

教育局中小學資訊科技融入創意教學設計

課程主題：家事達人

特殊教育：生活教育領域

九年一貫：自然與生活科技領域

綜合活動學習領域

性別平等教育領域

(內附教學活動設計、教學成果分享、教學省思)

【課程設計】

臺北市立萬華區西園國小

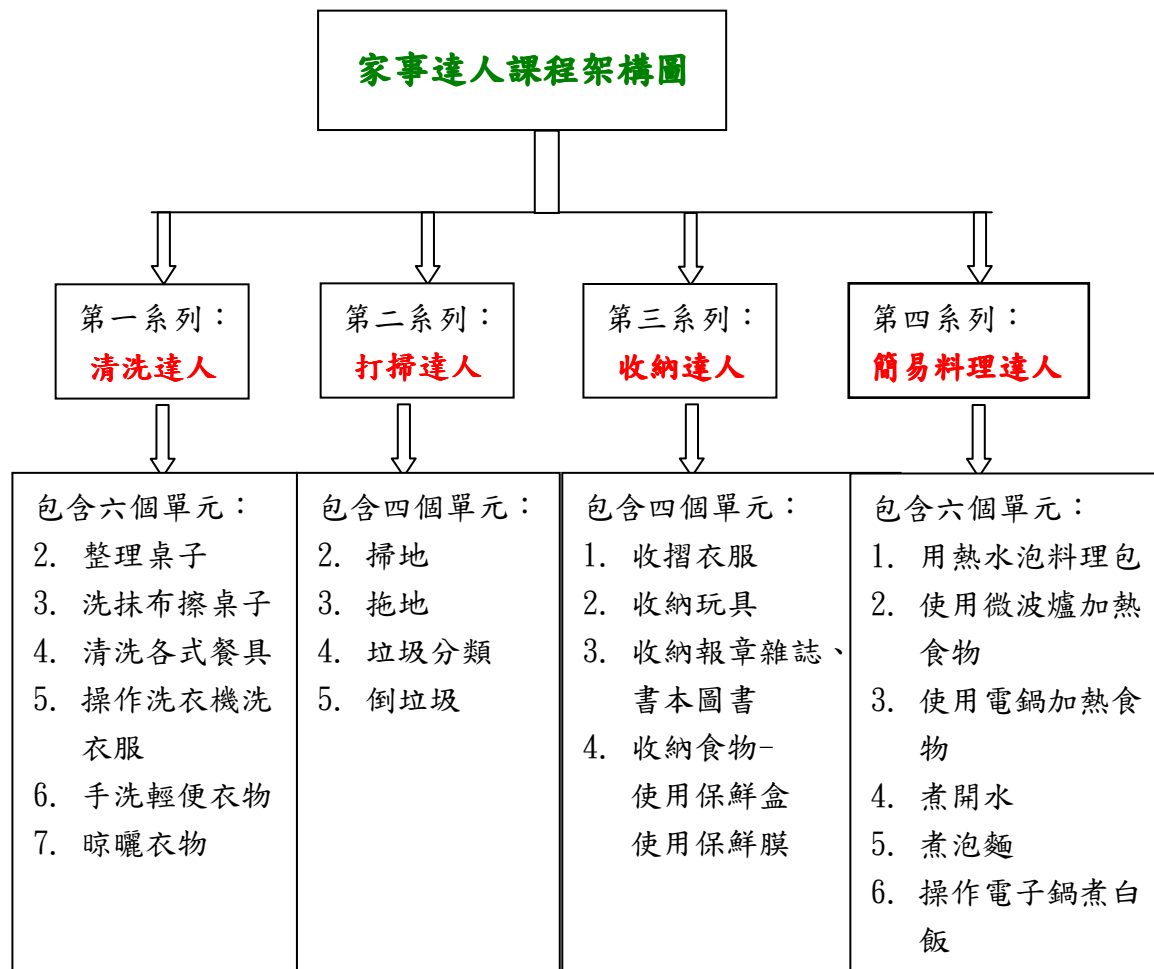
資訊組長：郭士豪老師

特殊教育：陳玉鳳老師

家事達人教學活動設計

教學班級	國小身心障礙資源班	任職學校	臺北市萬華區西園國小
教學領域	特殊教育：生活教育 九年一貫：自然與生活科技領域 綜合活動學習領域 性別平等教育	適用對象	一至六年級普通班學生 一至六年級身心障礙學生 幼稚園孩童 (視學生能力調整教材單元)
教學設計	自編教材：資訊組長—郭士豪、特教老師—陳玉鳳		
教學時間	每週兩節課共 80 分鐘、每學期合計 40 節課		
課程名稱	家事達人(包含四系列、20 單元)		
設計理念	<p>1. 由於雙薪家庭的演變，近年來報章雜誌、電視媒體、學校教育與社會教育不停在推廣著性別平等的概念，希望能擺脫傳統教育中性別刻板的窠臼，讓家庭事務的分工上不再只是由女性負擔大多量的家事。</p> <p>2. 有鑒於目前國內學童學習壓力大，許多家長都將孩子的學習重心放在學科的學習上，造成孩童普遍欠缺做家事的認同與技能。</p> <p>3. 對身心障礙的孩童而言，因自身認知缺陷與動作協調上的困難，需要特殊的教材教法才能習得做家事的技能與相關概念。</p> <p>整套課程設計除了融入性別平等與兩性教育的概念外，也期盼能有效的提升普通班孩童及身心障礙孩童家事技能的能力。因此，我們在校內結合資訊領域與特教領域而成教學團隊設計相關課程，希望能教導孩童了解兩性在家庭和職場中的角色、共同擔負責任，並學會做家事的方法。</p>		
教學目標	<p>1. 引導兒童觀察家人的居家生活，了解家人所做的家事，並能覺察自己與家人在家中分擔家事的情形。</p> <p>2. 了解家事的分工是全家人共同的責任。</p> <p>3. 能學會做家事的技能、習得做家事的方法與常識，並實際運用在日常生活中。</p> <p>4. 能從做家事的過程中，增進與家人的互動，對於家事辛勤付出的家人，能感恩與惜福。</p>		

