

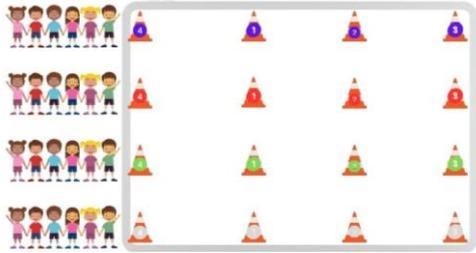
彰化縣113學年融合式適應體育教學活動設計-大竹國小

教學 總時間	3節課 (每節40分鐘,共120分鐘)	設計 者	大竹國小 林靜瑜、蔡敏蓁	班級 型態	普特融合
學生條件分析	<p>★普通班學生</p> <p>本班學生為一年級學生，學生都較為活潑好動，有時難依照老師指令進行活動，須隨時注意秩序與學生間的互動，常有打打鬧鬧的情況出現，而指導語需簡短明確，且師生間已培養口頭小默契(例如眼睛-看老師；耳朵-仔細聽；立正-一二等等)。</p> <p>平時上課已將學生分為四組，學生也已熟悉自己的組別。而學生在活動理解上，需重複多次講解和實際操作才會明白進行方式，透過範例大多數學生能做到指定行為與動作。本校也相當著重於健康體位推行，希望減少體重過重之學生，並提升學生健康知識與心肺能力。</p> <p>★輕度智能障礙學生</p> <p>1. 一般現況能力</p> <p>障礙類別：輕度智能障礙</p> <p>(1) 認知學業能力：注意力短暫且固執，通常維持3分鐘，時常受外在環境干擾，不易記住學過的事物，學習動機與意願低，手眼及四肢協調弱。可唱數、指認1-6，無法認讀注音符號，可書寫自己姓氏的部首，但無法正確指認自己姓名。</p> <p>(2) 溝通能力：難以理解簡單指令，需經過2-3次操作後，才能了解實作步驟與規則，說話字音會連接在一起，難以理解含有「誰」、「做什麼」、「哪一個」、「在哪裡」、「這是什麼」等問句，需在提示下做回應，目前接受語言治療。</p> <p>(3) 社會技巧：不擅長表達自己的情緒，多仿說對方的話語。挫折容忍度低，依賴心重，缺乏互動能力，與異性或同性相處無法掌握界線。</p> <p>2. 學習領域能力</p> <p>(1) 粗大動作：會單手扶著扶手上下階梯，丟擲球類動作力道較小，在跑步、做操或跳躍物品時協調困難，例如：無法直線奔跑、多以踮腳或跨步方式完成動作。</p> <p>(2) 精細動作：能抓取、捏揉物品，可模仿單一(數字1-5、握拳、讚)動作，尚無法模仿連續手部動作(剪刀、石頭、布)，需協助轉開水瓶蓋子及撕開零食包裝。</p> <p>(3) 容易誤解教師指令，需同儕協助理解或示範，注意力不足，需要不斷的提醒。</p>				

