

# 102 年度國民小學及學前特殊教育教學示例競賽 在職教師組<第二名>

## 學前身心障礙教育教學設計—好玩的海底隧道

陳柔穎、吳錦雲、林芳嘉

### 壹、設計理念

就嘉義縣學前特殊教育現況而言，目前學齡前有特殊需求的幼兒接近300人（以102年5月份之特教通報網統計人數），而學前特教班僅在西區及北區各設一班集中班，可見得大部份學齡前需要接受特殊教育的幼兒，均安置在幼兒園普通班接受融合教育，然普通班教師對於班上特殊需求幼兒，常因缺乏特殊教育專業知能或課程設計及教學方法等調整上的困難，使融合教育的推動無法落實，因此，如何有效地進行融合課程，以因應普通幼兒與特殊幼兒的不同需求，發揮幼兒的學習潛能，是極需關注的議題。

「海底隧道」的活動設計，乃運用普通班的課程，藉由課程調整及教學策略的運用，為有特殊需求的幼兒安排適性課程，希望藉由同儕之間的力量帶動特殊需求幼兒學習，進而增進學習成效，以實現融合教育的理念。

### 貳、教學分析

#### 一、教材分析

本活動以展示「海底隧道」來引起幼兒的學習動機，誘發幼兒探索與學習的興趣，經由「海底隧道」的闖關遊戲，提升趣味性及學習成效，最後讓幼兒自由創作「海洋世界」來統整學習經驗，課程教材分析如下：

- (一) 引起動機：活動的開始以展示「海底隧道」來引起幼兒的學習動機，當幼兒對「海底隧道」展現好奇與探索的興趣後，教師再逐一介紹「海底隧道」中的海洋生物，也請幼兒發表自己看過或認識哪些常見的海洋生物，最後藉由學習單的操作加深對海洋生物的認識。
- (二) 闖關遊戲：當幼兒認識了海底隧道的生物後，即開始進行闖關遊戲，老師先講解遊戲規則及闖關時應注意的事項之後，讓幼兒分成 2 人 1 組持闖關卡輪流進行遊戲，以培養幼兒排隊、輪流的延緩等待能力。

1、第一關「轉一轉」：以教師自製的海洋生物「旋轉盤」讓幼兒轉動，依指針停留

的區塊說出海洋生物的名稱，並在闖關卡上圈出來，老師可適時提醒幼兒進入「海底隧道」後，就是要抓取這種海洋生物（如：螃蟹），此關是讓幼兒透過遊戲，而能正確的說出海洋生物的名稱。

- 2、第二關「擲骰子」：讓幼兒各擲數字骰子，數一數所擲出骰子的數量，並在闖關卡上寫出來（如：5），此關將具體的生物數量與數字結合，以提升幼兒數與量的概念。
- 3、第三關「海底隧道探險」：讓幼兒 2 人一起各持手電筒進入海底隧道探險，並抓取闖關卡紀錄的生物種類和數量（如：5 隻螃蟹），當幼兒抓到所選定之生物種類與數量後，即從隧道後端走出，並學習自己核對闖關卡的紀錄。此關透過鑽海底隧道鑽籠，來加強幼兒粗大動作的發展，同時也學習做自我紀錄與檢驗。
- 4、第四關「比一比」：因幼兒園為混齡融合編班，因此，在進行數的比一比活動時可依幼兒的能力或年齡來闖關，透過「比一比」增加趣味性，期使幼兒能將數的概念類化應用於生活中。如下說明：
  - (1) 中班：2 位幼兒依實際所抓到的海洋生物作大/小或多/少的比較。
  - (2) 大班：2 位幼兒依實際所抓到的海洋生物，作數的合成或分解的練習（如 1 位小朋友抓 4 隻，另一位小朋友抓 3 隻，相加或相減各是幾隻）。
- (三) 綜合活動：活動的尾聲，讓幼兒說一說對此活動的心得及想法，並讓孩子自由創作「海洋世界」，以統整此活動的學習經驗。

## 二、學生分析

寶貝（化名）現年五歲 11 個月，就讀於嘉義縣公立幼兒園，經醫院評估為注意力不全過動症，合併有粗大動作、精細動作、感覺統合遲緩等問題，經縣政府鑑定輔導委員會安置為巡迴輔導個案，其現況能力描述如下：

### （一）感官知覺：

- 1、視覺、聽覺、味嗅覺、前庭及本體覺刺激等方面：大致正常。
- 2、觸覺方面：無法在遮蔽視線的情形下，觸摸分辨相同及不同質感的物品。

### （二）粗大動作：

- 1、姿勢控制方面：身體的協調性差，單腳站及踮腳尖站，只能維持 5-6 秒。
- 2、行走能力方面：能用腳趾腳跟相接，向前走及向後走，但無法走一直線。
- 3、運動技能方面：單手連續拍球、單腳玩跳格子遊戲等能力需再加強。

