嘉義縣興中國小112學年度校訂課程資源班第三類特殊需求領域溝通訓練B課程教學內容規劃表(表11-4)

設計者：柳品伃

一、教材來源：☑自編　□編選-參考教材○○
二、本領域每週學習節數：1節
三、教學對象：多障6年級1人、學習障礙5年級1人、自閉症5年級1人，共3人
四、核心素養/課程目標

領域核心素養			課程（學年）目標
A自主行動 特溝 A-A1 具備良好溝通動機與態度，識別自己的溝通目的，運作有效溝通方式。	B溝通互動 特溝 P-B2 了解與具備運用所需之輔助溝通系統之能力，與人進行溝通交流。	C社會參與 特溝 P-C2 具備友善人際情懷，執 行有效溝通歷程，建立 良好人際與互動關係。	1. 能夠過溝通媒材、肢體、口語方式，主動表現出溝通的意圖。 2. 能透過基本句型明確的的說出語意及內容。 3. 能在情境下持續的對話並且符合情境的訊息。 4. 能依據不同遊戲情境選擇合適的溝通媒材。

五、本學期課程內涵：第一學期評量

教學進度	單元名稱	課程學習表現	課程學習內容	學習目標	教學重點	評量方式
第1-5週	盲人摸象 瘋狂駕駛員	特溝 3-sP-3 確認對方注意後再表達訊息。 特溝 3-sA-1 依情境進行持續的對話輪替。 特溝 4-sP-2 運用溝通技巧參與遊戲或團體活動。	特溝 B sP 1 符合個人口語需求之輔具選用。 特溝 B sP 6 語意明確的說話內容。 特 溝 A sP 4 有溝通意義的手勢。	1.能透過手勢或口語引起他人注意 2.能透過溝工輔具表達自己想法 3.能依據情境表達自己想法 4.能運用簡單句型進行溝通。	**遊戲規則：** 說明遊戲規則及注意事項。 盲人摸象：1．參加者圍圈坐好，選出其中一人作為代表，並全體戴上眼罩。2．工作員派發每人一件文具。3．參加者要靠觸覺分辨自己手上的文具是什麼，然後參加者們要將自己的文具滙報給組代表知道。4．最後，組代表將文具款式及數目滙報給工作員，如答案正確無誤便算成功完成任務。5．遊戲過程中，參加者可能會爭相將自己的文具告訴組代表而產生混亂，所以參加者要商討好如何才能有效及準確地滙報文具。 瘋狂駕駛員： 1．參加者二人一組，一前一後排好。2．前方參加者戴上眼罩。3．參加者可在限時內，於場中自由走動。後方參加者要跟著自己的伙伴，並發出指示，避免前方參加者撞到障礙物及其他參加者。過程中，只可用語言指示，除非情況緊急，否則不可用手拉著前方參加者行走。 **遊戲句型：** 揭示本堂課遊戲句型。 **遊戲開始：** 透過合作遊戲引導學生在自然情境中，表達自己想法。	1. 口語評量：能以基本句型進行遊戲。 2. 觀察評量：能在遊戲中主動表達。能運用口語及肢體語言引起他人注意。
第6-10週	信任行 分秒必爭	特溝 3-sP-3 確認對方注意後再表達訊息。 特溝 3-sA-1 依情境進行持續的對話輪替。	特溝 B sP 1 符合個人口語需求之輔具選用。 特溝 B sP 6 語意明確的說話內容。	1.能透過手勢或口語引起他人注意 2.能透過溝工輔具表達自己想法 3.能依據情境表達自己想法	**遊戲規則：** 信任行： 1．工作員於場內設置起點及終點，起點與終點之間放置桌椅作為障礙物，終點放置氣球。2．參加者3人1組，互相商量分配角色，一位扮著瞎子，另一人當啞巴，第三人扮作雙手殘障。瞎子要戴上眼罩，啞巴	口語評量：能以基本句型進行遊戲。 觀察評量：能在遊戲中主動表達。能運用口語及肢體語言引起他人注意。

