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: 柳品仔

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。	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。	 能夠過溝通媒材、肢體、口語方式,主動表現出溝通的意圖。 能透過基本句型明確的的說出語意及內容。 能在情境下持續的對話並且符合情境的訊息。 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	平 石 模 類 類 類 類 景 員	等了。 特 3-sP-3	等 特 B SP 1 符合 個 選 時 B SP 6 容 B SP 6 容 所 所 所 所 所 所 所 所 所 所 所 所 所	字百條 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。		計里方式 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		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。

1

数成用酵毒物。 数或用酵毒物。 数或用酵毒物。 数或用酵毒物。 数或用酵毒物。 数或用酵毒物。 2. 放散于抗原毒物毒类凝散性治型进,但排除量长限,放不振圆 经对于 5. 他已放在地址,则著他拥有到脚,技术他拥有到脚,技术他拥有到脚,技术他拥有到脚,技术是相对的特殊。 我可以用于那比别,是一大孩的事态的毒物是要是他们来一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个		特溝 4-sP-2	特	4. 能運用簡單句型進行溝	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	
思、此类學手展維多加者要與配价信息限、他如於學手展維、私亦德的 撰稿子、5、全型機構的、自於也是他的、是不他的作走的路 经不是的 经验证据的,自然也是他的人民心,我可以出来,又可以用于如此判,便 大提底的参加者的分类形式指示,改又可以是自然处,我看他的特色的 不		運用溝通技巧參與遊		通。	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	
線、遊遊釋級物、由於他是含型。技不可以損棄,只可以用予腳比影。 雙手提供的多物者物質與抗症性。 分秒分字: 1. 工作具準備每期有核克牌 13 毫、分別由最小的点關始、至到最大的 医、排除放棄與點、以面面下,不依水原、分三性政治 2. 多如者分歧 2. 但於此效與學別、以面面下,不依水原、分三性政治 2. 多如者分歧 2. 但於此效與學別、以面面下,不依水原、分三性政治 2. 多如者分歧 2. 但於此效與學別、以面面下,不依水原、分三性政治 2. 多如者分歧 2. 但於此效與學別、以面面下,不依水原、分三性政治 2. 多如者分歧 2. 但於如此獨立 2. 或数例始析。然後開闢第一一養接色 辦文門就出一他參加者因於,與其的對 1. 被查相關中一養接色 辦文門就出一他參加者因為一個原在,同時完成,並成 下一位參加者因 2. 如何的不是 4. 参加者使更新的到此的。但原 如何的那么成,與其他自由的到到於如此 2. 不能之的原 2. 不能之的 4. 多。 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10、 J。 Q。 其他 1. 能选過手分或口格引起他 提供 4. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10、 J。 Q。 其他 1. 能选過手分或口格引起他 提供 4. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10、 J。 Q。 其他 1. 就选過手分或口格引起他 提供 4. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10、 J。 Q。 其他 1. 就选過手分或口格引起他 特別 3. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10、 J。 Q。 其他 4. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10、 J。 Q。 其他 4. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10、 J。 Q。 其他 4. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10、 J。 Q。 其他 4. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10、 J。 Q。 其他 5. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10、 J。 Q。 其他 5. 4. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10、 J。 Q。 其他 5. 4. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2.		戲	八 我的于穷。		况,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	