### (三) 精細動作：

- 1、抓放及抓握能力方面：正常。
- 2、操作能力方面：手腕力量不足，插、拔、壓、套、接、拉、堆疊等能力需再加強。
- 3、擰乾動作方面：兩手能做擰毛巾動作，但擰不乾。
- 4、打開繩結及綁蝴蝶結方面：能打開單結、套結，但無法打開蝴蝶結，也不會綁蝴蝶結。
- 5、勞作能力方面：會玩積木和黏土，但只能做簡單的造型，也不會摺紙造型；在動作引導下，能用繩子穿洞洞版，但一上一下依順序及造型穿洞的技巧仍需再加強。
- 6、畫圖能力方面：能塗鴉、著色，但著色時常把顏色塗到圖案之外。
- 7、書寫技巧方面：握筆不正確，運筆能力待加強，可描寫，但仿寫及書寫能力很差。
- 8、剪貼技巧方面：能用剪刀連續剪及沿線剪直線，但剪簡單圖型（方形、圓形、曲線）及塗抹膠水作簡單剪貼等能力都較差。

### (四) 生活自理：

- 1、飲食、如廁及清潔能力方面：大致可以自己完成。
- 2、穿著方面：會自己穿鞋，但常穿錯腳；會自己穿脫衣服，但穿套頭衣服時需協助；會解開及扣上較大的釦子，拉下及拉上拉鍊，但扣拉鍊頭需協助。

### (五) 語言溝通：

- 1、口語表達與理解方面：日常生活所需的語言表達與理解沒問題，但詞彙較缺乏，遇較複雜狀況時描述有些困難，句子不完整。
- 2、複雜句理解方面：三個以上指令的句子需重複提示才能理解。
- 3、連接詞及空間詞方面：連接詞及空間詞在提示下能理解，但較無法正確使用。

### (六) 認知：

- 1、數概念方面：會用口語作 1 至 10 的唱數，但 1-10 之數量、序數等概念皆未具備。
- 2、比較概念方面：已有大/小概念，但多/少、長/短、高/矮等未具備。
- 3、空間概念方面：能理解上面/下面，但前面/後面、裡/外、左/右等概念需加強。
- 4、模仿與記憶方面：能模仿動作、表情及聲音，也能記住自己常用物品放置位置，但長短期記憶差，記不住前一個階段或以前所學之事物。
- 5、邏輯思考及問題解決方面：思考及推理的能力弱，問題解決能力待加強。

### (七) 社會適應：

- 1、自我概念及環境適應方面：大致都正常，但在班級上課時較坐不住，身體經常動

來動去，眼睛四處飄移，專注力差。

- 2、參與團體活動方面：不太理解團體活動的規則。
- 3、遊戲特質方面：大部份時間都一個人獨自玩，較無法與同伴一起作合作性遊戲，也無法玩角色扮演及具規則性的遊戲。

### 三、教學方法分析

本活動採「活動本位教學法」的精神，將學習目標整合於幼兒日常活動或其感興趣的功能性活動之中來學習（蔡昆瀛，2006），並靈活運用遊戲教學、實地探索學習、教導式對話、提示教學、直接教學、同儕教學法、多重感官學習…等多元的教學方法，來激發及維持幼兒學習的動機與興趣，教學方法分析如下：

- （一）遊戲教學：將學習內容以遊戲的方式進行、從中誘導幼兒產生適當的學習能力及反應，讓幼兒從遊戲中得到有效的學習，達到教育目標。在闖關遊戲中，第一關「轉一轉」讓幼兒轉動旋轉盤，以引導幼兒說出海洋生物正確的名稱，第二關「擲骰子」讓幼兒數一數骰子的數量並紀錄下來，藉此活動建立數與量的概念。
- （二）實地探索學習：藉由親身的體驗而學習的一種方式，幼兒可以經由親自的探索活動，達到學習的目的。在本活動第三關「海底隧道探險」中，讓幼兒實地的持手電筒進入海底隧道探險，並抓取闖關卡紀錄的生物種類和數量（如：5 隻螃蟹），幼兒透過實地探索與操作而累積生活經驗，進而能主動建構知識。
- （三）教導式對話：透過師生的討論與對話中，教師給予適時的教導，讓學生獲得概念的學習，在準備活動中，讓幼兒發表與討論自己看過或認識哪些常見的海洋生物，教師藉由對話的過程，了解幼兒是否已認識了常見的海洋生物，再依幼兒的認知內容作補充、說明與教導。
- （四）提示教學：採提示策略引導幼兒學習，如：玩闖關遊戲時，提供口頭提示來協助幼兒了解遊戲規則。第二關「擲骰子」及第三關「海底隧道探險」提取海洋生物時，給予口頭提示、動作提示或動作協助等不同層次的提示方式來協助特殊需求幼兒完成任務，以減少學習上的挫折，建立幼兒自信心。
- （五）直接教學法：將訊息直接傳遞給幼兒，以便能以最高的效率達成明確的教學目標。在準備活動時，為了讓幼兒認識海洋生物，教師將海洋生物的名稱逐一介紹給幼兒認識，在玩闖關遊戲前，教師亦直接講解遊戲規則及應注意事項讓幼兒了解，俾利活動的進行。

