

103 年度特殊教育教學示例

國小身心障礙教育特殊需求教學設計—可以一起玩嗎？

臺中教育大學 謝皓衡

壹、設計理念

在學校中，每一位學生都面臨嚴苛的社會能力考驗，其中王欣宜(2007)「不適當的社會行為」易導致身心障礙者不被社會、同儕接受與認同。教學者本身在教學現場中，發現許多發生於學生間的吵架、衝突、交友狀況、情緒起伏等問題，都是因為智能障礙學生缺乏良好的社會技巧所導致人際關係較差。教學者也觀察到輕度智能障礙學生在與他人互動時，時常運用錯誤的互動技巧，導致輕度智能障礙學生與同儕間的互動易產生摩擦，甚至受到班級同學的排斥。經過觀察後試分析上述的原因，都是因為學生缺乏良好的社會技巧所造成的。

目前社會技巧訓練是廣泛使用在改善情緒與提升人際互動之策略，而輕度智能障礙學生在班級中多因學業與人際互動關係較差，導致學生處於較不利的社會地位。學者們發現學生在遊戲與活動互動中，是建立良好人際互動的方式。謝美慧(2001)對於同儕關係較差的學生，從旁觀察、學習同儕的社會技巧，可進一步產生較好的互動技巧。因此，可以透過教導學生加入遊戲的社會技巧訓練，改善學生的人際關係互動。

貳、教學分析

一、教材分析

- (一)本教學示例以筆者論文研究的一位輕度智能障礙學生為對象，本示例之社會技巧教學依照現場學生需求，與參考王欣宜(2006)的四大領域項目：與人溝通之技巧、與人相處之個人主動技巧、與人相處之與他人互動與工作社會技巧技巧，和洪儷瑜老師提出之社會技巧訓練課程改編而成。根據課程的四項領域及二十個細目，研究者先請班級導師、資源班教師、四位同儕與學生本身填寫孟瑛如(2004)國民中小學社交技巧行為特徵檢核表，經由檢核表的分析，篩選出學生最需要學習的活動參與單元，來編列教案。
- (二)活動參與是與他人維持良好互動的技巧，擁有參與活動的能力才能與他人發展更好的互動關係。因此，本教學示例期盼透過教導輕度智能障礙學生學習加入遊戲的步驟，以建立良好的人際關係。

二、學生分析

本示例以一位輕度智能障礙學生為主要上課對象，學生能力分析如下：

(一)上課對象：小睿

障礙類別	輕度智能障礙
人際互動能力	互動能力不佳是影響小睿人際互動的主要原因，如小睿會使用抱著對方或是和對方說我愛你的方式表達對朋友的喜歡，但因為方式不正確，以至於許多同學都不願意跟他交朋友。在參與遊戲或是活動時，小睿在過程中會不願意遵守遊戲規則或是輪流的秩序，當遊戲結果不理想時，也會對同學發脾氣，導致班級同學不願意與小睿一同互動。
表達能力	因唇顎內裂導致構音異常，導致小睿在捲舌音和氣音的發音上不標準，常用手勢或是肢體語言與他人溝通，但常因別人的不理解而生氣，又無法以語言表達時，時常出現手勢表達情緒的狀況，易讓別人感到不舒服。其實小睿很喜歡找同學講話，但是同學常因聽不懂小睿說話而不願意繼續交談，或是出現衝突，導致大多時間小睿仍然是自己孤獨一個人，沒有朋友。
情緒行為反應	經過老師和家長的訪談結果，小睿在與他人互動上容易起衝突，情緒的表現上偏向負向，容易因為不懂或不願意去做而遷怒或是發脾氣。經過研究者實際的觀察，小睿不喜歡被注意，當因為錯誤而被他人注意時，容易將生氣牽怒其他事物，導致在班級或是在潛能班的人際互動較差。

