

# 103 年度國民小學及學前特殊教育教學示例競賽

## 教師組〈第三名〉

### 國小身心障礙教育特殊需求領域教學設計—大富翁之我是禮貌高手

李幸容老師

#### 壹、設計理念

本校個別化學習教室(資源班)的學生以學習障礙、情緒行為障礙(ADHD)和自閉症類型為主，當中大多數的學生皆伴隨有溝通表達、情緒抒發和人際、同儕相處上的互動困難，因此「社會技巧課程」扮演著重要的角色，再加上多數的學生在類化上有困難，如何確實的符合所需？如何將其在個別化學習教室學習到的知識，運用在班級上使用，融入日常的生活，充分成為「帶得走的能力」？如何立即並有效的解決學生日前面臨的困難？是我設計社會技巧課的主要目標。

此課程『大富翁之我是禮貌高手』，以低、中年級學生為主要的設計需求。綜合此堂課學生的行為問題，與情緒、溝通上的學習需求，設計出符合情緒辨識與抒發的「情緒偵察機」和「我好生氣」單元，還有低年級學生對於自我物品-所有權與他人物品，物權上的混淆與釐清-設計「物權的辨識」單元，以及學生從幼稚園生活邁入國小較規律、有制度、體制的規範，衍生出對於自我工作、學習本份上的懵懂、混淆-設計「我會負責」單元，而『大富翁之我是禮貌高手』的產生，此時期正值學校期中評量週，除了學生學科上的檢測外，也想趁機瞭解學生對於此堂「社會技巧」課程的參與、熟識程度，但為避免增加學生的負擔，又不想淪於單調的紙筆測驗，在以上想法交織下，而產生藉由學生喜愛的「大富翁遊戲」，將其大富翁內的項目、任務，改成社會技巧課程的單元，設計出『大富翁之我是禮貌高手』活動，此活動不僅提升了學生的學習動機，也讓教師從中充分了解、觀察學生，從活動裡，一方面了解學生課程上的習得程度，一方面亦能進行課程的修正與調整。

#### 貳、教學分析

##### 一、教材分析

##### (一)『大富翁之我是禮貌高手』活動分析

1. 藉由大富翁(我是禮貌高手)的活動方式引導教學，增進學生學習意願。
2. 活動內容結合學期來所教之單元內容。
3. 教學內容：
  - ①情緒偵察機—情緒圖／情緒詞辨別、我會表達情緒
  - ②生氣處理—我好生氣、我會處理生氣
  - ③物權辨別—這是我的嗎、我會借東西

