

花蓮縣

112 學年

語文領域
[部首識字]

教材教法及評量方式

研發成果

『部』可思議

陳秋惠

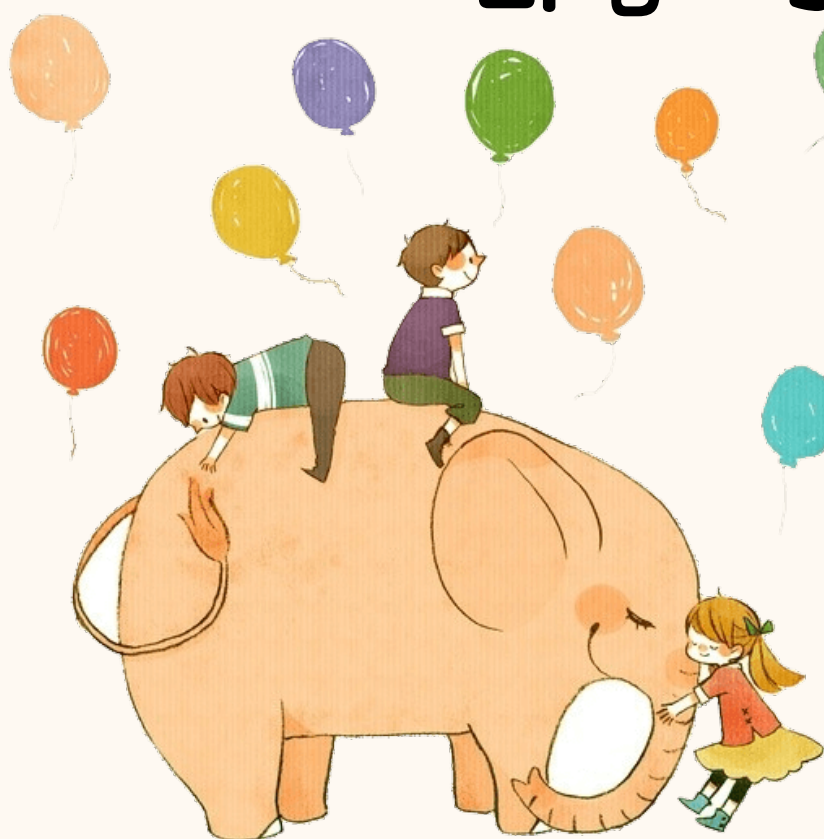
[合作團隊]

花蓮縣中原國小

陳秋惠

楊琰如

李雨柔



花蓮縣 112 學年
特殊教育

教材教法及評量方式

研發成果

目次

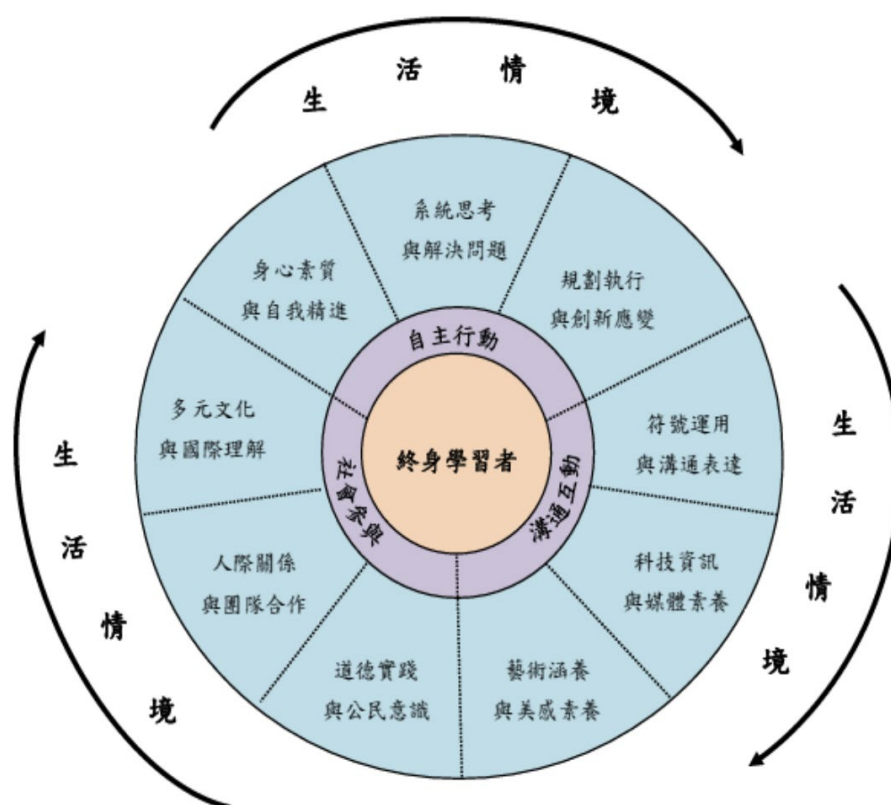
壹、研發緣起與規劃.....	01
貳、研發行動.....	07
一、社群工作坊.....	07
二、增能研討.....	10
參、行動成果.....	31
一、多感官融入教學之公開授課教學設計示例.....	31
◆六年級語文教學—楊琰如教師.....	33
◆五年級語文教學—陳秋惠教師.....	50
◆四年級語文教學—李雨柔教師.....	72
二、部首識字教學模組實作彙整.....	85
肆、行動尾聲歷程省思.....	100

壹、特殊教育教材教法及評量方式研發緣起與規劃

一、特殊教育教材教法及評量方式研發緣起

「成就每一個孩子—適性揚才、終身學習」為十二年國民基本教育本於全人教育精神的願景藍圖，發展出「自發」、「互動」、「共好」的理念(教育部，2021)，尤以總綱所論述之教育基本理念中，涵納入的個別特殊需求與弱勢群體等面向之兼顧，更彰顯特殊教育在十二年基本國民教育中與時俱進的重要性。

十二年國民基本教育的滾動圓輪意象



取自十二年國民基本教育課程綱要總綱 p3

教育部 110 年 2 月修正 (103 年 11 月發布)

以教育部國民中小學暨普通型高級中等學校階段之十二年國民基本教育「語文領域-國語文」課程綱要，首篇隨即點出其基本理念——「語文是社會溝通與互動的媒介，也是文化的載體」（教育部，2018）。

國語文學習的最終目標是培養學生具備「終身學習」的能力，這包括能夠靈活地使用語言，並在各種情境中有效地表達和溝通。這意味著學生應具備批判性思考的能力，能夠深入分析和評估各類文本與信息，同時具備創造力，能夠在寫作和溝通中展現創新和獨特的想法。學生應能夠欣賞和理解文學及其他文化作品，並從中獲得美感和文化知識。此外，學生應能夠將語言知識和技能應用於日常生活中，解決實際問題，並促進個人和社會的發展。

語文教學具有多面向之重要性，從溝通能力、批判性思維、文化理解到學術成就與職業發展都有深遠的影響。語文教學培養人們清晰表達思想、情感及需求的能力，進一步影響邏輯思維與問題解決。它還承載文化價值，使學習者更理解和尊重文化差異。語文能力與學業成就及職業成功密切相關，能夠提升學生在多學科學習及職場表現中的競爭力。上述內容對語文教育的重要性不言而喻，且影響學生各方面發展面向甚廣。

面對語文學習內容隨年級逐步加深與加廣，知識結構螺旋向上

的精進，特殊教育需求學生的學習往往因為受限於其個別需求，需要特教教師進行相關課程調整，予以簡化、減量…等策略之介入。主編為現場特教教師，任教於資源班多年，深感在學習場域上，針對普通班的特殊教育需求學生，安排包含以抽離或外加方式之語文相關課程，期待提供特殊生更支持，以提升其語文能力。

然而，面對特殊生的學習效能較弱，需要花費更多的學習時間，如何能夠有限的教學時間，提升其語文學習效能，亦為現場教學實際會遇到的困境，包含語文領域涉及之教學內容如此廣泛，部分教師為了打造特殊需求學生基礎識字能力，花費了大量教學時間，在這過程中是否遺落了某些重要的語文能力養成而不自知？又或者遵循識字為學習的基礎，但面對生字數量龐大，只好依據高頻字系統進行減量參考，但長時間實施後，發現當下的生字減量是合理的教學內容調整，但逐年刪減後，卻缺乏一個系統性的生字回顧脈絡，容易導致學生可能在學習高年級生字過程，無法識得課文中的部分基礎字（中低年級在減量調整中遭到刪除的生字），又或者早已遺忘先前學習過的生字，導致識字量遲遲無法有效累積，進入反覆教學的生字迴圈。

編者身為資源班教師多年，對於語文教學之系統能力經歷了不同的嘗試，依然感受到語文教學之複雜性，並持續思考是否有可能

突破一直以來遇到的瓶頸，同時也會好奇，其他資源班教師是否也面臨類似的困境？亦或者有更佳的解決之道？因此偕同資源班教師們一同走入教材教法與評量研發之行動計畫，希望在行動中透過討論看見教學歷程的更多可能性，除了提出以「部首識字」為系統介入的發想嘗試，也期許透過特殊教育教材教法及評量方式研發計畫，讓特教教師們可以相互交流語文教學的理念與作法，激發出更多的火花。



▲圖片說明：計畫委託東華大學特教系 廖永堃、鍾莉娟教授擔任審查指導

二、特殊教育教材教法及評量方式研發規劃

(一) 方案成員介紹：『部』可思議之行動團隊

◆精神總部—花蓮教育處特幼科

◆行動監督—東華大學特殊教育學系廖永堃、鍾莉娟教授

◆指揮中心—花蓮縣中區特教資源中心

◆行動總部—中原國小資源班行動小隊

角色	行動總監 資源班教師	行動者 001_ 資源班教師	行動者 002 駐點巡迴教師
年資	>15 年	<2 年	<3 年
姓名	陳秋惠	李雨柔	楊璇如
成員 形象 照片			
人格 特質	INFJ-A 理想倡者	INFP-T 溫柔調停者	INFJ-T 和諧倡者
組織 任務	計畫組織 制定策略 激勵團隊	創造想像 組織支持 維持和諧	謹慎思考 創新應變 團隊精神
團隊 成員 特點	組織能力強、注重 細節；制定明確的 目標；擅於規劃、 執行和跟蹤任務； 邏輯和分析能力 強；能有效管理團 隊	為團隊成員提供支 持；積極、樂觀和理 想主義；認真傾聽以 表達對他人的欣賞； 盡量逃避人際衝突； 創造積極的團隊環 境；努力保持團隊和 諧	開放、靈活、隨和 適應性強、願意接 受新想法；重視人 際關係；擅長建立 持久且有意義的聯 繫；能激勵和支持 團隊成員

(二) 計畫實施相關規劃

花蓮縣 112 學年特殊教育教材教法及評量方式研發計畫

壹、實施依據

- 一、花蓮縣特殊教育專業研習中長程發展計畫（110-114 年度）。
- 二、中華民國 112 年 7 月 6 日府教特字第 1120134017 號函辦理。

貳、實施目的

- 一、提昇本縣各教育階段相關人員自編教材應用能力。
- 二、提昇本縣課程教學實務之設計規劃能力。

參、相關單位：

- 一、計畫主辦單位：花蓮縣政府教育處
- 二、計畫承辦單位：花蓮縣立中原國小
- 三、學術合作單位：國立東華大學特殊教育學系

肆、工作項目：

由承辦單位花蓮縣立中原國小透過校內特教教師組成教材研發小組，透過社群工作坊、增能研討與公開授課等方式，進行特殊教育教材教法及評量方式之專業合作交流，委任國立東華大學特殊教育學系廖永堃教授與鍾莉娟教授予以計畫擬定與執行之指導，辦理花蓮縣 112 學年特殊教育教材教法及評量方式研發計畫。

伍、特殊教育教材教法及評量方式研發工作運作模式

研發期程為 112 學年度，包含兩階段：第一階段為 112 學年度第一學期（2023 年 8 月 1 日至 2024 年 1 月 31 日），第二階段為 112 年第二學期（2024 年 2 月 1 日至 2024 年 8 月 20 日）。

◎運作方式分為：社群工作坊、增能研討、教學模組設計討論等三向度，同時並進。運作內容於後面的篇章加以詳述。

(三) 實施場域

花蓮縣花蓮市中原國小資源班



貳、特殊教育教材教法及評量方式研發行動

一、社群工作坊

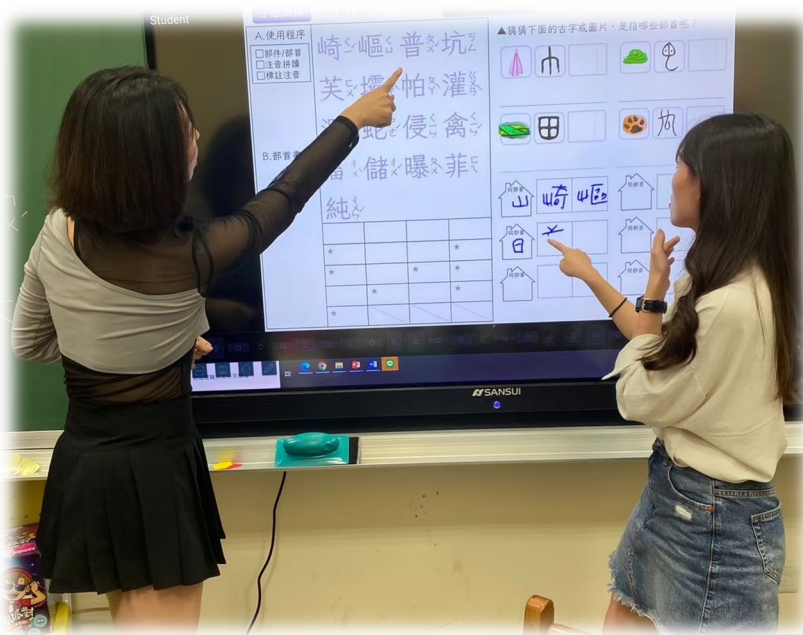
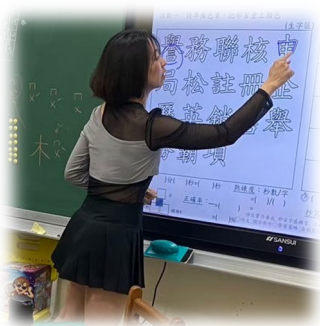
本次由承辦單位花蓮縣立中原國小資源班教師陳秋惠，邀請校內資源班教師夥伴組成教材研發小組，透過社群工作坊、增能研討與公開授課等方式進行特教教材教法及評量方式研發。

社群工作坊形成之學習型組織—「透過經驗造成行為或能力的永久改變」之學習，將人員做刻意的安排形成之「組織」，以達成某些特定的目標密集之對話形式。本次行動方案組成成員主要目的為了提升特教教師們在特殊教育教材教法及評量方式研發知能，透過增能教師進而促進特殊需求學生學習效能。在行動歷程中，強調的是持續不斷地學習，以及組織成員之轉化與改變的演進過程，而非侷限於設定單一最終目的。因此，形成組織成員可以藉由不斷的學習且把握學習的機會是相當重要的，而組織的氛圍與運作也因成員學習氣質與經驗基礎而形成不同的組織氛圍。

[社群工作坊之運作內容]

社群工作坊運作除議題設定共五場外，由於社群主要成為為共同場域之工作夥伴，自然而然容易形成討論氛圍，因此亦包含數次不定期討論。

場次	研討主題	主講分享人
1	資源班語文教學探討—識字教學	花蓮縣中原國小資源班教師 陳秋惠
2	高年級學習障礙學生之部首識字教學實務探討	花蓮縣中原國小資源班教師 陳秋惠
3	高年級腦性麻痺學生之部首識字教學實務探討	花蓮縣宜昌國小巡迴教師楊 琰如/花蓮縣中原國小資源 班教師 陳秋惠
4	中年級自閉症學生之部首識字教學實務探討	花蓮縣中原國小資源班教師 李雨柔/花蓮縣中原國小資 源班教師 陳秋惠
5	高年級認知困難學生之部首識字教學實務探討	花蓮縣中原國小資源班教師 陳秋惠



▲◀圖片說明：
社群工作坊的對話實況，時而嚴肅時而歡笑，共同聚在一起進行教學對話，也一併分享學生們的學習概況，真是幸福的一件事情。

二、增能研討

本次方案行動中，原訂兩次增能研討主題為語文教學經驗分享以及資訊融入語文教學兩大議題，但隨著方案中的夥伴在社群工作坊中的教學對話，看見每位教師起始經驗大不同，對於語文教學的模式多半尚在摸索中。因此，增能研討保留原訂的語文教學經驗分享，但資訊融入語文教學的主題則暫緩，改以桌上遊戲的卡牌融入為主題，讓教師們可以先從實體教材教具出發，下階段再思考資訊教學融入之發展性。以下分別介紹兩次的增能研討活動：

(一) 生字部首在語文教學地圖中的脈絡關係

一般學校語文課堂節數安排為每周五節語文課程，進度規劃約為一課語文份量。然而資源班所服務的對象為特殊教育需求學生，個別教育需求差異性大，往往因諸多可能因素，導致其學習效能偏弱，以至於即使完整抽離語文課程的學生，也難以在同樣的時間內趕上原班級教學進度。因此，特教老師在資源班的教學安排上，更需進一步參考學生能力表現以及領域科目綱要，針對學習內容、學習歷程、學習環境與學習評量之向度進行課程調整。其中，針對學習內容的調整方式之「簡化」、「減量」、「分解」、「替代」、「刪除」等

作法中，其中的「簡化」與「減量」更是普遍常會運用到的策略。

資源班教師同時在資源有限之排課制度限制下，除了需要因應學生個別需求，還需要顧及授課分組學生組成之個別落差，從中取得教學的平衡，盡力讓每一位學生都能有最大化的學習效益。然而從編者多年在教育現場的經驗，發現教育安置於資源班的特殊教育需求學生所接受的語文課程安排，與教師個人教學經驗極為相關。部分教師仍受限於學校氛圍中之普通班進度壓力，對於具備有部分抄寫與識讀能力的特需學生，依然選擇大量「趕課」，讓孩子在資源班的課程中極盡所能地完成普通班課程要求，包含國語習作的完成以及評量試卷的加強等等。簡單來說就是還原普通班教學現場，差別在於場域移至資源班，透過縮減學生人數，增加個別指導時間的優勢，進而給予特需學生課程的支持。然而上述形式，看似能夠趕上進度但卻難以兼顧到孩子是否對所學確實達到理解與應用的學習效能。

相較於盡力趕完普通班教學進度的選擇，部分資源班教師則是自行視情況刪減部分課程內容，亦有資源班教師認為

識字為最重要的基礎，主要以生字教學為主要授課內容。編者在教學現場多年，經歷了上次不同調整方式之嘗試，深感雖然識字為閱讀之基礎，但資源班的語文教學絕非唯有識字為大，應須思考識字教學本身在完整語文課程地圖中所扮演的腳色地位為何？一般學生的語文教學的願景為何？針對特殊教育需求的學生又將如何轉化？識字能力最終將帶領孩子走向哪裡？在前往的路上，除了識字的教學，在有限的教學時間中，特教教師是否忽略了哪些重要的環節呢？

在實際教學現場中，特教教師除了需要對自身的教學專業與規劃時時進行省思與增能，編者認為更需要有更多的專業之間的交流，走入彼此的課室進行教學對話，聽聽看其他教師是怎麼思考的，課程是如何運作得，更能幫助教師個人在反思中有多元的促發。因此，第一站的增能研討，在編者的協調聯繫後，方案夥伴們一起走出花蓮，前往新北市秀朗國小，走入資源班教師，與莊慧娟老師直接進行語文教學對話。原設定的增能研討講題設定為「生字部首在語文教學地圖中的脈絡關係」，莊老師從「特殊學生的語文能力發展與教師備課」切入，在同為資源班教師的語文教學經驗分享中，逐步走入生字教學的對話。

由閱讀成分之關係與重要性我們可以知道，閱讀的基礎是聽力詞彙(心理詞彙)，這是每個人出生後在環境中習得的詞彙。不論是語文學習之認字或是理解，或是其他領域學習，都需要以既有的詞彙為基礎，由此可知「聽覺理解」是閱讀理解的基礎。特殊教育教師藉由日常互動與課程教學時，可觀察到特殊教育學生個別不同程度的語文能力，教師再依據「特殊教育學生語文發展能力通用架構」，幫助學生建立語文學習鷹架、編寫適性教材提供適切的語文學習環境等，方能協助學生更有意義的「語文學習」。