一. 家事達人課程架構圖與教學延伸：



教學研究

教學延伸一

「製作電子繪本—家事樹」

- 根據家事達人的課程主題，老師與小朋友一同討論家事樹繪本的故事情節，並指導小朋友繪製圖片，安排小朋友將故事情節打成文字檔。
- 教師教導小朋友將圖片與故事編製成電子繪本。
- 將小朋友自製的電子繪本 PPT 上傳至教學平台供家長與原班同學欣賞。
- 辦理網路繪本人氣選拔比賽。

家事達人課程規劃

- 一學期課程共安排四十節課（每星期進行兩節課）。
- 每週第一節課教導孩童一項家事技能，整學期累計教導孩童 20 種家事技能，並發下學習單課後完成。
- 每週第二節課進行分享。
- 蒐集小朋友完整學習單，指導小朋友將學習單製作成學習書或整理成學習檔案。

教學延伸一

「說話訓練課」

- 於課程中一一和小朋友討論學習單，鼓勵孩童多發表、多說話，老師從中教導孩童正確語句。
- 上台發表：訓練身障孩童說話勇氣與台風。
- 將孩童述說正確的語句用錄音筆錄下，帶回家中反覆練習（教師提供記錄表做檢核）。

本套課程主題訂為『**家事達人**』，共包括四個系列、20 個單元課程（課程架構圖如上頁），分別為--『**清洗達人**』（整理桌子、洗抹布擦桌子、清洗各式餐具、操作洗衣機洗衣服、手洗輕便衣物、晾曬衣物）、『**打掃達人**』（掃地、拖地、垃圾分類、倒垃圾）、『**收納達人**』（收摺衣服、收納玩具、收納報章雜誌、書本圖書、收納食物-使用保鮮盒保鮮膜）與『**簡易料理達人**』（用熱水泡料理包、使用微波爐加熱食物、使用電鍋加熱食物、煮開水、煮泡麵、操作電子鍋煮白飯），**本教案所呈現的為清洗達人系列中的『洗抹布擦桌子』單元。**

二. 教學方法：

在教學過程中引導身障孩童透過多感官來學習，將資訊融入教學激發孩童學習動機，並利用多媒體遊戲互動的方式檢視學生的學習情形與專心程度，加入實際操作進行評量，最後將小朋友的作品與上台分享語音檔上傳於教學平台中，提供給家長、原班導師和同學欣賞，增進孩童學習信心。

三. 每單元教學流程說明：

(一) **一起聽故事**：利用電子繪本進行教學，引導孩童思考家庭中家事分工的情形。本單元所進行的電子繪本教學為『朱家的故事』。

(二) **生活點子王**：藉由觀賞一小段生活點子王的影片，讓小朋友了解生活中可以藉由巧思與創意將家事做得更有效率，能讓家庭更舒適，也能運用生活秘訣讓孩子將隨手可及的居家、學校環境做良好的整理及收納。本單元所觀賞的影片主題為『用洋芋片清除桌上油性筆污垢』。

網址為--<http://www.youtube.com/watch?v=gnWV9w9t8Rw>

(三) **數位小遊戲（動作技能訓練）**：在進行家事技能教學之前，老師先將各單元的家事技能進行動作分析，並根據各單元的動作技能設計相關數位小遊戲，讓學童藉由數位化的遊戲練習該單元的動作。本單元為洗抹布擦桌子，老師分析孩童需要**敏銳的觀察力**（觀察與判斷桌子哪邊有污漬或沒擦乾淨）與**良好的手部擦拭動作**，才能將此家事學會，因此老師設計了『**大家來找碴**』與『**擦擦高手**』兩項數位遊戲，藉此訓練小朋友的觀察力與手部擦拭動作。

