

陸、功能性動作訓練教學活動設計案例

特教班特殊需求領域功能性動作訓練教學活動設計

設計者：李綵庭

一、設計理念

本課程透過體適能、肌耐力訓練及羽毛球練習，鍛鍊學生手與手臂等大肌肉的操作，並透過闖關遊戲的設計，增加課程豐富度。

針對學生能力及需求，給予適當的動作練習，以及不同程度的教師協助，期望透過持續練習提升學生手部功能，並養成學生運動的好習慣。

二、教學分析

(一) 學生能力分析

1. 高組：

- (1) 能獨立站、蹲、跑、跳。
- (2) 能高舉手臂做出拋丟的動作。
- (3) 能做出揮拍擊球的動作。
- (4) 能理解並模仿老師的示範動作。

2. 中組：

- (1) 透過協助達到站、蹲、跑、跳等動作。
- (2) 能高舉手臂做出拋丟的動作。

(3) 透過協助完成揮拍擊球的動作。

(4) 能理解並模仿老師的示範動作。

3. 低組：

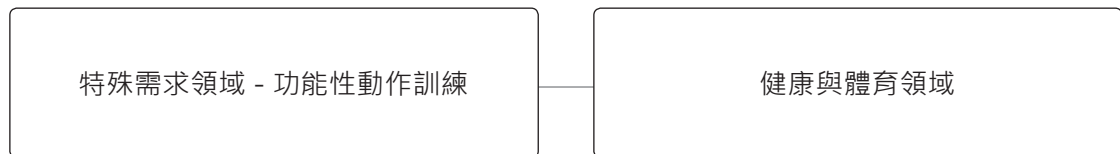
(1) 透過協助達到站、蹲及身體的支撐。

(2) 透過協助做出高舉手臂拋丟的動作。

(3) 透過協助完成揮拍擊球的動作。

(4) 能理解並透過協助模仿老師的動作。

(二) 課程概念架構與教材分析



1. 特殊需求領域：功能性動作訓練，針對學生能力及需求，設計手部肌耐力及大肌肉的訓練，以提升學生日常生活機能。

2. 健康與體育領域：健體 -E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。透過本課程的體適能訓練及羽毛球活動，增加學生活動的機會，並養成運動的好習慣。

(三) 教學方法

1. 多感官教學：透過視覺、聽覺、觸覺等，讓學生運用不同感官去感知事物。
例如：實際操作及互動遊戲協助學生理解動作內容。

2. 多層次教學：依照學生能力不同，給予不同的提示或是練習。

3. 差異化教學：依據學生個別差異及需求，彈性調整教學內容、教學進度和評量方式，以提升學生學習效果，並引導學生適性發展。

4. 增強策略：利用口頭增強及擊掌等方式，提高學生的學習動機。

三、教學活動設計

教學重點與目標			
核心素養 國小學習階段	總綱核心素養 項目	A1 身心素質與自我精進	
	領域核心素養 具體內涵	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。	
學習重點		因應個案之需求調整學習重點	
學習表現	特功 2-6 具備手與手臂使用技能。 特功 2-9 具備動作計畫技能。 特功 3-2 參與學習活動。	特功 2-6 能運用手與手臂進行球類拋、接、擊球等技能。 特功 2-9 具備完成課堂活動之動作計畫技能。 特功 3-2 參與課堂活動。	
學習內容	特功 G-5 物品的拋丟或接住。 特功 J-4 指令下複雜或連續二個以上動作的執行。	特功 G-5 球類的拋丟或接住。 特功 J-4 指令下完成課堂活動的執行。	
單元目標		行為目標	
1. 能完成基本暖身動作		1-1 能聽從指示完成關節部分暖身動作。 1-2 能聽從指示完成大肌肉肌耐力練習。 1-3 能聽從指示完成頭、頸部暖身動作。 1-4 能聽從指示完成全身性協調動作。	
2. 能完成手部肌耐力訓練		2-1 能依照正確姿勢拿放水瓶。 2-2 能聽從指示完成折返跑。 2-3 能聽從指示將球拿給老師。	
3. 能依照指示完成羽球技能的基本動作		3-1 能以正確姿勢揮拍擊球。 3-2 能聽從指示完成羽毛球拋接練習。	

融入議題	■ 無 □ 家庭教育 □ 生命教育 □ 品德教育 □ 人權教育 □ 法治教育 □ 環境教育 □ 海洋教育 □ 資訊教育 □ 性平教育 □ 科技教育 □ 能源教育 □ 安全教育 □ 生涯規劃 □ 多元文化 □ 閱讀素養 □ 戶外教育 □ 國際教育 □ 原民教育 □ 防災教育
	學習主題： 實質內涵：