- (六) 同儕教學法：指運用年齡相近的學生，教導學習能力較弱者的同儕，以獲得學習效果。在第一關「轉一轉」活動時，若特殊需求幼兒無法說出海洋生物的名稱，則由同儕先說之後，再由特殊需求幼兒仿說。在第三關「海底隧道探險」活動完成後，若特殊需求幼兒無法自己核對闖關卡，可請同組的同學指導特殊需求幼兒完成核對的工作，以減輕其同儕間的競爭壓力，形成共同學習的氣氛。
- (七) 多重感官學習：使用一種以上感官管道接收外界訊息（何華國，2004），在學習環境中，盡可能刺激學生的各種感官功能，藉此提昇學生的吸收能力。本活動在發表與討論自己看過或認識哪些常見的海洋生物時，以圖片讓幼兒運用視覺記憶、聽覺來看一看、說一說、或指認海洋生物的名稱，在第三關「海底隧道探險」提取海洋生物時，讓幼兒運用視覺、觸覺，來看一看、摸一摸、說出來，等多重感官學習海洋生物的名稱及數量對應，以強化幼兒的知識吸收能力。

#### 四、課程調整方法分析

融合教育的實施，教師必須面對個別差異甚大的幼兒來設計課程，因此，如何調整課程，以因應特殊幼兒與普通幼兒的需求，是融合教育成功的重要關鍵。本活動乃在教學過程中調整教學內涵，讓幼兒在自然的學習環境下參與團體，與所有幼兒一起體驗生活與學習，以達到融合教育的目標，課程調整方法分析如下：

- (一) 學習內容的調整：指調整教材內容，以符合特殊需求幼兒的個別需求。在本活動中做了以下的調整：
- 1、教材簡化的調整：如：第二關「擲骰子」活動中，若特殊需求幼兒無法在闖關卡上寫出數字，可調整為蓋數字印章。
  - 2、教材減量的調整：如：在第三關「海底隧道探險」活動中，提取數量相符合的海洋生物時，若特殊需求幼兒無法完成 1-10 的數量對應，可請同組的同學給予口頭或動作提示，並調整為作 1-5 的數量對應。第四關「比一比」活動時，若特殊需求幼兒無法同時作大/小、多/少、數的合成、分解的比較時，可調整為只作大/小的比較。
  - 3、教材替代的調整：在綜合活動與同伴分組創作海洋世界時，若特殊需求幼兒無法創作，可調整為讓特殊需求幼兒做海洋生物的黏貼工作。
- (二) 學習歷程的調整：意指在教學方法的調整。在此教學活動中，為了讓特殊需求幼兒獲得有效學習，採用了以下策略：
- 1、多層次教學：係指在同一領域的教學活動中，同時包含不同程度的學習目標（蔡昆

瀛，2006)，如：持闖關卡排隊、輪流進行遊戲時，若特殊需求幼兒無法理解遊戲規則，可請能力較好的同學和特殊需求的幼兒同一組，並以口頭提醒他。在第二關「擲骰子」時，若特殊需求幼兒無法獨立完成，可請同組的同學給予部份的動作協助。在綜合活動，發表與討論時特殊需求幼兒若無法清楚發表時，老師可在旁作重點的口頭提示，並讓特殊需求幼兒自己再說一次。

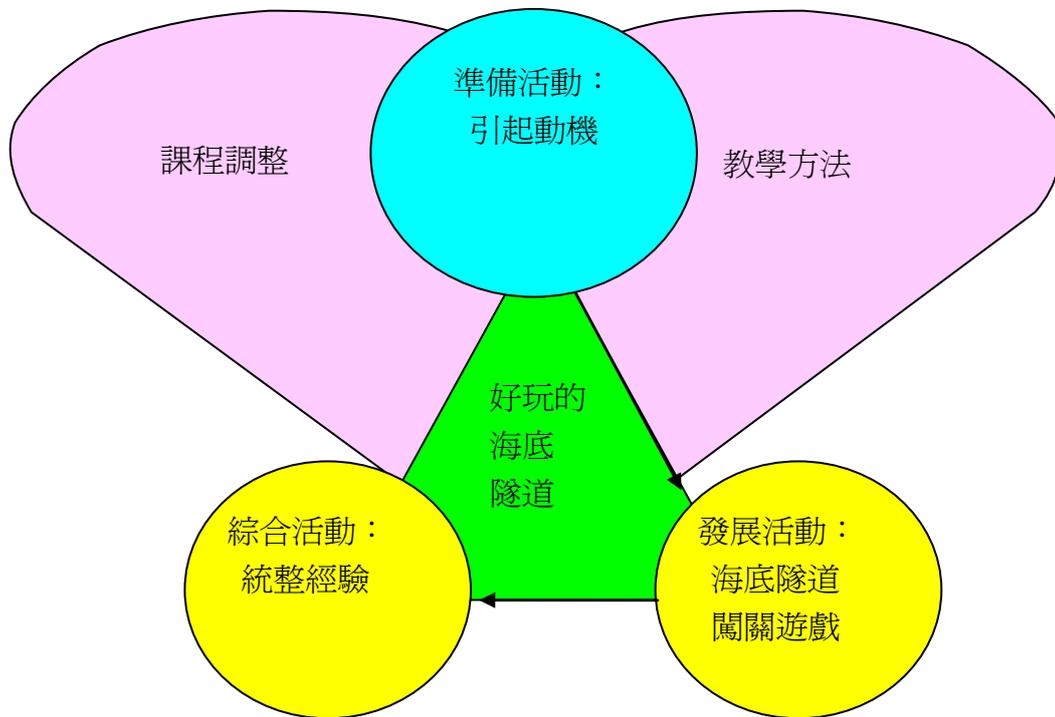
2、合作學習：為增加特殊需求幼兒與同儕一起活動的機會，此同儕可以是能力較佳者、個性熱心者、或與該幼兒互為好朋友。如：在準備活動中，進行分組鑽進海底隧道中探索「海底隧道」裡的設施時，可請能力較好的同學和特殊需求的幼兒同一組一起進行探索。

