

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

師資生組〈第三名〉

國小身心障礙教育特殊領域教學設計-跟著音樂咚吱咚吱-節奏遊戲

楊智宇、郭欣怡、吳念穎

壹、設計理念

一、音樂治療

音樂治療的目標，包含以下 1. 改善社會與情緒性行為 2. 改善動作能力 3. 改善溝通能力 4. 促進眼神接觸。透過音樂律動，讓學生達到放鬆抒壓，以改善其退縮內向的行為音樂能增加活動輸出量、減少運自覺表值及調整情緒狀態（林如瀚、陳志展 林如瀚、陳志展, 民 101）。透過系統化的音樂活動，可建立語言與非語言的溝通管道，使學生在教學情境中增進其社會適應能力。期能藉由上述的多元音樂教學活動，幫助特教班學生增加自信心、成就感、學習動機及主動性，以提升其多項社會適應能力。

二、學生能力

一般而言，國小特教班學生的年齡多介於六歲至十二歲之間，雖然其心智年齡較一般同儕為弱，常伴隨出現情緒困擾、適應不良之情況，但其在音樂學習的特質上，並不遜於一般同儕的表現（黃榮真，1994）。再加上音樂可以吸引學生注意，並且成為人與人之間溝通互動的橋樑，因此可以設計一系列的音樂活動來延伸學習內容。

此班級中學生大多數為智能障礙的學生，大都有口語能力，且行動能力佳，在人際互動上面有足夠的發展潛力，想要透過團體的音樂活動來製造同儕互動的情境，希望藉此能增進人際互動的技巧。

三、實用性：

(一)肌肉發展：

音樂能增加活動輸出量、減少疲憊感，讓學生在不知不覺中達成所設定的活動量，並且可以減少學生因肌肉張力而產生的疼痛感。

(二)社會互動：

從學者長期多年實徵性的研究中（黃榮真，1994；黃榮真、陳孟群，2005a，2005b），他們參與音樂活動後，意外地發現其在感情上與音樂能力方面，並不遜於相同年齡者。音樂可作為非語言的最佳溝通工具（黃榮真，1994）

(三)使用廣度：

1. 可跨情境運用於學生生活中：因現代科技進步，教材取得便利，大部分的家庭都能接觸電腦影音設備，因此能較容易取得課程中的音樂；在實體素材方面，能簡單使用筷子或生活周遭的棍子便能輕易與家人或朋友互動，例如：和家人、朋友玩節奏遊戲。

2. 跨領域：學生可在音樂情境中，音樂可讓學生在愉悅的情境中，放鬆自我的防衛機制，運用肢體動作、手勢、表情、聲音、樂器、唱歌、各種音樂活動等多樣化的方式，自然地表達自己的情緒、意念與想法（黃榮真，2008，2010；黃榮真、邱子華，