整手機障的参加者由於景觀者指示,故尺可以背向跨路,跟着地巴的指示,並在解子身透明透視極化。 分形必爭: 1、工作身準優強與有視克腳 13 隻 分別由或小的人類的,更到較大的 似,指除放在線路。以面部下,不依文件,分三行政解之上,参加者公应 2 组於超點受射為,造政院物路,每租参加者要由人期的,填支序揭露 到长。即是在 2 - 3 - 3 - 少此编程,旋便一多杂成 4 - 5 - 5 - 5 - 5 - 4 - 5 - 5 - 4 - 5 - 5					〕 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	
示,並在除了身邊認於認此化。 分形必字: 1、工作身準備等與有效應與 13 隻、分別由致小的人開始,至到破火的 医、排降放在終點。以面剩下、不依文序、分三位放好。2、参加者分成 2 組於超點重對 3、遊戲問始時,每租參加者與由人開始,順大序揭開 到长、即是人生2 3、一、如此網絡,最後一隻為長 4、 過程中,每租 等次只可派出一位參加者的終點到稱 5、 揭腹時,若獨 的牌不正理,則要排解地類下放回原位,例如,第一份参加者出來時, 要据出价牌為身 4、便可剩此以而原位,例如,第一份参加者出來時, 要据出价牌為身 4、便可剩此以而是 6 一個如此 第一份参加者出來時, 要据出价牌為身 4、便可剩此以而是 6 一個如此 第一份参加者出來時, 要据出价牌為身 4、便可剩此 1 一個參加者對於動詞 1 人。					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。	
分秒必要: 1、工作商单债券机有接充牌 13 意,分别由最小的点附始,至到最大的 1、存储单债券机有接充牌 13 意,分别由最小的点附始,至到最大的 1、存储单债券机有接充牌 13 意,分别由最小的点附始,至到最大的 1、存储单低条础、以面侧下,不依文序,分三行放好。2、参加者分成 2 组称起数字经到。2 通数间始终,每组参加需要由 A 国施,取决户利明 到下,即是 A、2、3、一、如此照相,最慢一复看系。4、通程中,每组 每次只可混由一位参加者的建筑揭露。5、揭露时,若揭 的牌工程、使将该牌面积上放回原位,由下储参加者将下预除;若揭 的牌工程、使将该牌面积上放回原位,由下储参加者将下预除;若揭 的牌工程。则要解解调下放回原位,如到起路,进派 下一位参加者提升。4、参加者便解推建降面积下放回原 位,回到起路,进派 下一位参加者将 A、6、最快的 A 将列 E 的一面鸟 等。一个,揭牌的工程文序与 A、2、3、4、5、6、7、8、9、10、1、Q、 基数句型: 通路方式。2 通路方式。2 通路方式。2 通路方式。2 通路 B S P 1 符合個人 方法 适调合作或数引等等业在自然传统中,表现自己起法一 建数别的: 适调合作或数引等等业在自然传统中,表现自己起法一 建数别的: 适调合作或数引等等业在自然传统中,表现自己起法一 建数别的: 适调合作或数别等等业在自然传统中,表现自己起法一 建数别的: 适调合作或数别等等业在自然传统中,表现自己起法一 建数别的: 适调合作或数别等等业在自然传统中,表现自己起法一 建数规则: 这调合作或数别等等业在自然传统中,表现自己起法一 建数规则: 这明选择规则或注意等项。 指述,3 S P P P P P P P P P P P P P P P P P P					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	
1. 工作員準備係無有據意牌 13 隻,分別由最小的在開始,至到最大的 在,網維放在終點,以與制下,不依次序,分三行放好。2. 参加者分成 2. 但於起配金好 3. 遊戲創始時,每班多加者更由 A 開始,順次序稱開 到於 即是人之2 3. 一如此凝睡,最後一隻為其 4. 過程中,每班 每次只可減出一位參加者到終點稱以事一 隻被克 牌,之後回到起點,源出下一位參加者到於取納解。5. 揭禪時,若揭 的牌工程。但聽該牌面對上放回原位。例如,第一位參加者對下 一位參加者對下 一位參加者對下 一位參加者對下 一位參加者對下 一位參加者對下 公司原 位,回到經點,並派下一位參加者對 2. 宏揚的除不是 A ,參加者便要將該附面割下放回原 位,回到經點,並派下一位參加者對了 2. 爱揚由 A 揭到 K 的一组為 勝一 7. 揭露的正確以序卷 A、2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、 K , 遊戲句望: 遊戲句望: 遊戲的話					一 示,並在瞎子身邊說話提醒他。	
【 8 將牌放在終點,以面朝下,不依次序,分三行放好。2. 参加者分成 2 但於超點坐好 3. 遊戲開始時,每組参加者要由 A 開始,順次序揭開 到 K ,即是 A、 2、 3 · · · · 如此點推,最優 · 查看 B · · · · · · · · · · · · · · · · · ·					分秒必爭:	
2 组於超點坐對 3. 遊戲開始時,每經參加者要由 A 開始,順次序稿開 到 K ,即是 A 2 2 3 · · · 如此顯推,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換點,無後揭開其中一隻被克 牌,之後回到她點,派出下一位參加者到於點摘牌。 5. 揭牌時,若獨 的牌工程 使 則與解離面朝上放回原位。 同新世點,是 3 · 孫獨					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	