閱讀是自主學習的重要表現。當學生對於學習教材具有控制感，亦能提升學生學習動機，達到更有效果的語文學習歷程。當學生有意願學習認字、具有持續學習語文的動能，學生就可以由原本已認識的字，再去學習更多新的字詞，是培養基礎自主學習的方式。而當學生識字量逐漸地提升，可以增強學生閱讀能力並獲得更多知識。

「特殊教育學生語文發展能力通用架構」的設計，一方面提升學生閱讀能力，一方面以尊重、適性、適時調整教材的方法方式，充分讓學生對於原本感覺困難的語文學習，有了不同的面貌，期待每位參與講座之教師都能發現此設計的優勢處。

摘自新北市秀朗國小 資源班 教師 莊慧娟

2023.12 月增能研討分享



走進不同的教室，看見不同的教學樣貌



認識教室與教學環境安排



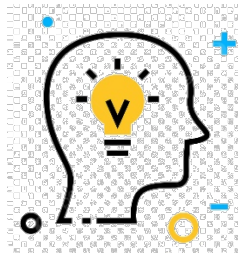
▲► 圖片說明：秀朗國小資源班教室(一年級)

新北市秀朗國小資源班因應學校特殊需求學生人數與教師人力安排，每位資源班教師以年級進行分責，此次的講師(莊慧娟老師)積極爭取負責資源班一年級學生之學科教學，期待能夠為孩子打下穩固的學習基礎。能有機會走進別的教室，大家都很積極地了解教學環境安排的異同。



增能研討

我見我思



對話教師

♥ 李雨柔

一開始是抱著想了解其他縣市學校的資源班是如何運作的心情去聆聽分享，同時也思考該如何設計語文教學。

我的省思如下：

1. 語文理解是孩子想自主學習才可以識字（回到閱讀-聲韻覺識影響）

老師在講座中強調，語文教學的核心在於提升孩子的語文理解能力，讓他們能夠自主學習並識字，閱讀與識字之間的關係緊密，聲韻覺識的培養對於識字非常重要；識字的最終目的是為了閱讀，若僅是識字而無法應用，將失去其真正的意義，通過閱讀來提高孩子的詞彙量和理解能力，才能真正幫助他們在日常生活中靈活運用所學的字詞。

2. 營造舒適語言環境

營造一個舒適且支持性的語言學習環境對於學生的語文發展至關重要，老師分享了多種教學策略，包括自編教材、使用生活化素材等，這些都能幫助學生在輕鬆的環境中學習語文，例如：透過遊戲、故事及日常生活中的情境對話，讓學生能在無壓力的環境中學習，進一步激發學生的學習興趣和動機。

3. 聊天的重要性

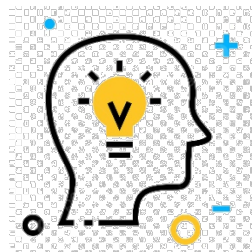
老師強調了日常聊天在語文學習中的重要性，透過與學生的日常對話，不僅能提升口語能力，還能增進師生之間的關係，促進學生的語文學習興趣和動機；口語學習是閱讀和書寫能力發展的重要基礎，這與日常聊天的實踐密不可分。

☆思考：

1. 推動部首教學（回到我個人的動機）
2. 營造語言自然情境。



增能研討 我見我思



對話教師

♥ 楊琬如

◎思考一、語文教學之聽說讀寫排序：

對於特殊教育學生在語文學習的首要目標為何？我認為孩子學習語文的主要目的是能和這個世界互動與對話，建立友誼及體驗世界的美好。特殊教育學生之學習管道有多種形態，而聽與說是學習的初始，讀與寫是紀錄學習的一種方式（符號相關），雖然聽說讀寫同等重要，但在語文學習當中，我認同慧娟老師的觀點，語言學習是非常重要的，所以部首教學的學習重點為：發展語言能力，並能增進生活理解與技能應用。

◎思考二：語言「環境」的重要性（環境營造優先於技能訓練）：

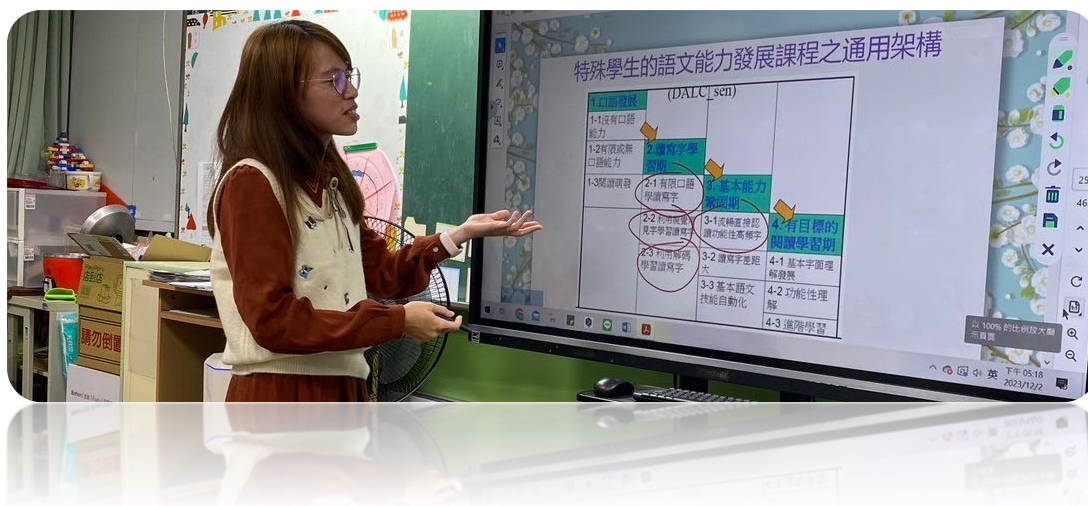
回想起嬰幼兒語言發展歷程，孩童觀察環境並嘗試與環境互動，接著出現語言反應，即是語言發展的第一步。面對特殊教育學生語言能力相對較弱的情形下，語言環境營造顯得更為重要，比起刻意提供句型進行語文教學，不如提供自然情境，學習語文相關知識—生活詞彙命名與認識、文本議題的思考與表達、聆聽理解與回應，提供孩子自由表達想法的機會。

◎思考三：部首教學的能力層次：

對於教材研發計畫的初步發想階段，想要以部首為始，發展出一套適用所有類型學生的語文教材，後來發現設計教案時難以聚焦重點，以致於無法設計出符應學生學習能力的部首教學。

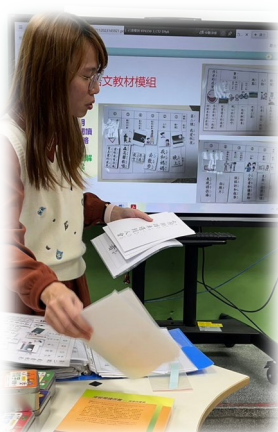


此次研習，慧娟老師分享能力摘要表，將語文能力發展分為不同階段、層次與學習目標，這讓我想到了部首教學能參考此架構，建構出部首學習的層次目標，藉由部首學習地圖，掌握學生的能力落點。



▲圖片說明：增能研討_莊慧娟老師簡報分享

▼圖片說明：莊慧娟老師分享教室內的教材設計實務與推薦參考教材/書籍





▲◀圖片說明：熱烈的教學對話

感謝莊慧娟老師打開教室的門，以敞開的無私分享，以及教學的熱情，迎接遠從花蓮來的我們，更是端出自家教室內豐富的語文教材設計招待遠從花蓮來的我們。同為資源班教師，能夠有機會走入其他老師的教室，一起以最接地气的方式，展開教材設計理念與教學實務的對話，實在是令人熱血沸騰，也更加打開彼此的視野，透過對話交流，有更多思維的澄清與反思。

(二)遊戲式學習-卡牌設計應用在語文及社會情緒領域

原定第二站增能研討，設定主軸為科技融入特殊教育教材設計，但在社群研討過程，發現方案成員在行動過程中，仍需要多一點時間進行語文課程與教材之結構調整，在識字教學—部首識字的嘗試，也因為各教學組別的學生個別差異，在行動之下仍有著個別差異。因此，在前一站的增能研討講師莊慧娟老師的媒合下，我們認識了桌遊設計高手—李承泰老師。在討論過後，轉而將第二次的增能研討，設定以遊戲式學習為主題，在教材教具製作的面向，先設定為卡牌遊戲的融入。以下為本次增能講師之簡介：

增能講師

學歷：

國立臺灣科技大學 應用科技研究所

李承泰

國立臺灣科技大學 應用科技研究所 博士
後研究員



我投入教育桌遊的研究領域已有七年的時間，期間與多位中小學老師一同合作設計桌遊、發展桌遊教學活動，並以行動研究探討其成效，目前也協助指導台北市立大同高中與基隆市立八斗高中桌遊設計課程的學生作品。

桌遊的特徵包括玩家面對面進行遊玩，並使用配件與遵循規則來達到目標。桌遊具有不插電的特性，不需數位載具即可進行活動，且開發桌遊的技術門檻與成本皆較低，易於開發。桌遊最大的特色之一是具有即時回饋機制的特性，讓玩家可以根據遊戲給予的回饋重新調整決策和行動，以獲得更積極的結果。

我鼓勵特教教師可以針對學生的特質與教學目標設計屬於自己的情境式小桌遊(The Mini Contextual-based Board Game)，藉由多元的遊戲路徑與結果，讓學生在遊玩的過程中，思考自己在遊戲中所做的各種決策和其影響。我建議一個桌遊的知識量為一個知識點、概念，或是您想傳達給孩子的一個觀念即可。結合真實情境的故事元素，將桌遊元件設計不同種類的遊戲元件。在此，我建議使用卡牌，卡牌正反面可以使用文字或圖形置放分解的子概念，藉由配對、組合、排序三個遊戲機制，讓孩子進行遊戲式的自主學習。對於特教生來說，可以幫助他們以一種非正式但有效的方式來進行學習。我期待各位老師也能嘗試與投入教育桌遊的領域，一同為特教孩子的學習另闢一條新穎、有趣又有效的路徑。

摘自教師 李承泰 2024.5 月增能研討分享



♥ 這一次，我們邀約更多夥伴，一起前往增能研討與對話♥





當我們聚在一起，手牽手一起增能一同前進—這一刻顯得如此「特」別！❤



承泰老師分享一套有關歷史教學的桌遊，大家就由手機查詢，進行筆記，尋找解答。參與者全心投入的風景，課堂中滿了笑聲，是教師也期待在課堂中可以看見的學生樣貌！



主動積極
快樂沉浸
有效學習





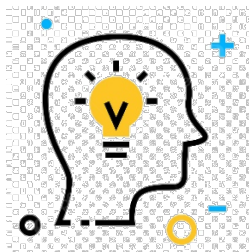
後記：

分享結束，有沒有問題想要提問？當大家靜默消化資訊的片刻，原本窩在角落聆聽的莊慧娟老師，立刻從衝出來：「有沒有人要問問題？如果沒有，我要問了喔！我有一大堆問題想要提出來！我怕我問很久…。」慧娟老師提出教材設計與課程需求上的相關問題，熱切把握這樣的交流對話機會，展現出特教老師致力於提升特殊需求學生之學習效能，所投注的努力，包含不斷自我精進，以及主動與他人展開對話，也為新進的老師們做了很棒的示範！



增能研討

我見我思



對話教師

♥ 宋文涵

今天經由講師的分享我才對桌游有更深的認識，我知道桌游可以搭配老師的教學內容增加學生學習的興趣，但是不了解設計桌游的理論基礎。

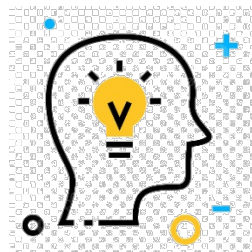
我教學時也會融入桌游，教學的當下覺得我製作的桌游還不錯，因為學生願意玩、跟學習內容有關聯，而且遊戲進行中沒有卡住的地方，不過參加這場研習後，我才發覺我使用的桌游似乎只有單純的玩遊戲，失去了我原訂要讓學生學習的部分，只是將最表層的知識轉化成遊戲，其實可以設計的再深入一些，加深內容。

另外這次研習幫助我打破對桌游的迷思，一直覺得由於資源班同堂課的學生數不多，較難進行桌游，沒有想到桌游也可以用在入班宣導或是 IEP 會議，也可以在桌游設計上表明，使用對象需要哪些能力才能夠玩，這些都是我沒有想過的。這場研習讓我對目前教學上設計或使用桌游的部分有很大的啟發與幫助！



增能研討

我見我思



對話教師

♥ 楊琬如

♠ 心得省思一：進行遊戲式學習的初衷？

特殊教育學生對於知識的習得需要反覆輸入與提取，且多為被動式學習，以致於課堂中多為教師知識的傳輸，學生難以展現其思考歷程。遊戲式學習最明顯的特點是引起學習動機，將認知元素包含於遊戲中，因此想要將遊戲式學習融入教材研發中的目的為一引起動機、主動學習、願意反覆練習。



♠ 心得省思二：教育桌遊設計架構：好玩（遊戲元素）＋學到（認知元素）

◎動機層面—特殊學生覺得好玩的元素？

研習分享中，承泰老師列舉多項影響遊戲動機的因素，而特教學生覺得遊戲好玩的元素可能包含情境關聯→成就滿足→自信挑戰。在長期學習挫折的學生中，產生自信心無疑是重要的事情，而在教學現場，看到孩子開心展現笑容的時刻多為成功的那一刻，因此在遊戲式學習的設計中，需要提供成功經驗，並給予自信挑戰的機會。

→方法：任務分級（初級/中級/高級），自由選擇或教師規定循序漸進。

◎認知層面—如何把認知元素融入遊戲式桌遊？

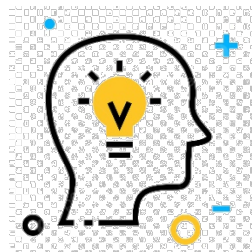
前提是知識的架構需要清晰且符合邏輯，目前對於部首的知識內容可以區分為形音義，但整體的架構方向還不是非常明確，以致於目前初步的卡牌構想停留在古字、部首字與圖卡，後續要如何應用仍需討論。

♠ 心得省思三：遊戲式桌遊的理論深厚，設計思維縝密：

在實際聆聽承泰老師分享前，我對於遊戲式學習的知識內容認識表淺，僅認為是卡牌的配對或簡單應用，在交流分享後，才發現遊戲式學習背後涵蓋諸多教育心理的因素、遊戲組合配置的規劃，以及檢核遊戲的成效與是否達成目的，這讓我大開眼界也產生興趣，設計遊戲的過程中是需要經過縝密的思考、對話與討論，才能設計出符應教育目的的桌遊。

（續）

增能研討 我見我思



對話教師

♥ 楊琰如

(續上頁)



♠ 心得省思四：看到提示輔助與鷹架系統：

通過老師實際桌游的介紹，才發現原來一套桌游需要涵蓋各項提示策略與搭建鷹架，讓學生能根據線索促進知識的思考與應用，可能受限於教學對象的認知發展，我只知道簡易的卡牌配對模式，但在這裡不僅看到完整的設計理念，也看到後設認知的自我檢核，同時將學習策略融入其中。

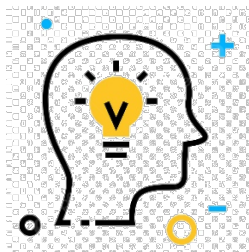
♠ 心得省思五：遊戲式學習的氛圍需要營造：

經過桌游試玩的歷程，會發現老師不僅帶領大家玩遊戲，更厲害的是營造遊戲的氛圍，包含音樂布置、情境說明與規則介紹，默默營造一個競爭動機與挑戰的心理，感受到緊張刺激的氛圍感。

▼ 圖片說明：增能研討交流對話



增能研討 我見我思



對話教師

♥ 潘文瑄

一直嚮往「在遊戲中學習、快樂學習健康成長」的學習方式。
市面上的桌遊多難與課本連結，這次桌遊研習學習自己製作桌遊該有的基本要素，讓我去思考還有哪些是我在設計桌遊時需要的條件元素。

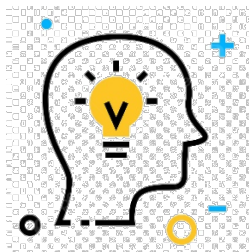
- 一、 學生本身的能力：
認知能力、知識常識、
反應速度、動作肢體
- 二、 學生對遊戲的興趣和喜好：
存在參與感、歸屬感、
成就感，是學習的動力來源。
- 三、 學習目標：
知識相關、社交互動、
組隊或個人、肢體動作



*桌遊不一定需要精美漂亮，也可以簡單容易上手，就像連連看、配對、組合、排列等等設計概念，桌遊的使用方式、邏輯概念也是學習的範圍。



增能研討 我見我思



對話教師

♥ 郭秀惠

不管是大人還是小孩都喜歡「玩」，從「玩」過程中帶來愉悅感、挑戰成就感。桌遊是老少咸宜，像麻將已經流傳千年以上，至今還是很棒的身心復健活動！「玩」更是小孩的天性，身為特教老師的我們更是要應用在教學設計上，更是能增進學習動機，也能提升學習成效。

從桌遊卡牌設計的理論理解好玩的三大元素：

- 一、自由度和控制感。
- 二、不確定性與新奇感。
- 三、成就感。



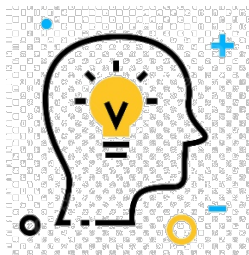
還要再帶入我們想要的讓學生學到的三大認知元素：

- 一、專注力。
- 二、記憶提取與認知思考。
- 三、後設認知。

訂下學習目標，思考確認我們想要孩子學到的各種學習能力，才能帶給孩子更多。所以未來的卡牌設計我會鼓勵小朋友提出自己的想法和建議，讓他們知道自己的想法是被重視的，這樣可以激發他們的創意。也可以設計可選擇遊戲道具，讓他們思考如何運用不同的道具來創造有趣的遊戲玩法，幫助他們培養想像力，對於未來設計出的卡牌遊戲充滿期待！

很感謝主辦單位給我機會學習到新知識，與這些志同道合的年輕老師共同學習，使我也充滿衝勁與活力！

增能研討 我見我思



對話教師

♥ 李雨柔

1. 桌游形式的扭轉

一開始想要設計的部首桌游想要呈現多項認知層面向度，所以想得比較複雜，但其實桌游的形式可以只是簡單的紙牌，重要的是桌游的知識架構，所以對於部首卡牌的方向需要再思考。

2. 遊戲的氣氛營造

記得在進行桌游活動時，講師說明規則，其中包含倒扣分數，這就會讓我們先有了競爭緊張的感覺，搭配音樂會更讓人投入到遊戲中。

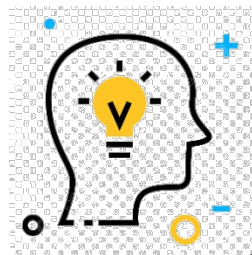
3. 遊戲式學習之目的



會希望是引起學生學習動機，提升自信，不過在看講師分享桌游成效時，某次研究是看學力檢核還是定期評量成績來判定，我就會思考我使用桌游的目的是什麼，第一是對於課堂的參與度是否有提升，第二就會是認知層面的部分。



增能研討 我見我思



對話教師

♥ 詹馥萱



這次參與卡牌研習，有很多新的靈感和感觸！很認同夥伴分享的現況，特教的孩子在融合的潮流下，面對的反而是還沒準備好的環境、還沒準備好的普通班老師，因此他們在班上，常常也只是「存在」於班上，很難真正有參與感、好的學習效能，而普通班老師也確實難以顧及這樣的孩子，形成一種僵局甚至惡性循環。

之前是以特教老師的視角，很習慣會思考如何讓教學更有趣、更有鷹架來協助孩子，卡牌、桌遊是常用的好互具。現在以普通班導師身分，考量的不只是單一學生，而是要讓團體上課成效達到最大化，同時又想兼顧特殊孩子的需求，好的萬用互具反而更加重要！！

這次研習，很大的收穫，是「回歸基本」。不禁想起科技還沒有那麼發達、聲光刺激玩具還不氾濫的時期，簡單的互具或遊戲，孩子一樣能玩，甚至能創造出更多的變化，我想教學其實也不用複雜，越簡單反而越能有層次。老師可以做的，是幫學生把課程拆解，建構出重要的核心觀念，接著利用適合他們的遊戲，讓全部的人都能有學習動機和參與機會；搭配程度差異，老師只要在規則或進行模式作調整，就能讓程度較落後的孩子藉由「實戰加深印象」，程度較佳的孩子擔任軍師「統整、教學」，各自在自己可以進步的環節學習。而老師更可以從旁觀察，獲得新的靈感再嘗試！再繼續玩教學！