教學活動																						
教學目標	教學內容	教學資源	時間(分鐘)	評量方式與標準																		
	壹、準備活動 一、教師準備： （一）教學設備：學生桌椅。 （二）教材教具：竹竿、透明水桶、水瓶、羽毛球、羽毛球拍、掛勾、三角錐、沙包。 二、學生準備：上課前上廁所、洗手、喝水。 貳、引起動機 一、拍手上課「一、二、三，上課了！」。 二、抄寫聯絡簿。 三、說明今日上課內容及需要完成的任務。 四、暖身運動： （一）高組獨立模仿老師帶領的暖身動作包含： 1. 踝關節、膝關節的暖身。 2. 大肌肉肌耐力練習，如：蹲、站、屈膝站立。 3. 手腕關節、手肘和肩膀的暖身。 4. 頸部動作仿做包含點頭、仰頭和頸部兩側。 5. 全身協調性的遊戲動作，如：踏步拍手。 （二）中組由老師協助完成暖身動作。 （三）低組由老師協助完成大肌肉肌耐力訓練、身體軀幹和頭部支撐力的訓練。		8	1-1、1-2、1-3 <table><tr><th colspan="2">操作評量</th></tr><tr><th>組別</th><th>評量標準</th></tr><tr><td>高組</td><td>90%</td></tr><tr><td>中組</td><td>90%</td></tr><tr><td>低組</td><td>80%</td></tr></table> 1-4 <table><tr><th colspan="2">操作評量</th></tr><tr><th>組別</th><th>評量標準</th></tr><tr><td>高組</td><td>90%</td></tr><tr><td>中組</td><td>90%</td></tr></table>	操作評量		組別	評量標準	高組	90%	中組	90%	低組	80%	操作評量		組別	評量標準	高組	90%	中組	90%
操作評量																						
組別	評量標準																					
高組	90%																					
中組	90%																					
低組	80%																					
操作評量																						
組別	評量標準																					
高組	90%																					
中組	90%																					

	參、發展活動 【活動一】體適能與手部肌耐力訓練 2-1 一、教師示範各組動作 2-2 二、引導學生進行練習： 2-3 (一) [高組] 雙手提水瓶繞三角錐折返跑，輪流練習 3 趟。 (二) [中組] 雙手提起水瓶至膝蓋高度再放下，輪流練習 10 次。 (三) [低組] 配戴負重沙包練習舉手將套圈圈拿給老師，雙手輪流各練習 4 次。  【活動二】羽毛球訓練 3-1 一、教師說明分組闖關活動內容並示範 3-2 (一) 依照個人能力完成吊掛羽毛球的擊球訓練。  (二) 依照個人能力完成拋丟羽毛球訓練。 1. [高組] 練習羽毛球拋接。 2. [中組] 拋丟羽毛球過 120 公分高的竹竿。 3. [低組] 將羽毛球丟進指定的桶子。 二、教師引導學生進行闖關活動練習。	水瓶、三角錐、沙包 羽毛球、掛勾、羽毛球拍、透明水桶、竹竿	5 15	<table><tr><th rowspan="2">行為目標</th><th colspan="2">操作評量</th></tr><tr><th>組別</th><th>評量標準</th></tr><tr><td>2-1</td><td>高組</td><td>90%</td></tr><tr><td>2-2</td><td>中組</td><td>90%</td></tr><tr><td>2-3</td><td>低組</td><td>80%</td></tr></table> 3-1、3-2 <table><tr><th colspan="2">操作評量</th></tr><tr><th>組別</th><th>評量標準</th></tr><tr><td>高組</td><td>90%</td></tr><tr><td>中組</td><td>80%</td></tr><tr><td>低組</td><td>70%</td></tr></table>	行為目標	操作評量		組別	評量標準	2-1	高組	90%	2-2	中組	90%	2-3	低組	80%	操作評量		組別	評量標準	高組	90%	中組	80%	低組	70%
行為目標	操作評量																											
	組別	評量標準																										
2-1	高組	90%																										
2-2	中組	90%																										
2-3	低組	80%																										
操作評量																												
組別	評量標準																											
高組	90%																											
中組	80%																											
低組	70%																											

	肆、綜合活動 一、教師驗收闖關活動成果，請學生輪流進行活動。 二、進行收操動作，請學生原地踏步並深呼吸 30 下。 三、教師帶領學生收拾運動器材。 四、拍手下課「一、二、三，下課了！謝謝老師、謝謝同學，我們下課了！」 《本節課結束》		12	
--	---	--	----	--

資源班特殊需求領域功能性動作訓練教學活動設計

設計者：林書吟

一、設計理念

本單元主要訓練學生手與手臂使用、移動與四肢軀幹的關節活動，為了讓不喜歡運動的學生也願意動起來一同練習，教學活動中結合現今頗受學生們喜愛的動漫作為主題，以期吸引學生注意力與提高其學習動機。