④我會負責—知道與做到、我的責任

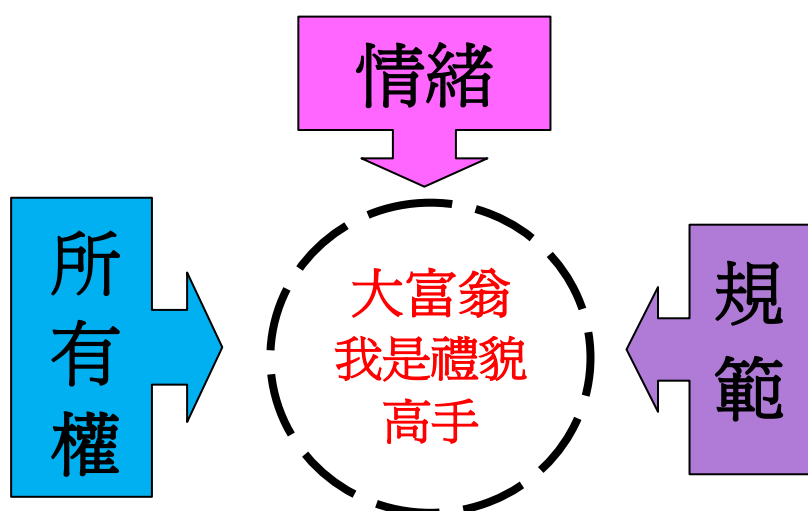
⑤行為契約、常規教導

4. 擲到每一步有需要完成的任務，任務完成方可前進至下一步，持續向終點邁進。

## (二)『大富翁之我是禮貌高手』教學重點

1. 教學內容：	
單元名稱	教學重點
情緒偵察機	①情緒圖／情緒詞辨別 ②我會表達情緒 認識各種情緒圖與情緒詞，並能辨別自我與他人情緒以及對自我情緒的抒發
生氣處理	①我好生氣 ②我會處理生氣 教導生氣的步驟與處理，並能選擇“好的”方式抒發、解決
物權辨別	①這是我的嗎？ ②我會借東西 釐清“物權”概念，哪些是我的？哪些不是我的？，並教導不是我的該如何跟他人有禮貌的借用
我會負責	①知道與做到 ②我的責任 知道很容易，做到卻很難，教導了解自我的本分與要對自我的工作負責任
常規教導	班級常規和行為契約建立與提醒
2. 藉由活動方式引導學生回答問題，完成任務。	

## (二)『大富翁之我是禮貌高手』教學內容核心圖



# 負責

## 二、學生分析

學生能力現況			
姓名 能力 領域	蔡○維(自閉症)	游○宣(自閉症)	林○安(情緒行為障礙-ADHD)
認知	<p>優勢：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認知能力佳，有不錯的記憶力和學習力。</li> <li>2. 對數字有興趣，可以說出一個月中的日期和星期幾的配對，將同學的生日照順序背出來。</li> <li>3. 數學概念已達除法，有負數概念。</li> </ol> <p>弱勢：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲的變化性低，會堅持自己的玩法。</li> </ol>	<p>優勢：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 注意力集中，上課專心持續力優於同儕。</li> <li>2. 喜愛閱讀。</li> <li>3. 推理能力及理解能力佳。</li> <li>4. 記憶力強，對交代的事情非常在乎。</li> <li>5. 會記住每個捷運站名的中英文。</li> </ol> <p>弱勢：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲的變化性低，會堅持自己的玩法。</li> </ol>	<p>優勢：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認知記憶力佳，若專注下，學習成效佳。</li> <li>2. 閱讀理解能力佳。</li> <li>3. 邏輯推理能力可。</li> <li>4. 對火車的種類有興趣，瞭解各式火車類型。</li> </ol> <p>弱勢：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 注意力弱，容易分心，易受外皆干擾。</li> <li>2. 課堂活動持續度弱。</li> </ol>
溝通	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 聽：聽力正常、理解他人的意思，但有時會對旁人的叫聲置之不理。</li> <li>2. 說：               <ol style="list-style-type: none"> <li>①可主動用口語表達意願和尋求協助(功能性)。</li> <li>②敘述以片段語句拼湊，缺乏連貫性。</li> <li>③對因果的表達弱，較難針對「為什麼？」回應。</li> <li>④溝通時，較缺乏與人的眼神注視。</li> </ol> </li> <li>3. 讀：喜歡閱讀。</li> <li>4. 寫：書寫能力與同年齡相當。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 聽：聽力正常、也可理解他人的意思。</li> <li>2. 說：               <ol style="list-style-type: none"> <li>①語言接收較片斷，有時不知他人問話的重點而答非所問。</li> <li>②敘述情境和感受的能力較一般同齡學生弱。</li> <li>③讓主動敘述事件，但是話題維持能力弱，會持續說自己有興趣的話題，常不是聽話者需要的資訊。</li> <li>④溝通時，較缺乏與人的眼神注視。</li> </ol> </li> <li>3. 讀：喜歡閱讀。</li> <li>4. 寫：書寫能力與同年齡相當。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 聽：聽力正常、也可理解他人的意思。</li> <li>2. 說：               <ol style="list-style-type: none"> <li>①生活對話理解尚佳，口語表達尚可。</li> <li>②犯錯時，較無法表達，多一味低頭、哭泣。</li> <li>③較不願表達自我的想法與情緒。</li> </ol> </li> <li>3. 讀：喜歡閱讀，尤以昆蟲、火車相關書籍。</li> <li>4. 寫：書寫能力與同年齡相當。但因不專注與意願低落而寫字慢。</li> </ol>
情緒	<p>優勢：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 情緒大致穩定。</li> <li>2. 詢問下，願意抒發自我感受。</li> <li>3. 挫折容忍度有提升。</li> </ol>	<p>優勢：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 情緒大致穩定。</li> <li>2. 自己安靜閱讀和畫圖的時間比同齡明顯多，持續時間也長。</li> </ol>	<p>優勢：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 情緒大致溫和穩定。</li> </ol> <p>弱勢：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 生氣時，較不能接受老師或同學之勸導，並會以沉默或</li> </ol>

