

附件3：作品說明書

彰化縣113年度精進特殊教育教學品質研發成果徵

選

作品說明書

壹、參賽組別：自編教材組 自製教具組 輔助科技／數位學習教學軟體組

貳、作品名稱：下課我們這樣玩-20個融合教學策略活動實例

參、適用對象：全校1~6年級，特教班及普通班學生

肆、設計動機：

讓單一特生入班與普通班學生一同上課，該特生需要達到某水準能力，才

足以應付大群體給予的各種資訊、吵雜的環境、千變萬化的社交技能等，所以

經常要經過漫長時間的練習，再加上普通班級裡，需要有一位能夠和善且耐心

等待特生的友誼回應，那麼這樣的入般融合教育活動才較能在雙邊教育裡獲得效益，此為傳統常見的融合教育方式。另外，傳統的融合教育模式會有班級人數上的限制，無法廣大的推廣到大群體裡，於特教生在校期間，可以有機會與普生融合的時間有限，因此可以參與的人數也相對較少。

為了解決以上2個傳統融合教育模式的困境，111學期起迄今，我們針對每位學生需求的差異、符合可以讓普生可以更認識特生的基準點上，設計了20個融合活動。

伍、內容概述（含製作過程，若有廢物再造之情形請詳加說明）：

融合活動的最初發想是增加普特生互動認識機會，所以多有在外表特徵、

姓名、困難點以及學習肢體接觸上多加著墨，大下課融合活動實施一年後，特師開始也將 IEP 中設定的課程內容加入融合闖關遊戲中，例如單元16的【大嘴鳥快遞公司】，即是語文領域中的主題，也是語言訓練的教材；單元5的【彈珠擂台】與單元7的【猜拳】即是對應到主題教學的童玩時光機。以下是大下課融合

活動的特點與困難需調整之處：

一、特點

(一)洪水式融合

融合活動時間是每日的20分鐘的大下課時間，活動時間在每日的大下課時

間，時間上允許的普生就可以到特教班參加活動，活動時間雖然只有20分鐘，

卻可以讓普特生長期、次數頻繁的接觸。讓教學活動日常化，減少普特生彼此陌

生與緊張的感覺。

(二)跨班級式的融合

融合活動的普生不限班級，人人皆可參加，大下課時間辦的活動經過設計，

所以無班級、無年級限制，只要加入即可參與，可影響的人數更多更廣，特生

則要面對不同的普生，習得的社交技巧越多元多變。

(三)主題式的融合

特教班課程是依據學生學習需求，參考普通班課程，設計為主題單元式的內

容，在融合活動設計時，也會將領域裡的相關知識放入融合活動中，這樣做的

優點是，其一，特生已經在班上有該活動須具備能力的基礎概念，要與普生一起闖關時，過程會較順利，可達到人人皆有參與的機會。其二，在課堂上學習到的技能或知識，可在比賽中展現成果，特生較有主動學習的動機。