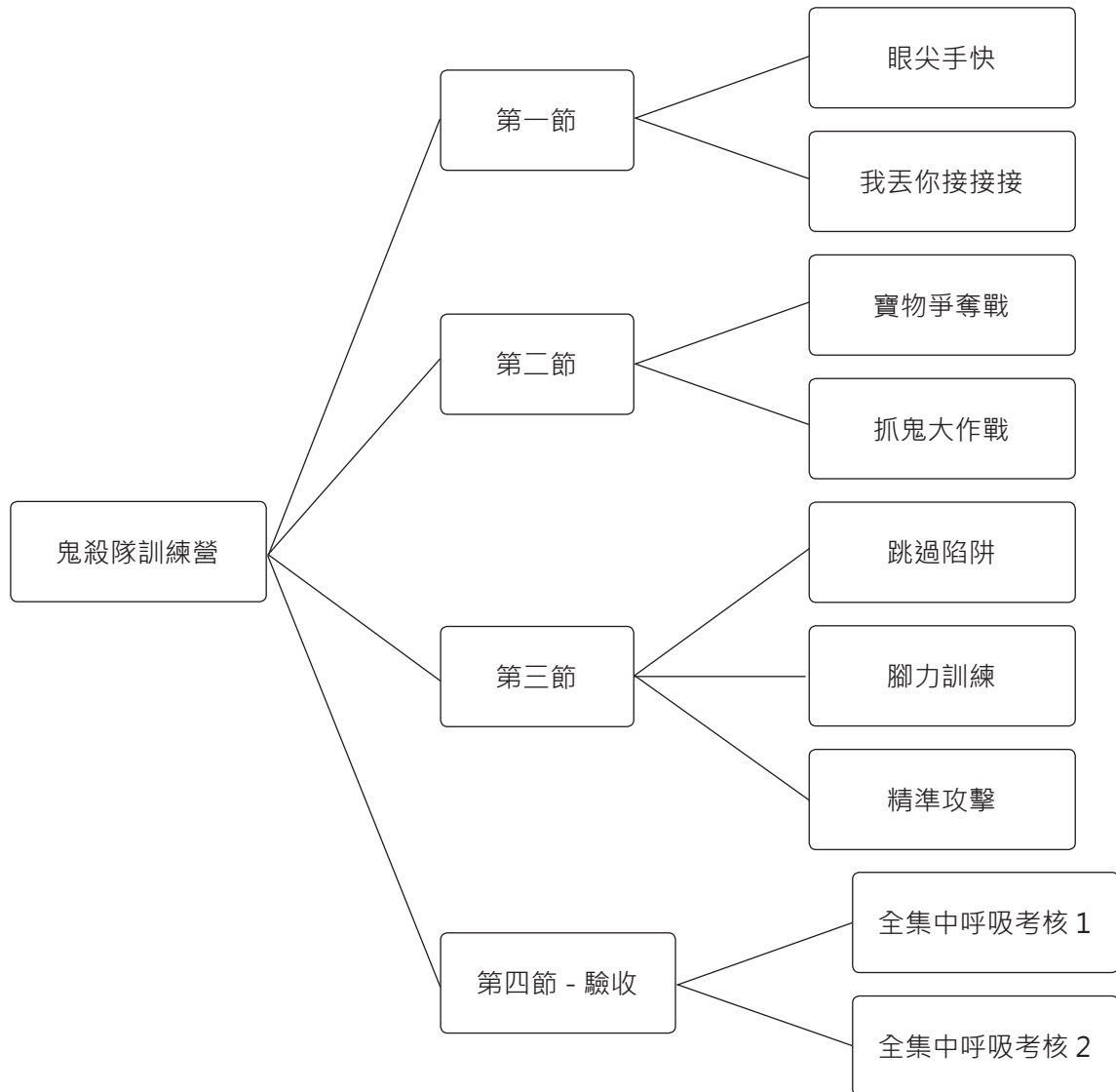
二、教學分析

(一) 學生能力分析

姓名 年級 / 性別 障礙類別	能力現況分析		因應個別差異
小詩 五 / 女 學習障礙	認知 能力	對教師指令有時會有錯誤解讀，有時會有注意力不集中之情況。	多以實際示範操作協助理解抽象概念。
	情緒 行為	在實作上有挫折時會比較沒有自信。	
	動作 技能	1. 平衡感佳。 2. 能自行沿著線剪下指定圖形。	

小丞 五 / 男 智能障礙	認知能力	能聽懂教師指令，但時常注意力不集中導致沒聽到。	指令明確，一步驟一指令，訓練小丞克制衝動。
	情緒行為	有衝動特質，會急著發言、未待教師指令便離開位置做下一項任務，情緒較興奮時會克制不住自己，做一些較危險之行為。	
	動作技能	1. 平衡感較差，右腳不如左腳靈活。 2. 能自行沿線剪下圖形，但動作品質需加強。	
小希 六 / 女 學習障礙 (識字、書寫 併數學困難)	認知能力	1. 專注力不佳，服用藥物後狀況明顯較佳。 2. 可以理解成用指令、生活事件等，但多步驟指令與應用題理解有困難。	1. 指令明確，一步驟一指令，訓練小希克制衝動。 2. 上課多請小希注意聽規則，確保她在狀況內。
	情緒行為	1. 有些許衝動特質，會未經教師同意離開位置或是搶答。 2. 挫折容忍度低，容易有放棄的舉動。	
	動作技能	平衡感佳，肌耐力較差。	
小堯 五 / 男 自閉症	認知能力	能理解教師指令，但時常注意力不集中。	1. 要小堯進行活動之前先預告，讓其有心理準備。 2. 上課多請小堯注意聽規則，確保他在狀況內。
	情緒行為	情緒基本溫和穩定，在察覺自己犯錯時會以哭泣面對。	
	動作技能	1. 平衡感佳，較不會使用大腿與臀部的肌肉。 2. 精細動作尚可，能以前三指抓握物品，拔接物、開盒、旋轉瓶蓋等皆能自行完成。	