	<p>弱勢：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遇到問題處理能力不佳，情境轉換的調適能力也比較弱，新情境或新活動會怕失敗而退縮。</li> <li>2. 受挫會怪罪別人，會碎碎念問為什麼。</li> <li>3. 非常喜歡有競賽和記分的活動，也很敏感。</li> </ol>	<p>弱勢：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 在家如果不合意，情緒表達較激烈，會生氣或哭，躲在門後、或關門並鎖。</li> <li>2. 對老師的規矩很執著，發現自己做錯，曾有躲在桌下不肯出來的情形，約需十分鐘左右才能將情緒平復。</li> <li>3. 折容忍度低，對自我要求高，分數不佳會很沮喪，不願訂正，情緒延宕久。</li> </ol>	<p>哭泣表示。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 較不會主動抒發自我情緒。</li> <li>3. 與同儕有紛爭偶會動手或咬人反擊。</li> </ol>
人際互動	<p>優勢：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 會主動親近他人，表示友善，但缺乏持續互動的技巧。</li> <li>2. 人際能力尚可，有固定交往的同儕。</li> </ol> <p>弱勢：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 自由遊戲時的輪替和合作能力較弱。</li> <li>2. 會在意同儕之間的玩笑話，若對開玩笑或拿他的物品，會大叫。</li> <li>3. 對公平性敏感，要求高。</li> </ol>	<p>優勢：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能進行分享遊戲。</li> <li>2. 會主動找同學玩。</li> <li>3. 人際能力尚可，有 2-3 位固定的好朋友。</li> </ol> <p>弱勢：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 接觸新的人和情境，第一次很退縮。</li> <li>2. 較不恰接受不平事務，或違規行為，發現同學不對，也會告狀，曾經在社團的兩節課告狀近十次。</li> </ol>	<p>優勢：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能與他人一同遊戲。</li> <li>2. 人際能力尚可，有 2-3 位固定的好朋友。</li> <li>3. 能與同儕進行合作性的活動。</li> <li>4. 不吝嗇與他人分享物品。</li> </ol> <p>弱勢：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 喜歡惡作劇、捉弄同學。</li> <li>2. 經常在口語和行為上與同學發生衝突。</li> <li>3. 發生衝突時，偶會動手。</li> </ol>

### 三、教學方法分析

1. 編序教學法：將其學習過的單元(情緒偵察機、生氣處理、我會負責、物權辨別、行為契約，常規教導)，改進教材組織和學習內容，配合大富翁的任務，由易而難、循序漸進，愈接近終點任務的認知程度愈高，以利學生學習。
2. 電腦輔助教學：將其桌上型運作的大富翁遊戲，改良設計由 ppt 方式利用電腦投影顯示，經由擲骰子的點數，學生將其姓名牌於螢幕上移動，並點開所需要完成的任務，活動方式一目了然，每一位學生亦能清楚了解自己與同儕的任務內容，進而做協助或檢視自我的答案是否一致。
3. 多感官教學法：配合多種感官學習，「眼」一看 ppt 任務與觀察老師同學提示、「口」一唸出內容與回答問題、「耳聽」一老師指導與學生回饋、「手」一點選任務與配合任務做動作，更有效地學習。
4. 個別化教學法：針對學生個別的學習特性，對於任務內容給予多層次的提示、協助與增強策略，提升學生學習動機，使學生更能有效學習。

5. 合作學習教學法：在活動中，教師為旁觀者和指導者的角色，任務在引導學生主動學習、而學生互相討論任務、觀察同儕是否答對、進而給予提示協助，從中磨練人際互動技巧，在團體中一起學習成長