2010)，所以音樂教學活動對國小特教班學生而言，扮演著重要學習媒介，同時能開展特殊學生多元化潛能（黃榮真，2006a，2008）。

貳、教學分析

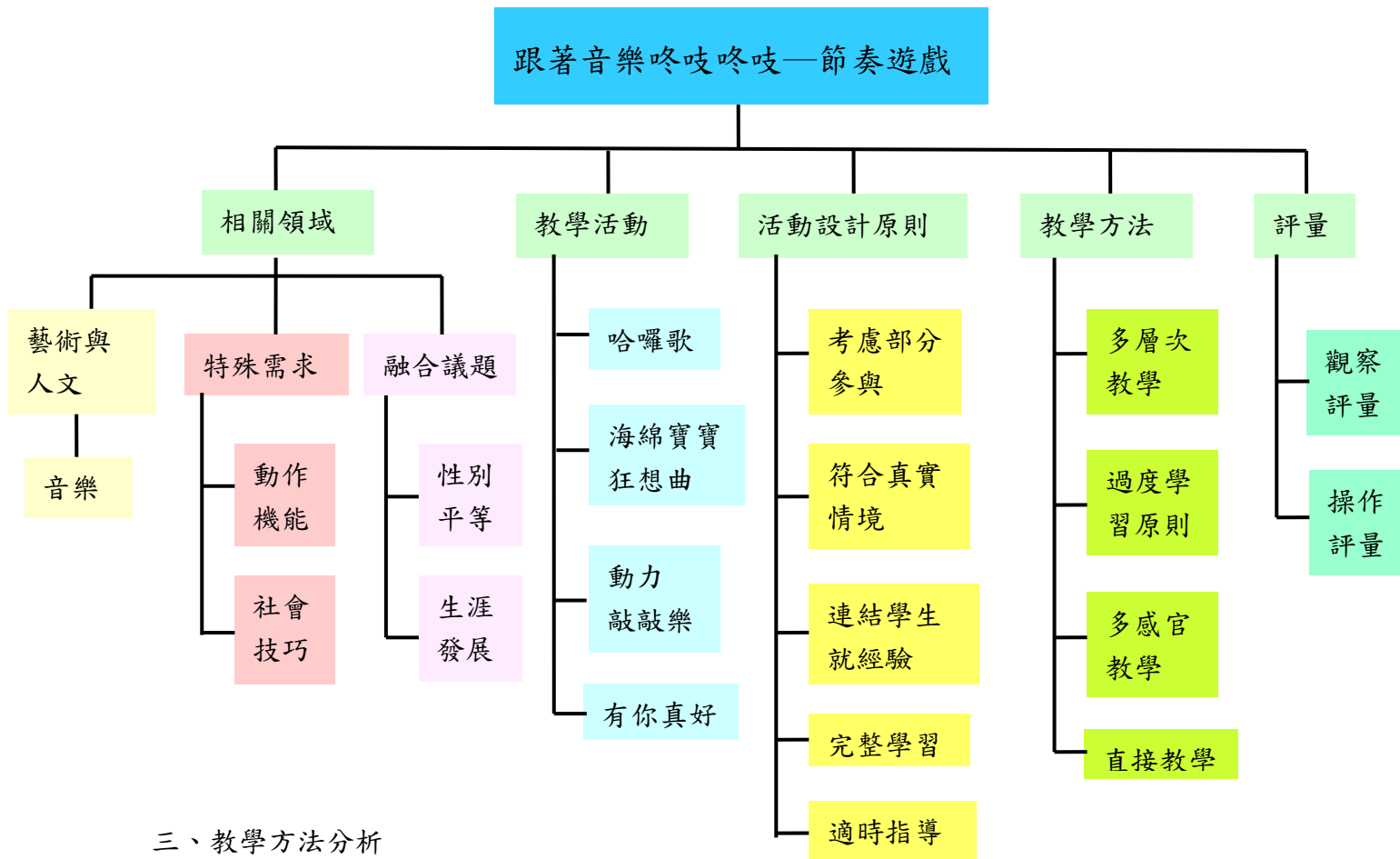
一、學生能力分析

本班有上課的學生共有六人，依據指令理解、社會互動、口語能力、注意力、對於音樂的反應能力、上臂活動能力，共六項分析他們的能力狀況，

	優弱勢能力分析
小仕	<ul style="list-style-type: none"> 能聽懂簡單指令，較複雜的指令需要配合較多的口頭提示或肢體提示，大多都願意聽從教師的指令。 喜歡主動與他人互動，例如：遊戲、給予同儕協助也會輪流等待。 有口語表達能力，但說話時語音不清楚且有時說話語速會過快，能用較長的簡單句做表達。 會參與課堂活動，但容易被外界的事物干擾而分心，需老師多番提醒才會將注意力拉回課堂上，注意力約5分鐘。 能說出常見樂器的名稱，會跟著旋律擺動身體、會主動開口唱歌。
小婕	<ul style="list-style-type: none"> 能聽懂簡單指令，較複雜的指令需要配合較多的口頭提示或肢體提示，大多都願意聽從教師的指令。 會與他人互動，但主動性相對小仕低，會與同儕遊戲、給予協助並輪流等待。 有口語表達能力，說話時音量較小、沒有自信，大多用簡單劇表達。 會參與課堂活動，對於超乎自己能力的認知課程比較容易分心，需老師口頭提醒，注意力約10分鐘。 會隨著旋律擺動身體，經鼓勵會願意開口唱歌。
小豪	<ul style="list-style-type: none"> 能聽懂簡單指令，較複雜的指令需要配合較多的口頭提示或肢體提示，有時會不願意聽從教師的指令。 需他人鼓勵才會嘗試與他人互動，會看同儕遊戲，但缺發主動加入的社交技巧，但會輪流等待。 有口語表達能力，說話時音量較小，大多用簡單句表達。 會參與課堂活動，若老師沒有適時將焦點放在其身上就會分心，當分心時就較難以將注意力拉回課堂上，其注意力可以維持5至10分鐘。 會隨著旋律擺動身體，經鼓勵會願意開口唱歌。 手臂肌肉張力較大，難以將手臂伸直；肌肉協調能力上大多只會運用右側的手臂完成活動。
小容	<ul style="list-style-type: none"> 能聽懂簡單指令，較複雜的指令需要配合較多的口頭提示或肢體提示，但大多時候不願意聽從老師的指令，例如：坐好、回答問題，特別是在心情不佳的時候會忽略老師給予的指令。 會主動與他人互動，與同儕遊戲，但缺乏維持遊戲的技巧，需經提示才會輪流等待。

