

彰化縣花壇國小 111 學年上學期 特殊教育(身心障礙類)教學活動設計

壹、設計理念

為提升學生家庭生活之能力，以常見的撲克牌遊戲設計課程。撲克牌有四種圖形、兩種顏色和 10 個數字，學生可以學習辨認不同花色、數字點數、數字排序和加減。本節課程將以配對數字和數字排序為主，在遊戲中培養數感及休閒活動能力。

貳、教學分析

學生能力現況分析

姓名	性別	障礙	組別	領域相關能力
甲生 5 年級	女	智障 重度	B	無口語，能發出聲音，圖片辨識能力低落，無法辨認數字，能分類不同顏色但不能指認顏色，會主動找玩具玩。
乙生 4 年級	男	智障 重度	A	具備仿說能力及圖片辨識能力，能數數 1-10，數字 2 和 3、6 和 9 會弄錯，能分類顏色，指認基本顏色紅綠藍黃，喜歡煮菜遊戲。
丙生 4 年級	男	智障 重度	A	無口語，能發出聲音，具備圖片辨識能力，喜歡數字，能指認數字 1-50，能分類顏色，喜歡旋轉的事物。
丁生 2 年級	男	智障 極重度	C	無口語，能發出聲音，屬於養護類型，需餵食、換尿布，無法獨立站和走，對光源及聲音有反應，無法辨認圖片和數字。
戊生 1 年級	男	智障 極重度	C	無口語，能發出聲音，屬於養護類型，需餵食、換尿布，可以獨立站和走，對光源及聲音有反應，無法辨認圖片和數字。
己生 1 年級	男	智障 中度	B	具備仿說能力及圖片辨識能力，能念出 1-10、找出一樣的數字，但對於數字和顏色的概念差，下課時會找玩具玩。
庚生 1 年級	男	智障 中度	B	無口語，能發出聲音，能辨認圖片，無法辨認數字，能分類不同顏色但不能指認顏色，不會主動找玩具玩。

參、教學活動設計(格式可自行調整)

單元名稱		撲克牌遊戲(特殊需求領域-生活管理)	適用年級	特教班
教學時間		40 分鐘	教學節數	第(1)節/共(1)節
教材版本		自編	設計者	邱于涓
學習重點	學習表現	特生2-sP-12培養對休閒活動的認識與興趣。	核心素養	A1.身心素質與自我精進 B1.符號運用與溝通表達 C1.道德實踐與公民意
	學習內容	特生H-sP-1 休閒活動的認識。		

				識
議題 融入	實質內涵	家庭教育(家E11養成良好家庭生活習慣，熟悉家務技巧，並參與家務工作)		
	所融入之 學習重點	能和家人一起玩撲克牌遊戲		
教學準備		撲克牌		
學習目標	學年目標	學期目標		
	1. 培養休閒活動的興趣，操作撲克牌遊戲。	A 組 A-1 能找出一樣的花色 A-2 能找出 1-10 中，缺漏的數字 B 組 B-1 能分類不同顏色 B-2 能找出一樣的數字 C 組 C-1 能看著老師指的撲克牌		
具體目標編號	教學內容 (請依學生組別需求適時在教學過程說明教學的調整)	時間 (分鐘)	評量 方式	教材教具/輔具
	第一節 一、準備活動 教師介紹撲克牌的內涵，包括花色、數字、英文字母涵義及張數。	5	觀察評量	撲克牌
A-1	二、發展活動 1.展示數字牌卡，請學生跟著教師複誦 1-10。	1	實作評量 指認評量 觀察評量 問答評量	撲克牌、白板、磁鐵
A-2	2.請 A 組學生找出和教師手上牌卡一樣的花色。	15		
B-1	3.請 B 組學生分類兩種顏色的牌卡。			
B-2	4.請 C 組學生看著教師手中的牌卡。.	1		
C-1	5.教師將牌卡貼上白板，抽掉一張卡，請 A 組學生在桌上找出缺漏的牌卡。	15		
	6.教師給 B 組學生一張牌卡，請學生從白板上找出一樣的數字。			
	7.請 C 組學生看著教師手中的牌卡。	1		
	三、綜合活動 複習數字 1-10，撲克牌的圖案和花色。	2		撲克牌