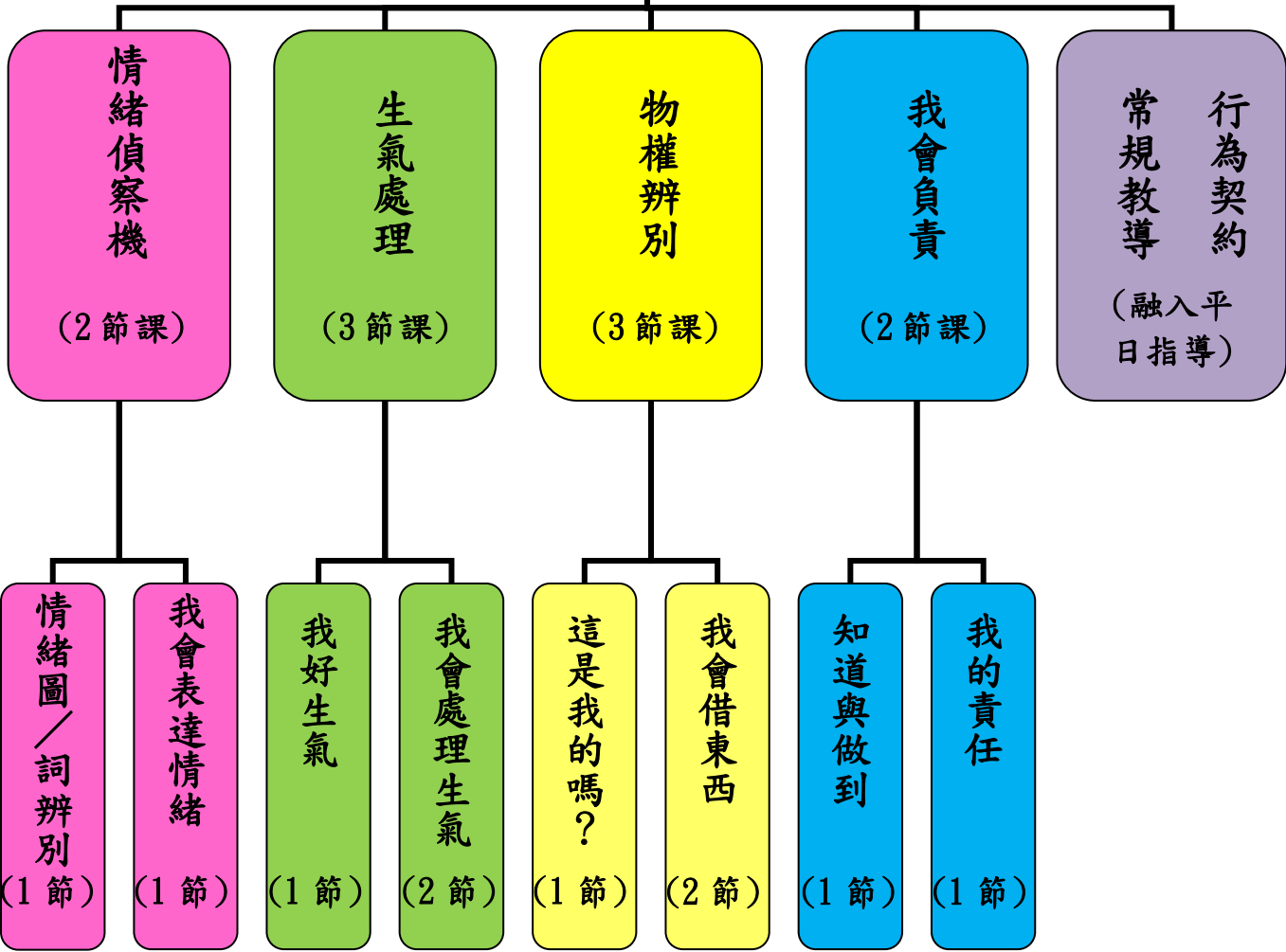
#### 四、課程概念架構圖

### 課程架構圖

#### 【演示此堂課】

藉由**大富翁**的活動方式，引導學生完成任務，並檢視/評量學期來各單元的熟識程度。

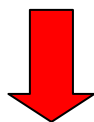
**大富翁** (2 節課)  
**我是禮貌高手**



**教學流程圖**

準備活動

- 1、引起動機：教導「大富翁之我是禮貌高手」的活動，引出藉由學生熟識的大富翁遊戲，來檢視/評量學生對所習內容熟識程度。
2. 「大富翁之我是禮貌高手」的活動任務內容為四大單元(情緒偵察機、生氣處理、物權辨別、我會負責)以及行為契約與常規結合而成，要求學生依任務的內容回答問題。