參、行動成果

一、多感官融入教學之公開授課教學設計示例

在透過一段時間的內部初探、外部增能、社群討論…，在共備過程中彙整出語文教學中的部首教學共識，並與現場實務教學結合形成三組不同型態的授課模式嘗試。教學現場的執行三位教師仍分屬不同現場，透過公開授課啟動，讓三位教師得以有更完整的交會，以及教學行動的落實，在教材教法以及評量之實施啟動更深入的對話。

部首識字教學，強調生字辨識與意義化過程，透過部首的提取與意涵認識，輔助識字上的效能與應用。因此，在教學對話中，三位教師取得共識，將生字教學聚焦於部首意義，並利用多感官教學（Multisensory Teaching）融入部首教學，強化特殊生對部首字形之提取及部首意義記憶，進而強化生字概念。教學過程中，透過同時調動學生的多種感官（如視覺、聽覺、觸覺、嗅覺和動覺）來增強學習效果。此方法基於「感官整合」的理論，強調學生在學習過程中越多地使用感官，越能提升記憶與理解力。真實教學場域中，三位教師分別以抽離語文型態之小組進行課程調整，下表呈現三位資源班教師之教學行動，並於後續呈現教師個人公開授課中部首目

標字教學模式實施焦點分析。

部首目標字教學模式實施焦點分析

教師	楊琰如	李雨柔	陳秋惠
數量	單一部首	單一部首	字族部首(5 個)
部首目標	皿	辵	糸、言、阜、 示、禾
目標生字	盤、盆、盒、盞	退、近、進、遠	組、詛、阻、 祖、租
心理詞彙概念	(器皿類) 盤子、木盆、茶 盞、餐盒	(方位類) 後退、前進、靠 近、遠方	(且字族) 組合、詛咒、阻 擋、祭祖、租金
操作活動	黏土塑型	手指印章	部首卡牌遊戲
教學時間	40 分鐘	40 分鐘	40 分鐘
教學對象障礙類別	腦性麻痺 2 位、智能障礙 1 位、多重障礙(病弱+智能)1 位	自閉症 1 位、情緒障礙(選緘)1 位	學習障礙 2 位 (識字型)
認知程度	輕度認知障礙	輕度認知障礙	認知能力相當於同儕
備註			包含前一堂舊經驗 5 組部首與心理詞彙

◆六年級語文教學—楊琰如教師

『部』可思議：生活中的器「皿」



由楊琰如教師授課組別教學對象共有四位，皆為六年級分散式資源班學生，授課方式為抽離國語文每週5節（全部抽離），小組學生皆有認知缺損情形，並個別有複雜特殊需求，包含肢體動作功能輔助、口語構音問題與身體疾病照護等，因應此組學生有認知困難情形，因此安排課程以抽離為主，以多元學習管道習得相關知識，強調生活應用能力，考量個別差異進行課程設計，以下針對教學設計、學生基本能力與整體教學運作概況進行分享。

（一）教學設計資訊摘要：

1. 教學設計：楊琰如教師
2. 主要領域：國語文
3. 相關領域：學習策略
4. 教學時間：一節(每節 40 分鐘)
5. 班級型態：分散式資源班
6. 教學模式：完全抽離課程
7. 教學年級：六年級
8. 學生人數：四位
9. 教學執行：楊琰如教師

（ 圖片：教學小組情境示意圖）



(二)教學對象基本能力暨需求分析

【教學對象 A：小翔】

1. 學生性別：男
2. 障礙類別：腦性麻痺(伴隨智能障礙)
3. 與國語文學習相關之具體能力分析：



【聽】

聽覺理解力弱，指令聆聽片段，難以掌訊息重點，僅能抓取部分且簡單的詞彙訊息。



【說】

構音困難致使口語能力受限。



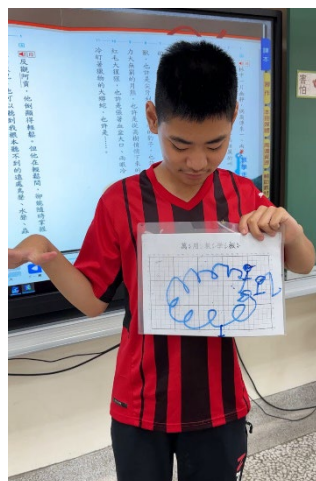
- 能唸讀課文與仿說簡短語句，但缺少詞素概念，導致唸讀流暢度不佳，前後難以連貫。
- 拼音不穩定，無法依賴注音進行閱讀，但擁有低年識字量，在反覆指認下能建立短期記憶，但因為國字形體複雜，容易產生形近字混淆情形，容易遺忘且誤用。
- 抽象概念認知困難，影響閱讀理解效能，難以靈活理解與運用生活性詞彙，對於故事前因後果與脈絡難以理解。



【寫】

- 右手攣縮，書寫功能與視知覺能力弱，仿寫能力佳，較少出現部件或筆劃缺漏情形。
- 國字獨立提取產出有顯著困難，多仰賴仿抄書寫。體而言，難以使用書寫或注音拼讀方式進行溝通表達效能不佳。

(▼圖片說明：小翔閱讀理解課程_筆記策略分享)



◎ 本單元學習因應個別差異之調整：

- ✧ 具體明確的指令（輔以肢體提示）
- ✧ 將教學重點列點，並提供視覺輔助
- ✧ 使用具體表徵取代口語描述（實體物/影音圖像）
- ✧ 識字量減量，反覆唸讀指認融入資訊應用，利用平板電腦進行拼讀訓練

◎ 其他：個案主要以生活性學習目標為主。

【教學對象 B：小宇】

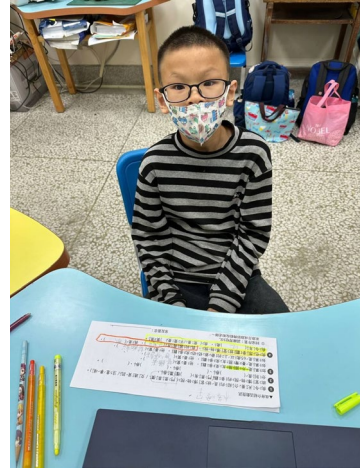
4. 學生性別：男
5. 障礙類別：腦性麻痺(伴隨智能障礙)
6. 與國語文學習相關之具體能力分析：

(▼圖片說明：融入生活語文_生活文本認識應用)



【聽】

聽覺理解能力為相對優勢，能聆聽對話並透過繪畫或筆記方式，完整紀錄段落線索，但僅侷限在個案有經驗的內容文本。



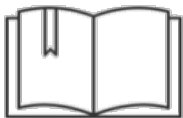
【說】

- 構音困難(舌根化)，無法快速聆聽與理解個案表達內容。
- 能產出高階詞彙，也能進行連貫表達，但在說話的內容組織上，較為零散片段。



【寫】

- 受到視知覺功能影響，導致仿寫能力弱，且書寫速度過快，書寫部件堆疊在一起，若給予結構提示框，能改善產出的辨識度；但若熟悉國字結構，能夠提取出文字並進行獨立書寫，且書寫品質較仿寫佳。
- 雖能書寫國字，但國字應用能力不佳，易致使產生同音異字情形，使用電腦打字輸出，在選字時亦會有相同的問題。



【讀】

- 能在無注音輔助下進行閱讀，能理解基礎文本訊息，但在抽象事物的理解上，仍需提供多元的學習歷程與策略。

◎ 本單元學習因應個別差異之調整：

- ✧ 使用替代溝通管道（注音拼讀板/平板）。
- ✧ 搭配圖片、實際操作與概念澄清。
- ✧ 平板拼讀訓練，強調選字正確性。

◎ 其他：個案服用過動藥物的穩定情形，明顯影響課堂參與及學習效能。

【教學對象C：小愷】

1. 學生性別：男
2. 障礙類別：多重障礙
(智能障礙+身體病弱)
3. 與國語文學習相關之具體能力分析：



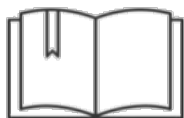
【聽】

聆聽功能正常，抓取訊息能力較弱，無法判斷訊息間的重要程度，時常將次要訊息納入筆記中，以致於難以表述段落重點。



【說】

- 口語表達動機與能力佳，願意嘗試猜測與回應各式問題。
- 能獨立說出造詞，但造詞的品質不精確，會有同音字誤用情形。



【讀】

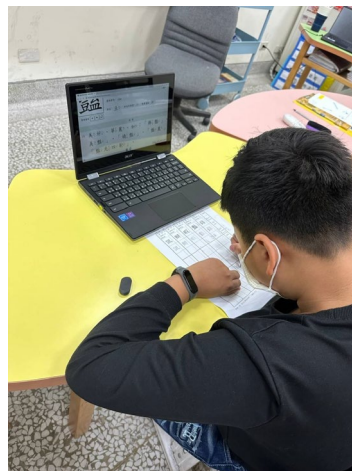
- 能在無注音輔助下進行閱讀，推論型問題或抽象概念難以獨立核對文章訊息以作答，甚至經教師講解後仍難以理解該內容，呈現似懂非懂狀態。



【寫】

- 同音異字情形：在無教師引導下，能獨立產出本課目標國字(小範圍)，但對於獨立產出語詞和句子(大範圍)，會出現同音異字情形。
- 書寫筆劃缺漏：有基礎書寫能力，但容易增加或缺漏筆劃，經教師提醒仍難以覺知是否缺漏。

(▼圖片說明：小愷用網路字典，查找生字資訊)



◎ 本單元學習因應個別差異之調整：

- ✧ 提供選字策略，包含部首意義應用與網路字典查找。
- ✧ 搭配圖片、實際操作與概念澄清。
- ✧ 國字部件顏色區辨

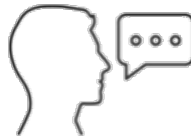
【教學對象 D：小娟】

1. 學生性別：女
2. 障礙類別：智能障礙
3. 與國語文學習相關之具體能力分析：



【聽】

抓取訊息能力弱，且處理速度緩慢，致使個案僅能記得前段訊息，而忽略後端訊息。

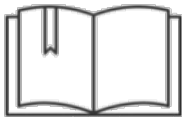


(▼圖片說明：小娟進行國字部首提取測試)



【說】

- 難以回應開放性問題，詞彙量少，語句組織力弱，難以短時間提取腦中詞彙，對話速度緩慢。



【讀】

- 能自行唸讀無注音之文本，整體來說，朗讀能力尚可，能跟隨原班同儕進行文本唸讀。
- 生活經驗不足，對於抽象詞彙理解困難。



【寫】

- 字跡端正工整，能自行產出造詞與造句，但時常出現同音異字情形，產生國字誤用問題。

◎ 本單元學習因應個別差異之調整：

- ✧ 提供選擇性問題，適時確認個案是否理解。
- ✧ 提供等待回應時間、圖像提示與句型提示。
- ✧ 搭配圖片、實際操作與概念澄清。
- ✧ 提供選字策略，包含部首意義應用與網路字典查找。

(三)教學設計依據

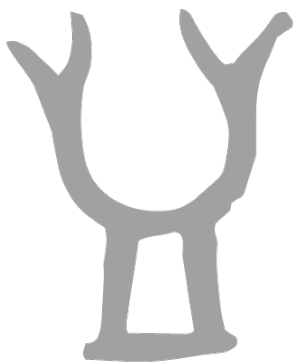
核心素養 第三學習階段	總綱核心素養項目	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。
	領域核心素養具體內涵	國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。
學習重點	學習表現	4-III-2 認識文字的字形結構，運用字的部件了解文字的字音與字義。
	學習內容	Ab-III-3 常用字部首及部件的表音及表義功能。
融入議題	☐ 家庭教育 ☐ 生命教育 ☐ 品德教育 ☐ 人權教育 ☐ 法治教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☒ 資訊教育 ☐ 性平教育 ☐ 科技教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原民教育 ☐ 防災教育	
	學習主題：運算思維與問題解決 實質內涵：資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	
學習目標	1-1 能透過器皿圖像的輔助，說明部首的意義。 1-2 能藉由字形圖像細節，使用黏土製作目標部首(皿部)。 1-3 能使用網路國語小字典，查找部首相關字。	

(四)教學活動設計

一、 引起動機

- 古字源圖像猜測：(活動時間：約5分鐘)
- 提示階層：古字源圖像線索→古字源意義線索
- 揭示今日的部首主題—皿部

A. 圖像線索



B. 意義線索



C. 揭示主題



▲圖片：引起動機活動使用之圖卡教材——古字源圖像猜測活動

【古字源圖像猜測活動】此階段最重要的目標為引起學生學習興趣，透過教師的情境營造，請學生化身為部首偵探，根據各項提示線索，猜測古字圖像與何種主題相關（器皿）。

- (1) **甲骨文圖像**—古字源呈現包含字形演變與意義串聯，請學生觀察字源結構（視覺提示），猜測此為何種物品，建議教師將學生發想之成果紀錄於黑板上，且對於積極提問之學習態度給予肯定，營造開放有趣之猜測歷程。
- (2) **意義線索**—對於五花八門之猜測答案，接下來需要聚焦學習主題，教師提供意義線索(口語提示)，請學生確認自己的猜測答案。提示需要貼合學生生活經驗，經過一個個提示呈現後，學生應能逐步聚焦且肯定答案，藉此增強成就動機。最後展示古代器皿圖像，將甲骨文字、器皿圖像與口語線索進行核對。

✧ 提示一：屬於一個物品

✧ 提示二：可以盛裝食物

✧ 提示三：兩邊有手把可拿取(可加入動作提示)

- (3) **揭示部首主題**—在此須強調「器皿」詞彙，器皿的說法較少出現於學生生活經驗中，因此需要說明容器的別稱，也可以稱為器皿。部首偵探找到重點部首—皿部。



(▲圖片：聯想猜測活動)

部首意義：經由列舉的詞彙歸納得知，皿部大多與器皿有關，教師引導學生統整器皿的意義與皿部的意涵。

C.

【部首意義】

A. 尋找部首：請學生尋找字詞中隱藏的皿部首。

B. 部首重點：教師統整皿部意義—與器皿有關。

C. 部首的位置判斷：請學生觀察盆、盤、盒與盞四字，皿部的位置(字形結構)，皿部大多為上下型結構，位於國字的下方。

盆 盤 盒 盞

(▲圖片：皿部相關國字多為上下型結構▼公開授課教學現場)



三、
發展活動2

- 皿部基本資訊介紹
- 部首基本訊息
- 部首圖像製作（多感官操作）
- 部首廣播通知（口語表達訓練）

A. 部首懸賞資訊

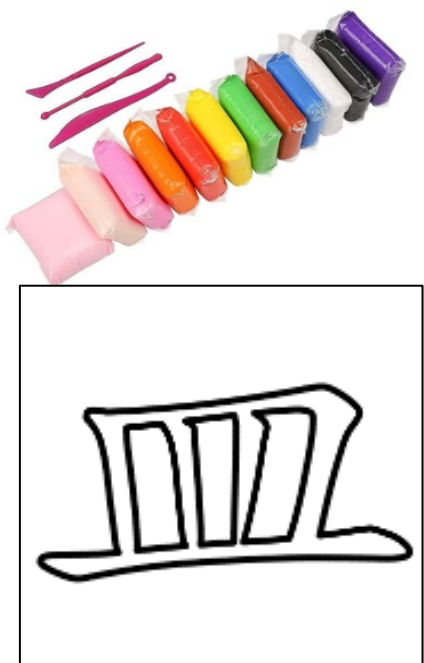
	<注音>
	<筆畫>

（▲圖片：學習單一部首資訊）

→此部分針對部首筆畫數進行教學，原因在於課程主軸後段為部首應用，需要透過國語小字典(網路字典)中的部首查找功能，尋找皿部相關字。

A【部首懸賞資訊】

- (1) 注音：ㄇㄧˋ ㄣˇ，由教師引導學生填寫注音，針對構音困難且注音拼讀困難之學生，提供選項指認或注音拼讀板指讀抄寫。
- (2) 筆畫(筆畫名稱+筆畫數):5 畫，引導學生說出正確的筆畫名稱，並請學生數筆畫。



▲圖片：操作底板
磅數較厚紙製作

B【部首圖像製作】（字形與多感官教學）

- (1) 器皿外形特徵的觀察：請學生觀察器皿圖片，找出器皿的共同特徵，總結器皿三重點。
- (2) 字形三重點：器皿外框、器皿紋路、器皿底座。
- (3) 皿部字卡製作(黏土)：教師說明如何使用輕黏土製作皿部字卡。
 - 請學生挑選三色輕黏土
 - 教師提供箕部首卡
 - 請學生依據字形三重點，分別使用三個顏色完成皿部字形的製作。

◎此次採用媒材為輕黏土，對於腦性麻痺學生可提供易操作媒材(毛球、毛根、沙畫)供學生選擇。

[多感官操作成果]



▲小翔-腦性麻痺
自行選擇使用黏土，需要教師協助將黏土戳揉成長條狀，小翔再將黏土黏貼到底板位置。



▲小宇-腦性麻痺
個案本有注意力不集中及衝動問題，但在黏土活動的過程中專心穩定，沉浸於操作當中。



▲小愷-多重障礙
對於黏土操作經驗較少，一開始直接將黏土片狀黏貼至底板，經過提示後才產生細長線條。



▲小娟-智能障礙
擁有高度近視，適時提醒操作距離，但精細動作佳，有耐心完成操作任務。

C. 部首廣播通知(口語表達練習)

我今天要介紹的部首是()，這個部首和()有關
外型重點分別是：器皿()、器皿()、器皿()，
總筆劃數是()劃。

這個部首和()有關，皿部的國字有
(盆)、(盤)、(盒)、(盞)。



(▲圖片：學習單一口語表達練習模板)

C【部首廣播通知站】

- (1) 模板口述練習：請學生根據教師提供之句型模板，在無填入提示詞下，獨立進行口說分享。
- (2) 主要訓練學生口語表達能力，在括弧中不填寫正確答案，而是透過腦袋的反覆資訊提取，達成知識輸出的流暢度。

◀ 圖片：

腦性麻痺學生在肢體操作上較困難，精細動作之任務部分由助理教師輔助。



四、綜合活動

- 學習策略融入—網路字典操作
- 回家任務說明



▲ 圖片：國語小字典—
部首索引功能

【國語小字典應用】—部首查找

- (1) 教師任務說明：請學生透過國語小字典網站，使用部首索引方式，尋找血部相關國字。
- (2) 教師複習執行步驟(先前已練習)：
 - 請學生開啟平板，點選教育部國語小字典網頁。
 - 點選部首索引
 - 從中選擇一個血部相關字，寫在小白板上。

學生造詞並說明此國字與血部意義關聯。

受限於時間狀況，此部分並未施行成功，因網路查字典能力已於先前訓練過，因此作為回家任務，將血部的國字與造詞紀錄下來，於下節課向同學分享。

運用部首可以應用至學習策略，
用電腦查字典，完成自學能力。



(五) 議課交流討論

以下為兩位教師之公開授課觀課紀錄表。

觀課教師	陳秋惠	觀課日期	113 年 5 月 31 日
授課教師	楊琰如	教學年/班	六年級/資源班
教學領域 教學單元	語文領域/單一部首—皿部		
學習內容	1-1 能透過器皿圖像的輔助，說明部首的意義。 1-2 能藉由字形圖像細節，使用黏土製作目標部首(皿部)。 1-3 能使用網路國語小字典，查找部首相關字。		
教學觀察	教學活動(min)	學生參與度	觀課回饋或記錄
	引起動機：古字源圖像猜測(5mins)	☒ 高度參與 ☐ 中度參與 ☐ 低度參與	反應熱烈，但翁生較害羞，大部分是安靜聆聽。
	發展活動一：常見器皿、心理詞彙、部首意義(10mins)	☒ 高度參與 ☐ 中度參與 ☐ 低度參與	每個學生內在心理詞彙基礎不同，可以發現有些基礎字彙孩子看圖片無法命名，但在引導後，可以有不錯的展現。
	發展活動二：皿部基本資訊介紹(20mins)	☒ 高度參與 ☐ 中度參與 ☐ 低度參與	腦麻的學生黏土部首活動受限肢體靈活度，花費較多時間，但學生展現高度興趣！
	綜合活動(5mins)	☐ 高度參與 ☐ 中度參與 ☐ 低度參與	來不及進行。
優點	(1) 教學目標清晰，與教學活動環環相扣！ (2) 教學結構富有組織，從引起動機後進入心理詞彙，層層堆疊，循序漸進。 (3) 多元感官嘗試，利用黏土部首塑型，讓孩子做中學習，充分引發孩子興趣。		
回饋意見	(1) 部首詞彙的選取，木盆相對與孩子的生活經驗較遙遠，建議可以改成臉盆，較貼近生活；茶盞與保鮮盒亦可以再思考是否有更貼近生活經驗的連結語詞。 (2) 教學過程清晰有結構，且生動活潑，學生參與度很高！		