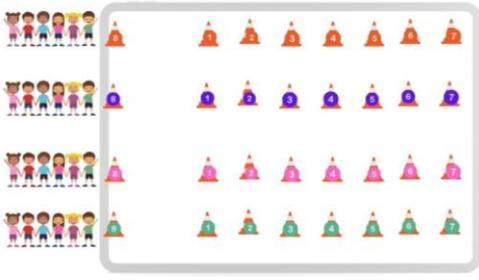
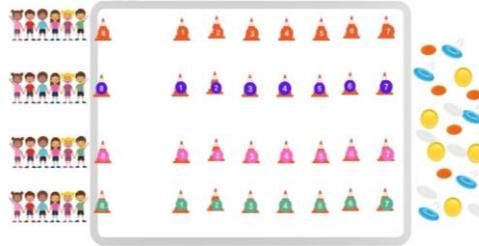
	<p>★關鍵的需求</p> <p>(1)增強核心肌力提高肌肉協調性：簡化與分解動作，增強基本動作技能，例如：跑、跳、捏及拿等，矯正不良姿勢、平衡、手眼協調能力和動作穩定性。</p> <p>(2)視覺輔助：利用視覺輔助工具、圖片和示範等方式，協助學生理解和執行各種動作任務。</p>																							
<p>設計理念 與教材</p>	<p>一年級學生活力旺盛，適合跑跑跳跳的體能活動，而體育課程的教學目的是希望一年級學生能愛上體育活動，所以用趣味的遊戲化方式學生較能樂在其中，並且透過分組方式進行，也能增進人際關係互動的能力。</p> <p>本次進行課程的學生為一年2班，其中包含一位輕度智能障礙學生。</p> <p>第一節會先分組進行折返跑活動，讓學生熟悉距離以及增加心肺耐力(折返跑-跑、走、停)、肌力體適能(蹲、站立)、手眼協調(準確觸摸角錐)、空間移動能力(角椎間跑動)、注意力(觀察環境與他人)。</p> <p>第二節擺上七個角椎，並結合數學計算，需推倒相對應數字的角錐，或是推倒之角椎的數字合計要達到指定數目，再進行拿取圓盤放在角錐的活動。</p> <p>第三節為記憶考驗，學生要熟記圓盤的顏色和順序，才能拿取指定顏色的圓盤以及擺到正確的角錐上。</p>																							
<p>核心素養</p>	<p>A 自主行動</p> <p>健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。</p> <p>B 溝通互動</p> <p>健體-E-B1 具備運用體育與健康之相關符號知能，能以同理心應用在生活中的運動、保健與人際溝通上。</p> <p>C 社會參與</p> <p>健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。</p>																							
<p>學習重點</p>	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="3" style="text-align: center;">學習表現</th> </tr> <tr> <th style="width: 33%;">體育科目</th> <th style="width: 33%;">體育科目學習功能 輕微缺損</th> <th style="width: 33%;">體育科目學習功能嚴重缺損</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1c-I-1 認識身體活動的基本動作。</td> <td>1c-I-1 認識身體活動的基本動作。</td> <td>1c-I-1 認識身體活動的基本動作。</td> </tr> <tr> <td>2c-I-1 表現尊重的團體互動行為。</td> <td>2c-I-1 表現尊重的團體互動行為。</td> <td>2c-I-1 表現適當的團體互動行為。</td> </tr> <tr> <td>2c-I-2 表現認真參與的學習態度。</td> <td>2c-I-2 表現認真參與的學習態度。</td> <td>2c-I-2 表現參與的學習態度。</td> </tr> <tr> <td>3c-I-1 表現基本動作與模仿的能力。</td> <td>3c-I-1 表現基本動作與模仿的能力。</td> <td>3c-I-1 表現基本動作與模仿的能力。</td> </tr> <tr> <td>3c-I-2 表現安全的身體活動行為。</td> <td>3c-I-2 能於引導下，表現安全的身體活動行為。</td> <td>3c-I-2 能於引導下，表現安全的身體活動行為。</td> </tr> </tbody> </table>			學習表現			體育科目	體育科目學習功能 輕微缺損	體育科目學習功能嚴重缺損	1c-I-1 認識身體活動的基本動作。	1c-I-1 認識身體活動的基本動作。	1c-I-1 認識身體活動的基本動作。	2c-I-1 表現尊重的團體互動行為。	2c-I-1 表現尊重的團體互動行為。	2c-I-1 表現適當的團體互動行為。	2c-I-2 表現認真參與的學習態度。	2c-I-2 表現認真參與的學習態度。	2c-I-2 表現參與的學習態度。	3c-I-1 表現基本動作與模仿的能力。	3c-I-1 表現基本動作與模仿的能力。	3c-I-1 表現基本動作與模仿的能力。	3c-I-2 表現安全的身體活動行為。	3c-I-2 能於引導下，表現安全的身體活動行為。	3c-I-2 能於引導下，表現安全的身體活動行為。
學習表現																								
體育科目	體育科目學習功能 輕微缺損	體育科目學習功能嚴重缺損																						
1c-I-1 認識身體活動的基本動作。	1c-I-1 認識身體活動的基本動作。	1c-I-1 認識身體活動的基本動作。																						
2c-I-1 表現尊重的團體互動行為。	2c-I-1 表現尊重的團體互動行為。	2c-I-1 表現適當的團體互動行為。																						
2c-I-2 表現認真參與的學習態度。	2c-I-2 表現認真參與的學習態度。	2c-I-2 表現參與的學習態度。																						
3c-I-1 表現基本動作與模仿的能力。	3c-I-1 表現基本動作與模仿的能力。	3c-I-1 表現基本動作與模仿的能力。																						
3c-I-2 表現安全的身體活動行為。	3c-I-2 能於引導下，表現安全的身體活動行為。	3c-I-2 能於引導下，表現安全的身體活動行為。																						