(四) **動動手時間**：

1. 老師播放教學影片並進行課間巡視，引導學生要注意觀看影片、專心學習（在進行教學之前老師已事先錄製各單元的教學影片，並搭配情境與說明進行影片後製與影片剪輯）。

教學研究

2. 教學影片觀看完畢後，學生進行現場實作，實際練習動作，老師進行動作教導。
3. 老師教導完畢，讓每一位孩童上台進行演練，老師使用平板電腦將每一位學生的動作表現錄下。
4. 老師播放學生實作影片，並進行動作修正。
5. 針對動作表現特別有困難的學生進行個別化指導，利用教學影片再次進行補強教學。
6. 行動學習：因身心障礙學生有類化上的困難，因此除了在E化教室內練習此動作外，需轉移上課情境，讓學生實際於上課教室、洗手台或生活教室進行練習，因此搭配使用平板電腦換地點行動學習。
7. 課後提供雲端教學平台：
 - (1) 老師將各單元錄製好的教師教學影片上傳至 youtube，並提供影片網址給家長與孩童，讓小朋友能方便、反覆觀看老師清楚且生動的動作示範並在家中進行練習，家長也能統一教學步驟教導孩子，避免家長教的動作與老師教的動作不一致，影響孩童的學習。老師結合 youtube 雲端服務，讓教學訊息與資源能與家庭共享，提高孩童的學習效能。
 - (2) 每單元的第一堂課結束，老師將小朋友上課練習的影片進行後製，利用 youtube 影片註記的方式，在影片中標示出孩童錯誤動作或特別需要注意的地方，並將影片上傳至 youtube，並提供私人影片網址給家長與孩童（為尊重學生隱私、保護學生，唯取得此私人網址的家長可以觀看影片，它人無法搜尋到），讓孩童可以在家中同步練習，家長也能了解小朋友的學習並給予貼切的指導。
 - (五) **數位小遊戲（家事常識提升）**：當學生練習完該單元的動作技能後，老師藉由數位小遊戲提升孩童家事**常識與認知概念**。本單元為洗抹布擦桌子，老師設計的兩項數位遊戲為『**排序高手**』（讓小朋友進行洗抹布擦桌子的步驟流程排序）與『**家庭生活好幫手配對**』（讓小朋友學會哪些家事需要哪些清掃工具）。
 - (六) **練功本時間**：每週的第一節課老師會發下小朋友的練功本與學習單，讓孩童回家完成。練功本上設計了各單元的動作分解圖，學習單則設計繪本心得、家事分配表、家人做家事小撇步、各週上課心得與感想等問題，引導孩童思考並回答；另有家人回饋與學端學習檢核，提供親師生互動。

(七) **上台分享與結合雲端互動服務**：請小朋友上台利用實物提示機分享學習單，並一邊口頭報告學習單內容與心得，老師同步錄製小朋友上台報告的影片，將影片與學習單上傳於教學平台中供家長、原班老師和同學欣賞。課後邀請家長與原班師生提供回饋，鼓勵孩童。

(八) **課後延伸**：教師設計學童『家事達人任務闖關學習護照』，將各單元的家事設計能闖關活動，每單元的課程結束後，由家長於家中進行檢核。

(九) **教師教學省思**：省思是教師專業化過程的重要能力，因此每單元結束後，團隊教師進行教學省思，利用修正、充實或維持教師的知識與信念。

四. 教學策略：

1. 結合多媒體教學，誘發孩童學習動機。
2. 透過生活經驗連結，增加學生學習興趣。
3. 針對每個步驟施予互動遊戲評量與實作評量。
4. 遵守上課規範及學習表現良好的學生以增強板鼓勵，並配合社會性增強，多提供學生正向成功經驗，提升學習動機。

五. 教學資源：

1. 各單元學習單、練功本、家事達人任務闖關學習護照。
2. 各單元家事工具：抹布、水桶、掃把、拖把等。
3. 班級經營：增強板、選選樂、過動孩童上課規範表、自閉症孩童上課流程表、智能障礙孩童個別操作板。

六. 資訊科技規劃說明：

1. 硬體設備：

- | | | | |
|---------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 班級電腦 | <input type="checkbox"/> 單槍投影機 | <input type="checkbox"/> 電子白板 | <input type="checkbox"/> 實物提示機 |
| <input type="checkbox"/> 平板電腦兩台 | <input type="checkbox"/> 掃瞄器 | <input type="checkbox"/> 數位相機 | <input type="checkbox"/> 彩色印表機 |

2. 軟體設備：

- | | |
|--|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 教師自製教學影片 | <input type="checkbox"/> youtube 雲端服務 |
| <input type="checkbox"/> 電子繪本 | <input type="checkbox"/> 生活點子王影片 |
| <input type="checkbox"/> 影片剪輯、影片紀錄工具 | <input type="checkbox"/> 小畫家 |
| <input type="checkbox"/> powerpoint | |
| <input type="checkbox"/> 教師設計數位小遊戲—大家來找碴 | |
| <input type="checkbox"/> 教師設計數位小遊戲—擦擦高手 | |
| <input type="checkbox"/> 教師設計數位小遊戲—排序高手 | |
| <input type="checkbox"/> 教師設計數位小遊戲—家庭生活好幫手配對 | |

教學研究	七. 參考資料：
	1. 教育部性別平等教育全球資訊網 https://www.gender.edu.tw/index.asp
	2. 生活點子王影片 http://www.youtube.com/watch?v=gnWV9w9t8Rw
	3. 九年一貫課程與教學網 (性別平等議題) http://teach.eje.edu.tw/9CC/discuss/discuss4.php
	4. 創新學習與數位文創社群網 http://learnlab.elq.org.tw/Index.asp

教 學 目 標

本節目標	孩童行為目標
1. 遵守上課規範	1-1 上課時能坐在座位上。
	1-2 上課時能專心看前面。
2. 能學會洗抹布擦桌子的技巧	2-1 能將抹布洗乾淨。
	2-2 能擰乾抹布。
	2-3 能將桌子擦乾淨。
3. 情意	3-1 能主動完成家事工作。
	3-2 能樂於投入家事工作中。

* 評量標準：

- A 代表『80%-100%』或『完全通過』。
- B 代表『60%- 80%』或『大部分通過』。
- C 代表『40%- 60%』或『部分通過』。
- D 代表『20%- 40%』或『無法通過』。

學 生 障 別 說 明

學生	障礙類別	學生	障礙類別
小杰	中度自閉症	小宏	注意力缺陷過動症綜合型
小凱	輕度自閉症	小峰	輕度智能障礙
皓皓	亞斯柏格症	小姩	輕度智能障礙
小玄	輕度自閉症	小瑄	綜合型學習障礙

