	評量方式
<p>一、準備活動</p> <p>(一) 教師準備</p> <ol style="list-style-type: none">1.頭髮狀況變化題(PPT) 2.工具圖卡 4 張3.問題隨機轉盤(點名軟體) <p>(二) 引起活動</p> <ol style="list-style-type: none">1. 老師說明電腦螢幕裡有一些人的頭髮遇到不同的問題，需要學生找到正確的工具幫幫忙。2. 老師說明完成任務的三個步驟。 (看題目辨識問題→拿取工具圖卡→到螢幕前按下按鍵核對答案)	5 分	電腦、 頭髮狀況 PPT、 工具圖卡 4 張	
<p>二、發展活動</p> <p>(一)老師點開頭髮狀況 PPT，示範第一題完成的完整方式。</p> <p>(二)請大家看完題目後，老師點高組學生上台拿取</p>	30 分		實作評量 教師觀察 口頭評量

<p>工具圖卡，然後自己按按鍵做核對動作。</p> <p>(三) 請大家看完題目後，老師給予關鍵字提示(例如:這位女生的頭髮好長阿!需要剪一剪，請你幫忙拿工具)。等學生拿好工具圖卡後，老師肢體協助學生按按鍵核對答案。</p> <p>(四) 以上過程中，如果學生拿取錯誤圖卡，則請學生將圖卡放回，老師按下按鍵，讓答案出現在螢幕上，讓學生再去拿取一次正確圖卡到螢幕上做核對。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>老師獎勵學生專注的表現，所以使用問題隨機轉盤(點名軟體)要跟學生玩遊戲。</p> <p>遊戲方式:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生在四張工具圖卡中選取一張。 2. 學生按下按鈕，轉盤開始旋轉。 3. 轉盤上會出現頭髮狀況圖。 4. 如果學生選取的工具圖卡可以與隨機轉盤轉出的頭髮狀況圖配對成功，則得分。 5.其他學生一起做辨識得分與否動作。 	5分	<p>電腦、 頭髮狀況 PPT、 工具圖卡 4 張</p> <p>電腦、 隨機轉盤 (點名軟體)、 工具圖卡 4 張</p>	<p>實作評量 教師觀察 口頭評量</p>
---	----	--	-------------------------------

彰化縣彰化市忠孝國民小學

109 學年度第一學期「公開授課」-觀察前會談紀錄表

學校：忠孝國小 教學者：簡梨荳 任教班級：神奇寶貝班 教學領域：特殊需求

版本：自編 單元名稱：頭髮的問題 觀察者：廖秀芬

觀察前會談時間：109 年 11 月 5 日下午 3：40～4：20

一、教材內容:

1.備有自編教案 2.頭髮狀況變化題(PPT) 3.工具圖卡 4 張 4.問題隨機轉盤(點名軟體)

二、教學目標:

1.提升表達的能力與品質 2.增加問題解決的能力

三、學生經驗:

- 1.都有在家清潔盥洗的經驗。
- 2.學生有看圖片的基本能力。
- 3.部分學生可以指認/說明/仿說。
- 4.部分學生對於表達需求動機不強。

四、教學活動:

- 1.使用 PPT 教學軟體，播放不同的頭髮狀況，引起動機
- 2.觀察頭髮狀況並且拿取正確的正確圖卡
- 3.使用隨機轉盤隨機出題，讓學生拿工具圖與頭髮狀況配對

五、教學評量方式:

1.實作評量 2.教師觀察 3.口頭評量

六、觀察焦點:

能依學生能力程度，呈現預設好的學習目標。

七、回饋會談時間和地點：

- (1) 時間：108 年 11 月 05 日下午 3：40～4：20
- (2) 地點：忠孝國小神奇寶貝班教室

備課紀錄



彰化縣彰化市忠孝國民小學

109 學年度第一學期「公開授課」-觀察後會談紀錄表

學校：忠孝國小 教學者：簡梨蓉 任教班級：特教班

教學領域：特殊需求 版本：自編 單元名稱：溝通訓練-頭髮狀況

觀察者：廖秀芬 觀察後會談時間：109年12月10日下午12:50~13:30

※建議回饋會談的重點

1. 評鑑人員根據教學觀察紀錄進行回饋及澄清。
2. 引導受評教師瞭解自己的教學優勢與建議改進方向
3. 引導受評教師表達自己在教學過程中的感受、看法及省思。

一、教學者教學優點與特色：

- 1、使用合適的科技輔具進行教學，不僅吸引學生注意，操作簡便，學生都可以使用，PPT 還可以使用在接下來的教學及複習，非常實用。
- 2、頭髮的狀況與人的生活息息相關，緊扣學生生活情境與學習問題，生活化且重要。
- 3、提供不同的頭髮狀況讓學生建構問題解決資料庫，以供日後在真實情境中的處理使用。
- 4、綜合活動中帶入電腦轉盤的使用，有活潑有插曲，又有情境圖片，增加學生參與度，是在遊戲中再次複習的概念。