(二)互動同儕

同儕資料	同儕一	同儕二	同儕三	同儕四
	小霖	小騏	小姿	小廷
人格特質	個性溫和 態度和藹 樂於助人	個性溫和 包容性高 樂於助人	活潑健談 個性開朗 樂於助人	活潑大方 開朗樂觀 樂於助人

三、教學方法分析

本課程的設計與教學皆採用認知行為學派，並參考洪儷瑜老師和王欣宜老師提出的社會技巧課程教學，針對學生的需求所設計，其教學步驟包含：引起動機、示範教導、行為練習、角色扮演、回饋、修正演練和增強原則的方式進行教學。

(一)暖身活動

引起動機：透過拍攝學生的錯誤社會互動情形，或是運用時事新聞，讓學生從影片和新聞中發現問題的行為，並共同討論正確與他人互動的技巧。

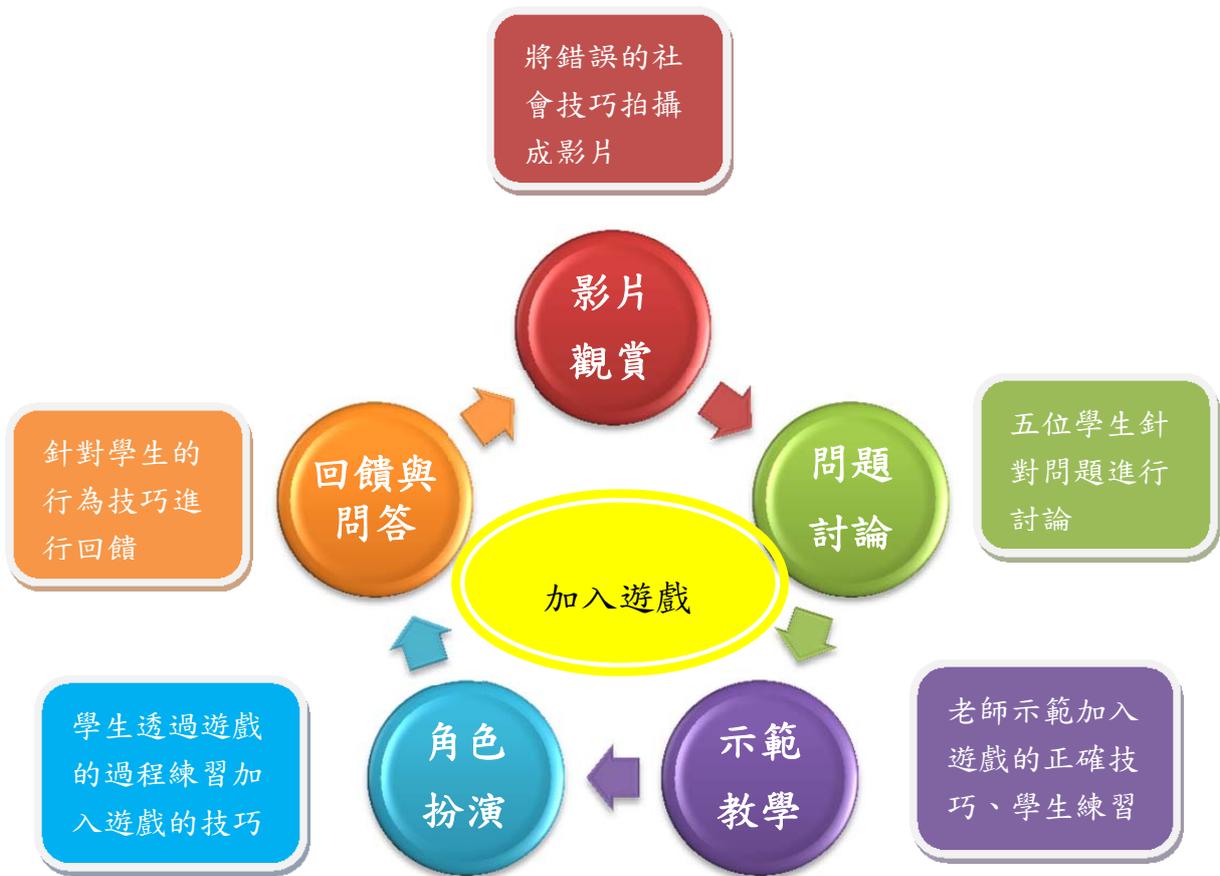
(二)教學活動

1. 示範教導：教師或同儕會實際的示範正確的社會技巧步驟。
2. 行為練習：根據步驟引導學生練習技巧，以塑造良好的行為，與他人進行互動。
3. 角色扮演：透過教師與學生和同儕與學生的方式進行情境的練習，其中練習所教導的社會技巧，以熟練每一個步驟。
4. 回饋：針對學生在演練中的行為，教師與同儕可以給予學生建議和回饋。

(三)總結活動

1. 修正演練：學生在演練中出現不適當的行為，立即給予提醒，並給予修正的機會再次練習。
2. 問答測驗：針對教學的內容提出問題，學生必須選擇正確的行為進行回答，答錯可以再次進行行為的練習。

四、課程概念架構圖



參、教學活動設計

單元名稱	社會技巧：加入遊戲	試用年級	高年級
課程名稱	可以一起玩嗎？	教學時間	240 分鐘
設計者	謝皓衡	教材版本	自編
指導教授	王欣宜教授、何美慧教授		
教學目標	1. 能主動的參與遊戲活動。 2. 能在遊戲中遵守遊戲規則與接受遊戲結果。 3. 能在被拒絕參與遊戲時不生氣。 4. 能在被拒絕參與遊戲時找其他的遊戲。		
教學準備	教具製作與準備： 1. PPT 2. 電腦設備 3. 影片 4. 撲克牌 5. 學生姓名小卡與增強貼紙		
能力指標		教學目標	
【語文領域能力指標】 2-3-3 能學習說話者的表達技巧。 3-2-1 能充分表達意見。 3-3-2 能合適的表達語言。		3-1 能有禮貌的表示參與。 3-2 能用語言表達想要加入遊戲的需求。	