(三) 學習環境的調整：在此教學活動中，進行了物理環境的調整，著重在座位的調整。如：準備活動的發表與討論自己看過或認識哪些常見的海洋生物時，若特殊需求的幼兒無法維持較長時間的專注力，可將其座位調整至教師旁邊坐下。第三關「海底隧道探險」，進入海底隧道抓取海洋生物種類和數量時，若特殊需求幼兒進入隧道有困難，可調整為將海洋生物拿到離隧道入口處較近的地方，讓特殊需求幼兒容易拿取。

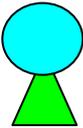
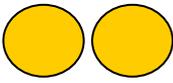
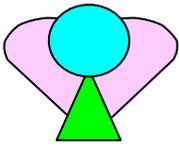
(四)、評量方式的調整：針對特殊需求幼兒的個別差異，進行評量時採取以下策略：

- 1、多元與彈性的評量方式：在此教學活動中具有多元與彈性的評量方式，如：口述，請幼兒發表與討論、問答；實作，觀察，完成學習單…等，老師再從其表現中觀察是否達到目標。
- 2、不同的評量標準：意指進行評量時，對於普通幼兒與特殊需求幼兒有不同的評量標準。如：準備活動，發表與討論自己看過或認識哪些常見的海洋生物時，若特殊需求幼兒無法說出海洋生物的名稱，可用圖片讓特殊需求幼兒指認。在操作學習單時，若特殊需求幼兒無法畫出連線時，老師可先在學習單上畫出虛線，再由特殊需求幼兒作描畫的動作。

