

臺北市 104 學年度特殊教育班優良教材教具評選教材編輯說明

教材主題： 學習策略-認知策略-注意力策略

教師： 林芯慧

單元名稱： 專心注意我最厲害

一、教材編輯說明：

領域	學習策略		
主軸	<u>認知策略</u>	次項目	<u>注意力策略</u>
對應能力指標	1-1-1-1 能區辨環境中訊息的來源管道（如：聽覺、視覺訊息等） 1-1-1-2 能區辨環境中的干擾訊息 1-1-1-3 能忽略環境中的干擾訊息（如：噪音、教室外走動的人等） 1-1-1-4 能選擇專注於某一個學習的焦點（如：老師的示範動作） 1-1-1-5 能依據學習的特定項目維持注意的狀態（如：問答與輪替）		
適用對象	第一階段國小 1-3 年級		
教材資料來源	自編 人類智庫-改變孩子一生的故事-好品格故事-小貓釣魚 耳聰目明教材 快手疊杯 線上音效剪輯 http://mp3cut.net/		
編輯理念	<p>很多學生不專心的原因可能是不知道怎樣的表現才叫做專心。本課程的教學方式為先引導學生表現出專心的樣子後，再利用圖片及繪本進而讓學生觀察專心及不專心的樣子，接著教師引導學生歸納出專心的基本定義及專心的好處，並在課堂中加以表現。</p> <p>每節課開始前都有靜心一分鐘的時間，目的在於讓學生收起下課時玩樂的心，並做好上課的準備。靜心的方式教師可自訂，例如：閉眼、坐正、手放膝蓋、朗讀上課規範、配合計時器等。</p> <p>期望學生能從體驗的過程中察覺自己的問題，並從中學習到適合自己專心的方式。</p>		
(教材分析) (教材架構) 內容簡介	<pre> graph LR A[注意力策略] --- B[專心注意我最厲害] B --- C[第一節 神奇的五感] B --- D[第二節 專心是什麼] B --- E[第三節 專心小高手] B --- F[第四節 專心大富翁I] </pre>		