提問 (議課紀錄)	(1) 部首詞彙的選取，茶盞屬於較少使用的語詞(與學生生活較不貼近)，在選取相關詞彙時的相關考量為何？(教學者回應當初教學設定語詞主要以容器為主，因此有了相關語詞的連結)。 (2) 綜合活動無法完成是否因為教學時間無法順利亦或是中途決定刪除該活動？(教學者回應主要是黏土操作比預期還要花費時間，但同學們很投入，因此等孩子們順利完成已經下課鐘響)。
觀課者 自我省思	(1) 心理詞彙的切入與奠基是語文教學很重要的一環，特別是針對語文發展較落後的孩子，在閱讀經驗以及生活語言經驗較為缺乏，而心理詞彙是符號發展之基礎，若學生在心理詞彙匱乏，則會加重後續符號學習之認知負擔，因此在教學環節將心理詞彙基礎奠基納入起始活動，是相當重要的！ (2) 多元感官之教學，刺激學生之語文學習多元管道，增加學 印象之外也能夠提升動機！然而，在透過相關活動如動手捏黏土塑形部首的過程，牽涉動作協調能力，對於腦麻學生有較高的挑戰，相對費時。若著重教學效能，可思考用其他活動替代，但是雖然費時，我們卻看見孩子們興致勃勃且渴望完成的動機，不免引發另一個角度的思考，何謂學習效能？因為孩子不擅長而產生的費時，在教學活動上的定義似乎屬於事倍功半(針對符號學習而言)？但教學歷程所涵蓋的目標，除了學科目標之外，其中的動作經驗與成就經驗亦為重要的向度，透過稍微費時卻飽受孩子喜愛的操作活動，所達成的符號學習歷程，同時富含樂趣與動作體驗成就，屬於符號學習的附加價值，看似與語文學習目標無直接相關，卻是維持學生興趣的重要內涵，成就孩子可以持續投入在相關領域的學習！因此，在考量學習樂趣與教學效能間的平衡，在教學課堂中的拿捏實在是一門大學問！

觀課教師	李雨柔	觀課日期	113 年 5 月 31 日
授課教師	楊琰如	教學年/班	六年級/資源班
教學領域 教學單元	國語文/單一部首—皿部		
學習內容	Ab-III-3 常用字部首及部件的表音及表義功能。		
教學觀察	教學活動(min)	學生參與度	觀課回饋或記錄
	引起動機：古字源圖像猜測 (5mins)	☒ 高度參與 ☐ 中度參與 ☐ 低度參與	學生反應熱烈，因猜測的回覆是較抽象的，故翁生較無法回應。
	發展活動 1：生活中的器皿 (15mins)	☒ 高度參與 ☐ 中度參與 ☐ 低度參與	教師積極引導孩子，誘發心理詞彙。
	發展活動 2：皿部基本資訊介紹(15mins)	☒ 高度參與 ☐ 中度參與 ☐ 低度參與	黏土活動讓每位學生發揮創意呈現，同時也發現孩子對於皿部有不同的詮釋方式。
	綜合活動：分享皿部字卡(5mins)	☒ 高度參與 ☐ 中度參與 ☐ 低度參與	學生十分喜歡自己的作品，因時間關係，部分活動來不及進行。
優點	(1) 教學架構清楚，師生教學互動佳，默契良好。 (2) 多感官教學活動引起學生學習動機，創造成功經驗。 (3) 學習單設計很棒，目標明確！		
回饋意見	可以參考孩子對於皿部的發想融入教學中！		
提問 (議課紀錄)	製作皿部字卡是否可以撤除提示，給予空白透明片讓學生嘗試(類似後測)?		
觀課者 自我省思	先前進行課程時，很少這樣完整精細地教一個部首，經由琰如的嘗試，讓我也想試試看這樣的教學模式！		

(六)教學者的個人省思—

▲ 前測的重要

在教學過程中，揭示今日教學主題時，有個案立即表達一皿部(其他學生跟隨仿說)，此情形致使教師無法清楚學生的先備能力，建議在進行教學活動前進行前測。

*部首前測向度：字形書寫、字音唸讀、意義運用也就是部首之形音義，並且延伸測得部首相關國字的認讀與造詞，來篩選教師教學的目標國字。(搭配 Wordwall 遊戲式活動，增添樂趣)



(▲圖片：特別關注文靜類型學生，給予優先發表之機會)

▲ 心理詞彙—於部首教學的角色

會將其納入教學設計的首要環節，原因在於心理詞彙能加深部首意義與國字的連結刺激。觀察此堂課的教學脈絡，讓學生由同類型語詞帶入國字的認識(國字符號意義化)，更有助於學習的幫助；假設今天由國字帶出語詞，就必須單純死背硬記，認知歷程上就無法透過生活經驗輕鬆類化至文字符號的認識。

→ 對於認知困難學生，心理詞彙的誘發相對於符號的輸入產出更為重要，當心理詞彙成功誘發後，更能幫助智類學生的生活適應，以及能提升習得部首與相關國字的學習效能。

▲ 多感官教學

為了增強學生的學習動機與記憶保留，此次嘗試多感官教學，觀察發現多感官融入多項能力—肢體動作、手眼協調、視覺空間、社會技巧等，同時訓練腦性麻痺學生經多向度能力整合。在教學之初，因為沒有特別在操弄黏土的技巧上進行教學，驚訝發現大多數學生無戳揉黏土呈長條狀的意識，藉此延伸兩種模式：

- A. 教學法的引導細節（筆畫名稱顏色區辨、字形結構記憶區辨）可多加著墨。
- B. 讓學生自由創作，同時觀察學生在無輔助的情形下，其真實能力的展現。



▲▼圖片：學生多感官操作之引導歷程與綜合成果



▲ 時間掌握/課程架構安排

在教材教法研發上，遇到很大的瓶頸—就是所欲教學的重點過多，較難有脈絡及連貫性的教學架構，且課程方向有很多模式：

- (1) 單一部首教學：適合低年級、初階部首學習者
- (2) 相似部首教學：對於部首概念有基礎認識→進行澄清比較
- (3) 多部首教學（字族）：適合高年級、同音異字情形改善



之前貪心的將多項能力與模式融入於單一課堂中，但這樣衍伸出過於發散與時間倉促問題，經過與夥伴們共同觀課議課後，打破我對部首教學的節數框架。

【刪減教學活動+教學重點拆解】

可將部首意義教學與部首應用教學拆為兩節課進行，起初擔憂無法在一節課融入兩種目標，目前看來，一個部首設定為兩節課也是可行方法之一，更可以放慢速度搭建更多鷹架。



◆五年級語文教學—陳秋惠教師

『部』可思議：【且字族】部首偵探—「阜、糸、禾、示、言」



由陳秋惠教師授課組別教學對象共有三位，皆為五年級分散式資源班學生，授課方式為抽離國語文每週5節（全部抽離），小組學生皆無認知缺損情形。小組中有兩位學習障礙學生，語文學習受限讀寫的困難，學習明顯落，有一位自閉症學生，讀寫能力佳，但語言使用能力受限自閉症特質，主動表達能力較弱，主要以數學抽離課程為主，語文以原班學習為主，僅有部分語文課程需求時段會進行臨時性語文課堂抽離。以下針對教學設計、學生基本能力與整體教學運作概況進行分享。

(一)教學設計資訊摘要：

1. 教學設計：陳秋惠教師
2. 主要領域：國語文
3. 相關領域：學習策略
4. 教學時間：一節(每節 40 分鐘)
5. 班級型態：分散式資源班
6. 教學模式：完全抽離課程
7. 教學年級：五年級
8. 學生人數：三位
9. 教學執行：陳秋惠教師



(►圖片：教學小組情境示意圖)

(二)教學對象基本能力暨需求分析

【教學對象 A：小綺】

1. 學生性別：女
2. 障礙類別：學習障礙(識字型)
3. 與國語文學習相關之具體能力分析：

(▼圖片說明：小綺考試服務_電腦報讀情形)



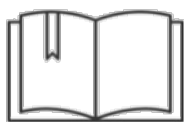
【聽】

• 聽覺學習為主要優勢，理解力佳且記憶力佳



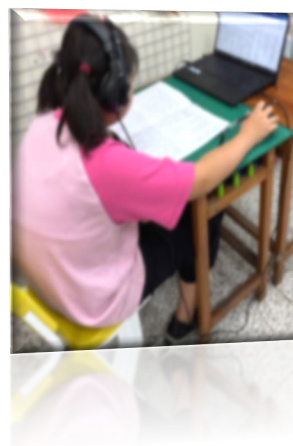
【說】

• 口語表達為主要表達優勢管道，但心理詞彙持續累積中，簡單口語表達無礙，深度推理與深層表達，需要較多時間組織，提取速度較慢，口語表達經驗尚需加強，練習完整結構的表達。



【讀】

• 識字量不足，符號識字容易有相似字混淆，或提取困難，因此書面閱讀管道為學習相對弱勢管道，唸讀流暢度不佳，影響閱讀理解。





• 書寫極為困難，仿寫速度慢，獨立書寫時，即使熟悉的文字(如自己的姓名)，仍需要花費長時間完成姓名文字結構，且輸出品質不穩定。

【寫】

4. 本單元學習因應個別差異之調整：

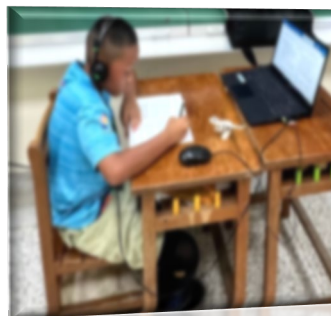
- ◇ 擴充學習輸入管道，輔以多感官輸入管道，提升個案訊息接收效
- ◇ 建議多以聽覺為主要優勢管道，輔以視覺資訊對照。
- ◇ 提供學習輸出管道替代方式，改以口說替代文字書寫。
- ◇ 小肌肉執行效能較弱，電腦打字效能尚在培養中。
- ◇ 輔以重點註記或遮蔽等學習策略，降低認知負荷，提升學習效能。

5. 其他：家庭較無法提供學習支持，需營造大量語言互動環境。

【教學對象 B：小薰】

1. 學生性別：男
2. 障礙類別：學習障礙(識字型)
3. 與國語文學習相關之具體能力分析：

(▼圖片說明：小薰考試服務_電腦報讀情形)



【聽】

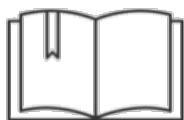
• 聽覺理解能力為相對優勢，但長期學習參與度較不理想，語言刺激較缺乏，心理詞彙未達同齡學生，導致聽理解產生困難。



【說】

• 口說表達能力無礙，能進行簡單概念對話。

• 整體表達內容品質不若同儕，表達語句較短，語彙較侷限。



【讀】

• 識字力不足，加上自行混淆，提取困難，導致閱讀較無法流暢，但能夠閱讀較簡短，簡單格式的內容(如試卷題目)，但容易出錯，影響理解效能。



【寫】

• 仿寫能力尚可，書寫動作能力佳。

• 獨立提取書寫能力困難，嚴重影響學習參與動機。

4. 本單元學習因應個別差異之調整：

- ◇ 使擴充學習輸入管道，輔以多感官輸入管道，提升個案訊息接收效
- ◇ 建議多以聽覺為主要優勢管道，輔以視覺資訊對照。
- ◇ 多提供語言刺激，營造語文學習環境，擴充心理詞彙與經驗。
- ◇ 提供學習輸出管道替代方式，改以口說或打字替代文字書寫。
- ◇ 輔以重點註記或遮蔽等學習策略，降低認知負荷，提升學習效能。

5. 其他：為校內棒球隊員，家庭較無時間關注學習，缺課率高，作業執行度不足，服用藥物控制注意力不足不穩定，影響學習參與效果。

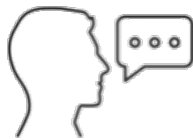
【教學對象C：小安】

1. 學生性別：男
2. 障礙類別：自閉症
3. 與國語文學習相關之具體能力分析： (▼圖片說明：小安課堂中與教學者的互動情形)



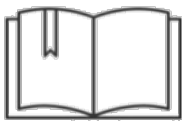
【聽】

- 聽覺理解尚可，但較訊息量增加，需要給列點加強重點理解。
- 具因果或是需要推理與推論之聽覺內容，較難理解語言中的隱喻意涵。



【說】

- 口頭表達較為被動，多以點頭或肢體表示意見。
- 口語表達內容較為簡短，多為關鍵語詞，少有完整句或複雜描述。
- 遇社會與情緒相關之事件無法口述清楚，需協助釐清表達內容。



【讀】

- 能透過拼音認讀亦能流暢認字，在文本閱讀上表現流暢，但較難理解閱讀內容之意涵，僅能理解較表層的意思。



【寫】

- 書寫能力可，但不愛書寫。
- 能獨立提取文字，但較難靈活進行語詞應用。



4. 本單元學習因應個別差異之調整：

- ◇ 提供大量心理詞彙刺激，提升情境理解能力。
- ◇ 鼓勵嘗試表達，將內在思考轉換為語言輸出。
- ◇ 強化字義與推測策略，提升語文脈絡理解。

5. 其他：個案僅部分語文策略相關課程會彈性抽離，平時語文學科以原班學習為主。

(三)教學設計依據

1. 核心素養第三學習階段

(1)總綱核心素養項目

E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。

(2)領域核心素養具體內涵

國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。

國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。

2. 學習重點

(1)學習表現

2-III-1 觀察生活情境的變化，培養個人感受和思維能力，積累說話材料。

4-III-1 認識常用國字至少 2,700 字，使用 2,200 字。

4-III-2 認識文字的字形結構，運用字的部件了解文字的字音與字義。

特學 1-III-1 分辨訊息中的細節差異。

特學 1-III-5 將需記憶的學習內容與既有的知識產生連結。

特學 2-III-4 正向分析自己的學習表現。

特學 4-III-4 自我檢核和記錄學習過程及結果。

(2)學習內容

Ab-III-1 2,700 個常用字的字形、字音和字義。

Ab-III-2 2,200 個常用字的使用。

◎Ab-III-3 常用字部首及部件的表音及表義功能。

特學 A-III-1 訊息中的細節差異。

特學 A-III-3 學習內容的記憶方法。

特學 B-III-4 學習表現的分析方式。

特學 D-III-4 記錄學習過程和結果的方法。

3. 融入議題：資訊教育

學習主題：運算思維與問題解決

實質內涵：資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。

4. 學習目標：

(1)能看圖示並掌握意涵的前提下，以口說表達對應與且字族相關的十組心理詞彙（組合、祭祖、阻擋、租金、詛咒、沮喪、蠅蛆、姐妹、幫助、狙擊）。

(2)能從目標字中區辨出言、糸、阜、禾、示五個部首。

(3)能利用部首圖示卡圖示聯想，掌握言、糸、阜、禾、示五個部首的字形與變形部首字形。

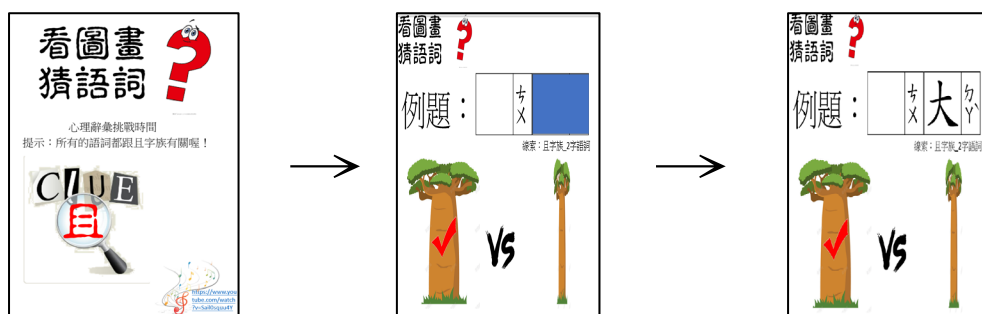
(4)能透過掌握言、糸、阜、禾、示五個部首的意義關聯輔助目標字區辨。

5. 其他：無。

(四)教學活動流程設計：

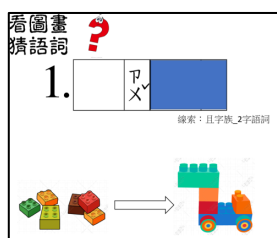
- 看圖畫猜語詞：(活動時間：約5分鐘)

一、引起動機

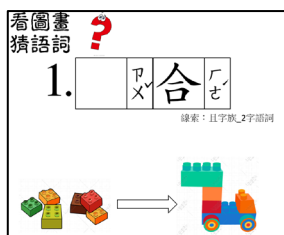


▲圖片：引起動機活動使用之教材簡報—看圖畫猜語詞活動

【看圖畫猜語詞活動】首先讓學生透過遊戲簡報進行看圖畫猜語詞，先以視覺圖畫呈現，吸引學生注意力；再來，引導學生從拼音字提示獲得字音線索，但須注意的是此處提供的注音拼音能力，屬於友善提示條件，若學生拼音不穩定可協助其拼出讀音，給予明確的語音聽覺提示(注音拼音在此非必要先備條件)，為提示過程中但說出藍色框的字；最後鼓勵學生藉由填空字格數確認語詞字數，並透過圖示理解語詞意涵，搶答預測合理語詞。教師可以藉由學生的預測回答，觀察學生所具備的心理詞彙基礎，以及相關學生是否具備相關連之生活經驗。



(▲圖片：搶答畫面)



(▲圖片：公布答案)

左圖呈現出教學簡報圖像，撥放時以動畫呈現，搭配緊張音樂，營造限時搶答氛圍，惟須留意引起動機活動，以鼓勵作答為原則，若學生回應非預期答案，不予扣分或負面評價，建議將焦點著重在學生的心理詞彙流暢發散性聯想，毋須太過糾結解釋錯誤語詞涵義，以免過多產生認知負荷，造成學習失焦。

建議教師可以「再想想…」、「還有沒有其他答案？」…等正向回應，鼓勵持續發想，踴躍提取心理詞彙大膽發聲，以利在活動時間內掌握學生心理詞彙與生活經驗表現。

在公布答案後，可利用事先發下的操作學習單，進行勾選檢核，在右欄學習單示例之詞意理解欄位，若透過圖示猜對語詞，可透過自我檢核後在(圖□)之方框中打勾，若語詞疑似有同音誤用他詞的可能性，可鼓勵學生利用語詞立即造句，以透過正確語用來確認學生是否真正具備該心理詞彙概念。

(▼圖片：教學者說明活動規則)



(▼圖片說明：操作學習單)