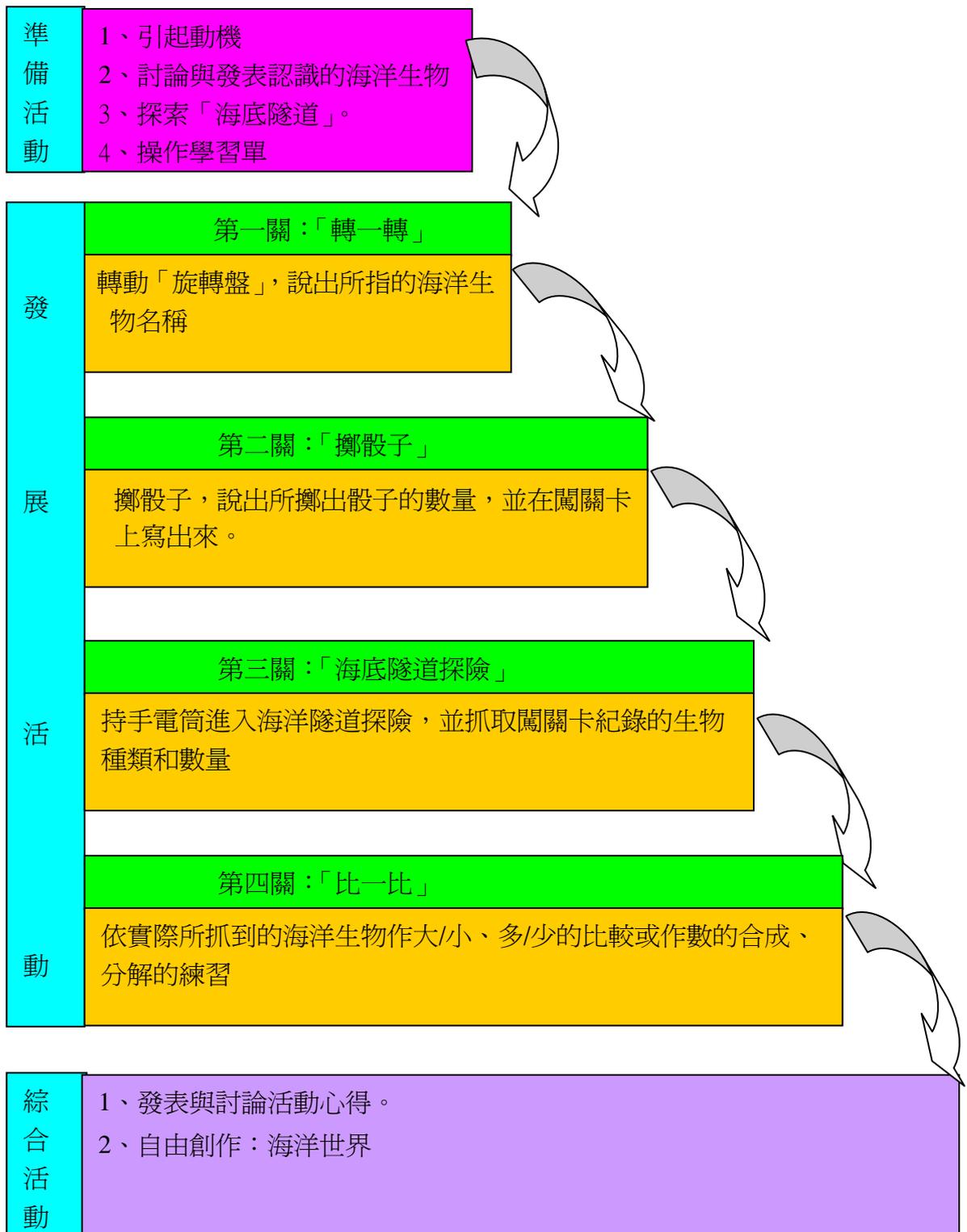
## 五、課程概念架構圖



### ※ 課程架構圖說明：

項目	圖 示	說 明
1		藍色的圓形及綠色的三角形，代表特殊需求幼兒。
2		兩個黃色的圓形，代表提供適當的課程以利特殊需求幼兒學習，幫助特殊需求幼兒站穩學習的腳步。
3		愛心的圖形，代表教師以愛與尊重的態度接納特殊需求幼兒。
4		愛心的兩側，代表以愛心為基楚，經由教學策略與課程調整的實施，提供特殊需求幼兒一對隱形的翅膀，讓這些折翼的天使能發揮潛能，自在的翱翔。

## 六、教學流程圖



## 參、教學活動設計

主要領域	認知領域	相關領域	精細動作、粗大動作、語言溝通、社會	
活動名稱	好玩的海底隧道		教學時間	100 分鐘
適用年級	幼兒園混齡融編班(2 歲~6 歲)		設計者	陳柔穎、吳錦雲、林芳嘉
教學目標	1、認識常見的海洋生物。 2、學習數量的對應及比較的概念。 3、運用「海底隧道鑽籠」促進身體的協調能力。 4、培養輪流、延緩等待的能力。 5、養成團隊合作的精神。			
活 動 目 標			普通幼兒	特殊幼兒
1-1.能說出常見的海洋生物名稱(如:魚、螃蟹、烏龜、章魚、蝦)。			●	●
1-2 能完成「可愛的海洋生物」學習單。			●	●
2-1 能作 1-10 的數量對應。			●	
2-2 能作大/小或多/少的比較。			●	●
2-3 能作數的合成或分解。			●	
3-1 能獨立擲骰子。			●	●
3-2 能獨立鑽海底隧道鑽籠。			●	●
4-1 遊戲能排隊、輪流、具延緩等待的能力。			●	●
5-1 能與同伴共同合作,進行遊戲			●	●
5-2 能與同伴共同合作創作海洋世界。			●	●
教學資源	海底隧道教具(自製教具,如圖一)			
活動目標	教 學 流 程		教學時間	評量方式
1-1 能說出常見的海洋生物名稱(如:魚、螃蟹、烏龜、章魚、蝦)。	<b>一、準備活動:神奇的海洋世界</b> 1、展示自製教具「海底隧道」引起幼兒學習動機。 2、教師逐一介紹「海底隧道」中的海洋生物名稱。 3、幼兒發表與討論自己看過或認識哪些常見的海洋生物。 4、分組鑽進海底隧道中,探索「海底隧道」		30 分	透過發表與討論,觀察幼兒是否能說出常見的海洋生物名稱(如:魚、螃蟹、烏龜、章魚、蝦)。

<p>1-2 能完成「可愛的海洋生物」學習單。</p> <p>5-1 能與同伴共同合作，進行遊戲</p> <p>4-1 遊戲時能排隊、輪流、具延緩等待的能力。</p>	<p>裡的設施，並看一看隧道裡有哪些海洋的生物。</p> <p>5、操作學習單：</p> <p>(1) 可愛的海洋生物(如附件一)。</p> <p>(2) 有幾隻海洋生物(如附件二)。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>◆發表與討論時若特殊需求幼兒無法說出海洋生物的名稱，可用圖片讓特殊需求幼兒指認。</p> <p>◆發表與討論時，若特殊需求的幼兒無法維持較長時間的專注力，可將其坐位調整至教師旁邊坐下。</p> <p>◆進行分組鑽進海底隧道中時，可請能力</p> </div> <p><b>二、發展活動：海底隧道探險-闖關遊戲。</b></p> <p>(一) 教師先講解遊戲規則及應注意事項後，發給每位幼兒闖關卡(附件三)。</p> <p>(二) 請幼兒分成 2 人 1 組持闖關卡，排隊輪流進行遊戲。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>◆排隊、輪流等待時，若特殊需求幼兒無法理解遊戲規則，可請能力較好的同學和特殊需求的幼兒同一組，並以口頭提醒他。</p> </div> <p>卡上圈出來(如：螃蟹)。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>◆若特殊需求幼兒無法說出海洋生物的名稱，可請同儕先說，再由特殊需求幼兒仿說。</p> </div>	<p>50 分</p> <p>由幼兒實際操作中，檢驗幼兒是否能完成學習任務。</p> <p>透過實際操作，觀察幼兒是否能與同伴共同合作，進行遊戲。</p> <p>透過實際操作，觀察幼兒是否在遊戲時能排隊、輪流具延緩等待的能力。</p>
---	--	---