		特溝 4-sP-2 運用溝通技巧參與遊戲或團體活動。	特 溝 A sP 4 有溝通意義的手勢。	4.能運用簡單句型進行溝通。	則不可說話。3．遊戲開始時，雙手殘障的參加者要帶領瞎子參加者越過障礙物，並在終點拾起氣球便算成功。4．過程中，瞎子因看不到路況，故雙手殘障參加者要提醒他作出迴避，但由於雙手殘障，故不能觸踫瞎子。5．啞巴站在起點，對著他們指手劃腳，提示他們行走的路線，避過障礙物，由於他是啞巴，故不可以出聲，只可以用手腳比劃。雙手殘障的參加者由於要觀看指示，故只可以背向終點，眼看啞巴的指示，並在瞎子身邊說話提醒他。 分秒必爭： 1．工作員準備每組有撲克牌 13 隻，分別由最小的 A 開始，至到最大的 K。將牌放在終點，以面朝下，不依次序，分三行放好。2．參加者分成 2 組於起點坐好 3．遊戲開始時，每組參加者要由 A 開始，順次序揭開到 K，即是 A、2、3・・・如此類推，最後一隻為 K。4．過程中，每組每次只可派出一位參加者由起點步行到終點，然後揭開其中一隻撲克牌，之後回到起點，派出下一位參加者到終點揭牌。5．揭牌時，若揭的牌正確，便將該牌面朝上放回原位，由下個參加者揭下一張牌；若揭的牌不正確，則要將牌面朝下放回原位。例如，第一位參加者出來時，要揭出的牌為 A，如真的揭中 A，便可面朝上放回原位，回到起點，並派下一位參加者揭 2；若揭的牌不是 A，參加者便要將該牌面朝下放回原位，回到起點，並派下一位參加者揭 A。6．最快由 A 揭到 K 的一組為勝。7．揭牌的正確次序為 A、2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K。 **遊戲句型：** 揭示本堂課遊戲句型。 **遊戲開始：** 透過合作遊戲引導學生在自然情境中，表達自己想法。	
第 11-15 週	不能說的秘密 精益求精	特溝 3-sP-3 確認對方注意後再表達訊息。 特溝 3-sA-1 依情境進行持續的對話輪替。 特溝 4-sP-2 運用溝通技巧參與遊戲或團體活動。	特溝 B sP 1 符合個人口語需求之輔具選用。 特溝 B sP 6 語意明確的說話內容。 特 溝 A sP 4 有溝通意義的手勢。	1.能透過手勢或口語引起他人注意 2.能透過溝工輔具表達自己想法 3.能依據情境表達自己想法 4.能運用簡單句型進行溝通。	**遊戲規則：** 說明遊戲規則及注意事項。 不能說的秘密：1．工作員先預備好每人一張貼紙，每將貼紙寫上一個號碼，號碼範圍介乎於 1-100。2．遊戲開始前，參加者先圍圈站好，工作員將貼紙貼在參加者的背上。3．遊戲開始時，工作員會講出排列條件，然後參加者要跟據自己背上的號碼及工作員的條件而排列好隊伍。4．但是過程中，參加者不可以用任何方式讓他人知道他們背上的是什麼數字，即是不可以說話、身體語言等告訴對方數字是什麼。5．如參加者能成功排列即算任務成功。 精益求精：1．參加者圍圈拖手站好，其中一位參加者拖手前先將手穿	口語評量：能以基本句型進行遊戲。 觀察評量：能在遊戲中主動表達。能運用口語及肢體語言引起他人注意。