到 K, 即是 A、2、3、··· 如此顯推,最後一隻為 K。4、過程中,每組 每次只可派出一位參加者到終點,應後揭開其中一隻換克 牌,之後回到起點,線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。例如,第一位參加者出來時,若揭 的牌不正確,則要排牌面朝上放回原位。例如,第一位參加者出來時, 要揭出的牌為 A· 如裏的指申 A,便可面制上放回原位。回到起點,並派 下一位參加者揭 2:若揚的牌不是 A,参加者使要解該牌面朝下放回原 位,回到起點,並派下一位參加者揭 A。6。或供由 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 A 型: 揭示本堂課遊戲句型: 揭示本堂課遊戲句型: 過過合作遊戲別等學生在自然情境中,表達自己想法。 遊戲 關始: 透透為作遊戲到方注意後再表 透訊息。 特漢 3、41 依情境與行科權的對 誘輪發, 按案 A = B = P 2 對 B S P 6 活意明確的 如 按 M 是 B = B + B = B = B = B = B = B = B = B =					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	
每次只可派出一位參加者由輕點步行到終點,無後揭闊其中一隻接克 牌,之後回到超點,派出下一位參加者揭下一張牌;若揭 的牌正確,便將讓鄉而朝下放回原位,例如,第一位參加者相來時, 要揭出的牌為 A. 如真納榜中 A. 便可面朝上放回原位,回到起點,進派 下一位參加者揭 2: 若揭的鄉不是 A. 參加者便解該牌面網下放回原 位,回到起點,並派下一位參加者揭 A. 6. 最快由 A 揭到 K 的一般為 勝。7. 揭牌的正確文序為 A. 2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、 K。 避數句型: 揭示本堂課遊戲句型。 遊戲物話: 過數句型: 揭示本堂課遊戲句型。 遊戲的型: 揭示本堂課遊戲句型。 遊戲的型: 提閱合作遊戲引導學生在自然情境中,表達自己想法。 一個 新達 3-581-3 依情達達行持續的對 活滿 3-58-1 依情追追行持續的對 活滿 3-58-1 依情追達行持續的對 活滿 3-58-1 依情追達行持續的對 活滿 3-58-1 依情追達行持續的對 活機 3. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2.					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	
解,之後回到起點,派出下一位參加者到終點揭牌。5. 揭牌時,若揭的牌正碟,便將該牌面朝上放回原位。例如,第一位參加者指下一張牌;若揭的牌工運味,則要將牌面朝下放回原位。例如,第一位參加者指來時,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,参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 2;若揭的牌不是 A,参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 楊到 K 的一 紅為勝。7. 揭牌的正確次序為 A、2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、版 數 句望:揭示本堂課遊戲句型。遊戲 內型 建					到 K, 即是 A、2、3・・・如此類推, 最後一隻為 K。4. 過程中, 毎組	
的牌正碟,便解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,要摘出的牌為 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 2;若揭的牌不是 A,参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 2;若揭的牌不是 A,参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 2;若揭的牌不是 A,参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 2;若揭的牌不是 A,参加者便要將該牌面朝下放回原位,回到起點,並派下一位参加者揭 2;若揭的牌本。					■ 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	
的牌不正確,則要稱牌面朝下放回原位。例如,第一位參加者出來時,要稱出的牌為 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 2;若揭的牌不是 A,参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 細為勝。7.捐牌的正確效序為 A、2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K。 遊戲 開始: 遊戲 的型: 揭示本堂課遊戲 句型。遊戲 開始: 这週合作遊戲 引導學生在自然情境中,表達自己想法。 遊戲 期 法 这 過過合作遊戲 引導學生在自然情境中,表達自己想法。 遊戲 期 法 說 過 会 作遊戲 別 專 是 在 自然情境中,表達自己想法。 遊戲 親則 : 說 明 遊戲 親則 : 說 明 遊戲 親則					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	