<p>3-1 能獨立擲骰子。</p>	<p>2、第二關「擲骰子」：幼兒各擲骰子，說出所擲出骰子的數量，並在闖關卡上寫出來。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>◆擲骰子時，若特殊需求幼兒無法獨立完成，可請同組的同學給予部份的動作協助。</p> <p>◆若特殊需求幼兒無法在闖關卡上寫出數字，可調整為蓋數字印章。</p> </div>		<p>透過實際操作，觀察幼兒是否能獨立擲骰子。</p>
<p>3-2 能獨立鑽海底隧道鑽籠。</p> <p>2-1 能作 1-10 的數量對應。</p>	<p>3、第三關「海底隧道探險」：幼兒 2 人一起各持手電筒進入海底隧道探險，並抓取闖關卡紀錄的海洋生物種類和數量（如：5 隻螃蟹），抓到所選定之生物種類與數量後，從隧道後端走出，並自己核對闖關卡看看抓對了嗎？</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>◆進入海底隧道抓取海洋生物種類和數量時，若特殊需求幼兒進入隧道有困難，可調整為將海洋生物拿到離隧道入口處較近的地方，讓特殊需求幼兒容易拿取。</p> <p>◆鑽海底隧道籠鑽時，若特殊需求幼兒無法獨立完成，可請同組的同學給予部份的動作協助。</p> </div>		<p>透過實際操作，觀察幼兒是否能獨立鑽海底隧道鑽籠。</p> <p>透過實際操作，觀察幼兒是否能作 1-10 的數量對應。</p>

<p>2-2 能作大/小或多/少的比較。</p> <p>2-3 能作數的合成或分解。</p> <p>5-2 能與同伴共同合作創作海洋世界。</p>	<p>4、第一關至第三關通過者，玩戳戳樂一次。</p> <p>5、第四關「比一比」：</p> <p>(1) 中班：2 位幼兒依實際所抓到的海洋生物作大/小或多/少的比較。</p> <p>(2) 大班：2 位幼兒依實際所抓到的海洋生物，作數的合成或分解的練習（如 1 位小朋友抓 4 隻，另一位小朋友抓 3 隻，相加或相減各是幾隻）。</p> <p>※以上步驟可依幼兒能力，彈性增減。</p> <div data-bbox="411 752 1011 1155" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>◆若特殊需求幼兒無法同時作大/小、多/少、數的合成、分解的比較，可調整為只作大/小的比較。</p> </div> <p>2、分組創作：海洋世界</p> <div data-bbox="411 1234 1027 1637" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>◆發表與討論時特殊需求幼兒若無法清楚發表時，老師可在旁作重點的口頭提示，並讓特殊需求幼兒自己再說一次。</p> <p>◆與同伴分組創作海洋世界時，若特殊需求幼兒無法創作，可調整為讓特殊需求幼兒做海洋生物的黏貼。</p> </div>	<p>20 分</p>	<p>透過實際操作，觀察幼兒是否能作大/小或多/少的比較。</p> <p>透過實際操作，觀察幼兒是否能作數的合成或分解。</p> <p>透過實際操作，觀察幼兒是否能與同伴共同合作創作海洋世界。</p>
---	---	-------------	--

## 肆、教學評量

### ◆幼兒姓名：(普通幼兒)

活 動 目 標	評量方式	未發展	發展中	熟練
1-1.能說出常見的海洋生物名稱(如：魚、螃蟹、烏龜、章魚、蝦)。	透過發表與討論，觀察幼兒是否能說出常見的海洋生物名稱(如：魚、螃蟹、烏龜、章魚、蝦)。			
1-2 能完成「可愛的海洋生物」學習單。	由幼兒實際操作中，檢驗幼兒是否能完成學習任務。			
2-1 能作 1-10 的數量對應。	透過實際操作，觀察幼兒是否能作 1-10 的數量對應。			
2-2 能作大/小或多/少的比較。	透過實際操作，觀察幼兒是否能作大/小或多/少的比較。			
2-3 能作數的合成或分解。	透過實際操作，觀察幼兒是否能作數的合成或分解。			
3-1 能獨立擲骰子。	透過實際操作，觀察幼兒是否能獨立擲骰子。			
3-2 能獨立鑽海底隧道鑽籠。	透過實際操作，觀察幼兒是否能獨立鑽海底隧道鑽籠。			
4-1 遊戲能排隊、輪流、具延緩等待的習慣。	透過實際操作，觀察幼兒是否在遊戲時能排隊、輪流、具延緩等待的能力。			
5-1 能與同伴共同合作，進行遊戲	透過實際操作，觀察幼兒是否能與同伴共同合作，進行遊戲。			
5-2 能與同伴共同合作創作海洋世界。	透過實際操作，觀察幼兒是否能與同伴共同合作創作海洋世界。			
*未發展-表示該行為未發展或表現 *發展中-已發展或表現該行為 *熟練-常常表現該行為				

◆ 幼兒姓名：(特殊需求幼兒)