二、輔助照片或圖片說明：

照 片 及 說 明		
	說明：課後遊戲	說明：課程干擾媒介、專心大富翁中任務遊戲
	(教材圖片)	(教材圖片)
	說明：	說明：

專心注意我最棒

主軸：認知策略

次項目：注意力策略

能力指標：

1-1-1-1 能區辨環境中訊息的來源管道

1-1-1-2 能區辨環境中的干擾訊息

1-1-1-3 能忽略環境中的干擾訊息

1-1-1-4 能選擇專注於某一個學習的焦點

1-1-1-5 能依據學習的特定項目維持注意的狀態

本單元共 4 節課

① 第一節課：神奇的五感

教學時間：40 分鐘。

教學目標：學生能理解五感的意義與判斷應用的時機。

神奇的五感

1

認識五感

- 五感就是視覺、聽覺、味覺、嗅覺、觸覺。
- 利用眼睛、耳朵、嘴巴、鼻子、皮膚來感覺生活週遭的事物。
- 如果少了其中一種都會很不方便喔！

2

說明：本單元第一節課-神奇的五感

說明：認識什麼是五感？

視覺

- 視覺就是用眼睛看，我們什麼時候會用到視覺呢？
- 看電視、用電腦、看黑板、過馬路……

3~7

找出正確的卡片

- 每位小朋友會拿到四張卡片，分別代表五感，等下看到題目後，想一想會用到哪些感覺呢？有的題目答案不止一個喔，找出對的卡片並舉起來。

8

說明：PPT3~7 分別介紹五感，並舉例說明，也可拿實物給學生操作體驗。

說明：配對遊戲，學生個別拿著五感的卡片，教師在白板上出題，學生判斷會用到哪些感覺，選出正確的卡片。

柔軟的毛巾

好香的便當

別人的穿著

走路的声音

甜甜的糖

電話鈴聲

9~10



耳聰目明遊戲

- 利用你的聽覺聽一聽是什麼聲音？
- 利用你的視覺看一看找到正確的卡片。

11

說明：配對遊戲題目，一共十二題。逐一呈現。

說明：綜合活動遊戲，耳聰目明。

② 第二節課：專心是什麼？

教學時間：40 分鐘。

教學目標：學生能利用情境圖觀察並表達出專心及不專心的表現。情境圖可視情況更換成學生上課情境或符合學生需求之情境。

專心是什麼？

12

說明：本單元第二節課-專心是什麼？

注意！看！

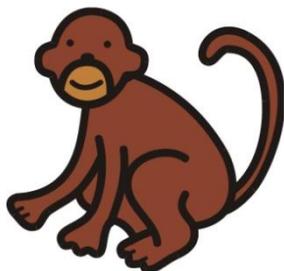


以下將出現10種不同的動物，請小朋友仔細看看有哪些動物？

13

說明：引起動機-注意看

一共有十種動物在十張 PPT 輪流自動呈現，請學生仔細看並把出現的動物記下來。



14~23

說明：圖片轉換的速度，教師可依學生能力調整，原設定為一秒跳一張。圖片可使用符合學生程度之圖或字，並依學生程度增減卡片。

你看到了什麼？

- 狗
- 鴨子
- 蛇...

24

說明：詢問學生看到什麼，有說出動物名稱就可加分，因本次不是在訓練記憶力，只要學生有專心在10秒內看到動物就給予鼓勵，不用全部答出。

你為什麼會記住呢？

- 都有仔細看前面。
- 沒有玩別的東西。
- 因為我很努力記住... 等。

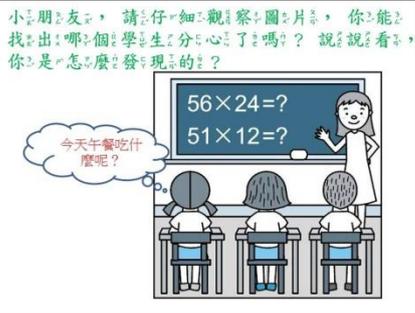
25

說明：誇獎分數高的學生並詢問他們秘訣。與學生討論要如何才能記住卡片內容？學生發表自己的方法，教師統整這些都是專心的表現，因為這些同學都有表現出專心才能看到且記住卡片的內容。

大家來找碴

26

說明：發展活動-大家來找碴。在以下呈現四個情境圖，請學生仔細觀察圖片，找出哪個學生分心了，請學生說說看是怎麼發現的。（也可延伸分享如果在這個情境下，不專心會發生什麼事？如果專心又會如何？）



27

說明：預期答案—上課在想午餐的事情，沒有專心。上課要想上課的內容才是專心。



28

說明：預期答案—有人桌上沒有課本，跟同學聊天沒有專心，拿出課本不聊天才是專心。



29

說明：預期答案—上課說話沒舉手，說不相關的內容沒有專心，專心聽講說話要舉手才是專心。



30

說明：預期答案—同學在發表有人在聊天沒有專心，要看台上的人注意聽才是專心。

專心到底是什麼？

專心就是當你在做某一件事時，你的大腦、手腳、眼睛、耳朵等等都在做同一件事情，沒有想別的事情就叫做專心。

專心的好處

專心的好處在於能很快做完該做的事情，並且能將事情做好。

31

說明：教師將學生發表的內容做總結，引導出專心的定義及好處。

專心小秘訣

1. 耳朵注意聽老師說話。
2. 眼睛認真看著老師或黑板。
3. 小手放在桌子上，有問題要舉手。
4. 屁股坐在椅子上。
5. 想著上課的內容。

32

說明：專心小秘訣。總結學生說的專心方法，再延伸到專心的秘訣，提醒學生在上課時應該如何才是專心的表現。

忘記專心怎麼辦？

- 看看隔壁同學在做什麼。
- 請和其他同學做一樣的事。
- 有問題時舉手問老師。

再玩一次遊戲

33

說明：學生如果在課堂中不小心分心了怎麼辦，教學生幾個能快速回到課堂的小方法。講解完畢後按右下角連結回引起動機遊戲，請學生用專心的態度再玩一次。

遊戲時間：小小棋手

• 規則：

1. 請左手拿一隻紅旗，右手拿一隻藍旗。
2. 請專心聽老師的指令將旗子舉起或放下。
3. 指令會不斷出現，直到有人做錯就停止。
4. 五次指令為一輪，通過五輪就過關。

34

說明：綜合活動小小棋手遊戲規則。

③ 第三節課：

教學時間：40 分鐘。

教學目標：利用小貓釣魚的繪本，分析故事中小貓釣不到魚的原因。進而引導出不是所有的訊息都需要注意，帶領學生分析故事中有用的訊息和沒用的訊息有哪些。繪本利用有聲書的方式，訓練學生聽覺注意力。