二、活動的進行與困難

大下課融合活動，在進行中，老師也發現許多流程、內容流暢度的數個問題，經過數次觀察、試驗，教學團隊也隨即調整。

(一)參與活動的普生太多

以上表活動8【撲克牌遊戲】為例，闖關內容是普生與特生的撲克牌點數比大小，但參與人數太多，排在隊伍後面的普生常常抱怨，即使已經很快到達特

教班教室，還是沒有機會參與到遊戲。教學團隊因此改變遊戲規則，由原本的

一對一比大小，調整為一對五比大小，一次由一位特生與五位普生一起比點數

大小，減少排隊等待時間，普特生皆可盡歡。

(二)特生技能不足

以上表活動7【猜拳】為例，幾位特生尚無法有流暢的手部”剪刀、石頭、

布”動作技能的展現，因此無法在短時間內與普生進行划拳的動作。所以教學

團隊使用轉盤軟體網站，將剪刀、石頭、布的圖片作為轉盤的項目，特生只要

在轉盤上按點開始，大屏螢幕上轉盤就會出現隨機的剪刀石頭布，普生同時出

拳，即可以達到猜拳的目的。

(三) 普生對特生感到陌生，不願意接近

大下課融合活動第一次進行時，老師發現，普生對特生的陌生與不理解，大多不樂意肢體進行闖關，導致活動目標無法達成，或是活動進行不流暢，時間延長的問題頻頻出現。為了解決此狀況，我們調整了活動目標的順序，先從認識名字、外表不用身體接觸的活動開始，循序漸進到口語協助，接著加上肢體協助的活動，最後進行希望普生更了解特生學習困難的活動，進行此順序調整後，普生不但認識特生的基本資料，最後甚至還可以願意自己指名想跟某位特生組團進行闖關。

陸、使用方式（教學活動、評量方式）：

以下對每個單元的大下課融合活動做前、中、後概述：

一、活動前的準備

每一個活動單元，都有一張單張說明單，上面標註活動名稱、活動日期、

時間，甚至在普通班學生活動前便頻頻向老師詢問活動內容後，老師也將活動

規則、可以提供特生協助的小撇步也並列在說明單上。在活動前2-3周宜先將此

說明單張貼在學校明顯易見處，特師也需要在下課時對觀看的學生做說明，以

減輕普生對不曾參加過的活動的抗拒及壓力。

二、發展活動的發想與設定

(一)活動內容共有20個單元皆經過老師參考學生能力、想到達到何等程度的普

特生相處技能，作為主要前提，讓普特學生經由遊戲中的小困難，相互了

解相互探索解決的方法。我們將技能目標訂立為:1. 願意肢體觸碰共同闖

關、2. 練習肢體及口頭的溝通、3. 認識特生名字與外表、4. 認識該名學生

學習特徵與困難。

(二)通常每個單元可以進行至少2-3周，並且循序增加普生挑戰的難度，實行時

間為大下課的20分鐘，務必保留普生回教室的時間，減少普生以及普施作

息上的困擾，以利後續活動持續進行。

(三)闖關的器具使用盡量以班上現有的教材教具為主，例如動線需要排定的道

具也可以以班上的椅子代替即可，一來歸位方便快捷、二來省去製作的時

間、三來不會過度占用教室空間。

三、活動後的分享

請在臉書、聯絡簿、家長 LINE 群組中分享孩子活動中的狀況，有助於家長

了解孩子在學校不同面向的學習，也可以在教室外走廊製作照片牆，普生對於

活動內容以及尋找自己的照片有很大的興趣，這也是提升普生躍躍欲試的動機

之一。

柒、試行教學或具體成效佐證：

在將近2年的施行活動過程，我們觀察到以下幾項教學現象及預期效果：

一、增加普特生積極且自發性的共同參與

從111學年迄今的20個大下課融合活動，至少進行了250天，而且都是在遊

戲、闖關中完成，普生下課時都爭先恐後地到達特教班要與特生進行活，

甚至活動前也會結伴到特教班門口查看當周或下周的活動內容須知，這些

自發性的行為，也無形增加普特生相處了解深度與廣度。

二、提升特生學習意願

在學習動機以及後續產生的學習效果，特生的表現明顯優於沒有融合活動

的環境，特生也會期待大下課融合活動時，可與普生合作或競爭的遊戲闖關。

三、實際現場的問題發現及處理

經由活動的進行，老師可以觀察到學生社交因應的缺乏技能，可以更貼近

得教導適合特生使用的社交策略，而老師也可以在活動前、中、後教導普生如

何因應與特生相處時遇到的情形，在教導、複習及監控等方法下，更能增強特

生好的行為發生的頻率。

四、容易達到活動目標

大下課融合活動的設計，一開始就是以特生為主體，以特生的能力、意

願、需協助程度、特教班物理環境為主要考量因素，活動內容皆經過設計，普

特生更容易在短時間內在鷹架式協助下完成預設好的活動目標。

結論：

我們將越低年級的孩子，越早納入融合教育的一環，就越能讓他們感受到：

「他沒怎樣啊!他就是我同學」的概念，讓我們一起及早推動這種可以推一把的

友誼吧!