	<ul style="list-style-type: none"> • 有口語能力，大多用簡單句表達，有時語速過快，字詞連在一起，會令人聽不懂。 • 需要有教師在旁給予提示以及適當的立即性增強才會願意參與課堂活動，會希望教師給予自己大量的關注才會積極操作課堂活動。 • 對於有興趣的活動其注意力可以維持 10 分鐘以上。 • 對發出聲音的樂器感到好奇、且想要觸碰。
小翔	<ul style="list-style-type: none"> • 聽懂簡單指令，但須老師多次重覆指令才會將注意力轉移至教師身上，並執行指令。 • 不主動與他人互動，眼神會左右飄移，但會模仿教師動作；同儕主動與他互動時，也需多次重複相同的動作或表達才會有所反應。 • 會發出聲音，無口語表達能力，表達需求時大多使用指示或者發出「啊啊啊」或「妹妹妹」的聲音，有時會抓著他人的手指出他想要的物品或需求。 • 對有興趣的活動其注意力可維持五分鐘左右，需教師事實的口頭提醒或肢體觸碰才會繼續維持注意力。 • 聽到音樂會將眼神轉移或尋找音源處並聆聽音樂。
小昕	<ul style="list-style-type: none"> • 能聽懂指令，也能達成日常生活常用的指令，例如：坐下、站起來。但較難去達成敲打、拍別人的手掌的指令，須老師以動作示範配合口頭提示才能完成。 • 下課時都一個人玩耍，但會在旁笑著看別人互動，會主動與老師說話。 • 大多時間都只和老師講話，會說：「為什麼今天要來？」的句子，很少用主詞或代名詞，也比較少回答問題，若有回答的內容自述大概 5 個字以下。 • 從能遵循簡單指令中可知道有注意聽老師說話，但眼神無神，有時因藥效發作會嗜睡。 • 對音樂幾乎沒有反應，不會跟著音樂動，需要老師肢體協助配合動作示範。

二、課程概念架構圖與教材分析



三、教學方法分析

(一)多層次教學：

- 1.依照學生能力使用不同提示方法，包含：肢體提示、動作示範、口頭提示。
- 2.教學課程動作難易度由簡而繁，從單一的連續動作到由兩個元素組成的連續動作；音樂也從旋律簡單到複雜且速度較快的節奏。

(二)過度學習：

- 1.針對手臂伸展有困難的學生，一開始設計向前擊掌的動作，接著向兩側伸展擊掌，最後手臂連續上舉動作，由簡到難，重複練習手臂伸展動作。
- 2.合作學習方面，從一開始自由選擇擊掌人選，到後來需與老師指定的人選完成指定任務。

(三)多感官教學：

- 1.視覺：大量的肢體示範，讓學生從觀察中模仿學習動作。
- 2.聽覺：讓學生能透過音樂節奏的提示，完成打拍子的任務。
- 3.觸覺：透過擊掌與拍打節奏，願意與他人進行互動。