35

專心小高手

36~41



說明：第三節課-專心小高手。

說明：發展活動-繪本小貓釣魚，利用有聲書的方式進行故事，每頁有聲書結束後，教師可以在簡單重述一次

42

小考驗

- 請問小貓在釣魚時遇到了哪些事情？
- 跟我們上節課教的五感有沒有關係呢？
- 小貓在釣魚過程中接收到哪些感官刺激？哪些是有用的？哪些是沒用的？
- 有用的：
 - 視覺-看著魚竿、觸覺-手感覺魚竿在動。
- 沒用的：
 - 視覺-看到蜻蜓蝴蝶。

43

專心是什麼？

- 專心就是：
 1. 一次只做一件事。
 2. 不會被旁邊的事物影響。
 3. 只注意自己該做的事情。

說明：繪本內容問答。

說明：總結專心是什麼？利用簡單明瞭的說明讓學生了解專心應該是什麼樣子。

44

專心大考驗

- 分成兩組，專心組和干擾組，專心組要完成老師給的任務，干擾組可使用老師指定的方式干擾專心組，若專心組在時間內完成任務，則專心組獲勝。兩組交換進行。
- 專心組任務：抽籤決定。
- 干擾組：以不接觸身體的方式，在旁可用搗風、鈴鼓聲、拿有味道東西、利用電腦音效、玩具等來干擾專心組。

說明：綜合活動遊戲-專心大考驗。

說明：

④ 第四節課：

教學時間：40 分鐘

教學目標：學生利用前幾節課所學，用在遊戲任務中，本節課以大富翁遊戲進行學生學習成果驗收。

45

專心大富翁

46

專心是什麼？

- 專心就是
 - 一次只做一件事。
 - 不會被旁邊的事物影響。
 - 只注意自己該做的事情。

說明：第四節課-專心大富翁。

說明：複習專心是什麼？

47

專心大富翁

- 請打開附件電子白板附檔
- 檔名：1-1-4專心大富翁

機會	快問快答	倒退一格	快手達人		小小旗手	命運
耳聰目明	機會		前進二格	大家來找碴	翻翻樂	前進二格
暫停一次	命運				快問快答	
快問快答	終點←	大家來找碴			耳聰目明	
起點↑		翻翻樂	倒退一格	快問快答	小小旗手	暫停一次

說明：打開電子白板複檔專心大富翁開始遊戲。

說明：電子白板專心大富翁樣式。

<p>1-1-1-4</p> <p>1-1-1-5</p>	<p>4. 學生反應後教師統整：專心就是當你在做某一件事時，你的大腦、手腳、眼睛、耳朵等等都在做同一件事情，沒有想別的事情就叫做專心。</p> <p>5. 專心的好處在於能很快做完該做的事情，並且能將事情做好。例如：寫功課時、做勞作時、上課聽講時等等。</p> <p>●專心小秘訣</p> <p>教師總節學生發表的專心表現，並引導到上課時專心時應該有的表現</p> <p>(1)耳朵注意聽老師說話。</p> <p>(2)眼睛認真看著老師或黑板。</p> <p>(3)小手放在桌上，有問題要舉手。</p> <p>(4)屁股坐在椅子上。</p> <p>(5)想著上課的內容。</p> <p>6. 再將先前引起動機的PPT拿出來，再玩一次，並請學生以最專心的方式坐好，努力記住卡片內容。</p> <p>7. 獎勵每位學生專注的表現。</p> <p>備註：PPT中圖片可更換成學生真實上課的情形，並依學生狀況做不同的說明。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>●小遊戲：小小棋手</p> <p>規則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 請左手拿一隻紅旗，右手拿一隻藍旗。 請專心聽老師的指令將旗子舉起或放下。例如：紅旗舉起來，綠旗放下來。 指令會不斷出現，直到有人做錯就停止。 五次指令為一輪，通過五輪就過關。 <p>教師總結本節內容。</p> <p>第二節課結束</p>	<p>雙色旗(可用其他物品代替)</p>	<p>10</p>	<p>操作觀察</p>
<p>1-1-1-1</p> <p>1-1-1-2</p>	<p>第三節課開始-專心小高手</p> <p>靜心一分鐘</p> <p>一、引起動機</p> <p>老師假裝交代一些事情，並利用電腦在老師說話過程中撥放不相關的音效，並假裝忽略。引起學</p>	<p>耳聽目明音效</p>	<p>8</p>	<p>觀察</p>