					進呼拉圈內。2．遊戲開始時，參加者要在不鬆開手的情況下，每人穿過呼拉圈一次。3．工作員協助計時，看參加者要多久才能完成。4．接著工作員可讓參加者商量一下改善的方法，目標是比自己第一回合的時間快，之後再進行兩回合，看能否有所進步。 **遊戲句型：** 揭示本堂課遊戲句型。 **遊戲開始：** 透過合作遊戲引導學生在自然情境中，表達自己想法。	
第 16-21 週	你講我砌 Flash Touch	特溝 3-sP-3 確認對方注意後再表達訊息。 特溝 3-sA-1 依情境進行持續的對話輪替。 特溝 4-sP-2 運用溝通技巧參與遊戲或團體活動。	特溝 B sP 1 符合個人口語需求之輔具選用。 特溝 B sP 6 語意明確的說話內容。 特 溝 A sP 4 有溝通意義的手勢。	1. 能透過手勢或口語引起他人注意 2. 能透過溝工輔具表達自己想法 3. 能依據情境表達自己想法 4. 能運用簡單句型進行溝通。	**遊戲規則：** 說明遊戲規則及注意事項。 你講我砌：1．工作作員在開始前先按參加者能力，拼砌好積木模型，然後拍照，將照片列印成海報，將海報張貼在房間以外或較遠處，讓參加者無法直視的地方。2．參加者最少二人一組，先分配好崗位，一人負責「看」，另一人負責「砌」，然後工作員派發每組一份積木。3．遊戲開始時，參加者要合力用工作員派發的積木，拼砌出與海報中一模一樣的模型，如海報中的模型是小屋，參加者就要用積木拼出小屋，最快完成的一組為勝。工作員要強調參加者拼出的模型，顏色、組合、形狀及位置都要與海報一模一樣才算正確。4．過程中，負責「看」的參加者要到房間外觀看海報，之後回來將模型的內容描述予負責「砌」的參加者知道，讓他能成功拼出模型 Flash Touch：工作員先將卡牌不順序分散放在地下，用繩張卡牌範圍圍起來。按人數定出卡牌數目，每組 5 人則使用 40 張卡牌，大概每人 7 – 8 張。遊戲開始時，由第一組參加者開始，參加者要輪流進入繩圈範圍，將所有卡牌順序拍打一次，工作員會計時，最快的一組為勝。過程中，參加者要輪流進入繩圈範圍，每位參加者的拍打次數不限，但每一位參加者最少拍打一次。而且只可有一位參加者在繩圈範圍入，如有另一位參加者同時在範圍內，全組便要重新開始。工作員要特別留意參加者進出時的情況，先一位參加者未離開繩圈，後一位參加者不可進入。遊戲可以挑戰自己的方式進行，挑戰自己組別的最佳時間。 **遊戲句型：** 揭示本堂課遊戲句型。 **遊戲開始：** 透過合作遊戲引導學生在自然情境中，表達自己想法。	口語評量：能以基本句型進行遊戲。 觀察評量：能在遊戲中主動表達。能運用口語及肢體語言引起他人注意。

第二學期

教學進度	單元名稱	課程學習表現	課程學習內容	學習目標	教學重點	評量方式
第 1-5 週	翻山越嶺	特溝 3-sP-3	特溝	1. 能透過手勢或口語引起他	**遊戲規則：**	口語評量：能以基本句型進行

	隱形迷宮	確認對方注意後再表達訊息。 特溝 3-sA-1 依情境進行持續的對話輪替。 特溝 4-sP-2 運用溝通技巧參與遊戲或團體活動。 特溝 2-sA-2 依情境需求調整適切的溝通形式。	B sP 1 符合個人口語需求之輔具選用。 特溝 B sP 6 語意明確的說話內容。 特 溝 A sP 4 有溝通意義的手勢。 特溝 D sP 5 符合溝通需求之文字符號。	人注意 2. 能透過溝工輔具表達自己想法 3. 能依據情境表達自己想法 4. 能運用簡單句型進行溝通。	說明遊戲規則及注意事項。 翻山越嶺： 準備工作：工作員先以長枱分左右兩行，排列成圖示般的通道，在兩排的長枱之間綁上繩子形成障礙，最後排出一個佈滿繩子障礙的長枱陣，下稱長繩陣。繩子可綁得高低不同，讓遊戲難度提高。 玩法： 參加者分成二人一組，每組每次派一位成員進入長繩陣，由起點開始前進到終點，過程中身體任何部份都不可觸踫到繩子或長枱，否則便要由起點重新開始。而另一位成員要在長繩陣外，給予指示陣內的成員，協助他避開繩子，安全地到達終點。 隱形迷宮： 物資預備： 工作員在遊戲前先要製作「方格迷宮」。先用 A4 紙(小編會採用單面 A4 廢紙)拼貼出一個 8X8 的方格陣，並用膠帶貼穩，然後在選出兩個角落分別寫上「起點」及「終點」。小編認為這個方格陣較容易攜帶，也可重複使用。方格迷宮也可不用紙張製作，大家也可使用容易買到的拼圖地墊代替。最後要擬定一條路線由起點至終點，並用另一張紙將路線記錄下來。 玩法： 參加者可分成 4 – 5 人 1 組，最少 2 組。小組輪流派出一人由起點進入迷宮，然後逐格在迷宮中前進，最快達到終點一組的為勝。第一組先派一人進入迷宮，一格格地前進，工作員要觀察入內的組員的前進路線，如他踏進錯誤的格子便要離開迷宮，由下一組派人進迷宮前進。 **遊戲句型：** 揭示本堂課遊戲句型。 **遊戲開始：** 透過合作遊戲引導學生在自然情境中，表達自己想法。	遊戲。 觀察評量：能在遊戲中主動表達。能運用口語及肢體語言引起他人注意。 實作評量：能事情境調整溝通媒材
第 6-10 週	賓果遊戲 飛毯	特溝 3-sP-3 確認對方注意後再表達訊息。 特溝 3-sA-1 依情境進行持續的對話輪替。 特溝 4-sP-2 運用溝通技巧參與遊戲或團體活動。 特溝 2-sA-2 依情境需求調整適切	特溝 B sP 1 符合個人口語需求之輔具選用。 特溝 B sP 6 語意明確的說話內容。 特 溝 A sP 4 有溝通意義的手勢。 特溝	1. 能透過手勢或口語引起他人注意 2. 能透過溝工輔具表達自己想法 3. 能依據情境表達自己想法 4. 能運用簡單句型進行溝通。	**遊戲規則：** 說明遊戲規則及注意事項。 賓果遊戲： 玩法：個人分別在各自的紙上隨機填入 1 至 25 的數字，然後兩個人輪流指定數字，並將自己或對方指定到的數字在紙上標示，若在同一直列或橫行上有五個標示的數字，或是在對角線上有五個標示的數字，即為集滿一條線，若已集滿五條線，就可以喊「賓果」，此人獲勝。 飛毯：	口語評量：能以基本句型進行遊戲。 觀察評量：能在遊戲中主動表達。能運用口語及肢體語言引起他人注意。 實作評量：能事情境調整溝通媒材

