

# 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：

「唱快認讀ㄅㄆㄇ」

參、適用對象：

閱讀障礙、智能障礙等特殊需求學生。

肆、設計動機：

在特殊生學習注音符號的過程中，孩子常常在認讀注音時缺乏注音符號記憶的策略，至於注音符號的認讀學習效果較差。

本教材基於多感官教學的理論基礎，搭配吉他彈唱設計適當的口訣歌曲，並將注音符號繪製成與注音語詞相關之圖像，讓學生在學習認讀注音符號的過程中，可以加上「聽覺」、「視覺」的多感官刺激，以提升特殊生在學習注音認讀時的學習成效。

伍、內容概述（含製作過程，若有廢物再造之情形請詳加說明）：

一、設計元素：

（一）「注音圖像化」圖片：

將37個注音先設定一個生活常見且盡量與注音本身書寫的型態有圖像連結的語詞，並將其注音的書寫型態與其圖像連結，繪製成一個可以拿來當著色圖的圖像。

（二）「口訣歌曲」吉他彈唱音檔：

將37個注音設定的語詞編成：「( 注音)什麼( 注音)? 造詞( 注音)」的口訣，並搭配吉他配樂唱和，將每個注音製作成一段注音口訣歌曲。

## 二、教學材料

### (一)注音圖像化教學 PPT：

將「注音圖像化」圖片「口訣歌曲」的口訣文字，輔以「口訣歌曲」的音檔連結。

### (二)注音圖像化練習學習單

將「注音圖像化」圖片呈現在學習單上半部，右方搭配書寫練習，下方則是呈現口訣歌曲的文字，最下方的部分則可以讓學生圈選正在學習的目標注音。

依照學生能力，將學習單分為「結構性排列」、「隨機排列」兩種不同層次的學習單。差別在於最下方第三大題，第三大題共呈現了10個注音刺激，其中約50%是目標注音，「結構性排列」會將10個注音刺激整齊排列，「隨機排列」則不顧地刺激位置，將注音刺激散落在各處。

### (三)注音撲克牌

將「注音圖像化」圖片與撲克牌結合，共有四個花色，有黑桃、紅心、方塊、梅花，每個花色皆有呈現37個注音的圖片。

陸、使用方式（教學活動、評量方式）：

## 一、教學材料使用方式

### (一)注音圖像化教學 PPT：

## 1.教學活動

教學者可以在課堂教學時使用，將注音圖像化教學 PPT 當作注音閃卡並與口訣連結。

## 2.評量方式

在課堂進行中實施口頭評量、觀察評量。

### (二)注音圖像化練習學習單

#### 1.教學活動

第一部分，可以先進行注音認讀，確認學生有注意到目標注音。接下來，請學生將目標注音塗上顏色。到第二大題，則可以將注音書寫一次，並將下面造詞認讀一次，認讀時，可依照學生學習進程給予不同的協助程度。接下來可以掃描 QR code，跟著中間的「口訣歌曲」一起唱一次歌曲。最後，將下方的目標注音圈選起來，即可完成學習單的學習活動。

#### 2.評量方式

在書寫學習單時進行紙筆評量，在認讀口訣歌曲時進行口頭評量，學習活動過程則全程可以進行觀察評量。

### (三)注音撲克牌

#### 1.教學活動

##### (1)遊戲一、抽鬼牌

- A.先選擇2種以上的花色。B.隨機拿出其中一張牌，該注音則為鬼牌。
- C.洗牌。D.平均分配給每個人。E.丟掉手牌上可以倆倆配對的牌，丟掉

的同時必須唱出該注音的口訣歌曲。F.手牌上剩下鬼牌者則輸掉該場遊戲。

## (2)遊戲二、心臟病

A.先選擇2種以上的花色。B.洗牌。C.平均分配給每個人。D.輪流出牌，一邊出牌，一邊按照勺夕冂順序下向唸讀注音。E.唸讀的注音與出牌注音相同則馬上伸手拍牌堆搶牌。F.看誰的手在最下方，則獲得搶牌機會。G.獲得搶牌機會者，必須唱出該注音的口訣歌曲，才可以成功搶牌。H.手上有最多手牌的人則輸掉該場遊戲。

## 2. 評量方式

在遊戲活動過程則全程可以進行觀察評量。

柒、試行教學或具體成效佐證：

目前還未試行教學，待未來依照學生學習需求與特質，在行安排試行教學計畫。