(四)直接教學：

- 1.教師直接示範動作，和從活動中矯正錯誤動作、錯誤的觀念，如：一開始的活動不想與別人分享時，教師就使用口頭提示或肢體協助帶著學生與該生較熟稔的同儕作互動，相同活動進行第二次時再作觀察，並適時給予協助。
- 2.每項活動內容不同，但活動與活動之間的概念以及元素相連接，且每項活動不超過十至十五分鐘，避免學生注意力分散。
- 3.每項活動開始有練習以及教師示範，活動的小段落依照學生反應給予回饋。

參、教學活動設計

【國小階段格式】

單元名稱	跟著音樂咚吱咚吱—節奏遊戲	適用年級	二年級
教學時間	40 分鐘	教材版本	自編
設計者	楊智宇、郭欣怡、吳念穎		
教學準備	歌曲： 自編哈囉歌 剪輯後的左左右右 Bar Bar Bar 剪輯後海綿寶寶 純音樂的大手拉小手 教具： 課程表 造型棒子 便條貼(標註別人姓名) 設備： 筆電、音響		
IEP 相關學期目標	【綜合活動經調整後目標】 1-1-1-2 能透過活動表達自己的感覺或想法 【特殊需求領域—動作機能訓練】 1-2-1-1 能完全主動做出手腳的肢體動作至其完全之角度		
對應課程綱要之能力指標	各領域之能力指標		融入議題及其能力指標
	【藝術與人文領域能力指標】 調整後能力指標： 3-1-9-1 能參與同學相互合作的簡易藝術活動。 【特殊需求領域—社交、動作機能訓練能力指標】 2-1-2-7 能在團體中遵守基本規範 1-2-1-1 能完全主動做出手腳的肢體動作至其完全之角度		【性別平等教育】 2-1-3 表達自己的意見和感受，不受性別的限制。 【生涯教育議題能力指標】 2-1-1 培養互助合作的生活態度。
學習目標	單元目標		具體目標
	1. 能在歌曲中與他人共同打拍子。 2. 能遵守課堂規則。 3. 能做出手臂的指定動作。		1-1 在聽到音樂後能主動做出反應，如：搖擺身體、拍手、拍腿。(玫、家、翔) 1-2 能在老師的動作示範下跟著音樂節奏打拍子。(睿、豪) 1-3 能主動跟著音樂節奏打拍子。(仕)

		<p>1-4 能在老師肢體協助下與旁邊的人拍手。(玫、家、翔)</p> <p>1-5 能在老師動作示範下與旁邊的人拍手。(豪)</p> <p>1-6 能在老師口頭提示下與旁邊的人拍手。(仕、睿)</p> <p>2-1 能持續坐在位子上，老師所指定的任務完成。(家、翔)</p> <p>2-2 能依照遊戲規則，站立或坐下。(全)</p> <p>3-1 能主動完成連續2次手臂上舉動作。(豪)</p>		
具體目標編號	教學內容	時間	評量方式	教材教具
1-1 2-2	<p>【第一節課】</p> <p>一、引起動機</p> <p>(一)哈囉歌</p> <p>1. 播放哈囉歌，帶著學生唱。</p> <p>2. 說明哈囉歌的遊戲規則，一邊說明一邊與偕同教師示範動作。</p> <p>在椅子圍起來的範圍內，邊走邊唱，唱到「哈囉」時，需要找一位同學擊掌，每個人都要擊到掌。解說完畢後詢問學生：「聽到哈囉的時候要做什麼動作？點學生回答，並問他會想跟誰拍手，請他走過去和同學拍手。</p> <p>*提醒學生只能擊掌，不能打其他地方。</p> <p>3. 活動開始：教師在後方以肢體協助的方式引導社交能力較弱的學生與他人擊掌。</p> <p>4. 問學生：「你們剛剛有跟誰擊到掌？誰跟最多人擊掌呢？口頭獎勵表現好的學生，鼓勵課程參與度較少的學生來參與課程。</p>	7分鐘	<p>操作評量</p> <p>觀察評量</p>	<p>課程表</p> <p>自編哈囉歌</p> <p>筆電、音響</p>
1-5 1-4 1-2 1-3	<p>二、發展活動</p> <p>請學生坐在木椅上，圍一個圈。</p> <p>(一) 海綿寶寶狂響曲</p> <p>1. 一邊說明規則一邊與偕同教師示範動作，帶著學生練習。</p> <p>(1)第一次音樂時，兩手在胸前跟著旋律拍手。</p> <p>(2)第二次音樂播放時，當聽到「海綿寶寶」一詞時需換成與兩側的同學拍手，活動開始前要詢問學生：「當說聽海綿寶寶時你要跟誰拍手？」。</p> <p>2. 讚揚表現好的學生，讓全班同學為他鼓掌。</p>	6分鐘	<p>操作評量</p> <p>操作評量</p> <p>操作評量</p> <p>操作評量</p>	<p>剪輯後海綿寶寶</p> <p>筆電、音響</p>