		的溝通形式。	D sP 5 符合溝通需求之文字符號。		人數：每組約 8 – 10 人，最少 2 組 物資：帆布 2 張，每張面積約 3 呎 X4 呎 1．本活動目的是讓參加者明白到團隊合作能解決很多獨力無法完成的難題。2．參加者分成兩組，每組會獲發一張帆布作為飛毯。3．參加者要在全組人站在飛毯的情況下，將飛毯底與面反轉，而全組人不會掉到地上(接觸到地面)4．如其中一位參加者落到地上，則全組要重新挑戰。5．在遊戲開始前，工作員可給予時間讓參加者商討方法及練習。在參加者練習過後便正式進行挑戰。6．正常的情況下，參加者要沒有觸犯規則而成功挑戰是不可能的(至少在我的帶領經驗內沒人成功過)，本遊戲是需要在工作員給予參加者提示後才能順利完成的。7．當參加者第一次挑戰失敗時，工作員可提醒參加者遇到難題時應「全組人」一起去尋求解決的辦法。意思是，不要因短暫的分組而忘卻其它組的參加者也是同伴，可以一起解決問題。8．正確完成挑戰的方法是，其中一組的參加者先跳到另一組的飛毯上，當飛毯上人數減少了或沒有人時，便能很容易反轉飛毯，然後便協助另一組的參加者反轉飛毯。9．遊戲完成後，工作員可給予參加者適當的鼓勵及進行解說。 **遊戲句型：** 揭示本堂課遊戲句型。 **遊戲開始：** 透過合作遊戲引導學生在自然情境中，表達自己想法。	
第 11-15 週	叩見皇上 十字割豆腐	特溝 3-sP-3 確認對方注意後再表達訊息。 特溝 3-sA-1 依情境進行持續的對話輪替。 特溝 4-sP-2 運用溝通技巧參與遊戲或團體活動。 特溝 2-sA-2 依情境需求調整適切的溝通形式。	特溝 B sP 1 符合個人口語需求之輔具選用。 特溝 B sP 6 語意明確的說話內容。 特 溝 A sP 4 有溝通意義的手勢。 特溝 D sP 5 符合溝通需求之文字符號。	1. 能透過手勢或口語引起他人注意 2. 能透過溝工輔具表達自己想法 3. 能依據情境表達自己想法 1. 4. 能運用簡單句型進行溝通。	**遊戲規則：** 說明遊戲規則及注意事項。 叩見皇上： 玩法： 參加者分組在工作員前排好隊，隊頭的一位參加者跟工作員猜拳，勝出的話就可站到工作員身後。工作員幫參加者計時，看看參加者完成的時間，可與同組上次的記錄作比較，也可以與他組作比較。 巧妙的地方是，工作員的出拳模式是固定的，如果參加者發現當中的規律便可以更短的時間完成遊戲。 遊戲變化： 如參加者已熟悉規則，遊戲難度可以再提升。遊戲增加一項規則，如猜拳途中有其中一位參加者輸了，便要全組重新開始。以要求參加者準確記得工作員的出拳順序。 十字割豆腐： 玩法：	口語評量：能以基本句型進行遊戲。 觀察評量：能在遊戲中主動表達。能運用口語及肢體語言引起他人注意。 實作評量：能事情境調整溝通媒材