(二) 課程概念架構與教材分析



(三) 教學方法

1. 直接教學法：直接講述教學內容。
2. 合作教學法：利用小組成員之間分工合作，互相支援，進行學習，增進學習成效。
3. 遊戲教學法：採遊戲方式，讓學生在遊戲中反覆練習，同時評量學生學習成果。
4. 增強策略：當學生在課堂中表現良好，如：舉手回答問題正確、認真上課、適時幫助同學等，給予其增強鼓勵，增加學生學習動機。
5. 示範教學法：教師示範動作，使學生藉由模仿學習。

三、教學活動設計

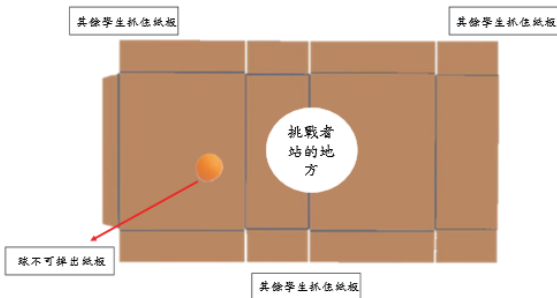
教學重點與目標			
核心素養 第三學習階段	總綱核心素養 項目	A1 身心素質與自我精進	
	領域核心素養 具體內涵	特功 -A1 發展並強化功能性動作技能及肢體活動能力，以建立生活基本能力，健全身體素質。	
學習重點		因應個案之需求調整學習重點	
學習表現	特功 1-1 具備四肢與軀幹的關節活動能力。 特功 2-4 具備移動技能。 特功 2-5 具備舉起與移動物品技能。 特功 2-6 具備手與手臂使用技能。 特功 2-9 具備動作計畫技能。	特功 1-1 具備四肢與軀幹的關節活動能力。 特功 2-4 具備移動技能。 特功 2-5 具備舉起與移動物品技能。 特功 2-6 具備手與手臂使用技能。 特功 2-9 具備動作計畫技能。	

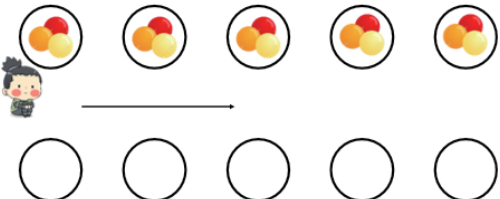
學習內容	特功 A-1 左 / 右上肢的關節活動。	特功 A-1 左 / 右上肢的關節活動。	
	特功 A-2 左 / 右下肢的關節活動。	特功 A-2 左 / 右下肢的關節活動。	
	特功 A-3 軀幹的關節活動。	特功 A-3 軀幹的關節活動。	
	特功 E-5 室內行走。	特功 E-5 室內行走。	
	特功 F-1 物品的舉起或放下。	特功 F-1 物品的舉起或放下。	
	特功 F-3 物品的踢或推。	特功 F-3 物品的踢或推。	
	特功 G-3 伸手取物。	特功 G-3 伸手取物。	
	特功 G-5 物品的拋丟或接住。	特功 G-5 物品的拋丟或接住。	
特功 J-5 序列性動作的執行。	特功 J-5 序列性動作的執行。		
單元目標		行為目標	
1. 增進四肢與軀幹的關節活動能力		1-1 能自行舉起或放下物品。 1-2 能自行踢或推物品。 1-3 能自行伸手取得教師指定物品。 1-4 能將物品拋起或接住。 1-5 能夠在無外力協助下單腳 / 雙腳跳。 1-6 能以腳夾住物品並移動。	
2. 提升動作計畫之際能		2-1 能模仿教師示範之動作。 2-2 能依據教師口頭指令完成動作執行。 2-3 能自行執行序列性之動作。	
3. 課堂參與		3-1 能專心聆聽同學說話。 3-2 能對老師的發言做出正確的回應。 3-3 能完成教師給予的指令。	

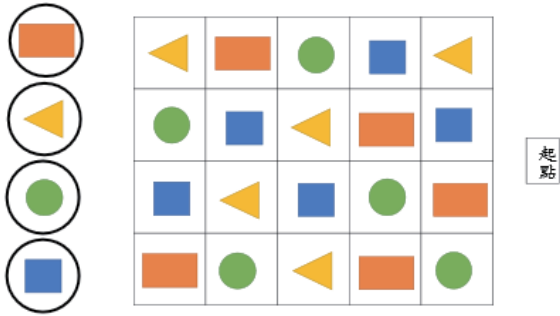
教學活動				
教學目標	教學內容	教學資源	時間(分鐘)	評量方式與標準
	壹、準備活動 一、教師準備： (一) 教學設備：電腦。 (二) 教材教具：呼拉圈、棒子(武士刀形狀)、球、桶子、PPT。 (三) 教學用具：哨子、增強板、存摺。 二、學生準備： (一) 洗手消毒。 (二) 將自己的名字寫至增強板。 貳、引起動機 一、教師說明今日課程有神秘嘉賓，要請她來向大家說明課程活動。 二、教師以 PPT 展示鬼滅之刃角色 - 蝴蝶忍，請其說明接下來的任務。 (一) 說明學生成為隊伍中的學員，接下來的四節課中會訓練學員。 (二) 完成所有課程的學生會得到認證。 三、請蝴蝶忍帶領學生共同進行熱身，準備接受訓練。 參、發展活動 【活動一】眼尖手快	PPT	5	
1-4 2-2 3-3	一、教師擺放兩個呼拉圈與地上，兩個呼拉圈相隔 30 公分的距離。 二、請兩位學生坐在呼拉圈之中，教師說明學生在訓練中需坐著不動，不可離開呼拉圈。 三、請兩位學生面對面坐下，一人抓著一隻武士刀，刀尖與地面垂直。 四、學生須仔細聽指令，教師吹哨後，學生便須放開棒子同時伸手去抓住對方的武士刀，不能讓武士刀掉落於地面。 ※可以依學生能力增加對決人數，將二人改為三人，則每位學生需照顧到兩邊的武士刀。	呼拉圈 棒子 (武士刀) 哨子	15	1-4、2-2、3-3 操作評量 成功率 ____%