教 學 活 動

具體 目標	教學活動	時間	教學 資源	學習評量
	準備活動			
1-1 1-2	<p>(一)班級經營—前置活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 上課口令。 2. 鬆緊帶放鬆練習。 3. 專注力點點名。 4. 複習上課規範表。 5. 增強制度說明+選選樂。 6. 上課流程說明。 7. 發下自閉症孩童上課流程檢核表、過動孩童上課規範提醒表、智能障礙孩童個別操作板。 <p>(二)老師說明今天教學主題：家事達人—清洗系列中的「洗抹布擦桌子」單元。</p>	3 分	增強板、選選樂、上課規範表、上課流程表、檢核表、	※能專心聆聽教師說明（觀察評量）
	發展活動			
1-1 1-2	<p>一、一起聽故事：利用電子繪本（『朱家的故事』與『紅公雞』）進行教學，引導孩童思考家庭中家事分工的情形。</p>	5 分		※能專心聆聽故事並回答問題（觀察評量、口頭評量）
1-1 1-2	<p>二、生活點子王：觀賞主題—用洋芋片清除桌上油性筆污垢。</p>	2 分		
1-1 1-2	<p>三、數位小遊戲（動作技能訓練）：</p> <p>（一）進行『大家來找碴』數位遊戲：訓練孩童敏銳的觀察力。</p> <p>（二）進行『擦擦高手』數位遊戲：訓練孩童手部擦拭動作。</p>	10 分		※能參與多媒體遊戲（實作評量）
1-1 1-2	<p>四、動動手時間：</p> <p>1. 老師播放教師教學影片並進行課間巡視，引導學生</p>	20 分		※能專心觀賞影片並回答問題（觀察
1-2	<p>要注意觀看影片、專心學習。</p>			評量）

<p>2-1 2-2 2-3</p>	<p>2. 教學影片觀看完畢後，學生進行現場實作，實際練習動作，老師進行動作教導。</p> <p>3. 老師教導完畢，讓每一位孩童上台進行演練，老師使用平板電腦將每一位學生的動作表現錄下。</p> <p>4. 老師播放學生實作影片，並進行動作修正。</p> <p>5. 發下小朋友的練功本與學習單，讓孩童回家完成。</p> <p>五、後課提供雲端教學平台，並結合學習單進行檢核：</p> <p>1. 老師上傳教師教學影片至 youtube，並提供影片網址。</p> <p>2. 教師上傳學生上課練習的影片至 youtube，並提供私人網址。</p>			<p>評量、口頭評量)</p> <p>※能正確做出動作(實作評量)</p>
	<p style="text-align: center;">第一節結束</p> <p>一、家事技能動作複習與類化：</p> <p>1-1 1-2 2-1 2-2 2-3</p> <p>1. 複習教師教學影片</p> <p>2. 針對動作表現特別有困難的學生進行個別化指導，利用教學影片再次進行補強教學。</p> <p>3. 轉移上課情境(從 E 化教室轉移至一般教室與洗手台)，使用平板電腦換地點行動學習。</p>	15 分		<p>※能專心觀賞影片並回答問題(觀察評量、口頭評量)</p> <p>※能正確做出動作(實作評量)</p>
<p>1-1 1-2</p>	<p>二、數位小遊戲(家事常識)：</p> <p>(一) 進行『排序高手』數位遊戲：讓小朋友藉由數位遊戲複習洗抹布擦桌子的步驟與流程，並進行排序。</p> <p>(二) 進行『家庭生活好幫手配對』數位遊戲：讓小朋友藉由數位遊戲學會哪些家事需要哪些清掃工具，增進家事常識。</p>	10 分		<p>※能參與多媒體遊戲(實作評量)</p>

<p>1-1 1-2 3-1 3-2</p>	<p>綜合活動</p> <p>三、上台分享與口頭報告：請小朋友上台利用實物提示機分享學習單，並一邊口頭報告學習單內容與心得，老師同步錄製小朋友上台報告的影片，將影片與學習單上傳於教學平台中供家長、原班老師和同學欣賞。課後邀請家長與原班師生提供回饋，鼓勵孩童。</p> <p>四、課後延伸：教師設計學童『家事達人任務闖關學習護照』，將各單元的家事設計能闖關活動，每單元的課程結束後，由家長於家中進行檢核。</p> <p style="text-align: center;">第二節結束</p>	<p>15 分</p>	<p>※能上台分享（口頭評量）</p> <p>※能專心聆聽他人分享（觀察評量）</p>
------------------------------------	---	-------------	---

家事達人教學成果分享與教師教學省思

壹、教學分果分享

【教學活動一】電子繪本教學—朱家的故事：

一、教學活動說明與紀錄：老師使用小朋友最感興趣的電子繪本進行教學。



觀看電子繪本：朱家的故事



老師說故事與問題討論

二、創新教學成效

1. 結合電子繪本，搭配有趣的音效設計及老師生動的口語講述，引起孩童學習興趣與動機。
2. 藉由老師的問題提問，引導孩童思考家庭中家事分工的情形，體認家庭的家務工作是每個人應該共同分擔的，建構正確的性別平等概念。

【教學活動二】影片欣賞—生活點子王：

一、教學活動說明與紀錄：觀賞一小段生活點子王的影片。



主題：用洋芋片去除桌上油性筆筆漬



小朋友觀看生活點子王影片

二、 創新教學成效

1. 結合網路資源進行教學，引發孩童學習興趣與動機。
2. 教導孩童利用唾手可得的物品去解決生活疑難雜症，收集豐富有用的智慧生活資訊，讓生活更美妙。也讓小朋友了解生活中可以藉由巧思與創意將家事做得更有效率、運用生活秘訣可將隨手可及的居家、學校環境做良好的整理及收納，能讓家庭與校園更舒適。