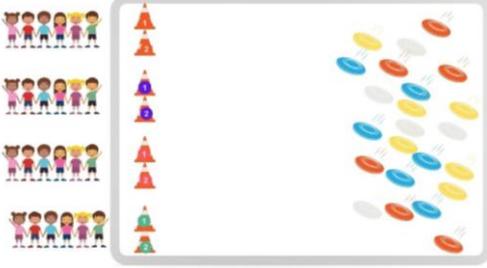
	3d- I -1 應用基本動作常識，處理練習或遊戲問題。	3d- I -1 應用基本動作常識，處理練習或遊戲問題。	3d- I -1 應用基本動作常識參與遊戲。
	學習內容		
	體育科目	體育科目學習功能 輕微缺損	體育科目學習功能嚴重缺損
	Ab- I -1 體適能遊戲。 Cb- I -1 運動安全常識、運動對身體健康的益處。 Cb- I -3 學校運動活動空間與場域。 Ga- I -1 走、跑、跳與投擲遊戲。	Ab- I -1 體適能遊戲。 Cb- I -1 運動安全常識、運動對身體健康的益處。 Cb- I -3 學校運動活動空間與場域。 Ga- I -1 走、跑、跳與投擲遊戲。	Ab- I -1 體適能遊戲。 Cb- I -1 基本的運動安全常識與運動對身體健康的益處。 Cb- I -3 學校運動活動空間與場域。 Ga- I -1 走與跑的簡易動作。
融入議題	<input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育	<input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃 <input type="checkbox"/> 多元文化 <input type="checkbox"/> 原住民族教育	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 其他
議題融入之 學習主題	<p>品德教育：</p> <p>品 E1 良好生活習慣與德行。</p> <p>品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>安全教育：</p> <p>安 E6 了解自己的身體。</p> <p>安 E7 探究運動基本的保健</p>	與其他科目連結建議	<p>數學領域</p> <p>n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。</p> <p>數學領域調整</p> <p>n-I-3-1 能做總和 10 以內的加法在日常生活的應用。</p>
	體育科目	體育科目學習功能 輕微缺損	體育科目學習功能嚴重缺損
學習目標	<p>1. 能瞭解並遵守活動規則。</p> <p>2. 能與同儕合作發揮團體合作精神。</p>	<p>1. 能瞭解並遵守活動規則。</p> <p>2. 能在引導下，與同儕合作發揮團體合作精神。</p>	<p>1. 能在視覺提示下，瞭解並遵守活動規則。</p> <p>2. 能在引導下，與同儕合作發揮團體合作精神。</p>

	<p>3. 能做出跑走急停、下蹲起立，單手翻錐的動作。</p> <p>4. 能記憶數字並推倒相對應角錐。</p> <p>5. 能記憶顏色與數字並將圓盤與角錐配對成功。</p>	<p>3. 能做出跑走急停、彎腰起立，單手翻錐的動作。</p> <p>4. 能在視覺與提示下，記憶數字並推倒相對應角錐。</p> <p>5. 能在視覺提示的引導下，記憶顏色與數字並將圓盤與角錐配對成功。</p>	<p>3. 能做出跑走急停、彎腰起立，單手翻錐的動作。</p> <p>4. 能在視覺與口語提示下，記憶數字並推倒相對應角錐。</p> <p>5. 能在視覺提示的引導下，記憶顏色與數字並將圓盤與角錐配對成功。</p>
教學準備	<p>1. 在課程規劃時，與特教老師協調。</p> <p>2. 在課程開始前，先將班級分組與說明本單元規則。</p> <p>3. 老師於上課前準備好相關器材，並檢視使用場地的安全評估。</p> <p>4. 針對每一次的課程教學進行省思與微調修正。</p>		
教學評量	<p>實作評量</p> <p>口語評量</p>		
教材來源	<p>1. 十二年國民基本教育課程綱要。</p> <p>2. 十二年國民基本教育課程綱要健康與體育領域課程育議題融入等手冊。</p> <p>3. 十二年國民基本教育課程綱要數學領域課程育議題融入等手冊。</p> <p>4. 教育部體育署適應體育數位平台</p> <p>5. 體育課程與教學資源網</p>		