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 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 的一组為					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	
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 的一组為勝。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。 **					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,	
位,回到起點,並派下一位參加者揭A。6. 最快由 A揭到 K 的一组為					■ ■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	
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: 掲示本堂課遊戲句型。 透戲開始: 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。 遊戲規則: は訊息。 特漢 3-sP-3 確認對方注意後再表 達訊息。 特漢 3-sA-1 依情境進行持續的對 訪論替。 特漢 3-sP-2 特漢 6 語意明確的 説話內容。 特漢 4-sP-2					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	
第 11-15 週 不能說的秘密					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	
選載					勝。7. 揭牌的正確次序為 A、2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、	
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 特溝 4-sP-2 特溝 4-sP-2 特溝 4-sP-2 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。 遊戲規則: 遊戲規則 5 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,每將貼紙寫上一個遊戲。 觀察評量:能在遊戲中主動達。能運用口語及肢體語言 起 5 . 能逐過溝工輔具表達自己想法 4 . 能運用簡單句型進行溝 5 . 能逐用簡單句型進行溝 5 . 能逐用簡單句型進行溝 5 . 能逐過開始時,工作員會講出排列係 5 . 必然為人,在那時有 2 . 1 . 以 1 . 1 . 1 . 1 . 1 . 1 . 1 . 1 .					K °	
第 11-15 週 不能說的秘密					遊戲句型:	
第 11-15 週 不能說的秘密 特溝 3-SP-3 確認對方注意後再表達訊息。 特溝 B SP 1 符合個人口語來之輔具選用。 特溝 3-SA-1 依情境進行持續的對話輪替。 特溝 4-SP-2 特溝 4-SP-2					揭示本堂課遊戲句型。	
第 11-15 週 不能說的秘密 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					遊戲開始:	
密精益求精					透過合作遊戲引導學生在自然情境中,表達自己想法。	
精益求精 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	第 11-15 週				遊戲規則:	口語評量:能以基本句型進行
特溝 3-SA-1 依情境進行持續的對話輪替。 特溝 4-SP-2 特別					說明遊戲規則及注意事項。	
依情境進行持續的對 B sP 6 語意明確的					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	達。能運用口語及肢體語言引
特溝 4-sP-2					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	起他人注意。
連用海通投巧多兴遊 溝 A sP 4 有溝通意		運用溝通技巧參與遊		通。	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。	
戲或團體活動。		戲或團體活動。			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					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。					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					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	

連手が関する。 上の 2 所属 2 所属 3 所名 2 所 2 所 2 所 2 所 2 所 2 所 2 所 2 所 2 所		T	T		T		1
						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	
第10 21 至 作詞或和 Final Touch 報義 3 里 3 里 3 日 21 至 作詞如						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.	