【教學活動三】數位小遊戲（動作技能訓練）：

一、 教學活動說明與紀錄

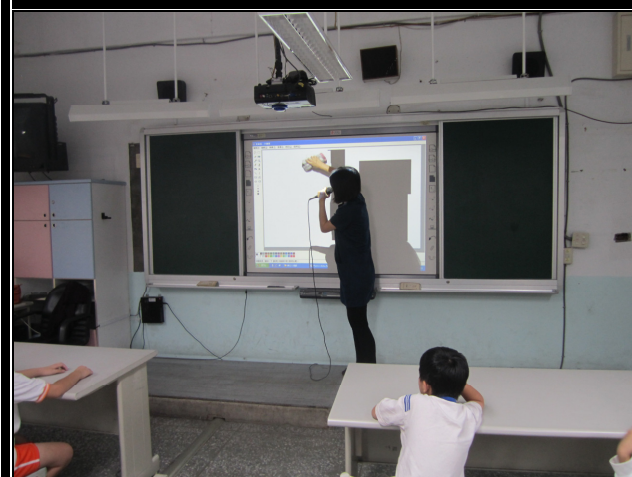
在進行家事技能教學之前，老師先將各單元的家事技能進行動作分析，並根據各單元的動作技能設計相關數位小遊戲，讓學童藉由數位化的遊戲練習該單元的動作。本單元為洗抹布擦桌子，老師分析孩童需要**敏銳的觀察力**（觀察與判斷桌子哪邊有污漬或沒擦乾淨）與**良好的手部擦拭動作**，才能將此家事學會，因此老師設計了『大家來找碴』與『擦擦高手』兩項數位遊戲，藉此訓練小朋友的觀察力與手部擦拭動作。



老師說明『大家來找碴』遊戲方式



『大家來找碴』小朋友小試身手



老師示範『擦擦高手』遊戲方式



『擦擦高手』小朋友小試身手

二、 創新教學成效

1. 自製的數位小遊戲引發孩童高度的學習動機與興趣。
2. 教師事前分析家事項目的動作技能，並將動作技能設計成數位化遊戲，讓孩童一邊玩遊戲，一邊學會該有的動作技能（藉此訓練小朋友的觀察力與手部擦拭動作）。

【教學活動四】動動手時間：

一、 教學活動說明與紀錄

1. 老師播放教學影片並進行課間巡視，引導學生要注意觀看影片、專心學習（在進行教學之前老師已事先錄製各單元的教學影片，並搭配情境與說明進行影片後製與影片剪輯）。
2. 教學影片觀看完畢後，學生進行現場實作，實際練習動作，老師進行動作教導。
3. 老師教導完畢，讓每一位孩童上台進行演練，老師使用平板電腦將每一位學生的動作表現錄下。
4. 老師播放學生實作影片，並進行動作修正。
5. 針對動作表現特別有困難的學生進行個別化指導，利用教學影片再次進行補強教學。
6. 行動學習：因身心障礙學生有類化上的困難，因此除了在 E 化教室內練習此動作外，需轉移上課情境，讓學生實際於上課教室、洗手台或生活教室進行練習，因此搭配使用平板電腦換地點行動學習。
7. 課後提供雲端教學平台：
 - (1) 老師將各單元錄製好的教師教學影片上傳至 youtube，並提供教學影片網址給家長與孩童，讓小朋友能方便、反覆觀看老師清楚且生動的動作示範並在家中進行練習，家長也能統一教學步驟教導孩子，避免家長教的動作與老師教的動作不一致，影響孩童的學習。老師結合 youtube 雲端服務，讓教學訊息與資源能與家庭共享，提高孩童的學習效能。
 - (2) 每單元的第一堂課結束，老師將小朋友各自的影片進行後製，利用 youtube 影片註記的方式，在影片中標示出孩童錯誤動作或特別需要注意的地方，並將影片上傳至 youtube，並提供私人影片網址給家長與孩童（為尊重學生隱私、保護學生，唯取得此私人網址的家長可以觀看影片，它人無法搜尋到），讓孩童可以在家中同步練習，家長也能了解小朋友的學習並給予貼切的指導。