### 發展活動

1. 「大富翁之我是禮貌高手」規則說明
  - ①猜拳排順序
  - ②依順序擲骰子，擲幾點 走幾步 例如：1點 1步
  - ③依內容完成任務，達成任務者，得到一個圈圈
  - ④最多圈圈者，得到 2 個印章
2. 進行遊戲
3. 引導學生完成任務



### 綜合活動

- 1、學生發表與分享活動感想
- 2、教師綜合學生今日表現
- 3、結算增強版
- 4、下課

#### 參、教學活動設計

教學領域	特殊需求領域-社會技巧	適用年級	低、中年級
單元名稱	大富翁之我是禮貌高手	教學節次	2 節課
設計者	李幸容	教材來源	自編教材

教學目標	1. 認知 1-1 能遵守遊戲規則 1-2 能唸讀並了解任務內容 1-3 能依任務內容正確回答問題 2. 情意 2-1 能培養輪替的精神 2-2 能培養勝不驕 敗不餒的精神 2-3 能服從遊戲結果 3. 技能 3-1 能正確擲骰子 3-2 能依擲出的點數，正確前進 3-3 能依任務做出動作和表情				
	融入議題與能力指標		十大基本能力		
議題	能力指標				
資訊教育	2-2-2 熟悉視窗環境軟體的操作、磁碟的使用、電腦檔案的管理、以及電腦輔助教學應用軟體的操作等。 2-2-3 認識鍵盤、特殊鍵的使用，會英文輸入與一種中文輸入。		三、生涯規劃與終身學習 八、運用科技與資訊		
人權教育	1-1-2 了解、遵守團體的規則，並實踐民主法治的精神 1-2-3 說出權利與個人責任的關係，並在日常生活中實踐		五、尊重、包容、關懷與團隊合作 十、獨立思考與解決問題		
生涯發展教育	1-2-1 認識有關自我的觀念 1-2-2 了解工作對個人的重要性 3-1-1 覺察自我應負的責任 3-2-2 培養互助合作的工作態度		一、了解自我與發展潛能 二、欣賞、表現與創新 四、表達、溝通與分享 五、尊重、關懷與團隊合作		
家政教育	3-1-2 瞭解自己所擁有的物品並願意與他人分享 4-2-2 認識自己與家人在家庭中的角色		一、了解自我與發展潛能 四、表達、溝通與分享		
教學目標	<b>教學內容</b> <b>【以表格方式呈現, 好與其他欄位對應；所有編號不要自動格式】</b>		教學資源	時間分	評量方式



	<b>【第一節課】</b>			
	<b>一、課前準備</b>			
	1. 製作 ppt 並架設投影機	投影機		
	2. 課桌椅安排	課桌椅		
	<b>二、引起動機</b>			
3-3 能做出動作和表情	1. 點名		1	口頭評量
	2. 抄聯絡簿	聯絡簿	2	實作評量
	3. 說出上課口令並做動作： 「我很好 我很棒 我是○○○」	上課口 令海報	2	實作評量
	4. 引導出今日上課內容「大富翁之 我是禮貌高手」的活動		1	
1-3 能正確回答問題	5. 「大富翁之我是禮貌高手」的活 動任務內容為四大單元(這學期 教導過的課程內容)，依任務的 內容回答問題	投影機 大富翁 之我是 禮貌高 手 ppt	4	口頭評量
1-1 能遵守遊戲規則	①情緒偵察機 ②生氣處理 ③物權辨別 ④我會負責			
	<b>※任務內容如附件</b>			
	<b>三、發展活動</b>			
1-2 能唸讀並了解任 務內容	1. 教導「大富翁之我是禮貌高手」 規則說明	電腦 投影機	25	口頭評量 實作評量
2-1 能培養輪替的精 神	①猜拳排順序	大富翁 之我是 禮貌高 手 ppt		
3-1 能正確擲骰子	②依順序擲骰子，擲幾點 走幾步 例如：1 點 1 步	增強版		
3-能依擲出的點數， 正確前進	③依內容完成任務，達成任務者 得到一個 <u>圈圈</u>			
	④最多 <u>圈圈</u> 者，得到 <u>2 個印章</u>			
1-3 能依任務內容正 確回答問題	2. 進行遊戲			實作評量
3-3 能依任務做出動 作和表情	3. 引導學生完成任務			
	<b>四、綜合活動</b>			
2-2 能培養勝不驕 敗不餒的精神	1、學生發表活動心得	白板	2	口頭評量
	2、老師綜合學生今日表現		2	口頭評量
2-3 能服從遊戲結果	3、結算分數、增強制度—蓋印章	增強版	1	實作評量