1-6			操作 評量	
2-1			觀察 評量	
1-3	<p>(二) 動感敲敲樂</p> <p>1. 簡易說明規則：</p> <p>(1)聽著音樂節奏與依照老師動作兩手先敲自己的大腿，當老師說換邊時，換成敲旁邊同學的大腿。</p> <p><u>*敲打大腿時要輕輕敲。</u></p> <p><u>*教師換邊的依據為視學生表現狀況更改換次數。</u></p> <p>(2)當聽到 jumping Ya 的時候兩手往上高舉，伸直。</p> <p><u>*鼓勵學生盡量舉直。</u></p> <p>2. 發下棒子：請社交能力較弱的學生幫忙發棍子。</p> <p>3. 活動開始。</p>	15 分 鐘	操作 評量	<p>造型棒子</p> <p>剪輯後的左左右右 Bar Bar Bar</p> <p>筆電、音響</p>
2-1		觀察 評量		
3-1		操作 評量		
1-1		操作 評量		
1-2		操作 評量		
	<p>三、綜合活動</p> <p>有你真好</p> <p>(一)回顧今日課程：帶學生看著課程表回想今日做了哪些活動，請學生做動作。例如：教師問：「哈囉歌時我們做了什麼動作？請做出動作。」</p> <p>(二)發下愛心便條紙，請學生將便條紙貼在最喜歡的人手上(配合大手拉小手的背景音樂)。</p> <p><u>*鼓勵一直坐在椅子上的學生到同學身旁貼便條紙，若學生能主動將便條紙貼在同學手臂上，則應立即給予社會增強。</u></p> <p>(三)詢問已經貼好便條紙的學生為什麼最喜歡他，引導：他會幫忙你什麼事情嗎？</p> <p>(四)教師總結今日課程。</p>	12 分 鐘	觀察 評量	<p>便條貼(標註別人姓名)</p> <p>純音樂的大手拉小手</p> <p>筆電、音響</p> <p>課程表</p>
	【第一節課結束】			

肆、教學評量

具體目標	評量方式與標準
1-1 在聽到音樂後能主動做出反應，如：搖擺身體、拍手、拍腿。(玫、家、翔)	操作評量：在一首歌的時間內，能出現一次以上的主動反應，並維持 10 秒以上。
1-2 能在老師的動作示範下跟著音樂節奏打拍子。(睿、豪)	1. 操作評量：在老師的動作示範下，4 遍歌曲循環中能拍手完成海綿寶寶的節奏至少達 3 次。 2. 操作評量：在老師的動作示範下，3 遍歌曲循環中能用棍子敲打完成 bar bar bar 的節奏至少達 2 次。
1-3 能主動跟著音樂節奏打拍子。(仕)	1. 操作評量：能依口頭提示，完成每一首歌曲的節奏。 2. 操作評量：在一首歌的時間內，不須老師提示下能主動完成整首歌的節奏。
1-4 能在老師肢體協助下與旁邊的人拍手。(玫、家、翔)	操作評量：在海綿寶寶歌曲中，經老師肢體協助下能與旁邊的人拍手達 3 次以上。
1-5 能在老師動作示範下與旁邊的人拍手。(豪)	操作評量：在海綿寶寶歌曲中，經老師動作示範下能與旁邊的人拍手達 3 次以上。
1-6 能在老師口頭提示下與旁邊的人拍手。(仕、睿)	操作評量：在海綿寶寶歌曲中，經老師口頭提示下能與旁邊的人拍手達 5 次以上。
2-1 能持續坐在位子上，老師所指定的任務完成。(家、翔)	觀察評量：能坐在位子上持續至少 10 分鐘。
2-2 能依照遊戲規則，站立或坐下。(全)	觀察評量：能在老師下第一次指令後，確實完成動作。
3-1 能主動完成連續 2 次手臂上舉動作。(豪)	操作評量：能主動完成連續 2 次手臂上舉動作。