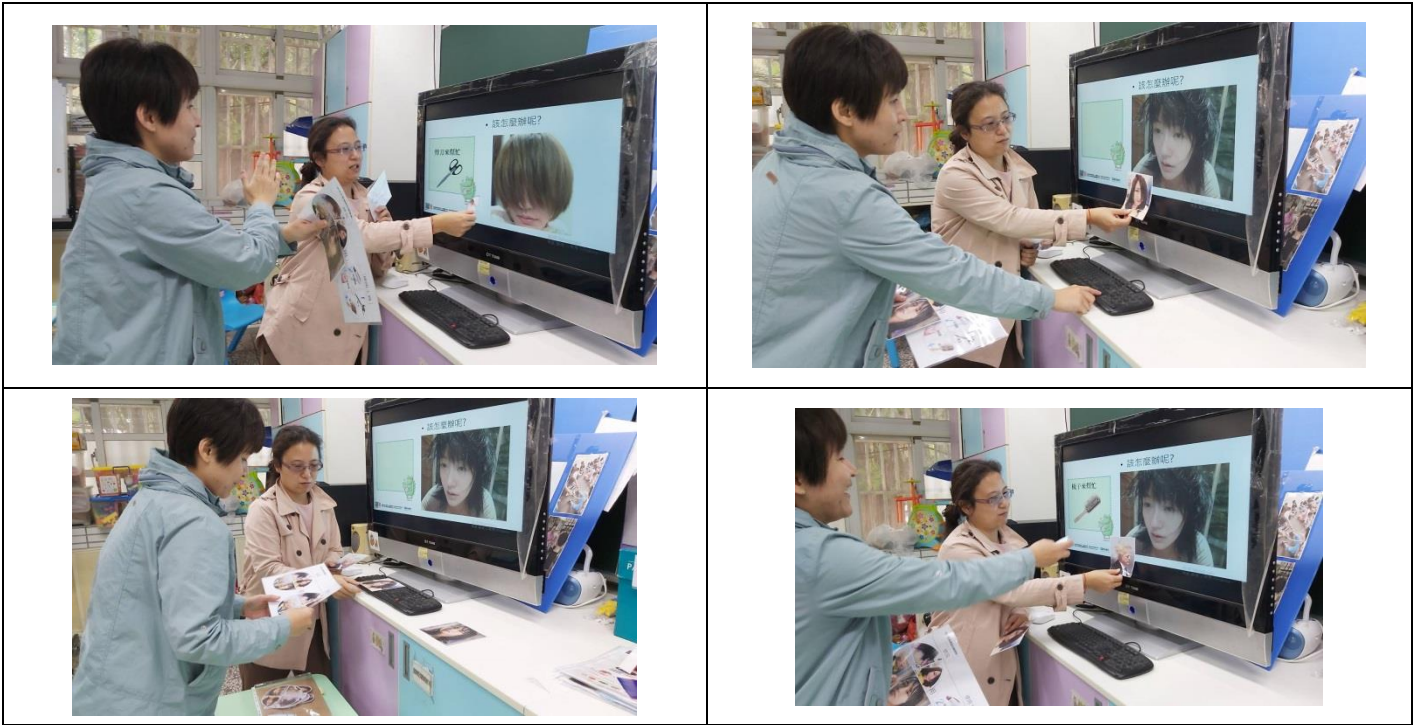
二、教學者教學待調整或改變之處：

- 1、班上學生多，教室動線較不流暢，可以再變更座位的配置有助於教學進行。
- 2、有些學生使用滑鼠有困難，可以再嘗試其他滑鼠輔具，讓學生在使用上更便利，也更減少老師肢體協助量。
- 3、可以多一點口語的引導，減少其他學生等待的時間。

三、對教學者之具體成長建議：

- 1、學生有了頭髮狀況的認知後，可以再將洗髮置入教學的實體目標，讓認知與執行合一，可以讓這個主題更具價值且受用。
2. 此教學目標可列入長期訓練目標，學生也跨情境的在家練習，讓學習效果可以成為應付生活能力的一部份。

議課照片



學習內容 觀察重點	活動或作業	小組協同學習	分享表達		
學生表情與動作	<table border="1" style="width:100%; height:100%;"> <thead> <tr> <th data-bbox="412 363 943 464">活動內容</th> <th data-bbox="943 363 2134 464">學生反應</th> </tr> </thead> </table>			活動內容	學生反應
活動內容				學生反應	
學生語言 (包含喃喃自語)	引起動機	老師開啟 PPT 畫面引起學生注意(眼神專注)。			
學生投入學習 的情形	發展活動 ~老師示範闖關的方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 桐安開始坐不住，老師靠近他做講解，桐安情緒波動變小可以一起參與課程。 2. 元廷開始看天花板玩弄手指，老師在講解闖關方式中也請學生一起用肢體回答確認過程的對錯，因此元廷沒有空暇玩弄手指，元廷也跟著一起上課了。 			
師生互動及對話	發展活動 ~學生上台回饋闖關的情形	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生都喜歡自己去使用滑鼠、按鍵盤，但是程序仍需要提醒過程才會比較順利，不知所措的同學，老師先給口語提示，接下來大致可以順利完成。 2. 其他學生很專注於上台同學的表現，老師也會請同學給予掌聲鼓勵作答學生的表現，隨時都有在監測拉回學生的注意力。 			
教師介入及協助	發展活動 ~學生自我糾正錯誤的情形	<ol style="list-style-type: none"> 1. 闖關失敗的學生需要自我修正答案，老師會使用肢體協助，或是請秉正、姵鈞、移睿幫忙，讓學生有再次練習的機會。 2. 桐安這時有躁動的情緒出現，老師要求桐安上台，並肢體協助桐安拿取正確的圖卡給回答的同學，他一時的情緒被其他事情給分散，回座位後沒有再發出生氣的聲音。 			

活動內容	學生反應
<p>綜合活動</p> <p>使用問題隨機轉盤(點名軟體)要跟學生玩遊戲。</p>	<ol style="list-style-type: none">1. 問題隨機轉盤的轉盤音樂很受孩子歡迎，幾個容易東張西望的孩子望向螢幕並且臉帶微笑。2. 高能力組可以理解老師遊戲的用意，反應熱絡，低能力組的孩子則著重在音樂欣賞上，比較無法理解遊戲得獎的意思。

觀課紀錄

