

語文領域-台灣手語 教學單元設計

【三年級】捉迷藏

一、課程設計原則與教學理念說明

本單元課程規劃，主要是依據臺灣手語課綱為架構，將學習內容與生活情境相連結，設計情境、問答互動等方式鋪陳語境脈絡，引導認識詞彙、課文語句的手語打法及介紹聾人文化，並用遊戲融入課程進行複習及評量，提升學生對於臺灣手語的興趣與知能。

二、教學單元

領域/科目	語文領域-臺灣手語	設計者	邵宜翠
實施年級	三年級	總節數	共 4 節，160 分鐘 (本節課為第 1 節)
主題名稱	第 4 單元 捉迷藏		
設計依據			
學習重點	學習表現	理解： 1-II-2 在臺灣手語手勢緩慢及語境清晰的情況下，能理解簡單的詞彙或語句。 表達： 2-II-1 能以簡單臺灣手語辭彙及語句詢問或回應與人事物相關的訊息。 跨文化溝通： 3-II-1 能尊重聾人文化及其生活方式。 3-II-2 能以開放的態度欣賞聾人文化。	核心素養
	學習內容	語言功能： A-II-4 問題的詢問與回答。 A-II-5 人事物的空間位置及移動方向。 生活與文化： Bb-II-1 休閒活動。 Bb-II-3 台灣手語表達慣例。	
融入議題	戶外教育： 戶 E2 豐富自身與環境的互動經驗，培養對生活環境的絕之與敏感，體驗與珍惜環境的好。		
與其他領域/科目的連結	數學領域、生活領域/美勞		
教材來源	臺灣手語第一冊上學去		
教學設備/資源	詞彙卡、手語圖卡、配合課文情境之物品與圖片		

主題學習目標

- 1.能理解及打出本單元的詞彙及課文。
- 2.能了解詞彙「手錶」和「花叢」打法的由來。
- 3.能辨別「找」和「找(看右前方)++，找(看左前方)++」(中文：東找找，西找找)的打法與語意的差異。
- 4.能使用手語表達「找到」和「找不到」的相對概念。
- 5.能了解聾人遊戲時，數數的手語表達方式。

教學活動	活動名稱	學習脈絡	總結性表現任務	學習評量
手語複習	<p>配對遊戲</p> <p>手語抽抽樂</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用之前學過之中文詞彙與手語圖示牌卡，進行配對遊戲，複習第1至3單元手語辭彙之理解。 2. 利用之前學過之課文語句或類似短句牌卡，進行抽抽樂遊戲，打出牌卡中語句的手語，複習第1至3單元手語辭彙之表達。 		<p>能理解學過單元的詞彙手語。</p> <p>能打出學過單元的詞彙及課文語句。</p>
引起動機	你玩過捉迷藏嗎？	<ol style="list-style-type: none"> 3. 教師呈現課文情境圖請學生觀察。詢問學生：圖中的小朋友在做什麼？你有沒有玩過？會怎麼玩？你喜歡玩嗎？……等問題，請學生分享經驗。 		
認識詞彙	新詞彙示範	<ol style="list-style-type: none"> 4. 教師呈現課文情境圖並說明：「我們跟圖片中玩捉迷藏的小男孩一起找他的朋友吧！」，接著示範詞彙「捉迷藏」和「大家」的手語打法，並帶領學生練習。 5. 教師詢問：「小男孩的表情看起來有沒有找到他的朋友？」，示範詞彙「找」、「找不到」和「有沒有」的手語打法，並帶領學生練習。 6. 教師再詢問：「你可以幫他找到他的朋友嗎？」，引導學生回答：「找到了，他們躲在花叢裡。」，接著示範「找到了」、「原來」和「花叢」的打法，並帶領學生練習。 7. 接著，分別一一呈現與示範本單元其他新詞彙的打法，說明打法的由來及需要注意的地方，並帶領學生一一練習。 	<p>能理解及打出本單元的詞彙，了解打法的由來。</p>	

統整活動	詞彙理解練習	8. 教師呈現本單元詞彙的字卡，打出其中一張字卡的手語，請學生從字卡中找出正確的答案，以此方式練習本單元所有詞彙，若學生未理解詞彙的手語，可再講解及示範一次。	能理解他人打出的手語，說出手語的詞彙或表達的意思。	能說出及打出本單元的詞彙。
	詞彙表達練習	9. 教師提供本單元詞彙的字卡，請學生隨意抽出一張，依照字卡所示打出詞彙的手語，若學生未掌握詞彙的打法，可再示範一次。	能理解及用手語表達本單元的詞彙。	
	手語拍拍樂	10. 教師將本單元詞彙字卡及手語圖卡混合在一起，牌面朝下分散在桌面蓋住，輪流在牌堆中選出一張翻開，若與其他已翻開的字卡或圖卡相對應，必須用手拍住對應的卡片，最快拍到者能用手語打出正確的詞彙，可將此組牌卡收回。 所有牌卡翻完時結算成績，依照得到牌卡的組數排序，多者為贏家。 利用遊戲的趣味性，統整並複習本單元詞彙的理解與表達。 -----第一節結束-----		