					參加者先分組，每組獲發報紙 1 張及 1 枝雙頭筆。參加者需要在報紙上畫一個大的井字，並在每個格子上都寫上數字 1-9 號。每個格子的大小及數字的位置可由參加者自很商討決定。 遊戲開始時，每組參加者都將自組的報紙放在地上，數字向上，所有組員都站在報紙上。每組都距離不要相隔太遠。每組派出一位代表猜拳，勝方可選擇撕掉敗方的一個格子，撕格子時可說出號碼，由工作員代勞。如有參加者支持不住掉到報紙外，則該組作失敗論，其餘的組別繼續猜拳，看哪個組別可支撐到最後便為大贏家。 **遊戲句型：** 揭示本堂課遊戲句型。 **遊戲開始：** 透過合作遊戲引導學生在自然情境中，表達自己想法。	
第 16-21 週	詢眾要求 喜形於色	特溝 3-sP-3 確認對方注意後再表達訊息。 特溝 3-sA-1 依情境進行持續的對話輪替。 特溝 4-sP-2 運用溝通技巧參與遊戲或團體活動。 特溝 2-sA-2 依情境需求調整適切的溝通形式。	特溝 B sP 1 符合個人口語需求之輔具選用。 特溝 B sP 6 語意明確的說話內容。 特 溝 A sP 4 有溝通意義的手勢。 特溝 D sP 5 符合溝通需求之文字符號。	1. 能透過手勢或口語引起他人注意 2. 能透過溝工輔具表達自己想法 3. 能依據情境表達自己想法 4. 能運用簡單句型進行溝通。	**遊戲規則：** 說明遊戲規則及注意事項。 詢眾要求： 玩法： 每組參加者分組圍圈坐好。每組獲發一份撲克牌，先將撲克牌充份洗牌，確保大家都不知道卡牌的排列次序，然後牌面向下疊好放到圈中央成為牌庫。 每回開始時，打開牌庫第一張牌，並放到旁邊。大家起討論一下，下一張牌會是點數較大，還是點數較小。討論完畢後便打開下一張牌，看看是與討論結果吻合。 如果大家猜對了便進行下一回合，繼續討論下一張會比上一張較大或較小。如猜錯了洗牌重玩下一局。 工作員會給參加者三十分鐘時間無限重玩，參加者可挑戰一下能一局能猜中多少次。一局內猜中次數最多的一組為勝。 喜形於色： 玩法： 1．工作員先要預備便利貼，數量最好多於參加者人數。在每一張便利貼上寫上不同的詞語。2．參加者圍圈坐好，工作員在每位參加者額頭上貼上寫好詞話的便利貼，然後參加者用手按著自己的貼紙，不要被他人看見貼紙上的內容。 玩法 1： 3．遊戲開始時，參加者自由走動，並放開手，讓他人看見自己貼紙上的內容。見到他人的貼紙內容時，要互相將對方的詞語「形容」讓他知	口語評量：能以基本句型進行遊戲。 觀察評量：能在遊戲中主動表達。能運用口語及肢體語言引起他人注意。 實作評量：能事情境調整溝通媒材

					道，不可以將詞語直接告訴對方，也不能說同音字，如能猜中的話便可撕下貼紙，並回到座位中或繼續幫他人猜詞語。直至所有人把詞語猜中。 玩法 2： 4．也可將參加者分成兩組猜詞語，最快把詞語猜完的一組為勝。 **遊戲句型：** 揭示本堂課遊戲句型。 **遊戲開始：** 透過合作遊戲引導學生在自然情境中，表達自己想法。	

註：
合作團康遊戲：https://reurl.cc/Yej5g4
Flash touch PPT：https://reurl.cc/3x5AgV
喜形於色形容詞：https://www.dropbox.com/s/wb25ok2w3vpdhsd/Personality%20adjectives%20%E6%80%A7%E6%A0%BC%E5%BD%A2%E5%AE%B9%E8%A9%9E.ppt?dl=0