教學活動	時間	評量方式	合理調整	學習目標	備註
<p style="text-align: center;">----第一節開始----</p> <p>一、 準備活動</p> <p>(一)排隊 (二)做暖身操 (三)操場慢跑一圈</p>	10分	實作 評量	<p>學習內容調整建議</p> <p>1. 適當調整動作難易度，例如：跳躍動作改為踮腳尖。</p> <p>學習歷程調整建議</p> <p>1. 運用工作分析法拆解暖身動作，並給予口訣提示「動（肩膀）、轉（脖子）、抬（膝蓋）、踮（腳尖）」，提升個案記憶力。</p> <p>學習環境調整建議</p> <p>1. 調整個案上課位置，靠近老師或小秘書，給予即時協助。</p> <p>學習評量調整建議</p> <p>1. 採觀察評量，藉由同儕間肢體動作協助及互相觀摩學習發展動作。</p>	1. 能瞭解並遵守活動規則。	
<p>二、 發展活動</p> <p>(一)示範折返跑 由老師講解示範，再請兩位學生試跑，確認全班都已知道該如何進行。 (注意:一定要彎下觸摸三角錐角尖才可回原點及一定要擊掌才可換人)</p> <p>(二)學生練習折返跑 讓學生分四組練習折返跑，在跑道上擺三角錐，請學生蹲下觸摸三角錐才可跑回原點。 (逐次增加)</p> 	5分 20分	實作 評量 實作 評量	<p>學習內容調整建議</p> <p>1. 簡化與分解指定動作，漸進給予新的肌肉訓練。</p> <p>2. 調整起點與終點距離。</p> <p>學習歷程調整建議</p> <p>1. 增加活動嘗試機會，並配合講述、示範與發問等不同策略及活動，提升學生專注力。</p> <p>2. 採合作學習，同儕給予示範及部分提示，激發個案學習動機。</p> <p>學習環境調整建議</p> <p>1. 調整個案上課位置，靠近老師或小秘書，給予即時協助。</p> <p>學習評量調整建議</p> <p>1. 採實作評量，遵守活動規範與參與團體活動，並在視覺提示下，完成目標任務。</p>	3. 能做出跑走急停、下蹲起立，單手翻錐的動作。	器材： 角錐

<p>三、 總結活動</p> <p>(一)集合排隊</p> <p>(二)提醒活動中尚未做到的動作 (例如提醒遊戲安全、觸摸角尖、擊掌才可換人等)</p> <p>(三)預告下節課要進行的活動</p> <p>----第一節結束----</p>	5分	口頭 評量	<p>學習歷程調整建議</p> <p>1.採觀察評量，觀察個案課堂參與度與指令遵守狀況。</p>	2.能與同儕合作發揮團體合作精神。	
<p>----第二節開始----</p> <p>一、準備活動</p> <p>(一)排隊點名</p> <p>(二)做暖身操</p> <p>(三)操場慢跑一圈</p>	10分	實作 評量	<p>學習內容調整建議</p> <p>1.適當調整動作難易度，例如：跳躍動作改為踮腳尖。</p> <p>學習歷程調整建議</p> <p>1.運用工作分析法拆解暖身動作，並給予口訣提示「動（肩膀）、轉（脖子）、抬（膝蓋）、踮（腳尖）」，提升個案記憶力。</p> <p>學習環境調整建議</p> <p>1.調整個案上課位置，靠近老師或小秘書，給予即時協助。</p> <p>學習評量調整建議</p> <p>1.採觀察評量，藉由同儕間肢體動作協助及互相觀摩學習發展動作。</p>	1.能瞭解並遵守活動規則。	
<p>二、發展活動</p> <p>(一)複習折返跑 分組進行折返跑。</p> <p>(二)終極密碼 每組前方跑道擺七個角錐(皆有貼數字)，老師下指令(說數字)，學生往前跑推倒角錐(貼有指令數字的角錐)。 若是小於7的數，則只需推倒指定數字的角錐，返回原點。若是大於7的數，則需推倒兩個角錐(例如老師指令:8，則推倒3</p>	5分 10分	實作 評量 實作 評量	<p>學習內容調整建議</p> <p>1.調整起點與終點距離。</p> <p>2.適當分解觸摸角錐的動作，簡化題目難度，例如:只需推倒數字1-6的角錐，提升個案成功經驗。</p> <p>學習歷程調整建議</p> <p>1.運用教師與同儕示範等方式建立鷹架，使學生更容易了解活動流程。</p> <p>2.採合作學習，同儕給予示範及部分提示，例如:在排隊時，同儕會重覆和個案說明規則，</p>	4.能記憶數字並推倒相對應角錐。	器材： 角錐、 數字 卡