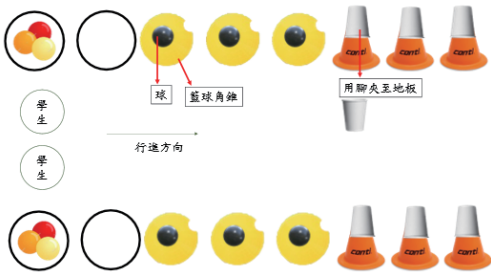
1-4 2-2 3-1 3-3	【活動二】我丟你接接接 一、學生分為兩組，一組為進攻組，另一組為防守組。 二、教師在地上用膠帶畫出一個長方形，從中畫分兩個正方形，一位學生占一格正方形，即為防守組的防守範圍。 二、防守組拿著桶子站在教師指定正方形之中待命。 三、進攻組學生皆拿著一袋軟球，用拋的方式將球丟在防守組站的長方形之中，防守組需用桶子盡可能接住每一個掉在自己防守範圍的球。 四、一輪結束後，攻守交換。 五、接球數最多的組別獲勝。 ※ 鼓勵學生行有餘力便去幫助夥伴，減少掉在地上的球數。 ※ 球上可以貼鬼滅之刃中角色，增加與故事主軸的連結與樂趣。 肆、綜合活動 一、今日教練蝴蝶忍鼓勵大家表現得很好。 二、計算增強分數。 《第一節 結束》	膠帶 球 桶子 PPT 增強板 存摺	15 1-4、2-2、3-3 操作評量 成功率 ____% 3-1 觀察評量 成功率 ____% 5
------------------------------------	--	---	--

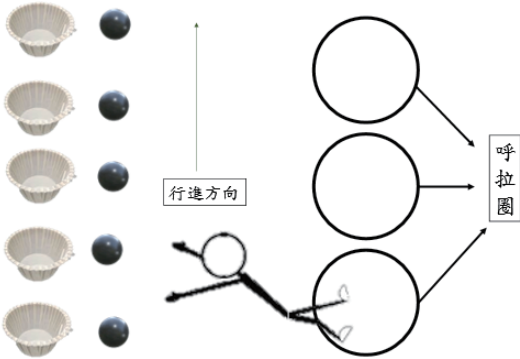
	壹、準備活動 一、教師準備： （一）教學設備：電腦。 （二）教材教具：PPT、棉線、球、目標物、呼拉圈、紙板。 （三）教學用具：哨子、增強板、存摺。 二、學生準備： （一）洗手消毒。 （二）將自己的名字寫至增強板。			
	貳、引起動機 一、教師詢問學生是否記得上堂課之訓練。 二、教師以 PPT 展示今日教練，鬼滅之刃角色 - 義勇，請其說明接下來的任務。 三、請義勇帶領學生共同進行熱身，準備接受訓練。	PPT	5	
1-1 1-3 2-2 3-2 3-3	參、發展活動 【活動一】寶物爭奪戰 一、學生分為兩組，一組為進攻組，另一組為防守組。 二、防守組站在呼拉圈之中，拿著被棉線綁住的皮球以固定軌跡甩出一個防護罩。 三、進攻組的目標是防守組呼拉圈之中的寶物，學生須要避開棉線與皮球取得寶物，並放回自己的呼拉圈之中。 四、時間到或進攻組取得所有寶物即結束，下一輪攻守交換。	棉線 皮球 呼拉圈 寶物	15	1-1、1-3、 2-2、3-2、3-3 操作評量 成功率 ____%

1-1 1-3 2-2 3-1 3-3	【活動二】抓鬼大作戰 一、教師拿出一個大紙板，紙板中間有一個能讓學生穿過去的洞。 二、挑戰之學生須穿過洞站在紙板中間。 三、其餘學生拿著紙板，教師在紙板上放一顆球（球上有鬼的照片）。 四、其餘學生要同心協力上下移動紙板讓球滾動，讓挑戰者抓不到球，同時球不可落地。 五、教師登記學生抓到球的所需秒數，最短的獲勝。  肆、綜合活動 一、今日教練義勇鼓勵大家表現得很好。 二、計算增強分數。 《第二節 結束》	紙板 球	15	1-1、1-3、 2-2、3-3 操作評量 成功率 ____ % 3-1 觀察評量 成功率 ____ %
		PPT 增強板 存摺	5	