2						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	
第 16-21 立 公诉我和						時間快,之後再進行兩回合,看能否有所進步。	
第 16-21 世 作為我物 Plash Touch						遊戲句型:	
						揭示本堂課遊戲句型。	
#漢 3 - 19-2 連						遊戲開始:	
Flash Touch 超過對方法意境再表						透過合作遊戲引導學生在自然情境中,表達自己想法。	
Touch 接著 1-41-12 (依據建行持續的對語素本標展進用 1-12-2 (在傳建任行持續的對語物學 1-12-2 (在傳建任行持續的對語物學 1-12-2 (在傳達任行持續的對語的學 1-12-2 (在傳達任行持續的對語的學 1-12-2 (在傳達任何) 1-12-2 (在傳養的)	第 16-21 週		I '' ''	特溝	1. 能透過手勢或口語引起他	遊戲規則:	
情報 3 3 3 4 1				· ·		說明遊戲規則及注意事項。	
旅传·强连行特别的对 结构管。		Touch				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,	
精滿 4-si-2 環用漢項技巧多與遊 放本園體活動。 4. 能運用簡單句型進行滿 養 A 5/ 4 有溝遊惠 截 6 年勢。 4. 能運用簡單句型進行滿 養 A 5/ 4 有溝遊惠 養 6 年勢。 4. 能運用簡單句型進行滿 養 6 年的。生態性,最 6 年級 6 年						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	起他人注意。
選用溝通技巧學與遊				說話內容。		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	
数成團體活動。				I '		員責「看」,另一人負責「砌」,然後工作員派發每組一份積木。3.遊	
接的模型、如海縣中二件員要強調參加者拼出的模型、服色、組合、形狀及位置都要與海根一樣才算工庫。4.過程中,負責「看」的參加者要到清明內機看海根,之後回來將模型的內容描述予負責「砌」的參加者如道。讓他能成功辨出模型 Plash Touch:工作員先將卡牌不順序分散放在地下,用總限卡牌範圍圍起來。接人數定出卡牌數目,每經5人則使用 40 張卡牌、大概每人7-8 張。遊戲問始瞭,由第一組參加者開始,參加者要輪流進之總國範圍,將所有卡牌順序拍打一次、工作員會計時,最快的一組為勝。超程中,參加者最輪流進之應國範圍,每位參加者的拍打次數不限。但每一位參加者或受拍打一次。而且只可有一位參加者在總國範圍入、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况,先一位參加者本雜開總圈,後一位參加者不可追入。遊戲可以挑發自己的方式進行,挑發自己維別的最佳時間。 遊戲的型: 揭示本堂课遊戲句型: 揭示本堂课遊戲句型: 遊戲有型: 遊戲的場合 遊戲的型: 遊戲的學生在自然情境中,表達自己結法。						 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	
及位置都要與海銀一根一樣才算正確。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,讓他能成功辨出模型 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,每短 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,參加者要翰流進入總圖範圍、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,參加者要翰流進入總圖範圍,每位參加者在總圖內,但每一位參加者表數治進入總圖範則入,如有另一位參加者最少拍打一文。而且只可有一位參加者在總圖內,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:遊戲句型:				44.44.4		│ │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	
者要到房間外觀者海報,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:工作負先將卡牌不順序分散放在地下,用總張卡牌範圍圍 起來。接人數定出卡牌數目,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,參加者要輪流進入總圈範圍, 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, 參加者最給流進入總圈範圍,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絕國範圍入,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總圈,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。 遊戲的型: 透過合作遊戲引導學生在自然情境中,表達自已想法。						 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	
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,用繩張卡牌範圍固 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。 遊戲的型: 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。						 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	
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,用繩張卡牌範圍固 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。 遊戲的型: 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。						 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	
Flash Touch: 工作員先將卡牌不順序分散放在地下,用繩張卡牌範圍園起來。按人數定出卡牌數目,每租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,參加者要輸流進入繩圈範圍,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,參加者要輸流進入繩圈範圍,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。 遊戲問始: 透過合作遊戲引導學生在自然情境中,表達自己想法。						加者知道,讓他能成功拼出模型	
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,參加者要輪流進入絕國範圍,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,參加者要輪流進入絕國範圍,每位參加者由拍打次數不限,但每一位參加者最少拍打一次。而且只可有一位參加者在絕國範圍入,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圖,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。							