<p>與5或是2與6或是1與7)即可返回。</p>  <p>(三) 顏色數字對對碰-初階 三角錐前方擺放圓盤數個(各種顏色)，由老師下指令(橘色、5號)，學生須往前跑拿到橘色圓盤再往後跑回放到5號三角錐。</p> 	10分	實作評量	<p>並站在教師指定角錐旁進行提示。</p> <p>學習環境調整建議</p> <p>1. 調整個案上課位置，靠近小秘書，使其有機會模仿身旁夥伴，又能適時提升專注力。</p> <p>學習評量調整建議</p> <p>1. 採實作評量，遵守活動規範與參與團體活動，並在視覺提示下，完成目標任務。</p>		
<p>三、總結活動</p> <p>(一) 集合排隊</p> <p>(二) 提醒活動中尚未做到的動作 (例如提醒遊戲進行中要注意安全、推倒三角錐、回原點要觸摸角錐)</p> <p>(三) 讓學生發表如何本節課心得 (教師給予回饋)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 進行這個活動前後身體有什麼改變?(喘、臉紅、累、流汗等) 2. 如果沒有活動會有改變嗎? 3. 當同學不會時可以怎麼做? 4. 如何做可以得到分數? <p>----第二節結束----</p>	5分	口頭評量	<p>學習歷程調整建議</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 採觀察評量，觀察個案課堂參與度與指令遵守狀況。 2. 透過提問來引個案分享活動歷程，及加深記憶。 	2. 能與同儕合作發揮團體合作精神。	

<p style="text-align: center;">----第三節開始----</p> <p>一、準備活動</p> <p>(一)排隊點名 (二)做暖身操 (三)操場慢跑一圈</p>	10分	實作 評量	<p>學習內容調整建議</p> <p>1. 適當調整動作難易度，例如：跳躍動作改為踮腳尖。</p> <p>學習歷程調整建議</p> <p>1. 運用工作分析法拆解暖身動作，並給予口訣提示「動（肩膀）、轉（脖子）、抬（膝蓋）、踮（腳尖）」，提升個案記憶力。</p> <p>學習環境調整建議</p> <p>1. 調整個案上課位置，靠近老師或小秘書，給予即時協助。</p> <p>學習評量調整建議</p> <p>1. 採觀察評量，藉由同儕間肢體動作協助及互相觀摩學習發展動作。</p>	1. 能瞭解並遵守活動規則。	
<p>二、發展活動</p> <p>(一) 顏色記憶挑戰-初階</p> <p>每組擺放2個三角錐(貼上數字1、2)，並在前方擺放數個圓盤(各種顏色)，老師下指令藍色、白色(即藍色為1；白色為2)，學生需跑到前方拿藍色、白色圓盤，並按照順序放在角錐上。(一次拿一個)</p>  <p>(二) 顏色記憶挑戰-進階</p> <p>每組擺放3個三角錐(貼上數字1、2、3)，並在前方擺放數個圓盤(各種顏色)，老師下指令藍色、白色、黃色(即藍色放到角錐1；白色放到角錐2；黃色放到角錐3)，學生需跑</p>	10分	實作 評量	<p>學習內容調整建議</p> <p>1. 調整起點與終點距離。</p> <p>2. 適當調整任務難易度，給予個案明確標示及指令，例如：在初階及進階活動中，個案一次只拿一個顏色的圓盤，並分兩次拿取，連結折返跑的先輩經驗，並提升個案成功經驗。</p> <p>學習歷程調整建議</p> <p>1. 運用個案優勢能力，給予視覺提示任務卡，讓個案能依照圖示顏色拿取圓盤進行配對。</p> <p>2. 採合作學習，由同儕擔任示範者，以提升個案對活動的熟悉度與記憶力。</p> <p>3. 運用工作分析法「聽（指令）、拿（圓盤）、找（指定角錐）、放（放圓盤）」拆解複雜指令，並增加口語提示。</p> <p>學習環境調整建議</p> <p>1. 調整個案上課位置，靠近老師或小秘書，給予即時協助。</p>	2. 能與同儕合作發揮團體合作精神。 5. 能記憶顏色與數字並將圓盤與角錐配對成功。	器材： 角錐、圓盤

<p>到前方拿藍色、白色、黃色圓盤，並按照順序放在角錐上。(一次拿一個)</p> 			<p>學習評量調整建議</p> <p>1.採實作評量，遵守活動規範與參與團體活動，並在視覺提示下，完成目標任務。</p>		
<p>三、總結活動</p> <p>(一)集合排隊</p> <p>(二)提醒活動中尚未做到的動作 (提醒安全、記得擊掌等)</p> <p>(三)讓學生發表感想 (教師給予回饋)</p> <p>1.詢問學生累嗎?會不會喘?身體還有哪些變化?</p> <p>2.可以如何幫助同組組員?</p> <p>3.怎麼樣可以得到更多的分數?</p> <p>----第三節結束----</p>	5分	口頭評量	<p>學習歷程調整建議</p> <p>1.採觀察評量，觀察個案課堂參與度與指令遵守狀況。</p> <p>2.透過提問來引個案分享活動歷程，及加深記憶。</p>	<p>1.能瞭解並遵守活動規則。</p> <p>2.能與同儕合作發揮團體合作精神。</p>	