	壹、準備活動 一、教師準備： (一) 教學設備：電腦。 (二) 教材教具：PPT、呼拉圈、膠帶、球、各式圖形卡、目標人物圖卡。 (三) 教學用具：哨子、增強板、存摺。 二、學生準備： (一) 洗手消毒。 (二) 將自己的名字寫至增強板。 貳、引起動機 一、教師詢問學生是否記得上堂課之訓練。 二、教師以 PPT 展示今日教練，鬼滅之刃角色煉獄杏壽郎，請其說明接下來的任務並提醒學員下一堂課就是驗收，這堂課請務必專心練習。 三、請煉獄杏壽郎帶領學生共同進行熱身，準備接受訓練。 參、發展活動 【活動一】跳過陷阱 1-5 一、將呼拉圈放在地板上連成一條線。 2-2 二、呼拉圈中間用膠帶分成兩半。 2-3 三、學生需要依劃分方向轉動身體往前跳。 3-3 四、有的空洞設有陷阱，請學生注意勿踩入。  【活動二】腳力訓練 1-6 一、將呼拉圈排成兩排，中間需留出一條道路。 2-1 二、左邊的呼拉圈裡皆放置不同數量的球。 2-2 三、學生須坐在地板上伸直雙腳用雙臀帶動身體往前。 2-3 四、每到兩個呼拉圈中間便須停下將左邊呼拉圈中的球用雙腳夾到右邊的呼拉圈。 3-3 五、一人完成後與下一棒擊掌接手。 	PPT	5	
	呼拉圈 膠帶 陷阱圖卡		10	1-5、2-2、 2-3、3-3 操作評量 成功率 ____%
	呼拉圈 球		10	1-6、2-1、 2-2、2-3、3-3 操作評量 成功率 ____%

1-1 1-5 2-3 3-3	【活動三】精準攻擊 一、教師將各式圖形卡放在地上，形成不同道路。 二、教師說明有的招式需要累積能量，擺在地上的圖形就是不同目標的能量條。 三、學生抽取攻擊目標，目標外型會與地上的圖形相呼應，有：圓形、正方形、三角形、梯形、平行四邊形。 四、學生須先說出手中目標圖形，並找出地板上的所有相同圖形，排隊從目的地出發，只能單腳踩在相同圖形之上，累積招式能量 五、抵達目的後尋找與手上相同的目標物呼拉圈在之中單腳跳三下，完成最後攻擊。 ※ 圖形卡上可以貼鬼滅之刃中角色，增加與故事主軸的連結與樂趣。  肆、綜合活動 一、今日煉獄杏壽郎鼓勵大家表現得很好。 二、計算增強分數。 《第三節 結束》	圖形圖卡 目標人物圖卡 呼拉圈	10	1-1、1-5、 2-3、3-3 操作評量 成功率 ____%
		PPT 增強板 存摺	5	

1-2 1-6 2-1 2-3	壹、準備活動 一、教師準備： (一) 教學設備：電腦。 (二) 教材教具：PPT、球、呼拉圈、角錐、紙筒。 (三) 教學用具：哨子、增強板、存摺。 二、學生準備： (一) 洗手消毒。 (二) 將自己的名字寫至增強板。 貳、引起動機 一、教師詢問學生是否已經準備好接受驗收了。 二、教師以 PPT 展示今日評審團，鬼滅之刃四位主角，請其說明接下來的任務。 三、請主角們帶領學生共同進行熱身，準備接受訓練。 參、發展活動 【活動一】全集中呼吸考核 1 一、學生分為兩組。 二、教師說明本遊戲分為三關，學生須全程坐著： (一) 地上擺有兩個呼拉圈，其中一個呼拉圈中擺放數顆小球，學生須坐在地板上，用兩隻腳將球全數夾進另一個空的呼拉圈。 (二) 地上擺有三個角錐，角錐上擺有三個球，學生須以腳尖推下球。 (三) 地上擺有數個角錐，角錐上套著紙杯，學生須用腳將紙杯拿下並轉邊放在地上。 三、分兩組兩邊同時進行。 	PPT 呼拉圈 球 角錐 紙杯	5 15	1-2、1-6、 2-1、2-3 操作評量 成功率 ____%
------------------------------------	--	---	--------------------	--

1-1 1-3 2-1 2-3 3-3	【活動二】全集中呼吸考核 2 一、教師帶學生趴下後以雙手將身體撐起，雙腳以腳尖支撐身體，並請學生練習維持姿勢同時舉手和腳。 二、教師將紙杯擺放一排，紙杯面前有一顆球。 三、距離球一定距離前方放一排呼拉圈。 四、教師示範： （一）以先前教過姿勢於起點趴下，雙腳要在呼拉圈之中。 （二）將紙杯前的球放入紙杯之中，完成之後前進到下一個紙杯，期間雙腳移動時皆需在呼拉圈之中。 （三）到底之後用同樣姿勢返回將球拿出後換下一位同學。  肆、綜合活動 一、計算增強分數。 二、主角團發放認證證書，鼓勵學員要多運動照顧自己身體，未來才能保護自己與家人。 《第四節 結束》	紙杯 呼拉圈 球	15	1-1、1-3、2-1、2-3、3-3 操作評量 成功率 ____%
	肆、綜合活動 一、計算增強分數。 二、主角團發放認證證書，鼓勵學員要多運動照顧自己身體，未來才能保護自己與家人。 《第四節 結束》	PPT 證書	5	