題號	目標語詞(拼讀)	詞意理解						
例題	<table border="1"><tr><td>ㄘ</td><td>ㄨ</td><td>ㄉ</td></tr><tr><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td><td>ㄉ</td></tr></table> 大	ㄘ	ㄨ	ㄉ	ㄨ	ㄨ	ㄉ	圖□ 句□
ㄘ	ㄨ	ㄉ						
ㄨ	ㄨ	ㄉ						
1	<table border="1"><tr><td>ㄆ</td><td>ㄨ</td><td>ㄏ</td></tr><tr><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td><td>ㄏ</td></tr></table> 合	ㄆ	ㄨ	ㄏ	ㄨ	ㄨ	ㄏ	圖□ 句□
ㄆ	ㄨ	ㄏ						
ㄨ	ㄨ	ㄏ						
2	祭 <table border="1"><tr><td>ㄐ</td><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td></tr><tr><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td></tr></table>	ㄐ	ㄨ	ㄨ	ㄨ	ㄨ	ㄨ	圖□ 句□
ㄐ	ㄨ	ㄨ						
ㄨ	ㄨ	ㄨ						
3	<table border="1"><tr><td>ㄆ</td><td>ㄨ</td><td>ㄏ</td></tr><tr><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td><td>ㄏ</td></tr></table> 擋	ㄆ	ㄨ	ㄏ	ㄨ	ㄨ	ㄏ	圖□ 句□
ㄆ	ㄨ	ㄏ						
ㄨ	ㄨ	ㄏ						
4	<table border="1"><tr><td>ㄆ</td><td>ㄨ</td><td>ㄏ</td></tr><tr><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td><td>ㄏ</td></tr></table> 金	ㄆ	ㄨ	ㄏ	ㄨ	ㄨ	ㄏ	圖□ 句□
ㄆ	ㄨ	ㄏ						
ㄨ	ㄨ	ㄏ						
5	<table border="1"><tr><td>ㄆ</td><td>ㄨ</td><td>ㄏ</td></tr><tr><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td><td>ㄏ</td></tr></table> 咒	ㄆ	ㄨ	ㄏ	ㄨ	ㄨ	ㄏ	圖□ 句□
ㄆ	ㄨ	ㄏ						
ㄨ	ㄨ	ㄏ						
6	<table border="1"><tr><td>ㄐ</td><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td></tr><tr><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td></tr></table> 喪	ㄐ	ㄨ	ㄨ	ㄨ	ㄨ	ㄨ	圖□ 句□
ㄐ	ㄨ	ㄨ						
ㄨ	ㄨ	ㄨ						
7	蠅 <table border="1"><tr><td>ㄐ</td><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td></tr><tr><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td></tr></table>	ㄐ	ㄨ	ㄨ	ㄨ	ㄨ	ㄨ	圖□ 句□
ㄐ	ㄨ	ㄨ						
ㄨ	ㄨ	ㄨ						
8	<table border="1"><tr><td>ㄐ</td><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td></tr><tr><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td></tr></table> 妹	ㄐ	ㄨ	ㄨ	ㄨ	ㄨ	ㄨ	圖□ 句□
ㄐ	ㄨ	ㄨ						
ㄨ	ㄨ	ㄨ						
9	幫 <table border="1"><tr><td>ㄐ</td><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td></tr><tr><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td></tr></table>	ㄐ	ㄨ	ㄨ	ㄨ	ㄨ	ㄨ	圖□ 句□
ㄐ	ㄨ	ㄨ						
ㄨ	ㄨ	ㄨ						
10	<table border="1"><tr><td>ㄐ</td><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td></tr><tr><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td><td>ㄨ</td></tr></table> 擊	ㄐ	ㄨ	ㄨ	ㄨ	ㄨ	ㄨ	圖□ 句□
ㄐ	ㄨ	ㄨ						
ㄨ	ㄨ	ㄨ						

(▼圖片：學生答對教學者給予擊掌回饋)

二、發展活動 1

- 且字族目標字區辨活動(活動時間：約10分鐘)
- 前測→提供視覺提示→逐題呈現投影片題目給予時間限制

[教學評量]—

語詞目標字獨立書寫，鼓勵學生進行記憶檢索，將結果紀錄在操作學習單之[目標字獨書]格。

圖片：操作學習單)

題號	目標語詞(拼讀)	詞意理解	目標字 獨書	目標字 區辨	自評 V																				
例題	<table><tr><td></td><td>古</td><td>大</td><td>勿</td></tr><tr><td></td><td>X</td><td></td><td>Y</td></tr></table>		古	大	勿		X		Y	<table><tr><td>圖</td></tr><tr><td>句</td></tr></table>	圖	句		<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr><tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	古	大	勿																						
	X		Y																						
圖																									
句																									
1	2	3	4	5																					
6	7	8	9	10																					

※若學生無法提取，則以鼓勵性質為主，3分鐘時間到可終止前測。

[教學活動]—

視覺提示目標字區辨

(▼圖片說明：教學者協助摺疊學習單)

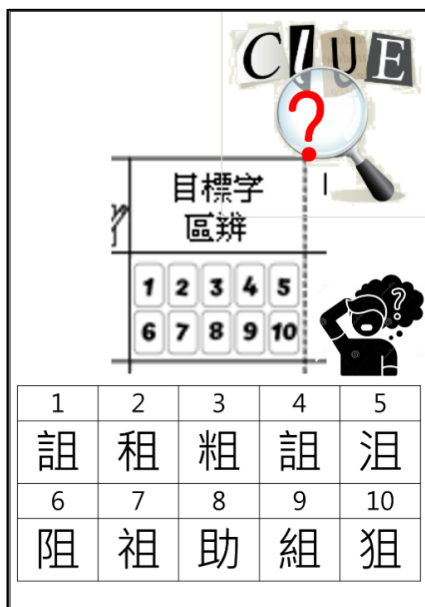


• 透過前述引起動機活動，確認學生之目標字心理詞彙是否穩定後，教師撥放教學簡報[看圖畫猜語詞—目標字區辨版]，提供目標字區辨線索(且字族10字)，請學生透過語詞意涵選擇目標字(部首辨義)。

• 此階段操作，學生須搭配操作學習單，引導學生摺疊學習單，遮蔽暫時用不到的書面訊息，呈現簡潔區塊，以利學生於教學活動開始之後，能將專注力聚焦目標字區辨，以部首為主要視覺焦點。

(▼圖片：學習單折疊後畫面)





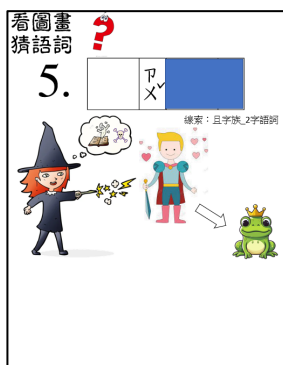
(▲圖片：目標字作答對應代碼)

參考左欄目標字區辨欄位，學生可直接對應下方 10 組目標字編號，選擇確認後，僅需要在學習單上進行標記(塗上顏色或打勾均可)，增加學生作答成就感。

(▼圖片：同組語詞版本對照)

(看圖畫猜語詞版)

(目標字區辨版)



(▼圖片說明：教學者說明目標字對應規則)



A. [作答限時]

逐題呈現投影片題目並給予時間限制(撥放限時音樂)

B. [公布答案]

確認且字族部首及部首意義。

C. [自我檢核]

學生自評(答對打v)，答錯則進行目標字書寫 1(彈性調整)



三、發展活動 2

• 部首形義桌遊卡



▲圖片說明：

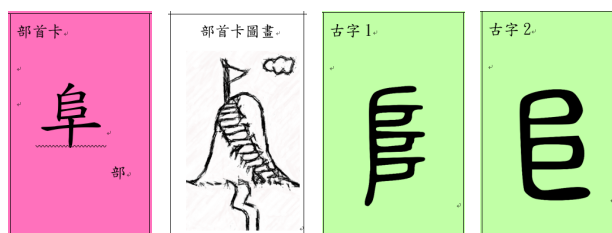
進入「部」可不知教學活動階段，教師進行部首重要性的解說教學環節。

[教學活動]—部可不知

部首形義卡桌上遊戲

(一) 桌遊卡配對遊戲

學生先將取得的卡片進行部首標楷字形卡片(粉紅色)五張排開，並依序完成圖解卡片(白色一張)以及古字卡片(綠色兩張)進行分類。



▲圖片說明：

學生嘗試以目標部首字(粉紅卡)為首，搭配圖畫聯想卡與古字卡排列後之示意圖。

待完成後，教師依據學生分類結果，逐個部首進行圖解與部首意義說明。

部首形義卡 桌遊

教具製作牌組示例



▲圖片說明：上課實況桌遊卡牌進行配對

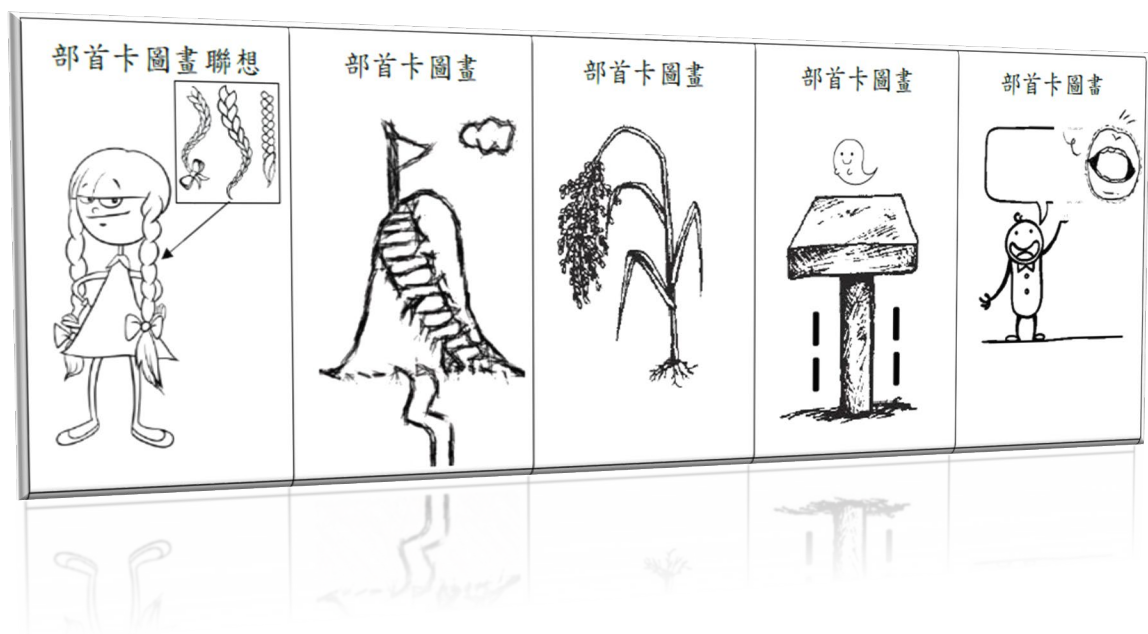
卡牌設計分為部首卡、圖像聯想卡、古字 1、古字 2 等四種類型，每個部首都配有上述四款卡牌，以顏色區分。本次教學嘗試以五個部首為目標進行設計，共計有 25 張卡牌。

卡牌類型	色卡顏色	張數		
部首卡	■(粉紅色)	5 張		
部首卡	部首卡	部首卡	部首卡	部首卡
糸	阜	禾	示	言
部	部	部	部	部

▲圖片說明：

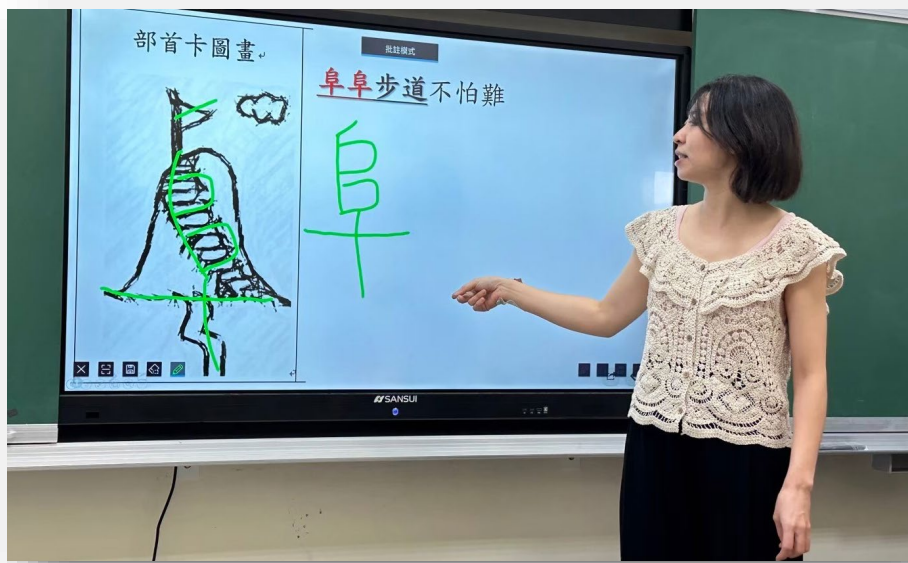
部首卡以字典部首樣態呈現，強調以標楷體呈現，接近學生實際學習經驗。

卡牌類型	色卡顏色	張數
圖畫聯想卡	□(白色)	5 張



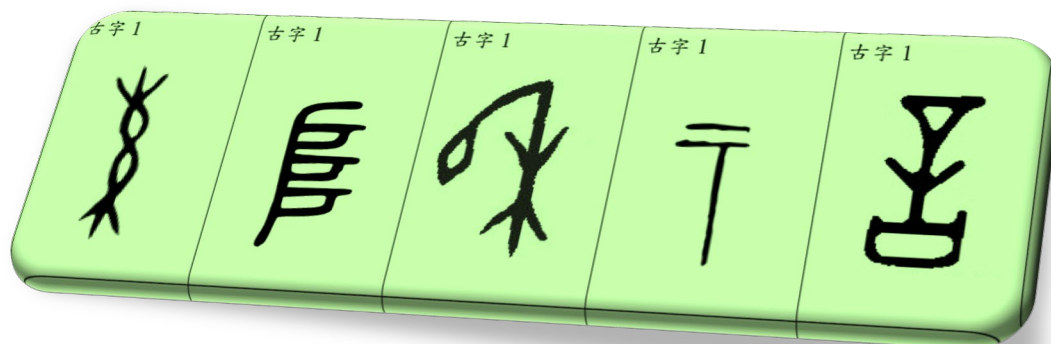
▲圖片說明：

部首圖像聯想卡以部首的字義為設計概念核心，視部首性質盡可能將字形與字音的概念複合至圖畫聯想設計中，可搭配口訣記憶加深印象。



◀ 圖片說明：教學實境示意圖

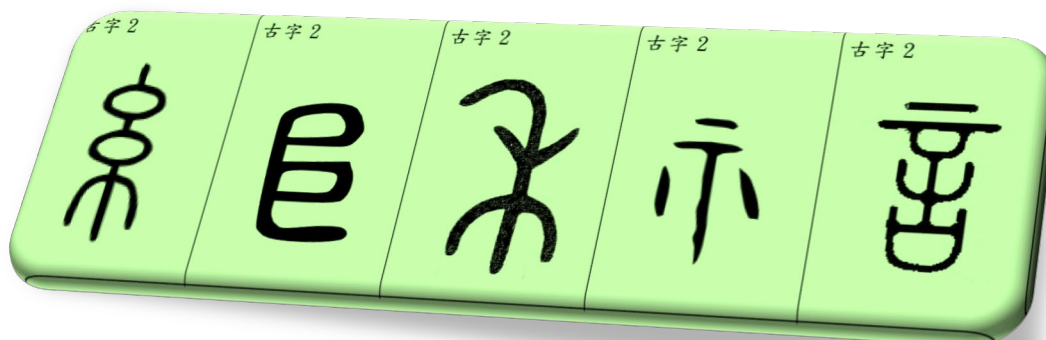
卡牌類型	色卡顏色	張數
古字卡 1	■(綠色)	5 張



▲圖片說明：

「古字卡 1」主要取部首字形的源流，以最初始的甲骨文意象為主要呈現樣態，讓學生可以從文字線條中與圖像意涵進行連結。

卡牌類型	色卡顏色	張數
古字卡 2	■(綠色)	5 張



▲圖片說明：

古字卡 2 取源自流變後之字體，主要為介於甲骨文至楷書流變間的金文或小篆字形刻畫，目的在於使學生能在古字 1 與古字 2 間觀察到文字線條演變。

▼圖片說明：

教師給予圖像聯想與古字呈現的示範講解後，鼓勵學生嘗試將上述資訊對應至楷書字體的目標部首字(粉紅色卡)。



▼圖片說明：

學生進行古字觀察中。



▲圖片說明：

學生進行目標部首字配對中。



▲▼圖片說明：

「部」可不知教學活動流程中，學生利用部首桌遊卡牌的排列組合，共同討論字形與圖像關聯，嘗試完成目標任務。



► 圖片說明：

言部教學—教師裡用部首圖畫聯想，搭配部首字音口訣，說明古字字形流轉至楷書發展歷程。



◀ 圖片說明：

公布部首字與圖畫聯想配對結果後，學生發表看法。



▲ 圖片說明：教師進一步強調此次教學的目標部首字搭配其他部件時，部手書寫在字形結構中的位置。

四、綜合活動

- 看圖畫猜語詞(後測)
- 作業單講解

此階段活動流程如下：

(一) 看圖畫猜語詞(後測)：在完成五個部首意涵與字形等基
念後，重新進行看圖畫猜語詞競賽遊戲。

(二) 記憶保留測試：

記憶保留 測試 /Date	題 號	目標語詞(拼讀)								
	例 題	<table border="1"><tr><td></td><td>ㄉ</td><td>ㄞ</td><td>ㄟ</td></tr><tr><td></td><td>ㄌ</td><td>ㄞ</td><td>ㄟ</td></tr></table>		ㄉ	ㄞ	ㄟ		ㄌ	ㄞ	ㄟ
	ㄉ	ㄞ	ㄟ							
	ㄌ	ㄞ	ㄟ							

請學生利用課堂學習的經驗，搭配部首桌遊卡，重新進行目標字提取之測試，

▼圖片說明：學生利用部首卡片意義連結重新判斷語詞空格字。



(三) 學習單(回家作業)-教師進行回家作業說明，本節結束。

(五)議課交流討論

以下為兩位教師之公開授課觀課紀錄表。

觀課教師	李雨柔	觀課日期	113 年 6 月 11 日
授課教師	陳秋惠	教學年/班	五年級/資源班
教學領域 教學單元	國語文/且字族—多部首綜合教學		
教學 觀察	教學活動(min)	學生參與度	觀課回饋或記錄
	引起動機： 看圖畫猜語詞 (10 分鐘)	☒ 高度參與 ☐ 中度參與 ☐ 低度參與	配合愉快的音樂，學生十分投入活動，學生尚在建立心理詞彙，需要較多層次的提示。
	發展活動 1：且 字族目標字區 辨(13 分鐘)	☒ 高度參與 ☐ 中度參與 ☐ 低度參與	配合緊張的音樂並計時，營造遊戲刺激氛圍；陳生較無法快速搜尋題目，出現跳題回答狀況。
	發展活動 2：部 首形義桌遊卡 (15 分鐘)	☒ 高度參與 ☐ 中度參與 ☐ 低度參與	為每個部首設計方便記憶的句子，一張部首卡片需要說明的意涵與字形，五個新部首的連結需要花費在多一些時間記憶；因為有口訣，學生在最後都有念出部首的正確讀音(糸→原先讀ㄊ一、)
	綜合活動 (2 分鐘)	☒ 高度參與 ☐ 中度參與 ☐ 低度參與	學生對於某些心理詞彙還是有點陌生，不過對於新部首已經有感覺了！因時間關係，部分活動來不及進行。
優點	1. 目標與教學緊密連結，架構清楚，活動有動有靜，配合背景音樂營造氣氛，學生十分投入課堂學習，很享受這樣的教學！ 2. 教學給予的提示有層次，逐步引導學生思考及表達！ 3. 用心設計卡牌桌遊內容，學生樂在其中，且激發學生的學習動機！		
回饋	後面時間較趕，我超級很期待完整的教學！		
提問	無		
觀課 省思	從單一部首教學到字族式多部首綜合教學，打破對部首教學的想像，經由這次的觀課也讓我學習在課程中可以嘗試的活動！		