小朋友觀看教師教學影片
老師進行課間巡視



在E化教室看完教師教學影片後，
小朋友立即進行動作練習



使用平板電腦錄下學生表現



立即檢核動作與回饋，進行動作修正



個別化練習



行動學習-轉換學習地點

二、 創新教學成效

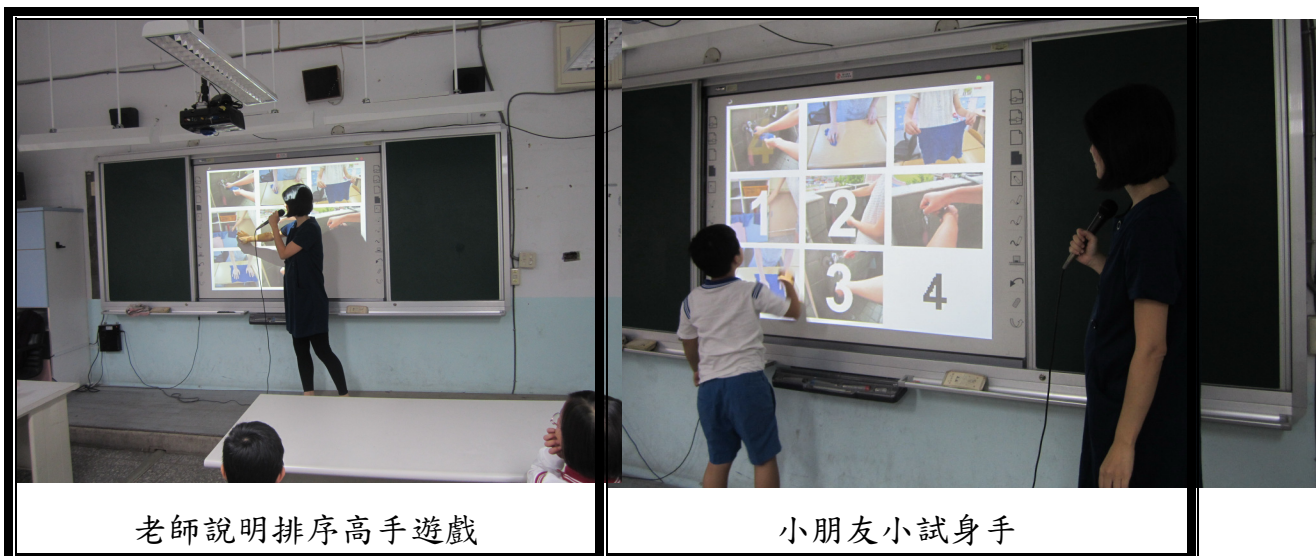
1. 教師教學影片的製作雖然一開始較為繁瑣，但隨著老師越來越熟練操作技巧、資訊能力也越來越成熟，影片後製的時間也相對減少許多。教師教學影片的後製，為了幫助學生有更好的理解力，依教學需要彈性在各段加錄老師的口語說明，並依動作需要在影片中

- 使用了『慢速』、『暫停』與『加速』等功能，讓學生能更清楚的看懂老師的動作示範。
- 上課時，老師播放教師教學影片，可省去教學時的示範，老師能進行課間巡視可以引導學生專心學習；並能依照教學需求，反覆播放教學影片，省去教師不停示範的次數，讓老師心有餘力針對學生的動作進行指導。
 - 教師教學影片可讓學生反覆觀看，達到重複練習的效應。
 - 利用數位相機或平板電腦將學生動作錄下，可立即讓學生觀看自己的動作，老師能立刻進行小朋友動作修正與調整。
 - 搭配使用平板電腦，可讓學生轉換學習情境、進行行動學習，達到身心障礙學生類化能力的訓練。
 - 善用教師教學影片，可針對學生個別差異與學習情形進行補救教學，小朋友也能視需要自我學習，提供孩童自主學習的機會。
 - 結合雲端服務（教師教學影片、學生動作影片），可供家長參考，家長也能清楚掌握孩童學習狀況，達到親師交流目的，能讓家長於家中指導孩童時能統一教學方法。
 - 學生動作影片結合雲端服務，採用 youtube 中影片註記的功能，能讓孩童與家長更清楚學生動作練習該注意的地方，也能增進親子互動。
 - 雲端服務提供私人影片網址，不必擔心孩童影像曝光，有方便、隱私、立即性等優點。

【教學活動五】數位小遊戲（家事常識）：

一、教學活動說明與紀錄

當學生練習完該單元的動作技能後，老師藉由數位小遊戲提升孩童**家事常識**與**認知概念**。本單元為洗抹布擦桌子，老師設計的兩項數位遊戲為『**排序高手**』（讓小朋友進行洗抹布擦桌子的步驟流程排序）與『**家庭生活好幫手配對**』（讓小朋友學會哪些家事需要哪些清掃工具）。

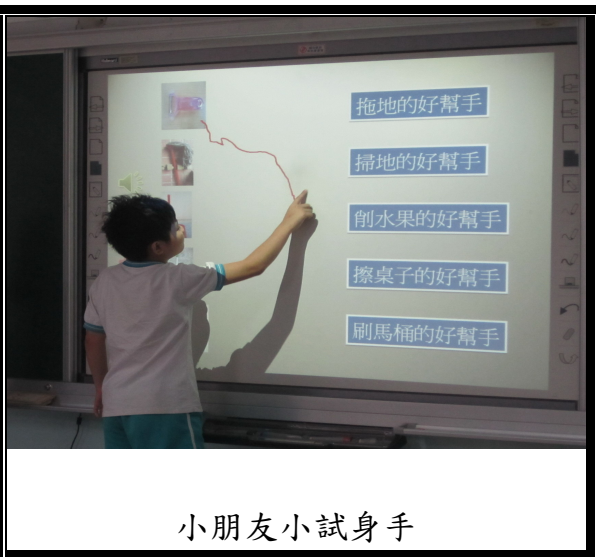


老師說明排序高手遊戲

小朋友小試身手



老師說明家庭生活好幫手配對遊戲



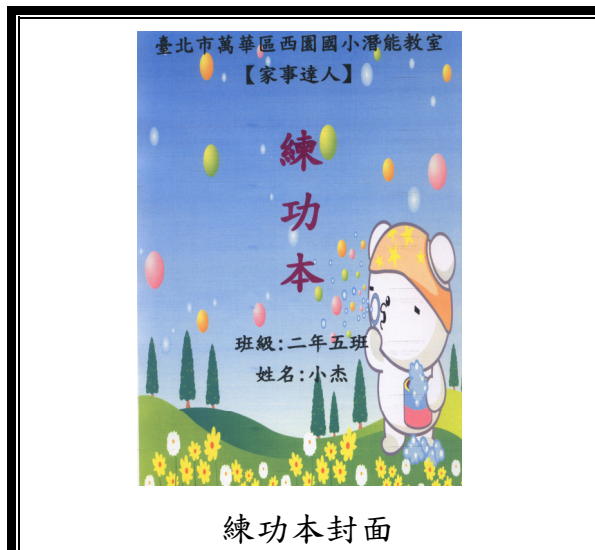
小朋友小試身手

二、 創新教學成效

1. 有別於傳統講述式的教學方法，自製的數位小遊戲能引發孩童高度的學習動機與興趣，讓孩童在多元的教學方式下、運用不同的活動，藉由玩遊戲增進家事相關知識力與常識。
2. 能將老師所教導的概念藉由有趣的數位遊戲再次複習，達到反覆練習的效益。