活 動 目 標	評量方式	4	3	2	1	0
1-1.能說出常見的海洋生物名稱(如：魚、螃蟹、烏龜、章魚、蝦)。	透過發表與討論，觀察幼兒是否能說出常見的海洋生物名稱(如：魚、螃蟹、烏龜、章魚、蝦)。					
1-2 能完成「可愛的海洋生物」學習單。	由幼兒實際操作中，檢驗幼兒是否能完成學習任務。					
2-1 能作 1-10 的數量對應。	透過實際操作，觀察幼兒是否能作 1-10 的數量對應。					
2-2 能作大/小或多/少的比較。	透過實際操作，觀察幼兒是否能作大/小或多/少的比較。					
2-3 能作數的合成或分解。	透過實際操作，觀察幼兒是否能作數的合成或分解。					
3-1 能獨立擲骰子。	透過實際操作，觀察幼兒是否能獨立擲骰子。					
3-2 能獨立鑽海底隧道鑽籠。	透過實際操作，觀察幼兒是否能獨立鑽海底隧道鑽籠。					
4-1 遊戲能排隊、輪流、具延緩等待的習慣。	透過實際操作，觀察幼兒是否在遊戲時能排隊、輪流、具延緩等待的能力。					
5-1 能與同伴共同合作，進行遊戲	透過實際操作，觀察幼兒是否能與同伴共同合作，進行遊戲。					
5-2 能與同伴共同合作創作海洋世界。	透過實際操作，觀察幼兒是否能與同伴共同合作創作海洋世界。					
評量標準：						
0：不會或沒反應，1：能完成 25% ，2：能完成 50% ， 3：能完成 75% ，4：每次都做到。						

伍、教學說明(含特色)與注意事項

- 一、確定幼兒的現況能力：融合教育實施的困境之一是，教師在課程設計及教學方法上，無法同時滿足班上普通幼兒與特殊幼兒不同的需求，因此；在教學前需預先分析幼兒的現況能力，教學過程中亦需持續評估幼兒的學習狀況，以不斷修正教學目標與教學方法，並視幼兒個別的能力差異，幫幼兒搭不同程度的鷹架，以達到個別化教育的目標。
- 二、積極的回饋及增強：善用回饋與增強的策略，可提高幼兒的學習意願與興趣，增強的方式除了以實質的增強物獎勵幼兒外，活動的過程中，當幼兒出現好的行為或達到學習目標時，亦可用積極性的回饋來鼓勵幼兒，如：個別的口頭讚賞、摸摸頭、抱一抱，或在大眾的面前公開讚美幼兒…等，以強化幼兒正向的行為的表現。

三、提供重複練習的機會：一個教學活動的進行，往往同時包含數個操作步驟或學習任務，當特殊需求幼兒無法在預定的時間內完成學習任務時，教師可在活動前先讓特殊需求幼兒做事先的練習，或活動結束後給予個別的時間，提供特殊需求幼兒作重複練習的機會，以減低挫折感，建立學習的信心。

四、學習區的延伸學習：幼兒園的「學習區」是教師依照幼兒的興趣、能力，事先規劃的多樣性學習環境，幼兒可依自己的發展階段、興趣和能力選擇學習區。在幼兒園中學習區的學習是最能尊重及滿足幼兒個別差異的學習方式，教學活動進行的期間，教師可將教學活動相關的教材、教具、圖書、玩具、學習單…等佈置於學習區中，供幼兒自由操作與學習，再經由老師適時的引導，而達到學習的目的。

陸、教學專業活動紀錄

教學專業活動紀錄



圖一：海底隧道教具（自製教具）



圖二：轉動海洋生物「旋轉盤」，並依指針停留的區塊說出其所指的海洋生物名稱。



圖三：擲骰子，說出所擲出骰子的數量。



圖四：幼兒 2 人一起各持手電筒進入海底隧道探險



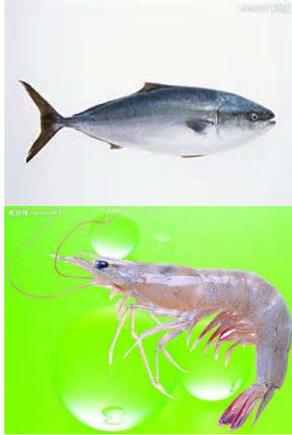
圖五：抓取闖關卡紀錄的海洋生物種類和數量



圖六：闖關成功的幼兒，可玩戳戳樂一次。

## 可愛的海洋生物學習單---1

小朋友請將下列海洋生物與名字連連看？



● 烏龜

● 魚

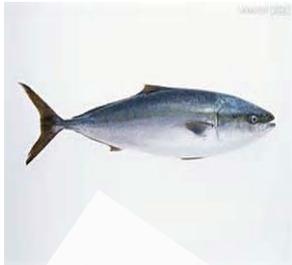
● 蝦

● 螃蟹

● 章魚

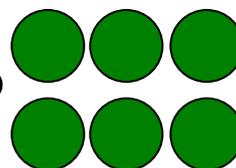
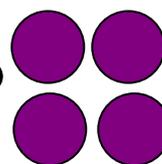
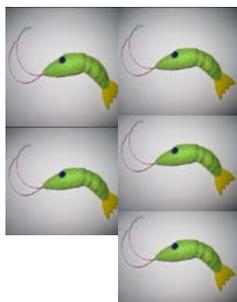
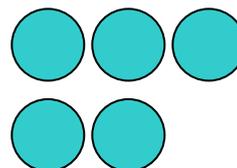
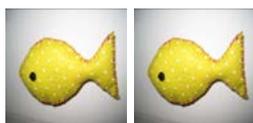
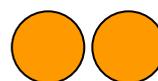
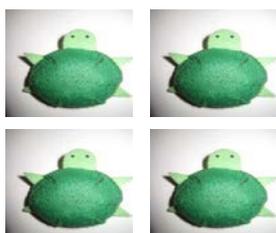
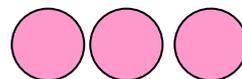
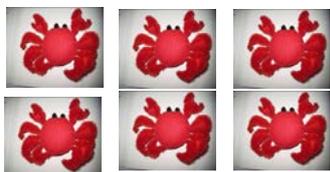
## 可愛的海洋生物學習單---2