觀課教師	楊琰如	觀課日期	113 年 6 月 11 日
授課教師	陳秋惠	教學年/班	五年級/資源班
教學領域 教學單元	國語文/且字族—多部首綜合教學		
教學 觀察	教學活動(min)	學生參與度	觀課回饋或記錄
	引起動機： 看圖畫猜語詞 (10 分鐘)	☒ 高度參與 ☐ 中度參與 ☐ 低度參與	熱衷於猜詞活動，對於生活常見詞彙較難獨立提取，需要提示層次引導！
	發展活動 1：且 字族目標字區 辨(13 分鐘)	☒ 高度參與 ☐ 中度參與 ☐ 低度參與	即使理解語詞與部首意涵，仍難以透過部首意義選擇目標字，但能感受到學生強烈的學習動機。
	發展活動 2：部 首形義桌遊卡 (15 分鐘)	☒ 高度參與 ☐ 中度參與 ☐ 低度參與	自閉症學生參與小組合作活動時，展現不同學習樣貌。藉由口訣與部首圖像，皆增加學生對部首意涵的理解與應用。
	綜合活動 (2 分鐘)	☒ 高度參與 ☐ 中度參與 ☐ 低度參與	學障學生嘗試連結部首及語詞的意義，產出的正確率提高！
優點	1. 提示階層充足，循序漸進，提升學生作答動機。 2. 活動設計有趣，融入遊戲化學習與卡牌操作，營造良好的遊戲學習氛圍。 3. 提供多元的學習表徵，利用多元管道輸入部首知識，以符應不同學習特質(口訣/繪製部首卡/字形字義演變)，課程設計非常用心！		
回饋	1. 提示系統的設定中，敘明語詞與「且」字族有關，相較於單純以圖示猜測，給予主題式範圍，更有利於學生提取目標字，於此活動的最後，學障學生甚至能掌握規則，答對率明顯提升。 2. 陳生對於遠端抄寫較為困難，或許可以漸進式提供作答引導，初始先由近端對應(個別題目卡)，再慢慢拉遠至屏幕或黑板。 3. 整體課程活潑有趣，讓師生皆投入於課程當中，且活動轉換快速，避免進行重複性且單一的書寫活動，是一堂非常好玩的課程！		
提問	1. 整體課程活動中，於部首之形義著墨很多，運用多種教學管道增加學生對部首的理解與記憶，而在音的部分，雖然有設計口訣方式供讀音記憶，但重複的頻率較低，不曉得未來是否會進行部首讀音訓練？使用何種方式進行？ 2. 雖然進行心理詞彙的測試與提取練習，以及部首教學，但針對詞彙與目標字選擇思考脈絡較少教學呈現，不曉得是否因為時間因素，較難以進行思考脈絡的引導，還是會在日後的課程中進行。		

1. 由引起動機的猜語詞活動可觀察到，學生對於日常性詞彙難以快速提取(租金/祭祖等)，而影響到目標字與目標部首的選擇，可見詞彙意義能影響到目標國字的學習，在進入符號認讀的學習前，先搭建心理詞彙的鷹架，更有助於學生在部首與字形符號的判斷方向。
2. 前測的重要性與實施的方式：相對於自身的公開授課，秋惠老師在不同活動間皆透過多元的評量方式掌握學生的能力，不僅能作為學習進步幅度的追蹤，更能透過評量提供學生更適切的教學內容，這是我所忽略的部分；而前測不一定只能使用枯燥的紙筆產出，也能營造遊戲學習氛圍，使前測評量更為有趣。
3. 時間的分配：以往課程設計所遇到的困難之一，就是學習目標過多，難在單一課堂中全部呈現，經過議課討論後，打破我對課程時間分配的思維，可以將單一部首主題分配至兩堂課進行，而兩堂課中進行不同的教學主軸，同時達到部首深度與廣度的學習。

►▼圖片說明：
議課討論



(六)教學者的個人省思—

◎每個教學活動都包裹著小評量，隨時掌握學生的學習狀態，以卡牌遊戲或是搶答遊戲包裝，學生們在測驗過程中，同時感受教學樂趣。—隱藏評量的教學活動，以多鼓勵學生嘗試回答為主，若答錯不用太過強調或是扣分，僅需要掌握學生狀況，後續在教學中給予概念澄清即可，學生們會更加積極投入！

◎搭配限時音樂，可以提升團體遊戲氣氛，適度增加一些緊張感，發現學生在過程中感受到緊張氛圍，顯得更積極且專注投入。



♣ 本節課的心理詞彙，包含上一堂的舊經驗，因此涵納副習內容，教學時間依然無法掌握適切，最後的後測活動，受限下課鐘響無法進行活動，轉化為指導回家作業練習。

◆ 多感官教學增加學生成就感與動機，但操作過程較為耗時，在本節主要以桌遊活動融入，但是規則簡化，以免佔用太多時間，但文字呈現改以卡牌操弄，學生表現出的參與度大幅提升。

▼圖片說明：同場次家映額外追加四部首教學紀錄

參觀夥伴課程後，換組別進行教學執行，發現多元感官體驗式活動牽涉動作能力關聯性大，確實較為花費時間，但卻可感受到學生在學習的沉浸投入表現，

	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">姓名：[Redacted]</th> <th colspan="2">日期：2024/6/3</th> <th colspan="2">結果：但不知惡義，能辨字義，筆畫OK</th> </tr> <tr> <th>漢字</th> <th>部首塗鴉</th> <th>部首書寫</th> <th>部首筆畫</th> <th colspan="2">同部首的字</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>盤</td> <td></td> <td></td> <td>5 畫</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">姓名：[Redacted]</th> <th colspan="2">日期：2024/6/3</th> <th colspan="2">結果：無概念</th> </tr> <tr> <th>漢字</th> <th>部首塗鴉</th> <th>部首書寫</th> <th>部首筆畫</th> <th colspan="2">同部首的字</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>盤</td> <td></td> <td></td> <td>10 畫</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	姓名：[Redacted]		日期：2024/6/3		結果：但不知惡義，能辨字義，筆畫OK		漢字	部首塗鴉	部首書寫	部首筆畫	同部首的字		盤			5 畫			姓名：[Redacted]		日期：2024/6/3		結果：無概念		漢字	部首塗鴉	部首書寫	部首筆畫	同部首的字		盤			10 畫		
姓名：[Redacted]		日期：2024/6/3		結果：但不知惡義，能辨字義，筆畫OK																																	
漢字	部首塗鴉	部首書寫	部首筆畫	同部首的字																																	
盤			5 畫																																		
姓名：[Redacted]		日期：2024/6/3		結果：無概念																																	
漢字	部首塗鴉	部首書寫	部首筆畫	同部首的字																																	
盤			10 畫																																		

◆四年級語文教學—李雨柔教師

『部』可思議：單一部首—「辵」



由李雨柔教師授課組別教學對象共有兩位，皆為四年級分散式資源班學生，授課方式為抽離國語文每週5節（全部抽離），小組學生身心障礙類別分別為自閉症及情緒行為障礙且皆有認知輕損情形，因此安排課程以抽離為主，經觀察學生字形書寫能力尚可，但對於部首指涉之涵意認知較為模糊，以下針對教學設計、學生基本能力與整體教學運作概況進行分享。

（一）教學設計資訊摘要：

1. 教學設計：李雨柔教師
2. 主要領域：國語文
3. 教學時間：一節（每節40分鐘）
4. 班級型態：分散式資源班
5. 教學模式：完全抽離課程
6. 教學年級：四年級
7. 學生人數：兩位
8. 教學執行：李雨柔教師



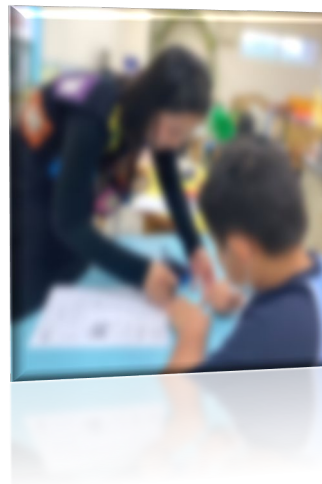
（►圖片：教學小組情境示意圖）

(二)教學對象基本能力暨需求分析

【教學對象 A：小揚】

1. 學生性別：男
2. 障礙類別：自閉症
3. 與國語文學習相關之具體能力分析：

(▼圖片說明：小揚課堂中與教學者的互動情形)



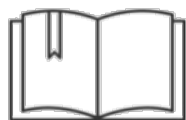
【聽】

• 聽覺理解能力為相對優勢，能聆聽課文並配合動畫，回答直接提取之層次訊息。



【說】

• 能進行簡單口語表達，但較難回答開放性問題，例如感覺，較無法針對問題進行回應；但缺少詞素概念，以致於有唸讀不連貫的狀況。



【讀】

• 抽象概念認知困難，無法靈活理解與運用生活性詞彙，對於故事前因後果與脈絡難以理解。

• 拼音不穩，無法依賴注音進行閱讀，但擁有低年識字量，在反覆指認下能建立短期記憶，但因為國字形體複雜，容易產生形近字混淆情形，容易遺忘且誤用。



• 書寫筆劃缺漏，有基礎書寫能力，但容易增加或缺漏筆

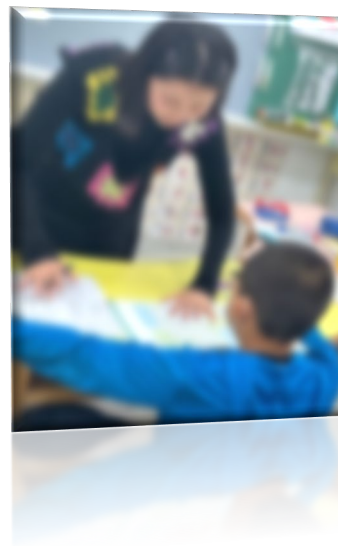
【寫】 劃，且書寫時會優先寫筆順少之國字，影響心理詞彙建立。

4. 其他：個案服用過動藥物的穩定情形，明顯影響課堂參與及學習效能。

【教學對象 B：小豪】

1. 學生性別：男
2. 障礙類別：情緒行為障礙
(焦慮性疾患)
3. 與國語文學習相關之具體能力分析：

(▼圖片說明：小豪課堂中與教學者的互動情形)



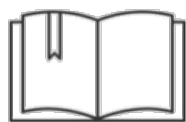
【聽】

• 聽覺理解力弱，難以掌訊息重點，僅能抓取簡單的詞彙訊息。指令聆聽片段，大多聽取部分訊息。



【說】

• 在校幾乎沒有口語表現，在家雖有口語表達，但透過影片無法清晰聽辨個案說話內容，有構音上的困難，整體發話量相較於學校觀察，確實顯現出在家為話多狀態，在學校缺乏主動口語表達，聲調也出現二三聲搞混的狀況，糾正後仍會不太標準。



【讀】

• 能在有注音輔助下進行閱讀，因生活經驗不足，對於抽象詞彙理解困難。



【寫】

• 在文字書寫為相對優勢能力，但國字應用能力不佳，致使產生同音異字情形。

4. 其他：個案服用過動藥物的穩定情形，明顯影響課堂參與及學習效能。

(三)教學設計依據

1. 核心素養第三學習階段

(1)總綱核心素養項目

E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。

(2)領域核心素養具體內涵

國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。

國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。

2. 學習重點

(1)學習表現

4-III-2 認識文字的字形結構，運用字的部件了解文字的字音與字義。

(2)學習內容

Ab-III-3 常用字部首及部件的表音及表義功能。

3. 融入議題：資訊教育

學習主題：運算思維與問題解決

實質內涵：資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。

4. 學習目標：

(1)能利用古字的特徵猜測部首。

(2)能利用提示圖像說出部首意義。

(3)能利用生活中的動作意象，說出圖中訊息與辵部之關聯。

(4)能掌握部首為辵部之國字字形結構位置。

5. 其他：無。

(四)教學活動流程設計：

一、引起動機

• 猜猜我是誰：(活動時間：約5分鐘)



▲圖片：引起動機活動使用之圖像及字卡—猜猜我是誰活動

【猜猜我是誰活動】

古字源圖像猜測：根據各項提示線索，猜測古字圖像。

1. 提示系統：十字路口＋行人(紅圈處)。
2. 意義線索：呈現圖像與部首腳印圖。
3. 教師揭示走部圖像，請學生觀察圖片的腳印，並揭示今日的部首主題—走部(走路留下的痕跡-腳印)。



(▲圖片：教學者引導學生觀察)

首先教師展示走部古字源圖像，引導學生猜測圖像的內容(是物品還是動作)，建議可先從古字中間的部分(紅圈處)開始觀察，中間的部分為人，人在什麼地方做什麼動作→一個人在馬路上走走停停，留下足跡。

接著展示走部圖像，重點為人走路留下的痕跡—腳印，圖像需要與走部涵意建立關聯；為了加強學生瞭解部首意義，教師做了走部腳印字卡。

二、發展活動1

• 心理詞彙教學(活動時間：約15分鐘)

【心理詞彙教學】

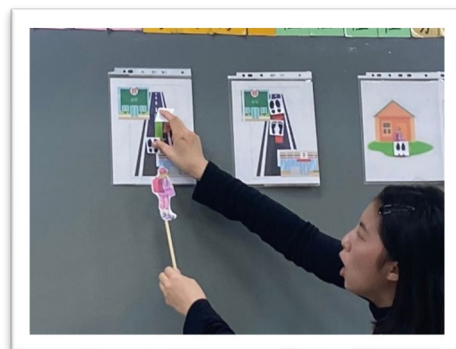
- 一、與辵部相關的語詞圖片呈現：教師呈現對照的圖片，藉此觀察學生對於辵部意義的理解程度，討論與辵部之關聯。
- 二、誘發心理詞彙：教師預先設定與辵部相關的目標字詞，透過黏貼腳印建立語詞與部首意義的連結。
 1. 圖像輔助：請學生觀察圖像，說出語詞。
 2. 部首連結：教師揭示語詞，並引導學生討論是否需要走路並會留下痕跡。
 - (1)遠方：需要走的距離較長。
 - (2)靠近：需要走的距離較短。
 - (3)前進：走的方向是向前邁進。
 - (4)後退：走的方向是向後倒退。
- 三、部首意義：經列舉的詞彙歸納得知，辵部與走路留下的痕跡有關，教師引導學生統整辵部的意涵。
 1. 展示字卡：請學生區選生字中隱藏的辵部首。
 2. 變形部首：教師引導學生區辨變形部首。(辵)
 3. 部首的位置判斷：請學生觀察遠、近、進與退四字，辵部的位置(字形結構)，辵部大多位於國字的左下方包圍另一部件。



(▲圖片：貼紙活動進行方式)

此教學的目的在於加強學生對部首意義的連結，故選擇辵部當中可以留下足跡的相關語詞，且為兩個相對概念(遠方/靠近、前進/倒退)，首先同時展示兩張圖，將語詞部分折起來，詢問學生「妹妹要走路回家會不會留下足跡?」，接著透過黏貼腳印的操作活動，可以具象呈現步數多寡，並請學生觀察妹妹回家路線的距離，學生較能夠說出可能的語詞，教師再翻開心理詞彙。

此處會需要人偶輔助行動方向，先同時展示兩張圖，並將語詞部分折起來，詢問學生「妹妹從便利商店去郵局/從郵局去便利商店，妹妹要如何行走？」進行人偶及腳印貼紙活動，與學生討論行動方向以及有無留下足跡，再翻開心理詞彙。



(▲圖片：人偶及腳印貼紙活動)



(▲圖片：找出隱藏部首)



(▲圖片：變形部首)

搭配心理詞彙圖卡，進入字卡，再次引導四字與留下足跡有關，並請學生找出四字相同處，並圈出來，此處需要引導學生區辨變形部首，辵部與其他部件組字時要把腳縮起來，教師在呈現變形部首及其腳印字卡，繼續加深部首意義。

國字中，部首也有可能成為部件，為了避免學生提取部首時混淆，教師需要澄清部首的字體結構位置；請學生觀察遠、近、進與退四字，會發現辵部大多位於國字的左下方包圍另一部件。



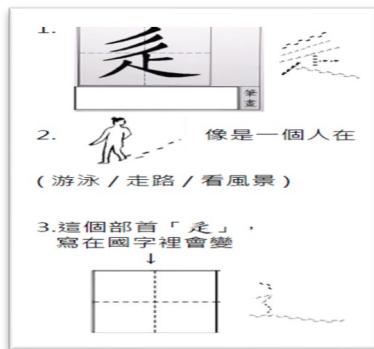
(▲圖片：部首的位置判斷)



(▲圖片：字形結構圖)

三、發展活動 2

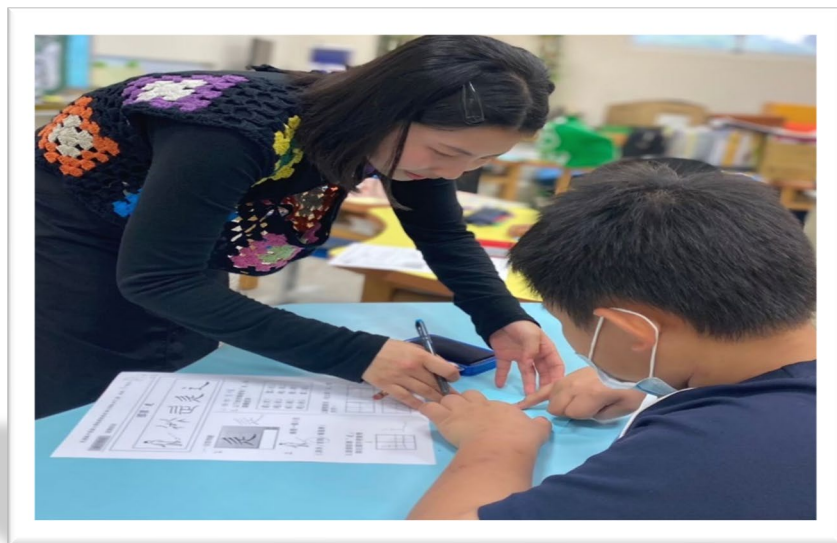
• 走部基本資訊介紹



(▲圖片：學習單的第一部分)

一、部首基本訊息 ※教學評量

1. 注音：針對構音困難且注音拼讀困難之學生，提供選項指認。
2. 筆畫(筆畫名稱+筆畫數)：7 畫，引導學生說出正確的筆畫名稱，並請學生數筆畫。
3. 意涵：一個人在走路留下的痕跡。
4. 變形部首：在國字中因為要和別的部件拼在一起，需要瘦身變成辵。

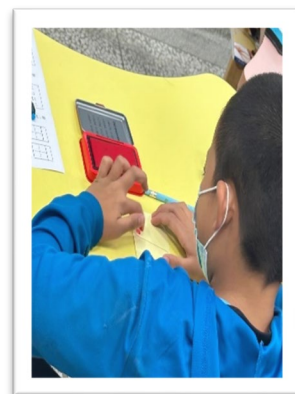


(▲▼圖片：多感官教學)

二、部首字卡製作(字形與多感官教學)

1. 請學生挑選印泥顏色。
2. 教師提供空白部首卡，請學生寫出走部原形。
3. 請學生用蓋手印的方式在走部上留下痕跡。
4. 教師提供另一色部首卡，請學生寫出辵變形。
5. 請學生用蓋手印的方式在走部上留下痕跡。
6. 展示作品。
7. 練習說出走部意涵。

此處多感官教學之目的為強調部首意義-留下足跡。



四、綜合活動

- 部首查找
- 複習今日所學

- #### 四、綜合活動

 - 部首查找
 - 複習今日所學

此階段活動流程如下：

1. 請學生在八組語詞中尋找部首為足部的國字。
2. 請學生翻找課本生表，找出部首為足部之國字。
3. 請學生造詞並嘗試說明此國字與足部的意義關聯。

1. 以下的字哪裡有「辵」部，請圈起來。

遠	方	靠	近
過	來	起	來
前	進	後	退
趕	快	歡	送

2. 翻閱課本，找出是「辵」部的字。



(▲圖片：學習單第二部分及教師引導)



(▲圖片：本次教學版面呈現)

(五)議課交流討論

以下為兩位教師之公開授課觀課紀錄表。

觀課教師	楊琰如	觀課日期	113 年 6 月 3 日
授課教師	李雨柔	教學年班	四年級/資源班
教學領域 教學單元	國語文/單一部首—辵部		
教學 觀察	教學活動(min)	學生參與度	觀課回饋或記錄
	【引起動機】 古字源圖像猜測→提示系統(十字路口+行人)→呈現圖像與部首腳印圖	☒ 高度參與 ☐ 中度參與 ☐ 低度參與	學生皆有給予教學者回饋，小豪過度關注同儕反應。
	【發展活動一】 心理詞彙教學：教師揭示生活中的動作意象，請學生觀察圖片誘發心理詞彙（遠方、靠近、前進、後退）	☐ 高度參與 ☒ 中度參與 ☐ 低度參與	部首和語詞的關聯，皆有引導與走路痕跡相關，但較少提及目標國字(遠/近/進/退)與辵部的關聯。
	【發展活動二】 (1) 辵部基礎資訊 多感官體驗—印章	☒ 高度參與 ☐ 中度參與 ☐ 低度參與	學生皆能獨立書寫辵部字形。小豪使用印章佳，字形結構ok
	【綜合活動】 (1) 圈出含有辵部的國字 查找課本，尋找含有辵部國字	☐ 高度參與 ☒ 中度參與 ☐ 低度參與	游生圈選走部國字(粗心看錯，引導ok) 指令下達可以更具體，如何圈選與判斷教學引導。
優點	1. 使用大量操作活動，將部首意義具象化(腳印黏貼)。 2. 學生專注度不穩定，教學者亦能拉回學生注意力。 3. 能及時彈性調整，因應學生狀態與教學限制調整學習活動。		
回饋	1. 字形辨識重要性，雖然學生具備獨立書寫部首能力，但針對形近部首是否能清楚區辨(辵 vs 走)，或是辵做為部件的辨識。 2. 回家作業評量為找出部首與相關國字，先前尚未特別教學字形演變與結構，與先前核心教學重點不一致。		
提問	多感官體驗—印章活動目的：字形結構 vs 部首意義(腳印) 具體學習目標：瞭解意義後(走路痕跡)，是否需要強化字形記憶？需要應用類化？		
觀課 省思	使用多感官強化部首，其實可以區分為字形與字義兩部分，開拓多感官教學的目的性。對於高組學生，對於單一部首教學之外，尚能引導部首應用(選字/字典查找)，因此部首教學有高低組教學之分，教學設計時，可以思考融入更多應用的部分。		