【健康與體育領域能力指標】 6-2-3 參與團體活動，體察人我互動的因素及增進方法。		1-1 能從遊戲中表現正確的行為反應。	
【綜合活動領域能力指標】 3-3-1 以合宜的態度與人相處，並能有效的處理人際互動的問題。 1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。		4-1 能在遊戲時遵守遊戲規則。 4-2 能在被拒絕時不與他人發生爭吵。	

【特殊需求領域-社會技巧能力指標】		
2-3-2-4 能根據自己的喜好主動爭取加入團體。		2-1 能了解參與團體遊戲的好處。
2-3-2-5 能積極主動參與小組或團體活動以爭取團隊榮譽。		2-2 能主動表達想加入遊戲的態度。
2-3-2-6 能與他人共同從事活動分享彼此的感受或想法。		
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	<p>3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。</p> <p>3-4-6 能規劃出問題解決的程序。</p> <p>3-4-7 能評估問題解決方案的適切性。</p>	<p>一、了解自我與發展潛能 充分瞭解自己的身體、能力、情緒、需求與個性等等，透過了解自己得以發展潛能。</p> <p>八、運用科技與資訊 科技的技能能力主要是強調在學習的過程中，學習者自己親身體驗科技產品，並利用現有科技解決新的問題和情境，以達到改善其生活的目的。</p>

教學目標	教學內容	時間	評量方式
	<p>【第一節開始】</p> <p>一、引起動機</p> <p>運用影片呈現錯誤的玩遊戲方式：一位學生想參與遊戲，但是卻因為不想等待輪流玩遊戲而故意破壞他人正在玩的遊戲內容。</p> <p>教師讓學生們在觀賞影片後，一起討論問題：</p> <p>※問題一：主角在與他人玩遊戲時運用哪些錯誤的方式？</p> <p>學生回答：</p> <p>1. 不知道應該輪流玩遊戲。</p> <p>2. 故意破壞他人玩遊戲。</p> <p>問題二：如果換做是你們，會如何與他人正確的進行遊戲？</p>	8分鐘	<p>能發現影片中的問題行為</p> <p>能分享自己的想法</p>