【教學活動六】練功本時間：

- 一、 教學活動說明與紀錄：每週的第一節課老師會發下小朋友的練功本與學習單。



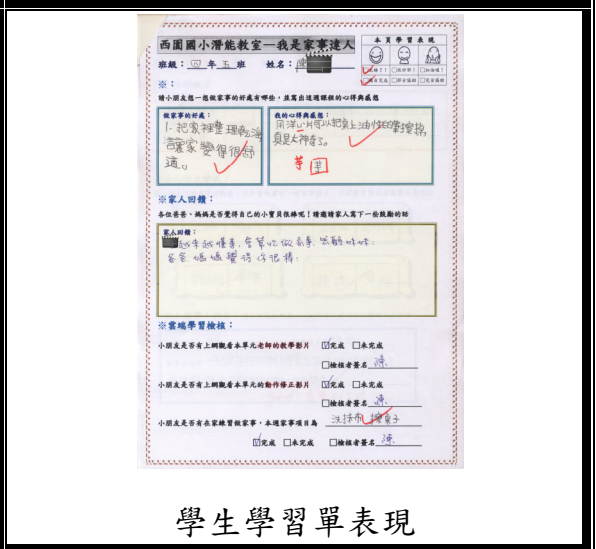
練功本封面



動作分解圖



學生學習單表現



學生學習單表現

二、 創新教學成效

1. 利用『練功本』的形式取代傳統的作業本，激發孩童學習興趣與動機。
2. 練功本上設計了各單元的動作分解圖，讓家長與孩童能清楚各單元的流程與步驟，也提供家長針對孩童的每一個動作步驟進行檢核，達到有效的學習紀錄。
3. 各單元學習單形式多元，設計繪本心得、家事分配表、家人做家事小撇步、各週上課心得與感想等問題，引導孩童思考並回答；另有家人回饋與學端學習檢核，提供親師生互動。

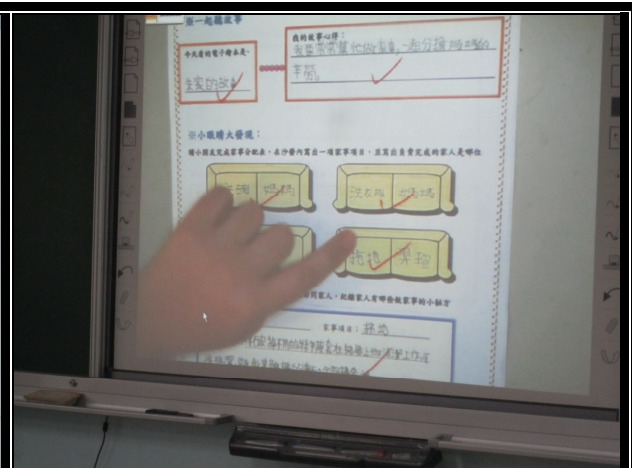
【教學活動七】上台分享：

一、 教學活動說明與紀錄

請小朋友上台利用實物提示機分享學習單，並一邊口頭報告學習單內容與心得，老師同步錄製小朋友上台報告的影片，將影片與學習單上傳於教學平台中供家長、原班老師和同學欣賞。課後邀請家長與原班師生提供回饋，鼓勵孩童。



小朋友使用實物提示機上台分享學習單



電子白板呈現學生學習單

二、 創新教學成效

1. 由於身心障礙孩童身心上的限制，通常都是原班級中學業及各項表現較為落後的學生，普遍學習自信心不足、上課也不敢發言，因此教師製造機會讓身心障礙孩童可以有發表與表達自己想法的舞台。
2. 其他孩童在發表的同時，也鼓勵台下的孩童要專心聆聽與學習，讓學生在教學活動中，學習接納他人意見與想法，並在同學分享完畢後給予正確的回饋跟交流，增進身心障礙孩童情意學習。
3. 將小朋友上台發表的影片與學習單上傳至教學平台供家長、原班導師與同學欣賞，讓原班師生與家長了解學生學習情形和學習表現。
4. 課後邀請家長與原班師生提供回饋，提升孩童自我認同、學習自信心與成就感。

【教學活動八】課後延伸：

一、教學活動說明與紀錄

教師設計學童『家事達人任務闖關學習護照』，將各單元的家事設計能闖關活動，每單元的課程結束後，由家長於家中進行檢核。

The image shows two parts of a 'Home Skills Master Task Challenge Learning License'. The left part is the cover, which is yellow with a decorative border. It features the title '家事達人任務闖關學習護照' in large, bold, yellow and red characters. Below the title is a red ribbon seal with the word 'Qualified' in white. There are two horizontal lines for '學生班級' (Student Class) and '學生姓名' (Student Name). At the bottom, it says '臺北市萬華區西園國小潛能教室' (West Garden Elementary School, Wanhua District, Taipei City). The right part is a checklist titled '家事達人任務闖關學習護照—清潔達人系列' (Home Skills Master Task Challenge Learning License—Cleaning Master Series). It contains six green boxes, each for a different task: '整理桌子' (Tidy up table), '洗抹布擦桌子' (Wash and wipe tablecloth), '清洗各式餐具' (Wash various tableware), '操作洗衣機' (Operate washing machine), '手洗輕便衣物' (Hand wash light clothing), and '晾曬衣服' (Hang clothes). Each box has fields for '完成時間' (Completion time) and '檢核人員簽名' (Inspector's signature). At the bottom of the checklist, it says '小朋友恭喜你過了第一關，繼續加油囉！' (Congratulations, kid, you've passed the first level, keep going!).