	<p>生好奇分心後再引導到課程主軸。</p> <p>前幾節課學的還記得嗎？我們用五感接收環境的訊息，但是所有接收到的訊息都是有用的嗎？像剛剛老師在交代事情時你們是不是有聽到奇怪的聲音，這時候應該怎麼辦呢？接下來我們先看一個小故事。</p>	<p>電子 白板 PPT 35~44</p>	<p>20</p>	
1-1-1-1	<p>二、發展活動</p>			
1-1-1-5	<p>●繪本：小貓釣魚</p> <p>繪本呈現以有聲書的方式呈現，同時訓練學生聽覺專注力。播放過程中，可適時問答。</p> <p>教師引導：剛剛看了小貓釣魚的故事，請問小貓一開始為什麼釣不到魚？利用繪本故事內容，讓學生觀察並分享小貓釣不到魚的原因。</p> <p>教師引導：請問小貓在釣魚時遇到了哪些事情？跟我們上節課教的五感有沒有關係呢？分析小貓在釣魚過程中接收到的感官刺激有哪些，哪些是有用的？哪些是沒用的？</p> <p>有用的：視覺-看著魚竿、觸覺-手感覺魚竿在動。</p> <p>沒用的：視覺-看到蜻蜓蝴蝶。</p> <p>總結：</p> <p>專心就是</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 一次只做一件事 2. 不會被旁邊的事物影響 3. 只注意自己該做的事情 	<p>任務 卡、干 擾源</p>	<p>12</p>	<p>口頭</p>
1-1-1-2	<p>三、綜合活動</p>			
1-1-1-3	<p>●專心大考驗</p>			
1-1-1-4	<p>將學生分成兩組，專心組和干擾組，專心組要完成老師給的任務，干擾組可使用老師指定的方式干擾專心組，若專心組在時間內完成任務，則專心組獲勝。兩組交換進行。</p> <p>專心組任務：三分鐘內寫 1-50 不出錯、三分鐘內找出撲克牌 5 組配對、背出三首唐詩等。(教師可依學生能力訂定任務及任務時間，利用抽籤決定任務)</p> <p>干擾組：以不接觸身體的方式，在旁可用搨風、鈴</p>			<p>操作 觀察</p>

	<p>鼓聲、拿有味道的東西、利用電腦音效、玩玩具等來干擾專心組。(教師可用學生最常被吸引的干擾源)</p> <p style="text-align: center;">第三節課結束</p>			
<p>1-1-1-1</p> <p>1-1-1-5</p> <p>1-1-1-3</p> <p>1-1-1-4</p>	<p style="text-align: center;">第四節課開始-專心大富翁</p> <p style="text-align: center;">靜心一分鐘</p> <p>一、引起動機</p> <p>複習專心的要素：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 一次只做一件事 2. 不會被旁邊的事物影響 3. 只注意自己該做的事情 <p>二、發展活動</p> <p>●專心大富翁</p> <p>玩法一：玩法和一般大富翁規則相同，只是改為任務式進行，學生進到每一格都要執行任務，任務成功即可繼續前進，任務失敗就要停在原地一次，最先到達終點的就是贏家。</p> <p>玩法二：教師可以任務難易度給予積分，不論任務是否成功都可前進，任務達成就可拿到分數，最後以分數最高的玩家獲勝。</p> <p>機會命運：可放入求救卡、PASS卡、簡單卡等等，學生可在遇到困難時求救。</p> <p>(教師可依學生能力自行變換玩法)</p> <p>(若無電子白板使用也可直接將圖印成海報進行。)</p> <p>任務說明</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 翻翻樂：利用撲克牌散放在桌上，請學生在時間內找出相同數字的配對。 2. 耳聰目明：利用耳聰目明這套教材，隨機撥放不同聲音，學生在聽完後將所聽到的聲音說出。 3. 快手達人：在指定時間內寫出指定範圍的連續數字不出錯，例如：1-30、24-50。 4. 大家來找碴：時間內找出兩張圖片不同處。 5. 小小旗手：聽教師口令舉旗，時間內不出錯。 6. 快問快答：教師隨機出題考學生，例如：今天 	<p>電子 白板 PPT 45~47</p> <p>電子 白板 專心 大富 翁</p> <p>任務 道具 耳聰 目明 教材</p>	<p>5</p> <p>30</p>	<p>觀察 口頭</p> <p>操作 觀察</p>

	<p>幾月幾日？班上老師叫什麼名字？</p> <p>註：以上任務僅供老師參考，任務種類、時間及任務量依學生能力及教師考量後自行訂定。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>獎勵每位完成任務的學生，若尚有時間，可讓學生玩快手疊杯桌遊。</p> <p style="text-align: center;">第四節課結束</p>	<p>快手 疊杯</p>	<p>5</p>	
--	--	------------------	----------	--