教學目標	教學內容	時間	評量方式
2-2	<p>戲的步驟，接著運用演練情境進行練習，老師請五位學生依序進行遊戲情境的練習，前四位是同儕示範練習，目的是讓學生透過多方的觀察來學習與模仿社會技巧。</p> <p>3. 回饋：當學生能運用每一個步驟正確的加入遊戲，則可以獲得一分，採累進制度。</p> <p>4. 修正演練：對於表現欠佳的行為給予修正，如遊戲輸了生氣、不遵守遊戲規則，並請學生再練習一次。</p>	5分鐘	能重新演練不適當的技巧
3-1	<p>三、綜合活動</p>		
3-2	<p>(一)當學生表現優良時，再進行改良版大風</p>	7分鐘	能正確應用參與遊戲的步驟
4-1	<p>吹的遊戲：</p>		
4-2	<p>1. 找一位學生當鬼，發號施令。</p> <p>2. 遊戲一開始，鬼會說大風吹，其餘的人問他吹甚麼，鬼會說吹有 XXX 的人，擁有 XXX 的人要離開，和其他有 XXX 的人互換位置。</p> <p>3. 而最後沒有椅子的的人或是遊戲中聽錯指示的人就成為下一個鬼。連續兩次失敗的學生，必須要稱讚每一個人一個玩遊戲時的優點。</p> <p>(二)統計得分數，累積點數。</p> <p style="text-align: center;">【第一節結束】</p> <p style="text-align: center;">【第二節開始】</p> <p>一、引起動機</p> <p>(一)分享玩遊戲的心得：最近運用使用學到參與遊戲的技巧與他人一起遊戲？</p> <p>學生回答：</p> <p>1. 運用技巧別人會願意和我玩。</p> <p>2. 有時候還是會被拒絕加入。</p>	5分鐘	能分享自己的想法

教學目標	教學內容	時間	評量方式
<p>1-1</p> <p>3-2</p> <p>4-1</p> <p>4-2</p>	<p>3. 請別人教我玩遊戲的時候，有時候別人會叫我自己看。</p> <p>(二)技巧複習：複習上一節課學習到的兩個參與遊戲的步驟。</p> <p>1. 步驟一：確定想加入遊戲。</p> <p>(1)看起來很好玩-想加入</p> <p>(2)不想玩-離開</p> <p>2. 步驟二：觀察怎麼玩。</p> <p>(1)我會了-可以加入遊戲</p> <p>(2)不會玩-請他人教我玩</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一)加入遊戲的技巧示範教學：教師接著教導學生另外的兩個步驟。</p> <p>1. 步驟三：徵求對方同意。</p> <p>*你可以說：</p> <p>(1)我可以跟你們一起玩嗎？</p> <p>(2)可以讓我加入嗎？</p> <p>2. 步驟四：做出適當反應。</p> <p>(1)讓你加入遊戲-可以一起玩。但要遵守遊戲規則、輪流一起玩和接受遊戲結果。</p> <p>(2)不讓你加入遊戲-離開、找別的遊戲玩。</p> <p>(二)演練情境：老師請五位學生依序進行情境的練習。一開始為基本輪流遊戲規則，待一輪的遊戲結束後，進階為抽籤方式的決定下一位參與遊戲的人，增加遊戲的困難度。</p> <p>*遊戲-疊疊樂。</p> <p>3. 確認學生正確的運用學習到的社會技巧與他人互動。</p> <p>(1)步驟一：確定想加入遊戲。</p>	<p>10分鐘</p> <p>5分鐘</p>	<p>能正確的做出技巧</p> <p>能專心學習技巧</p> <p>能將正確演練學習到的技巧</p>

