

# 彰化縣泰和國小 111 學年度第 1 學期 聽語障巡迴輔導班 公開授課 教學活動設計

## 壹、設計理念

- 1.提升「擦音ㄒㄩㄤ」發音能力。
- 2.增進語言理解，提升表達能力。

## 貳、教學分析

### 一、學生能力現況分析

姓名	李○菱	學校	和美國小	年級	三年級
性別	女	障礙	智能障礙	服務時間	1.5 年
領域 相關 能力	語言機轉能力	1.口腔功能正常 2.呼吸特質正常 3.發聲情形：音調、音量、音質皆正常，共鳴鼻音缺乏			
	溝通能力	1.優勢能力： (1) 能理解簡單指令 (2) 能回應簡單提問 2.弱勢能力： (1) 基本詞彙量少 (2) 語句長度較短 (3) 事件描述能力不完整			
	構音及音韻歷程分析	1.錯誤型態：省略及替代型 2.音韻歷程： (1) 韻尾省略：鼻聲隨ㄅㄆㄇ (2) 聲母取代： ★塞擦音化 (ㄌㄚ/ㄆㄛ、ㄒㄩ) ★不送氣化 (ㄨㄣ)			

### 二、課程概念架構圖與教材分析

#### (一) 應用方法

- 1.傳統構音訓練：聽覺及發音訓練
- 2.音韻構音訓練：對比及音韻歷程訓練

#### (二) 介入型式：練習與遊戲結構

#### (三) 構音/音韻活動：模仿、示範及自我修正

#### (四) 構音/音韻教材：圖卡、AAC 好溝通動態圖片、桌遊

### 三、教學方法分析

#### (一) 語言引導技巧：語音刺激及示範

#### (二) 說話策略：模仿錯誤語音及示範

#### (三) 提示技巧：音韻察覺、提示方式 (直接/間接)

(四) 觀察及樣本分析

- 1.練習目標音的次數
- 2.未提示下正確次數
- 3.提示下正確次數
- 4.自我修正次數
- 5.自發性言語中類化次數

參、教學活動設計(格式可自行調整)

<b>單元名稱</b>		風從哪裡來？	<b>適用年級</b>	適用「擦音ㄊ尸厶」練習	
<b>教學時間</b>		40 分鐘	<b>教學節數</b>	第(5)節/共(6)節	
<b>教材版本</b>		自編	<b>設計者</b>	胡書維	
<b>教學者</b>		胡書維			
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	1.覺察、分辨各種溝通訊息(特溝 1-sP-2) 2.發出清楚明確的訊息(特溝 2-sP-2)	<b>核心素養</b>	1.具備良好溝通動機,了解自己的溝通需求,建立溝通技能(特溝 P-A1) 2.具備友善人際情懷,執行有效溝通歷程,建立良好人際與互動關係(特溝 P-C2)	
	<b>學習內容</b>	1.構音、音量及說話節奏(特溝 B-sP-2) 2.常用詞彙(特溝 B-sP-3)			
<b>議題融入</b>	<b>實質內涵</b>	表達自己對一個美好世界的想法,並聆聽他人的想法。(人E4)			
	<b>所融入之學習重點</b>	能清楚表達自己的想法(特溝 2-sP-2)(特溝 B-sP-3)			
<b>與其他領域/科目的連結</b>		語文領域-國語文			
<b>座位安排</b>		邀請同儕一起活動			
<b>教學準備</b>		1. 誘發語音的教材教具 2. 後援增強物			
<b>IEP 相關學年目標</b>		能正確發出語音(特溝 1-sP-2)(特溝 B-sP-2)			
<b>IEP 相關學期目標</b>		1-1 能正確分辨「擦音ㄊ尸厶」有無氣流(專團-SLP) 1-2 能正確發出「擦音ㄊ尸厶」(專團-SLP)			
<b>學習目標</b>		1. 能命名常見物品(認知) 2. 能遵守上課指令(情意) 3. 能正確發出「擦音ㄊ尸厶」(技能)			
<b>具體目標編號</b>	<b>教學內容</b> (請依學生組別需求適時在教學過程說明教學的調整)		<b>時間</b> (分鐘)	<b>評量方式</b>	<b>教材教具/輔具</b>
	一、準備活動 使用含有「擦音ㄊ尸厶」的物品圖片,讓個案聽辨正確語音。		5	觀察 實作	含有「擦音ㄊ尸厶」的物品圖片、增強板

	<p><b>二、發展活動</b></p> <p>(一) AAC 好溝通之構音 APP</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 呈現「擦音ㄊㄑㄌ」的構音圖卡介面</li> <li>2. 讓學生主動命名</li> <li>3. 正確語音示範，給予口語提示「要有風風」</li> <li>4. 學生仿說正確語音</li> </ol>	15	觀察 實作	AAC 好溝通之動態圖卡 APP、增強板
	<p><b>三、綜合活動：數學叢林大冒險 SUM SWAMP</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲規則：擲骰子使用加減計算步數，誰先到達終點獲勝。</li> <li>2. 會使用到包含目標音的關鍵字詞：「石（ㄑ）、三（ㄌ）、四（ㄌ）、十（ㄑ）」。</li> <li>3. 活動期間，引導個案運用適當的社交語句與同儕進行活動，例如：「輪到老師（ㄑ）、下（ㄊ）一位」。</li> <li>3. 統計得分，兌換增強物</li> </ol>	20	觀察 實作	同儕加入遊戲、數學叢林大冒險 SUM SWAMP(桌遊)、增強物