資源班特殊需求領域功能性動作訓練教學活動設計

設計者：陳湘諭

一、設計理念

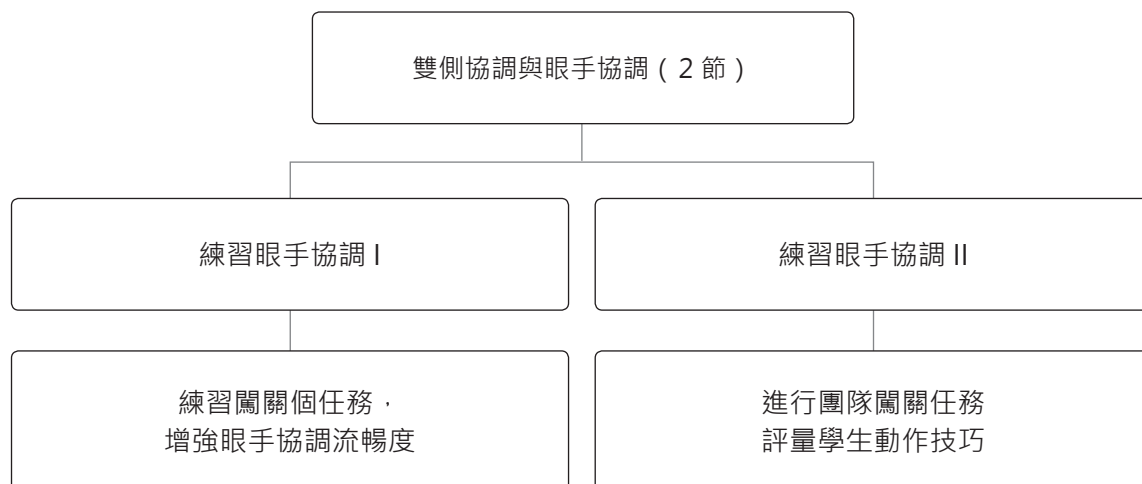
透過闖關的方式，讓學生進行眼手協調的練習，適合做為總結課程，不僅提升學生學習動機，也可以透過闖關評量學生的動作技巧、熟練度是否有達成標準。

二、教學分析

（一）學生能力分析

1. 認知能力：認知能力正常與同年齡者無異。
2. 粗大動作能力：與同年齡者無異，能正常行走、跑跳。
3. 精細動作：能正常運筆、使用生活中常見工具，如湯匙、剪刀。但若需有目的的使用工具則有困難，如請學生沿著直線剪、依照形狀描繪出一樣的圖形等。

（二）課程概念架構與教材分析



(三) 教學方法

1. 示範教學法：教師以實際執行一套程序或一連串之動作，使學生了解教學上之現象或原理。教學過程中教師會先示範任務內容再由學生進行練習。
2. 練習教學法：教學法是為了熟練技能而通用的一種教學方法。透過不斷地練習，實際運用，達到精熟與自動化。教學過程中教師給予學生大量練習的機會，使學生熟練技巧。

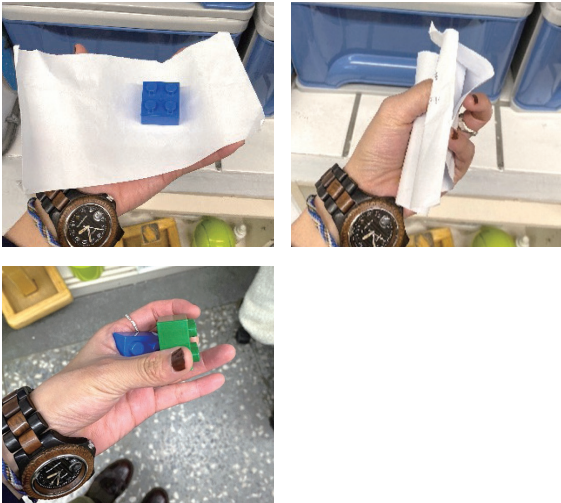
三、教學活動設計

教學重點與目標			
核心素養 第一學習階段	總綱核心素養 項目	A1 身心素質與自我精進。	
	領域核心素養 具體內涵	特功 -A1 發展並強化功能性動作技能及肢體活動能力，以建立生活基本能力，健全身體素質。	
學習重點		因應個案之需求調整學習重點	
學習表現	特功 2-8 具備雙側協調與眼手協調技能。	特功 2-8 能熟練課程中所練習雙側協調與眼手協調技能。	
學習內容	特功 I-6 疊高積木。 特功 I-11 剪直線或曲線。 特功 I-13 直線或曲線的描畫。 特功 I-21 有目的的依序按壓鍵盤。	特功 I-6 疊高三個積木。 特功 I-11 剪直線或曲線。 特功 I-13 直線或曲線的描畫。 特功 I-21 有目的的依序按壓鍵盤。	