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園範圍,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園範圍,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園範圍入,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。 遊戲的型。 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。						 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 -	
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。							
參加者要輪流進入繩屬範圍,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屬範圍入,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屬,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。							
加者最少拍打一次。而且只可有一位参加者在繩圈範圍入,如有另一位 参加者同時在範圍內,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。							
参加者同時在範圍內,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。							
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。							
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。							
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。							
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。							
遊戲開始: 透過合作遊戲引導學生在自然情境中,表達自己想法。							
透過合作遊戲引導學生在自然情境中,表達自己想法。							
	第二學期		1	I	I		

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

	隠形迷宮	確達	B SP 1 存 有 有 有 有 其 明 在 的 的 等 的 等 的 等 的 等 的 等 的 等 的 等 的 。 等 的 。 等 的 。 的 。 的 。 的 。 的 。 。 的 。 的 。 的 。 的 。 。 的 。 。 的 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。	人注意 2. 能透溝工輔具表達自己 想法 3. 能体 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:工作員先以長給分左右兩行,排列成圖示般的通道,在兩排 的長枱之間鄉上繩子形成障礙,最後排出一個佈滿繩子障礙的長枱陣, 下稱長繩陣。繩子可鄉得高低不同,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關雖到繩子或長枱,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。 遊戲聞始: 透過合作遊戲引導學生在自然情境中,表達自己想法。	遊戲等量:能在遊戲中主動表。 一個一個一個一個一個一個一個一個一個一個一個一個一個一個一個一個一個一個一個
第 6-10 週	賓果遊戲 飛毯	特講 3-sP-3 確 3-sP-3 確 3-sA-1 依 3-sA-1 依 情境 5 時 4-sP-2 運 費 5 題	特溝 B sP 1 符合個人口 語常求之輔具選用。 特溝 B sP 6 語意明確的 說話內容。 特 A sP 4 有溝通意 特溝 转溝	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。 實果遊戲: 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「實果」,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

第11-15	叩十 見 皇 ョ 夏 夏 夏	的 等配記溝情輪溝用或溝情 那式。 3-sp-3 意子方。sA-1 持個 一名 一名 一名 一名 一名 一名 一名 一名 一名 一名	B SP 5 字符符 SP 文 符字符符 SP 3 字 5 字 6 字 7 字 7 字 7 字 8 子 8 子 9 子 9 子 9 子 9 子 9 子 9 子 9 子 9 子	1. 能透過手勢或口語引起他 心意 之. 能透 為工輔具表達自己 是. 想法 3. 能 4. 能運用 第 4. 通。	人数:每組約8-10人,最少2組物資:帆布2張,每張面積約3呎¼呎 1.本活動目的是讓參加者明白到園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錢。3.參加者要在全組人站在飛錢的情況下,將飛錢底與面反轉,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,則全銀要重新挑戰。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,參加者要沒有關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過到難題時應「全組人多加者第一次挑戰失敗時,工作員可提醒參加者過到難題時應「全組人」一起去專求解決的辦法。意思是,不要因短暫的分組而忘卻其它組的參加者是,其中一組的參加者先跳到另一組的參加者追擊的分組內方法是,其中一組的參加者反轉飛錢。9.遊戲內型: 一種一次,一種一次,一個一次,一個一次,一個一次,一個一次,一個一次,一個一次,	口遊觀達之世實 媒材 电连电流 电影
--------	----------------------------------	---	---	--	--	--

第 16-21	詢喜那大學求色	特確達特依話特運戲特依的 講認訊溝情輪溝用或溝情 對息 3-sA-1 後 稱 一 第 3-sA-1	特 B 語特 B 說特溝義特 D 求	1. 能透過手勢或口語引起他 心 之. 能透過溝工輔具表達自己 想法 3. 能依據用簡單句型進行溝 4. 能運用 通。	說明遊戲規則及注意事項。 詢眾要求: 玩法:	口語評量: 能以基本句型進行 。 。 。 。 量:能在遊戲中主動表引 中主語言引 。 度 度 度 度 形 度 記 形 是 記 形 章 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。
· ·						
	5//N C		* * *			
			1		詢眾要求:	
					玩法:	
				4. 能運用簡單句型進行溝	每組參加者分組圍圈坐好。每組獲發一份撲克牐,先將撲克牌充份洗	
			I '	通。	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。	
					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	

	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。