小朋友請將下列相同的海底生物（真實的照片與卡通圖案）連連看？



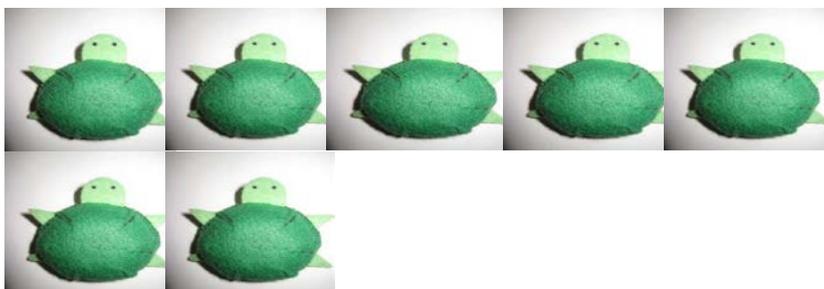
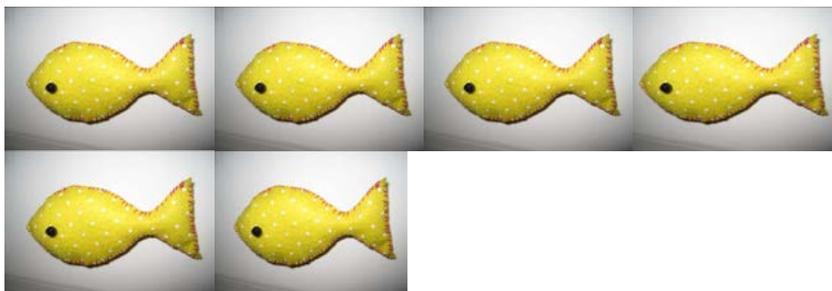
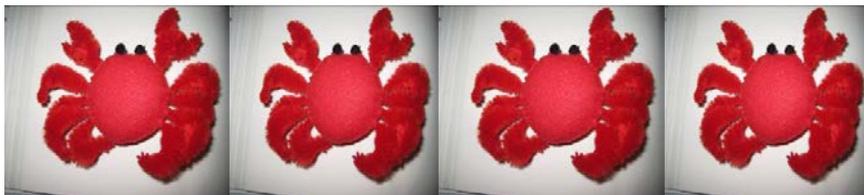
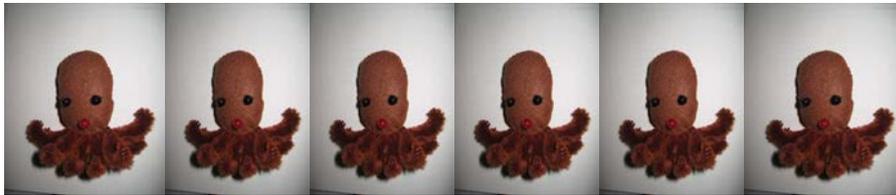
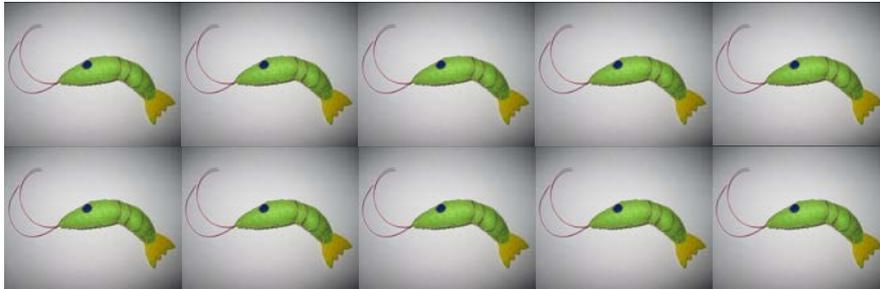
# 有幾隻海洋生物學習單---1

小朋友數數看各有幾隻？共有幾個點？連連看？



## 有幾隻海洋生物學習單---2

小朋友數數看有幾隻魚？幾隻章魚？幾隻螃蟹？幾隻魚？幾隻烏龜？請將答案寫在框框裡。



## 海底隧道探險闖關卡

<p>第一關 「轉一轉」： 請把轉到的海洋生物圈起來</p>						<p>通過章</p>
<p>第二關 「擲骰子」： 請把你擲出的骰子數量寫下來，或蓋數字印章</p>						<p>通過章</p>
<p>第三關 「海底隧道探險」： 請自己看看，抓對了嗎？ 請老師幫你打勾</p>						<p>通過章(恭喜你通過了，可玩戳戳樂一次。)</p>
<p>第四關 「比一比」： 請把比較的結果記下來 大/小、多/少、合起來有幾隻、減掉剩幾隻</p>						<p>通過章(恭喜你通過了，可再玩戳戳樂一次。)</p>