	4、下課	印章 聯絡簿		
--	------	-----------	--	--

## 肆、教學評量

具體目標		評量標準/結果		
		蔡生	游生	林生
1. 認知	1-1 能遵守遊戲規則			
	1-2 能唸讀並了解任務內容			
	1-3 能依任務內容正確回答問題			
2. 情意	2-1 能培養輪替的精神			
	2-2 能培養勝不驕 敗不餒的精神			
	2-3 能服從遊戲結果			
3. 技能	3-1 能正確擲骰子			
	3-2 能依擲出的點數，正確前進			
	3-3 能依任務做出動作和表情			
評量標準	1 - 0~20%    2 - 21~40%    3 - 41~60%    4 - 61~80%    5 - 81~100%			

## 伍、教學說明（含特色）與注意事項

### 教學回饋

1. 教案簡單明瞭，目標符合學生能力，教案格式完整。
2. 有清楚的增強系統，增強學生的好表現(行為、態度等)，而不是在認知層面的回答。
3. 大富翁有層次邏輯性。
4. 能引導同儕互相評量、關注，讓每位同學都有事情做。
5. 大富翁很有趣，可以讓學生有興趣參與。
6. 能運用「暫停」的口令讓學生安靜下來以利於傳達事情。
7. 適時且細心的關心學生的學習狀況和情緒狀況，並做鼓勵和增強。
8. 設計因應學生個別能力及需求。
9. 教材內容與學生目前生活經驗或問題相關。

## 改進之處

1. 大富翁遊戲學生未達到終點，建議如果可以讓學生一齊玩，而非各自前進，更能強調溝通、團結、合作精神，亦能共同達到終點，打破遊戲勝負觀念，減少競爭。
2. 計分板，畫圈(大小不一)較為凌亂，建議可以改用貼圖卡取代。
3. 建議增強系統可以用小白板或是小卡給予，以減少老師的負擔。
4. 停想選做的策略中，想的策略讓學生舉出好與壞的策略，再請他們選出適合的作法。
5. 大富翁遊戲可以應用在各領域的活動中，也能有效提升學生動機。
6. 大富翁遊戲能記錄上課進度，下次可以直接從上次結束的點開始。

## 心得與感想

此堂課的的教學：藉由大富翁(我是禮貌高手)的活動方式引導教學，增進學生學習意願。活動內容複習學期來所教之內容並為孩子增進溝通的技巧(說話要面對他人、眼神要對視、說話要明白清楚)為設計的目的。

藉由夥伴間的觀察，彼此想法間的激盪，教學現場的實務分享，讓我了解自我教學上的盲點與不足之處。『教學觀摩』是種「壓力」卻也是種「助力」，教師間的建言以及打氣、鼓勵，豐富了我的教學亦增進我與家長、老師間的溝通。

## 陸、教學專業活動紀錄

### 教學專業活動紀錄



教師指導學生抄寫聯絡簿



老師講解活動規則



學生擲骰子進行活動



學生解答任務(情緒偵察機)

-辨認情緒並做出表情



學生解答任務(物權)

-分辨這是我的嗎?



學生解答任務(物權)

-分辨並做物品的處理

教學專業活動紀錄



學生解答任務(生氣處理)  
-抒發生氣情緒



學生解答任務(生氣處理)  
-選擇合宜的生氣方式



學生解答任務(機會題: 常規與行為契約)  
-說出上課口令並做動作



教師結算增強版  
並總結學生表現



教師獎勵學生好行為並蓋章



邀請校內教師觀摩  
進行教學交流