觀課教師	陳秋惠	觀課日期	113 年 6 月 3 日
授課教師	李雨柔	教學年/班	四年級/資源班
教學領域 教學單元	國語文/單一部首—辵部		
教學觀察	教學活動(min)	學生參與度	觀課回饋或記錄
	引起動機： 猜猜我是誰？揭示今日的部首主題—辵部—走路留下的痕跡—腳印(5mins)	☐ 高度參與 ☒ 中度參與 ☐ 低度參與	學生一開始有注意到腳印，但要連結到辵部比較不容易，因此非獨立字體，所以需要一些轉換。
	發展活動一： 心理詞彙教學、部首意義(15mins)	☒ 高度參與 ☐ 中度參與 ☐ 低度參與	圖示輔助心理詞彙的認識，配合人偶非常生動，但幾個辭彙都是比較抽象的動作意象，在圖示展現上比較不容易，需要透過教師比較多的說明，學生才能理解圖示與心理詞彙的關聯。
	發展活動二： 辵部基本資訊介紹—部首基本訊息、部首字卡製作(15mins)	☐ 高度參與 ☒ 中度參與 ☐ 低度參與	蓋手指印章的過程中因為是新嘗試，需要老師充分解說，學生願意嘗試但因為紙卡較小張，手指頭蓋印章後，不容易控制大小，成果效果較不明顯。
	綜合活動：部首查找(5 分鐘)	☒ 高度參與 ☐ 中度參與 ☐ 低度參與	查找生字部首的過程，學生積極表現，但在執行上不是很確定是圈選該部首的生字，還是生字中的部件，因此在操作上會有些混淆。
優點	1. 教學結構清楚，班級經營良好，師生教學互動有很棒的信賴關係，學生穩定投入課堂學習。 2. 教學活動創新，在圖示上亦有花費巧思，引發學生興趣。		
回饋	1. 蓋手印的活動，可以調整紙張大小或是給予線條或範圍提示，讓孩子有依循，比較容易完成字形展現；亦可利用棉花棒壓印，形成字形壓印，可以對應觸覺敏感或怕弄髒手的學生。 2. 動詞性的語詞靜態圖示展示較為困難，牽涉到比較性或相反意思的語詞組，可考慮同時呈現做比較，讓圖示有關連性。		
提問	1. 最後的活動，查找生字，目的是找出該部首嗎？或是有部首相關部件都行。(授課者回應，原本目標設定為查找辵部生字，但在查找過程中發現學生會被部件干擾，包括隨字中隱藏的辵部件，庭字裡面隱藏的相似辵的彳字形，孩子的反應讓授課者覺察到孩子可能會出現的問題) 2. 關於辵部的印章活動，發想的動機是什麼？是否有其他活動的選項？		

	(授課者回應原本是想要做採腳印的活動，但因為活動不方便實施，因此改以手指印章活動來做切換，亦為嘗試性質)
觀 課 省 思	1. 針對非獨體字的部首，學生在理解意義上與相關心理詞彙上，涉及非具體概念時，圖像呈現並不容易，而牽涉比較一亦或較抽象的概念時，呈現的心理詞彙除了圖像之外，似乎需要進一步強調語用才能確保學生真正理解心理詞彙的意義，相較於名詞的詞彙可以單純連結圖像與詞彙，單純以命名方式來釐清，動作類或是抽象詞彙更需要具體用法，才能確定學生之心理詞彙是否真正奠定。 2. 辵部為變形部首，在辵部與變形部首之兩者的差異，如何在教學上進行轉換的說明，亦是相當考驗教師的教學連結。 3. 部首與部件之間的關係，是在教學歷程中需要進行澄清的，之可以是部首也可以成為部件，透過教學者最後的活動也讓我意外發現學生在此處會產生混淆，在指令活動的給予，部首與部件的差異是否可以透過字形結構(部首位置的強化)來進行部首與部件位置的釐清，亦是值得深入探討的面向。 4. 相似部首的區辨，透過學生混淆之與之的學習表現反應，給予教師在相似部首比較的面向開啟了新思考，但如何在一堂課中將所有面向組織入課程仍有待整合。

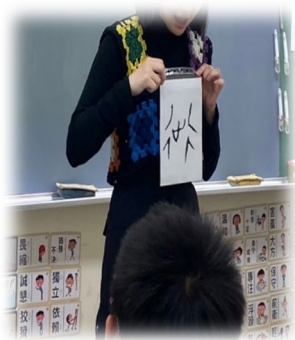
►▼圖片說明：

議課討論



(六)教學者的個人省思—以下為此次教學前後的自我對話~

☆部首意義化的必要性



這堂課我會需要不斷將**部首意義化**，但其實有些走部的字與古字源涵意難以轉化，因此在選擇心理詞彙時，我刻意選擇可以具象化的語詞，思考如何解釋也是十分燒腦；後來跟夥伴們討論後才發現，其實我們給孩子**只是一個策略**，讓學生去判斷此與國字的關聯，當這個字沒有與字源有關聯時，有無其他判斷方式，就會到下一個對話了▼，所以只要嘗試盡可能貼近原始解釋，並考慮如何適應現代學生的生活經驗，以便更容易理解和記憶。

☆字形教學疑惑



單獨呈現走部時，學生可以認出部首，當兩個相似部首(走、辵)需要提取時，學生會混淆；所以經過實際教學後，會發現一開始的**字形演變**就有**說明**的必要，可以從我們給的策略(部首意義)來去做第一層次的判定，除此之外，還要去**區辨相似的部首**，可以多去**強調**部首所在的**字形結構位置**，以此來判定部首。學生的書寫能力相對良好，但仍需注意不要忽略字形結構的細節，在教學中更強調這些細節的差異性，確保孩子能夠正確理解和區辨。

☆多感官教學



最初在設計走部的多感官體驗時，是想要做踩腳印的活動，自己試過後發現過程太過繁瑣以及顏料水或泥巴水踏在海報紙上效果不明顯，因此改成手指印章的方式，但遇到學生不習慣以手指直接觸碰印泥，且手指較肥厚無法精準蓋出部首字，夥伴建議替換成用棉花棒又或是調整紙張尺寸及範圍可依循，比較容易完成部首字卡。

☆班級經營(增強)



這部分我在教學時完全忘的一乾二淨，心中全是教學流程，才發現原來公開觀課讓我如此緊張，也意識到班經的重要性，孩子們很需要增強或是競爭感來提高參與意願及動機，氛圍也是教學很重要的一環。

二、部首識字教學模組實作彙整



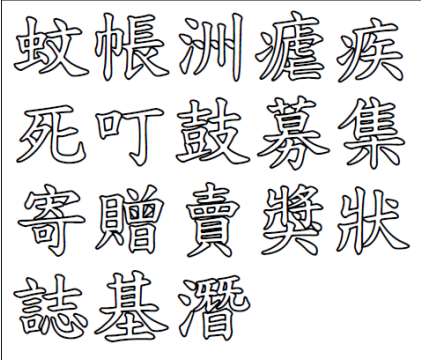
語文教學在規劃生字教學區塊時(尤其針對學習障礙等認知無缺損或其它認知輕微缺損的之特殊教育需求學生)，特教教師進行課程調整時，容易因為受限學生學習效能較弱或教學時數不足，直接依據進行字數的減量，建議在「不刪減生字數量之前提，優先嘗試進行」部首字感教學」，因為過去使用刪減生字教學的字數量，在逐年累積後，學生可能缺乏重新建立起過去曾被刪除掉的生字學習經驗，即使在當初減量時嘗試參考字頻做了揀選，但在低年級時生字中的低頻字對照是在對照當年級生字中所做的字頻排序，屬於相對性的比較後排除，亦即在對照低年級生字字頻時，某些排序在後的生字，對應中高年級生字依然屬於優先高頻字，但卻不會再度被列入中高年級生字列表，學生課能就此錯過習得部分基礎生字的機

會，即使事後教師特意回補過去刪除生字的教學，也難以系統方式回顧究竟，確切掌握錯失那些重要基礎字。

因此，建議可以套用以下「部首識字教學模組」，依照以下步驟嘗試進行教學設計：

(一) 步驟一：部首字感前測(部首直覺提取快速測試)

可參考以「課」為單位，羅列所有生字(不刪減生字數量)，以計時方式進行，控制前測時間(第一次實施需要花較多時間進行指導語，熟練作法後，建議安排在三分鐘內完成)，鼓勵學生以螢光筆或粗色筆(避免使用深色或紅色)直接塗選出生字部首。

部首字感訓練(三分鐘速度練習)		班級： _____ 姓名： _____																								
活動一：請準備色筆，把部首塗上顏色 (生字區)	活動二：請將左邊的部首抄寫到對應的格子。 (部首區)																									
	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																									
⌚ ()分()秒=()秒 熟練度：秒數/字=()/()	⌚ ()分()秒=()秒 抄寫速度：秒數/字=()/()=																									
全部 ☐ 字 正確率：—=() =	語文實力養成_部首字感練習 日期： _____																									
○答對 ☐ 錯誤X ☐ =()%	語文_識字部件_學習策略_自我監控、檢核 五上康L 1																									

部首字感訓練學習單模板參考(1-1)

部首字感訓練(三分鐘速度練習)

班級： 姓名：

活動一：請準備色筆，把部首塗上顏色 (生字區)

活動二：請將左邊的部首抄寫到對應的格子。(部首區)

德	乎	血	攝	飀					
錄	哀	巒	縱	臍					
禍	殘	檳	榔	鎗					
汙	超	抽							

()分()秒=()秒 熟練度：秒數/字 = ()/()
 全部 字 正確率：—=() = 抄寫速度：秒數/字=()/()=
 答對 錯誤X =()% 語文實力養成_部首字感練習 日期：
 語文_識字部件_學習策略_自我監控、檢核 五上康L 2

部首字感訓練學習單模板參考(1-2)

(二) 步驟二：自我檢驗部首正確性(融入特需領域—學習策略)

完成部首字感前測後，引導學生如何自我驗證答案正確性。可依據學生能力分兩種管道：方法一可利用查找課本生字表，直接對照反紅位置(部首標示)，利用視覺搜尋對照自我作答正確性，若錯誤提取的部首，則以紅色筆重新補上部首色塊，凸顯部首字形與位置；方法二則是利用線上教育部國語小字典，教導學生如何判定採取哪一個入口管道(注音、筆劃數、部首)，能夠順利查找出目標生字，進一步確認目標字部首提取的正確性。



▲教育部國語小字典入口網頁

▼教育部國語小字典檢索畫面



在學生認知潛力負荷許可的前提下，建議多讓學生練習採取「方法二」，可以同時為學生未來在自主學習上的基礎進行良好的奠定，尤以中華文字的博大精深，比起單純受以生字知識而言，另外著重學習利用工具查找，解決學習上的問題，必然更是需要受到重視的學習技能。

(三) 步驟三：進行語音生字教學概覽，加強「心理詞彙」網絡

心理詞彙 (Mental Lexicon)

為語文學習的核心機制，指大腦中進行儲存、組織和提取語言詞彙的內在系統，不僅僅是「字典式」的儲存，還包括詞彙的語音、語義、語法屬性以及與其他詞彙的聯結網絡。心理詞彙對於語言的理解與生成起著關鍵作用，能幫助學生快速理解聽到或看到的語言，提供詞彙的選擇和組織。

圖片	語詞
	竹子 (たけこ)
	足球 (そくきゅう)
	鬼臉 (おにがほ)
	整齊 (せいせい)
	噴火龍 (ふんかりゅう)

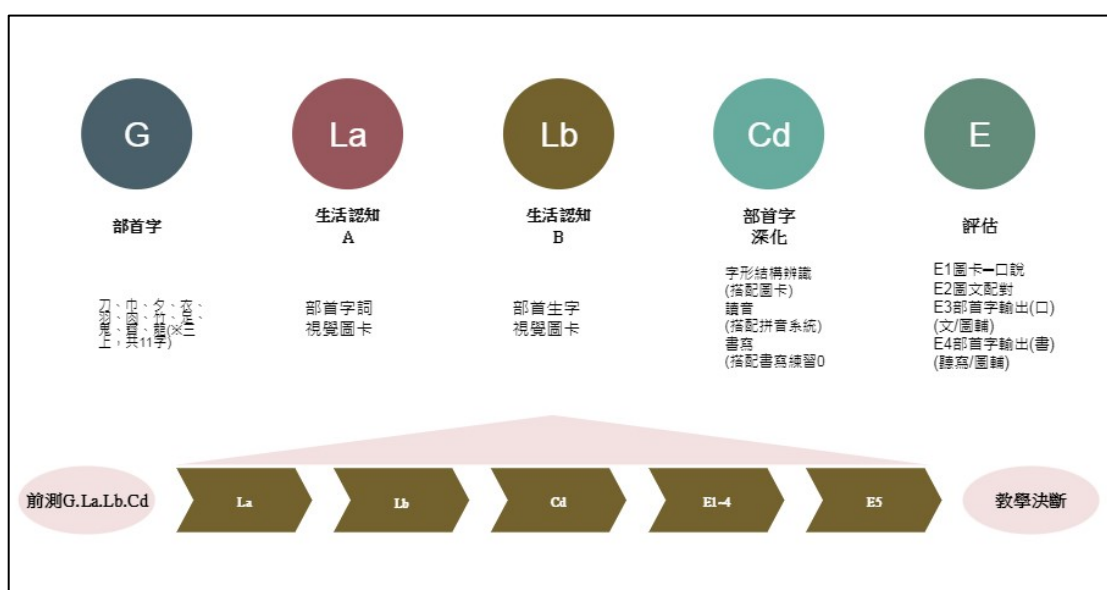
▲心理詞彙建立需輔以具體圖像或生活經驗連結網絡

當學生在心理詞彙的豐富度和組織方式亦反映了其語文學習的進展。多數兒童在國小階段心理詞彙發展，通過閱讀和學習，詞彙量進一步增長，心理詞彙網絡更加精細化，並開始理解抽象概念（如「自由」、「責任」），並掌握多義詞（如「光」可以指陽光、燈光等）。進步從從具象聯結到較抽象的語義分類，例如以「交通工具」為核心組織詞彙，學齡前階段所建立的心理詞彙系統則做為這一切發展的重要基礎。

然而特殊生的發展普遍於心理詞彙有較為落後的情形，導致在學齡階段無法與同齡的學生一樣具備有相當的心理詞彙系統，不僅影響學生之讀寫習得，甚至在聽與說的溝通表現能力上，都會因為心理詞彙的缺乏，導致無法真正「聽懂」教師針對新概念所進行的「解釋」，因為解釋中的內容，恐怕已經對特生造成認知上的負荷，自然無力從解釋的內容中去建立新的語言概念。

因此，教師在進行部首識字教學過程，針對部首意義進行解說時，需要留意除了目標部首以外，可能牽涉之重要心理詞彙概念，用以輔助學生真正理解部首意義，且過程中需要輔助以具體操作、圖像呈現等生活經驗連結，穩固心理詞彙網絡。

在此步驟，教師可以利用語音快速概覽生字讀音與相關詞彙連結，喚出舊有心理詞彙經驗或是新建心理詞彙概念。此部分的教學，不強調書寫產出或識讀要求，而是大量著重於口說與聽覺刺激，藉由生字搭建通往生活經驗的橋樑。



(四) 步驟四：系統性選取「重點部首」多感官教學策略

可搭配「部首系統表」，規劃不同年段之部首學習排序，有系統安排讓學生有機會擁有不同的部首習得經驗。此部分的編排，建議低年級可以多以部首「獨體字」為優先安排，挑選部首本身可單獨成為具有意義之生字，在習得部首意義的同時，亦同步增加生字量，再循序漸進編排常見部首，以及變形部首等。

▼以三上南一版本生字為例，挑選部首獨體字共 11 個，可將其進行字頻篩選，進行教學順序排序參考。

刀	夕	羽	竹	鬼	龍
巾	衣	肉	足	齊	

▼部首獨體字可視為獨立生字教學，從聽與說出發。

篩選範圍來源：112語三上_南一				班級： 姓名：		
◎部首字認讀與造詞應用						
目標1： ☐ 語音—辨認部首字讀音(拼音書寫為參考)				評量日期：		
目標2： ☐ 語用—正確造詞(拼音書寫為參考)				評量教師：		
目標3： ☐ 書寫—確認筆畫						
編號	部首字	讀音	筆畫	造詞1	造詞2	評量
1	刀					
2	巾					
3	夕					
4	衣					

▼若欲加強書寫與運筆結構亦可以利用部首獨體字做為媒介。

 生字_2畫	部首	造詞		
刀 カ 幺	刀	- 剪 ハサミ 刀 カ - 美 ミ 工 コ 刀 カ		
剪	剪	美	美	刀
刀	刀	工	工	刀
剪	剪		刀	刀
	刀	美	美	
剪	剪		工	
	刀		刀	

重點部首識字教學，建議採用多感官教學策略，以提升學生之學習興趣，吸引學生主動參與。此外，每個學生的學習偏好不同，利用多感官教學策略，能滿足視覺型、聽覺型及動覺型等多種學習風格的需求，滿足不同學習風格，更能支持特殊教育需求，尤其是學習障礙的學生，如讀寫困難（Dyslexia），多感官教學能幫助他們透過多重感官的互補方式學習，通過多感官參與，刺激大腦不同區域的活動，同時提升整體學習效能。

整體而言，多感官教學是一種靈活且實用的方法，能夠滿足多元化的教學需求並促進學生的全面發展。

部首識字多感官教學範例：

在教部首意義時，讓學生聽部首故事錄音（聽覺）、觀看插圖（視覺）、用黏土呈現部首與部件讓學生結合組字（觸覺），並朗讀部首故事內容（動覺）。

教學者亦可以依據教授對象之特殊需求狀況，參考下表選用不同感官向度，安排教學活動。



視覺

- 使用圖片、影片、圖表等視覺輔助工具。
- 利用顏色區分重點資訊。



聽覺

- 播放相關的音樂或錄音講解。
- 設計有趣的朗誦或歌唱活動。



觸覺

- 提供模型、拼圖或其他可觸摸的學習工具。
- 使用紙張折疊、黏土製作等手工活動。



動覺

- 安排互動式遊戲或角色扮演活動。
- 鼓勵學生邊動手邊學習，如書寫或繪圖。



嗅覺與味覺：

- 在科學或文化課程中使用實物，讓學生嗅聞或品嚐相關物品（如烹飪課中讓學生品嚐各種食材）。



跨感官活動：

- 結合視聽教具（如動畫影片配音）。
- 運用多感官協作的教具，如觸摸式電子白板。

▲多感官教學活動參考列表

（五）步驟五：組合多感官教學活動，形成部首識字教學模組結構

以下是團隊以部首為主題，結合多感官教學法的實作模組示例，供教師幫助學生更有效率地認識部首並加強識字能力。

[教學目標設定]

1. 認識常見部首及其基本意義。
2. 通過部首理解字義，提升識字能力(相似字辨識或選用)。
3. 通過多感官活動，提升學習興趣與記憶效果。
4. 藉由提升部首字感能力，強化學習策略輔助自我學習技能。

(以上設定僅供教師參考，實際目標需依學生個別需求進行調整)





視覺
教學
模組



1. 部首卡片製作 (推薦現成名片卡紙)

- 材料：彩色卡紙、圖案貼紙。
- 內容：在卡片上標示部首（如「木」），並搭配與該部首相關的圖像（如樹木、木桌等）。
- 活動：學生以圖聯想字，將字詞分類到對應的部首卡片中。

2. 部首圖解動畫 (需對應相關資訊能力)