單元目標		行為目標
1. 學習雙側協調與眼手協調技能		1-1 能將 3 個動物積木疊高。 1-2 能使用剪刀依照線條剪直。 1-3 能依照指示描畫出直線。 1-4 能使用注音輸入法輸入。 1-5 能將貼紙貼在指定範圍。 1-6 能使用單手將積木包裹於紙張中。
2. 認真參與課堂		2-1 能在課堂中維持秩序認真練習。 2-2 能獨立完成教師交代的任務。
融入議題	■ 無 ☐ 家庭教育 ☐ 生命教育 ☐ 品德教育 ☐ 人權教育 ☐ 法治教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 資訊教育 ☐ 性平教育 ☐ 科技教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原民教育 ☐ 防災教育	
	學習主題： 實質內涵：	

教學活動				
教學目標	教學內容	教學資源	時間(分鐘)	評量方式與標準
	壹、準備活動 一、教師準備： (一) 教學設備：電腦。 (二) 教學用具：積木、圓點貼紙底圖、動物平衡疊疊樂、剪刀、任務螺絲、直尺。 二、學生準備：準備水壺、上完廁所坐在位子上。			

	貳、引起動機 一、說明課堂公約。 二、說明今日課程流程：可透過轉螺絲教具，說明完成一個任務轉上一螺絲，全部轉上即可下課。 	任務螺絲	4	
1-5 2-1 2-2	參、發展活動 【活動一】我最會貼貼紙 一、教師示範任務： （一）將點貼紙底圖與圓點貼紙貼在白板上。 （二）將貼紙撕下後貼在底圖圓形範圍內。 （三）完成任務後將底圖帶往下一關。 二、教師請學生上台示範動作。 三、所有學生一起練習教師在一旁適時提醒。 	貼紙底圖、 圓點貼紙	6	1-5、2-1、2-2 操作評量、觀察評量

1-2 1-3 2-1 2-2	【活動二】製作餃子皮 一、教師示範任務： (一) 將底圖兩點連線描繪出直線。 (二) 使用剪刀沿著直線剪下。 (三) 將剪下的紙帶往下一關。 二、教師請學生上台示範動作。 三、所有學生一起練習教師在一旁適時提醒。  (能力好的學生可以練習兩點連線畫直線，能力較弱學生練習描繪虛線；可由直線練習逐漸變成曲線練習。)	筆、直尺、剪刀	7	1-2、1-3、2-1、2-2 操作評量、觀察評量
1-6	【活動三】包餃子包餃子捏捏捏 一、教師示範任務： (一) 將剪下的紙片在手掌心並將積木放上。 (二) 使用單手將積木包在紙片中。 (三) 完成 3 個積木即可前往下一關。 二、教師請學生上台示範動作。  (能力好的學生可以練習先單手將兩積木結合再進行紙片包覆。)	積木	7	1-6 操作評量、觀察評量

1-1 2-1 2-2	【活動四】積木疊高 一、教師示範任務： (一) 教師教導疊積木技巧。 (二) 教師說明不同形狀可以堆疊的地方。 (三) 教師示範疊起積木。 二、教師請學生上台示範動作。 三、所有學生一起練習教師在一旁適時提醒。  (能力較弱的學生可以嘗試先使用平躺的方式，練習穩定後再採用動物站立方式疊高。)	動物積木	6	1-1、2-1、2-2 操作評量、觀察評量
1-4 2-1 2-2	【活動五】快打高手 一、教師示範任務： (一) 教師教導如何開啟筆記本。 (二) 教師教導學生打出自己的名字。 (三) 教師示範文字輸入。 二、所有學生一起練習任教師在一旁適時提醒。	電腦	7	1-4、2-1、2-2 操作評量、觀察評量
	肆、綜合活動 一、教師在每個任務挑選表現好的學生示範一次。 二、教師說明學生表現好的原因後總結下課。 《第一節結束》		3	

	壹、準備活動 一、教師準備： (一) 教學設備：電腦。 (二) 教學用具：積木、圓點貼紙底圖、動物平衡疊疊樂、剪刀。 二、學生準備：準備水壺、上完廁所坐在位子上。			
	貳、引起動機 一、說明課堂公約。 二、說明今日課程流程。		5	
	參、發展活動 【活動一】闖關我最行 一、教師說明闖關流程。 (一) 按照任務一到任務五依序闖關：教師依照學生能力進行分組，讓每組學生能力相當(關卡內容為上一堂課程中的我最會貼貼紙-製作餃子皮-包餃子包餃子捏捏捏-積木疊高-快打高手)。 (二) 說明每一關卡的注意事項。 二、教師示範每一任務並強調技巧。 (一) 教師請表現好同學進行示範。 (二) 教師請學生進行練習。 三、教師將全班進行分組並開始闖關。 四、教師回饋闖關技巧再進行練習闖關。	積木 圓點貼紙 底圖 動物平衡 疊疊樂 剪刀 任務螺絲 直尺	5 5 15 5	1-1、1-2、1-3、1-4、1-5、1-6、2-1、2-2 操作評量、觀察評量
1-1				
1-2				
1-3				
1-4				
1-5				
1-6				
2-1				
2-2				
	肆、綜合活動 一、教師總結今日闖關表現。 (一) 引導學生討論自己動作表現。 (二) 肯定學生的好表現。 (三) 提出需要調整的動作表現。 二、教師預告下一堂課後下課。		5	
	《本單元結束》			