家事達人任務闖關學習護照封面

家事達人任務闖關檢核

二、創新教學成效

1. 利用活潑的闖關方式，讓孩童能將所學會的家事技能實際運用於家庭中，做家事對孩子而言不再只是苦差事，而是有趣的闖關活動。
2. 由家長進行闖關活動的檢核，可增進親子互動。
3. 學生學會家事相關技能，藉由這些技能的表現，能讓孩童表達出對家人的感恩、培養良好的互動關係、增進責任感與家庭認同感，積極主動的參與家事工作，能學習體會家人的辛勞，並貢獻一己之力。

貳、教師教學限制與省思

一、教學限制：

1. 教學活動設計因學校環境和家庭環境場地的不同而有所限制，因此無法教導學生所有家事項目，例如刷馬桶、使用瓦斯爐等。
2. 情境教學限制：例如教導孩童拖地時，因學校環境和家庭環境場地的不同，有些區域的物品擺放學校和家中會有不同，因此孩童回到家中進行家事工作時，一開始還是需要家長在旁提醒與引導。

二、教學省思與建議：

1. 每一單元進行兩週的教學時間對輕度障礙學生而言尚且足夠，但對於中度以上障礙學生略嫌不足，中度以上障礙學生需要較多時間進行個別化指導，才能將家事技能熟練。若將本套教材使用於障礙程度較重的學生身上或特教班，則建議安排較多的教學時間。
2. 學生對於上台分享的課程參與度較低，明顯自信心不足，需要教師花時間鼓勵與引導；也因為身障孩子口語表達能力的限制，上台分享的內容顯得較為薄弱與不足。建議能配合其他學習課程，例如口語訓練課、語言治療等，多多訓練身障孩童口語溝通與表達的能力。
3. 家事達人整套教學因應每節課學習目標的不同，需彈性使用本校E化教室與資源班上課教室，因此每次上課地點都可能不相同，老師每次上課都需先在E化教室集合，再視需要集體帶回資源班教室上課，造成教學時間的浪費。為增加教學效能，建議能在資源班教室建置完整的資訊設備，例如實物提示機、電子白板等，除了方便老師教學外，也能鼓勵老師積極參與相關研習並研發相關課程與教材。
4. 因家事項目與將來身心障礙孩童就業的工作項目相當類似，建議老師能將『家事達人』的課程接續延伸成『工作達人』課程，能幫助身心障礙孩童將家事技能類化成工作技能，將來有助於就業。
5. 因為萬華區整體經濟及文化處於弱勢，家長普遍社經地位較為低落，平時需負擔沉重的經濟壓力，參與學校事務與孩童學習的意願較低、課後較無時間關心孩童學習，因此本單元所設計的課後親子互動活動，家長參與度較低。建議老師可以將親子互動的活動形式調整為手足互動、祖孫互動或其他家人互動的形式，不侷限於家長與孩子的互動形態。

6. 由於萬華區外籍配偶、單親、隔代教養家庭比例偏高，孩童與其家庭存在著數位落差，建議老師可以多花些時間在學校教導孩童電腦操作方式，確認孩童回家後能清楚雲端服務的操作模式，讓孩童回家後具備獨立操作電腦的能力。
7. 部分孩童因家庭經濟狀況不良，家中缺乏電腦設備，回到家中後無法結合雲端服務或資訊設備延續學校的學習，因此由本校資訊組長向教育局申請國民電腦，並協助安裝與設定。
8. 部分孩童家中具備電腦，但缺乏網路設備，建議老師可以將原本要上傳至雲端的相關影片，包含教師教學、學生練習、孩童上台發表等影片燒錄成光碟，讓孩童可以帶回家中觀賞。

三、結語：

身心障礙學生因為智能與肢體上的限制，在學習上很需要老師進行教學調整；經過研究與相關文獻的探討，我們發現資訊融入教學最能有效改善班級中後段孩童的學習狀況，也最符合身心障礙孩童適合的多感官學習方式，因此為了提升孩童學習動機、增進孩童家事技能以及培養良好的工作態度，我們在校內結合了特殊教育與資訊教育專長的老師，設計與研發了一系列家事達人課程，希望能調整傳統老師大量講授的教學方式、運用有趣的教學活動、實際操作的方式，並結合多元的資訊設備，藉由數位遊戲與活動的型態，啟發學生多元智能、增進自信心與成就感，讓這群身心障礙孩子們能更加適應家庭與校園生活。

在課程執行當中，我們感受到孩童高度的學習動機與興趣、整體課程參與度也大幅提高、課堂上的口頭回應與回饋相當的多；藉由平板電腦的行動學習設計，也減少了身障孩童學習類化上的困難，我們能深刻的感受到學生參與課程的喜悅，更因做中學的課程理念，讓孩童能體驗生活、積極主動。

『教學』是一連串老師與學生在課堂上的互動歷程，我們期待能以創新活潑的教學活動去豐富孩子們的生活，結合學習與生活，達到功能性的學習目標。我們也展望未來，將以此次的教學設計為基石，將創意教學與其他老師分享、交流，期待能刺激更多教學火花！