教學目標	教學內容	時間	評量方式
	(2)步驟二：觀察怎麼玩。 (3)步驟三：徵求對方同意。 (4)步驟四：做出適當反應。 4. 回饋：當學生能運用每一個步驟正確的加入遊戲，則可以獲得一分，採累進制度。 5. 修正演練：對於表現欠佳的行為給予修正，如遊戲輸了生氣、不遵守遊戲規則，並請學生再練習一次。	10分鐘	
1-1 2-2 3-1 4-1 4-2	三、綜合活動 (一)當學生表現優良時，再進行最後一次疊樂的遊戲，讓學生學習參與遊戲。老師則是觀察學生與其他同儕遊戲的表現，於情境中評量學生的表現。	5分鐘	能運用技巧進行遊戲
	(二)複習參與遊戲的步驟： 1. 步驟一：確定想加入遊戲。 2. 步驟二：觀察怎麼玩。 3. 步驟三：徵求對方同意。 4. 步驟四：做出適當反應。 (三)與學生共約定：以後當別人不願意和你玩的時候，請「離開找其他遊戲玩」。 (四)統計得分數，累積點數。	5分鐘	能遵守正確進行遊戲的約定
	【第二節結束】 【第三節開始】 一、引起動機 (一)技巧複習：教師運用 PPT 複習上兩節課學習到的四個參與遊戲的步驟。 1. 步驟一：確定想加入遊戲。 2. 步驟二：觀察怎麼玩。 3. 步驟三：徵求對方同意。	5分鐘	能正確的表現參與遊戲的步驟

教學目標	教學內容	時間	評量方式
<p>1-1</p> <p>3-1</p> <p>3-2</p> <p>4-1</p> <p>4-2</p> <p>1-1</p> <p>2-1</p>	<p>4. 步驟四：做出適當反應。</p> <p>教師運用接力的方式讓學生們回答正確的參與遊戲的步驟。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一) 遊戲時間</p> <p>教師運用我的魚、find the difference 的桌遊遊戲，讓學生學習參與活動。</p> <p>1. 遊戲進行：過程中教師不參與遊戲，只有將圖卡放置在黑板上當做提示。</p> <p>2. 回饋：當學生能運用一個步驟正確的加入遊戲，則可以獲得一分，採累進制度。</p> <p>3. 修正演練：對於表現欠佳的行為給予修正，如遊戲輸了生氣、不遵守遊戲規則，並請學生再練習一次。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 總結：教師告訴學生，在每一個遊戲中都會有輸和贏，當自己遊戲輸了，不可以生氣，當自己遊戲贏了，不可以炫耀與驕傲，遊戲只是一個過程，不需要太過於在乎輸贏，才可以與同學維持良好的友誼。</p> <p>(二) 統計得分數，換取獎品。</p> <p>~本單元結束~</p>	<p>25分鐘</p> <p>10分鐘</p>	<p>能適當的運用技巧於遊戲中</p> <p>能表現出正確的參與活動態度與行為</p>

肆、教學評量

觀察對象：_____ 觀察者：_____

觀察日期： 年 月 日

情境描述：

觀察目標	很好	好	普通	差	很差
1. 能主動的參與遊戲活動。	5	4	3	2	1
2. 能在遊戲中遵守遊戲規則與接受遊戲結果。	5	4	3	2	1
3. 能適當的表達自己想參與活動的想法。	5	4	3	2	1
4. 能在被拒絕參與遊戲時不生氣。	5	4	3	2	1
5. 能在被拒絕參與遊戲時找其他的遊戲。	5	4	3	2	1

備註：

伍、參考資料

王欣宜 (2006)。智能障礙學生之社交技巧訓練內涵分析。《特殊教育季刊》，98，9-16。

王欣宜 (2007)。國小階段智能障礙學生社會技能教學成效之研究。《臺中教育大學學報》，21(2)，55-79。

孟瑛如 (2004)。國民中小學社交技巧行為與特徵檢核表指導手冊。臺北市：心理。

謝美慧譯(2001)。《幼兒的人際關係-改善幼兒在校同儕關係》。台北：桂冠。