- 工具：簡單的動畫製作工具（如 PowerPoint 或 Canva）。
- 內容：動態演示部首如何組成完整漢字，例如「木」+「目」=「相」。



聽覺
教學
模組

1. 部首韻律歌

- 設計押韻的部首歌謠，例如：
「草頭草，花草好；竹字頭，竹子高」。
- 活動：帶學生一起進行律動合唱，跟著節奏朗讀，增強記憶。

2. 部首猜字遊戲

- 教師描述部首的聲音與功能，學生猜出目標生部首字。例如：
「我是部首，有四條腿，常見在動物名中，猜我是什麼？」（答案：犭）。
- 可視學生程度調降難度，提供有範圍的字卡視覺提示。



觸覺 教學 模組

1. 部首黏土製作

- 材料：黏土或魔術沙。
- 活動：讓學生用手捏出常見部首的形狀（如「口」、「木」、「水」）。完成後展示並講解。
- （需考慮部分觸覺敏感之學生反應）

2. 部首立體拼圖

- 材料：木製或塑料拼圖模具。
- 活動：學生拼湊部首與字根，並思考其組合邏輯。
-



動覺 教學 模組

1. 部首角色扮演

- 學生模仿部首的動作（如「人」做跑步姿勢、「木」站直做樹狀）。
- 遊戲：將學生分組，根據提示字組合「部首隊伍」（如「人」+「言」=「信」）。

2. 地板部首跳格

- 材料：地板字母貼紙或粉筆。
- 活動：在地板上排列部首，學生跳到指定部首，並說出一個包含該部首的漢字。
- （針對行動困難之特生，可調整成桌上遊戲，以跳棋跳格子代替肢體動作）

	1. 部首故事創作 ◦ 內容：學生以部首為主題創作故事。例如，講述「氵」（三點水）家族如何幫助「江」、「河」、「湖」找到回家的路。 ◦ 實施：師生或同組特生合作創作並表演，加強對部首的具象理解。 2. 部首探險地圖 ◦ 材料：設計一張包含多個部首站點的地圖。 ◦ 活動：每到一站，學生需完成與該部首相關的任務（如拼字、手工或猜謎），解鎖下一站。
--	--

上述教學模組結構與實作活動，可以透過教學團隊以腦力激盪方式，透過學生學習需求出發，根據特生組成特質以及學習風格，評估手邊容易取得的素材項目與教學資源，將適合的多感官教學活動進行組合，形成個別化的部首識字教學模組結構，併透過實際運作，根據學生回饋持續進行調整修正。

相關教學資源包含**自製教具模版**（提供部首卡片模板、拼圖設計圖、韻律歌詞）、**課程錄影**（記錄活動過程，作為教師教學參考）、**學生學習單**（如部首字感測試、線上字典）。坊間亦有為數不少的部首教學書籍可作為融入設計之靈感發想參考。

肆、行動尾聲之歷程省思

本方案行動旨在探討特殊教育識字教學之教材研發、教學策略及評量方式，透過社群工作坊與增能研討以及公開授課之彼此交流對話，資源班教師形成學習型組織，共同研發針對不同年級組別及需求的特殊生之教學方案。依據研究歷程與教學實踐，提出以下教學建議與歷程省思回饋：

一、識字教學之語文結構定位

識字教學應放置於語文教學結構中，作為促進閱讀能力的基石。然而，資源班教師現行識字教學容易因為局限於特殊生之生字記憶能力不佳，不自覺削弱了其他學習領域間的連結，未能充分兼顧支援整體語文能力的建構。特別是在課文教學中，教師不應因學生的識字能力不足而移除語文文本的脈絡教學。即使學生的識字能力較弱，建議資源班教師仍可透過多種學習管道（如視覺輔助、口語引導等）達成課文學習的目標，幫助學生理解課文內容及語境。這種教學方式能確保學生在語文學習過程中不僅侷限於生字的識別與記憶，而是能從整體語文脈絡中獲得更深的理解與應用。

根據建構主義理論（Constructivism），學習應建立在學生的經驗與知識背景上，學生對課文脈絡的理解有助於其語文能力的提

升，而不應因識字能力不足而排除課文教學的重要性。識字教學與課文學習應互為補充，課文學習能達成學生語文發展的核心目標，而非僅以識字教學來替代。此部分，提供給資源班教師在授課時間與教學內容取舍的兩難中，做為課程調整之參考建議。

二、聽覺能力與心理詞彙的累積

語文能力的發展依循聽、說、讀、寫四大方向，其中聽的能力是學習的起始點。研究顯示，特殊教育學生在詞彙理解與應用上的表現普遍較弱，主要源自於生活經驗與語文環境的不足。這些學生缺乏日常語言互動的機會，導致他們對詞彙的累積過程延遲，進一步影響其語文學習進度。編者與夥伴們在現場教學，亦感受到相同的困境，對於特殊學生來說，由於學習速度相對較慢，或因家庭生活經驗與閱讀經驗相對較少，孩子的心理詞彙累積速度與數量往往較同儕為低。在語文教學歷程中，教師針對一個新概念進行說明，往往會用到大量舊經驗的語彙，但實際教學現場，特殊生往往對習得新概念的解釋內容感到認知負荷，導致累積新知識的困難，例如：語文中的名詞注釋，學生可以透過注釋的描述達到理解新名詞的意涵，然而倘若學生在理解注釋內容的過程，受限於心理詞彙不

足，將會導致大量認知負荷，分化學習目標，導致較低學習效能與挫敗感。

語言獲得裝置理論（Language Acquisition Device, LAD）指出，語言學習是透過聽覺刺激和實際生活經驗累積而來，對於特殊學生來說，這樣的學習機制更需強調。特殊教育需求學生在日常生活中接受到的語言刺激較少，因此特教教師需在教學設計中，更加注重心理詞彙的累積，並將聽覺刺激與生活經驗相結合，循序漸進地提升他們的詞彙量。例如，即便在進行生字教學時，也應考量如何通過多樣化的語言接觸，增強學生對詞彙的理解和應用能力，逐步奠定特殊學生的語文發展基礎。

透過這樣的方式，教師可以幫助學生不僅在識字上取得進步，更能提升其對語文整體結構的理解，並最終促進其在聽、說、讀、寫各方面的全面發展。

語文心理詞彙加強步驟

※作答方式：口頭回答(手指出正確圖片)

- 大聲念語詞(手指文字)
- 選出正確的圖片
- 說出答案(數字+語詞)

	1	
答案是什麼	2	
	3	

▲圖片說明：年紀較小或詞彙能力較弱的孩子，可利用認念，結合生活語文圖片對應文字的方式，有計畫地反覆練習，增加語感，逐步累積心理詞彙。

三、教學歷程中的評量設計

教學評量應以診斷性評量為基礎，強調對學生起始行為的觀察與了解，以便精準設計符合其需求的教學活動，對於特殊教育需求學生來說，面對差異化較大的學習小組，此過程更添加難度，容易讓教師在追趕學習進度中忽略在歷程中檢視目標與歷程性的評量。為更有效掌握學生的學習效能，建議在課程活動中設計前測與後測，並輔以形式性評量和多元評量工具，這些測評可靈活融入教學過程，成為課堂活動的一部分。此方式符合形成性評量理論

（Formative Assessment），即在教學過程中持續評估學生的學習進度，提供即時回饋，從而提升教學成效。

前後測活動應根據學生的能力與學習進度進行調整。透過簡單的口頭評估、遊戲化測試或視覺輔助工具，能減少學生的壓力並增加其參與感，從而提升評量的便利性和準確性。這也有助於掌握學生的學習效果。根據學生的優勢表現渠道（如視覺、聽覺、觸覺等），設計多樣化的評量工具，進一步強化其學習經驗，這符合多元智能理論（Multiple Intelligences Theory）對學生不同學習風格的尊重。

► 圖片說明：部首字感測試單設計參考

（可視學生動作能力調整字體大小與數量）

花蓮縣中原國小課程開發組 楊文標編 六上_書 第(1)版 編號： 姓名：

◎ 部：首：偵：探：： 描：：出：：部：首：並：：說：：出：：部：首：名：：稱：：。

頌	醉	妻	婚	姻	園
頌	醉	妻	婚	姻	園
慎	涯	諮	苟	肅	扣
慎	涯	諮	苟	肅	扣
哭	締	祥	序	驟	臟
哭	締	祥	序	驟	臟

日期： 學習狀況：

在設計前後測活動時，應將學習樂趣與評量信息取得結合。例如，利用桌遊、卡牌遊戲或互動數位平台，使評量過程更具吸引力與互動性，讓學生在輕鬆氛圍中參與學習成果的評估。這些活動不僅能作為學習的一部分，也幫助教師具體觀察學生在不同情境下的表現，提升評量的真實性與實用性。

前後測與教學活動的整合設計，既能減少學生因傳統測驗而感到的壓力，又能精準掌握其學習狀況，從而幫助教師調整教學策略，滿足個別化需求，達到學習效能與評量資訊取得的雙重效益。

例如，關於部首字感前測可利用鏤空字樣，以螢光筆直接刷出，非獨立憑空產出或是要求書寫結構，先以部首提取的快速判斷為觀察目標。

▼圖片說明：教師們嘗試自行測試部首字感，過程的不確定性與事後的討

論，彼此激發對部首意義的思考，體驗學生之作答感受。



※若要強調字感流暢性，可以加上時間計時紀錄欄位。

四、識字教學法之多樣性與彈性

本行動方案以部首識字教學法為出發點，主要是一種通過教授漢字的部首來幫助學生識字的方法。探究其優點如下：

- (一) 結構理解：部首通常是漢字的重要構成部分，掌握部首有助於理解漢字的結構和組成，從而更容易記住漢字。
- (二) 語義提示：很多部首本身就具有一定的語義，例如「氵」表示與水有關，「艹」表示與植物有關。這有助於學生理解漢字的意義。
- (三) 舉一反三：通過學習一個部首，學生可以認識和記住多個含有該部首的漢字，提高學習效率。例如，學會了「木」部首，學生就能更容易學習「林」、「森」、「村」等字。
- (四) 規律性強：漢字具有一定的規律性和系統性，通過部首學習法，學生可以掌握漢字的組詞規律，增強對漢字系統的理解。
- (五) 減少記憶負擔：通過將漢字分解成部首，學生可以逐步學習和記憶，減少一次性記住整個漢字的負擔。

然而，在實施過程中我們也發現部首識字之困難點，如下：

- (一) 初期難度大：對於初學者來說，部首本身也是需要記憶的內容，尤其是一些不常見或不直觀的部首，可能會增加學習負擔，對於有認知困難的特殊教育需求學生，一開始從象形部首字的理解已經需要一些努力，若要跨入部首部件階段則會形成一個具有挑戰的瓶頸。
- (二) 語音不直接相關：部首識字法主要關注字形和字義，但對於漢字的讀音幫助有限，學生較難從部首字形與字義中找到讀音線索，可能會在音與型之間的連結花費較多時間。除了可以利用一些圖像口訣連結語音的教學設計，增加特殊生的學習印象，亦可評估若非象形獨體字部首，也許可以不用過分強求語音產出，以能夠達成辨識字義以及查字典之效能即可。
- (三) 語境缺乏：部首識字法主要關注字的構造，而不是在具體的語境中學習漢字，可能導致學生在實際使用中感到困惑，因此在部首教學時可搭配字元流轉，增加學生相關經驗脈絡的連結。
- (四) 混淆相似部首：一些部首形狀相似，容易混淆，例如「㇏」和「㇏」，學生需要花額外的時間和精力來區分這些部首，因此需要機部首字形與部首意義，利用圖像等方式轉化，以助於學生區辨與記憶。

過於依賴部首識字法可能會忽視其他有效的識字方法，如語境學習、圖像聯想等，導致學習方法的單一性。因此，在本次的行動實施歷程中，教師在實際識字教學的應用，可以發現識字教學方法應具多樣性與靈活性。本研究以部首識字法為基礎，但可根據不同年級與困難需求，建議彈性融入其他識字教學法，如字族教學法（Morphological Awareness），使學生能透過字根、部首等結構進行系統化識字，並提升識字能力的延展性。

五、多元感官輸入與學習經驗深化

為了強化學生的學習體驗，建議將多元感官輸入（視、聽、嗅、味、觸）融入教學中。根據多元智能理論（Multiple Intelligences Theory），多感官刺激有助於加深學生對學習材料的記憶與理解，尤其是特殊學生。因此，透過感官體驗提升部首識字的學習樂趣，雖然會增加教學時間成本，但長期而言能有效提升學生的學習成就感與投入感。

► 學生利用輕黏土進行字形源流捏塑



在設計多元感官輸入與部首識字教學的活動時，建議充分利用視覺、聽覺、觸覺等多種感官，幫助特殊教育學生加深對字形、字意的記憶與理解。以下是具體的教學活動設計建議：

（一）視覺輔助教學

- 字卡與圖片結合：使用大型字卡展示部首，並配合具象化圖片，讓學生能將部首與日常生活中的具體形象聯繫起來。例如，將「氵」部首與水的圖像連結，讓學生看到部首時聯想到水相關的事物。
- 色彩與形狀強調：在字卡上使用不同顏色和粗細的線條強調部首的形狀，讓學生透過視覺辨識部首的獨特結構。例

如，可以將部首部分塗上顏色，或用閃亮的材料製作字卡，吸引學生的注意力，增加識字的趣味性。

(二) 觸覺體驗活動

- 黏土捏製字形：讓學生使用黏土捏出部首的形狀，幫助他們透過手部操作感受字形的立體結構。例如，在學習「木」部首時，學生可以用黏土捏出「木」字，並嘗試組合其他與「木」部首相關的字，如「林」、「森」等，增加對部首和字形的理解。

- 毛根拼字遊戲：利用毛根（柔軟且容易彎曲的材料）讓學生模仿部首的筆劃。學生可以將毛根拼成不同的部首，並與同學比賽看誰拼得最快、最準確，這不僅鍛鍊了手眼協調，還能加深對字形的記憶。

(三) 聽覺輔助學習

- 音樂與韻律朗誦：搭配輕快的音樂，設計帶有韻律感的朗誦活動。將部首融入到簡單的歌詞或押韻的詩句中，讓學生隨著音樂節奏反覆朗誦部首，通過聽覺刺激加深對部首的記憶。例如，朗誦「ㄣ、火、木，三點水、火字旁、木字邊」，讓學生在輕鬆的氛圍中學習。

- 音效與語音提示：在教學活動中使用與部首相關的音效輔助學習，例如，當教「氵」部首時，播放流水聲的音效，或在教「火」部首時，播放火焰燃燒的聲音，讓學生能通過聽覺聯想部首的意義。

(四)嗅覺與味覺體驗

- 嗅覺連結活動：對於一些與自然相關的部首，如「木」、「水」等，教師可以引入相關的嗅覺體驗。例如，讓學生聞一聞木頭的香氣或水的清新氣味，並聯想到部首「木」和「氵」，這樣的體驗能幫助學生更直觀地理解部首的意義。

- 味覺連結活動：在學習與食物相關的字形時，例如「米」字部首，教師可以安排學生品嚐米飯或其他相關的食物，讓他們在味覺上加深對「米」字的印象。

(五)整合多感官的遊戲化教學

- 觸覺拼圖活動：設計與部首相關的拼圖遊戲，讓學生使用不同材質（如黏土、毛根等）拼出部首的形狀，同時配合音樂和圖像提示。學生可以分組進行競賽，看哪一組最快完成部首拼圖，這樣的活動能同時刺激視覺、聽覺和觸覺。

- 尋找部首的生活探險：帶領學生進行戶外活動，尋找與部首相關的物品。例如，帶領學生到公園尋找與「木」相關的樹木，或在室內找出與「丩」相關的水瓶、杯子等，讓學生在真實生活中感知部首的存在，並記錄他們的發現。

(五) 感官輸入與學習成就感的建立

透過這些多元感官活動，學生能從多角度體驗部首學習，這不僅能增強學習樂趣，也能讓學生在多感官的刺激下逐步累積學習成就感。雖然這些活動可能增加教學的時間成本，但通過感官協同作用，學生的學習投入度與識字能力能顯著提高，達到長期的學習成效。

六、遊戲化學習與學習動機激發

多元感官輸入結合遊戲化學習是一種有效提升學生學習動機與成效的教學策略。根據多元智能理論（Multiple Intelligences Theory），透過視覺、聽覺、嗅覺、味覺、觸覺等多感官的協同作用，能夠加強學生對學習內容的記憶與理解，尤其在特殊教育中，這樣的方式對於激發學生的學習興趣具有顯著的效果。例如，將部首識字教學與多感官體驗相結合，透過視覺輔助、聽覺提示、觸覺

互動等手段，能增強學生對字形和字意的記憶，進而提升學習樂趣與參與度。

此外，音樂在遊戲化教學中的應用發揮了畫龍點睛的作用。適當的音樂能營造輕鬆、愉悅的課堂氛圍，並引導學生情緒與注意力，使他們更積極地投入學習活動。例如，背景音樂可隨著遊戲進程調整，輕快的旋律增強遊戲的節奏感，促進學習活動的互動性和專注力。同時，音樂作為聽覺刺激的一部分，與其他感官體驗相結合，形成更具沉浸感的學習環境，有助於提升學生的學習記憶與專注度。

遊戲化學習已被證明為一種有效提升學習動機的方式，特別是在桌遊和卡牌遊戲的設計與應用中，這種教學方式不僅能促進學習過程的趣味性，還符合自我決定理論（Self-Determination Theory, SDT）中提到的內在動機（Intrinsic Motivation）。當學生感到遊戲中的挑戰能激發他們的好奇心與自主性時，他們往往會更加積極地參與學習過程，這種自主學習的投入不僅提高了課堂的互動性，也促進了學生長期學習興趣的培養。

總結來說，透過多元感官輸入與音樂的巧妙運用，再加上遊戲化學習的設計，教學活動能有效提升學生的學習動機與參與度，特

別是對於特殊教育學生而言，這種教學模式不僅能增加學習的趣味性，還能培養他們自主學習的能力，達到長期學習效果的提升。

七、培養自主學習與終生學習力

識字教學的最終目標應是培養學生的自主學習能力，使其能透過部首識字系統，進一步提升資訊查詢與整合的能力，如運用線上字典工具。終生學習理論（Lifelong Learning Theory）的核心理念，即透過持續學習與問題解決，培養學生在未來能夠自主學習與應對挑戰的能力。在教導特殊生所累積的每個小目標，都應期許未來能夠培養學生成為具有自主學習力以及終生學習力的長遠考量。期許孩子們在沒有教師陪伴時，能夠逐步靠自己的力量，走得更長更遠，具備獨立前行的能力。

因此，在部首識字最終，期待特殊教育需求學生，能夠透過掌握對部首的熟悉度，應用於識字問題的解決策略中，透過已經習得的部首識字經驗，透過查字典等學習策略，幫助自己擴展識字及語文學習之經驗。

綜上所述，本行動方案實施雖以部首識字為出發點，但透過增能、社群研討以及公開授課交流等歷程，重新轉換視角，從整體語文教學課程結構與脈絡，省思識字教學在語文教學中的地位。發現

特殊教育教材教法及評量方式研發需要從綜觀的立場，檢視各個面向之需求，進行後續的行動。最後，三位教師在共同行動歷程中，透過學習型組織之社群交流活動，揉和以各自之教學經驗，以及聚焦學生小組之個別需求差異，形成同中有異，異中有同的行動樣貌。

► 圖片說明：

社群研討過程持續不定期邀請其他資源班教師進行互動交流分享



部首是漢字的基本構成單位之一，是理解漢字結構和意義的重要工具，部首在中文中的重要性體現於**語義理解、檢索分類、識字學習、文化認識、記憶區分及結構分析**等多個層面。熟練掌握部首不僅能提升識字效率，還能加深對漢字文化的認識，是中文學習不可或缺的一部分。以部首識字作為特殊教具需求學生之識字教學系統架構，可以有計畫使學生精熟部首的應用，提升識字成效，但建議彈性結合不同識字教學法，更可以融入學習策略目標，培養學生自主學習之意識。

*最後感謝花蓮縣中區特教資源中心、東華大學特殊教育學系
以及中原國小特教夥伴們為這個歷程帶來的所有美好挹注*



『部』可思議

語文領域
[部首識字]

112 花蓮縣特殊教育

教材教法及評量

研發成果



[協辦單位]

花蓮縣中區特教資源中心

[學術合作指導單位]

國立東華大學特殊教育學系