伍、教學說明（含特色）與注意事項

（一）說明與特色：

1. 本課程由音樂從頭貫穿，讓學生在音樂的氛圍中練習社交與手臂肌肉的能力。
2. 課程音樂挑選符合學生就經驗，且在設計課程前有測試學生對音樂的反應，並從中挑選學生較有興趣且熟悉的音樂。
3. 藉由本課程四項活動，增加學生間的互動，由比較被動式互動，慢慢轉為主動社交。
4. 自編符合學生能力的哈囉歌，做為課程的暖身活動，聚焦學生的注意力。
5. 運用造型棒子，吸引學生興趣，並能藉此與學生互動，例如：由敲自己的大腿到敲同學的大腿。
6. 由於本班有腦麻生，因此設計一系列且由易而難的手臂肌肉運動，由簡單的往前拍手到兩手同時往左右拍，最後連續由下往上高舉。

7.最後設計「有你真好」的活動，藉由貼便利貼的動作，讓學生試著以主動或半主動的方式與人互動，也作為評量前三種課程活動在學生社交互動上的成效，例如：是否主動在同學手臂上貼便利貼，還是需要老師肢體或口頭提示。

(二)注意事項：

- 1.哈囉歌活動開始到結束的過程中，須鼓勵學生盡量走動，也需注意學生是否有推擠動作。
- 2.海綿寶寶狂響曲時，須提醒學生要拍到別人的手掌，不能打到別人的頭。
- 3.動感敲敲樂的活動前，請學生要輕輕敲同學的大腿。
- 4.動感敲敲樂的換邊頻率與時機，教師可依據學生表現狀況更改換次數。
- 5.在手往上舉的動作時，鼓勵學生盡量舉直。

陸、教學相關教材：

	
<p>課程活動表</p>	<p>造型棒子</p>

103 學年度國民小學及學前特殊教育教學演示競賽授權暨承諾書

教案名稱：()

本人_____、_____、_____設計之教案參加教育部委託國立嘉義大學辦理「103 學年度國民小學及學前特殊教育教案演示競賽活動」，經評審入選後，其著作財產權為中心及教育部所擁有。同意可將該項教材、教案等予以重製、公開發表或發行，並應註明該教材、教案等為本人著作之旨。並於著作權宣導之範圍內（非營利之目的），將前項教學設計案等予以編輯或重製後，不限時間、地點、次數公開播送做為教育推廣之用。

有關本人參加教育部委託國立嘉義大學辦理「103 學年度國民小學及學前特殊教育教案演示競賽活動」甄選活動，願意承諾事項如下：

- 一、該教學資源內容(含教材、教案、學習單、素材、媒體等)確實由本人自行創作，且無侵害他人著作權及智慧財產權之情事。
- 二、日後如有任何侵權之糾紛，本人願意出面處理並自負法律責任，與教育部無涉。如因此致教育部有損害者，本人願負賠償之責。
- 三、如有侵害著作權等相關法規經法院判決確定者，本人願意繳回所有原發之獎勵及稿費等。

此致

教育部

國立嘉義大學

作者一姓名：

(簽名蓋章)

身分證字號：

聯絡地址：

聯絡電話：

電子郵件：

作者二姓名：

(簽名蓋章)

身分證字號：

聯絡地址：

聯絡電話：

電子郵件：

作者三姓名：

(簽名蓋章)

身分證字號：

聯絡地址：

聯絡電話：

電子郵件：

作者四姓名：

(簽名蓋章)

身分證字號：

聯絡地址：

聯絡電話：

電子郵件：

中 華 民 國 _____ 年 _____ 月 _____ 日