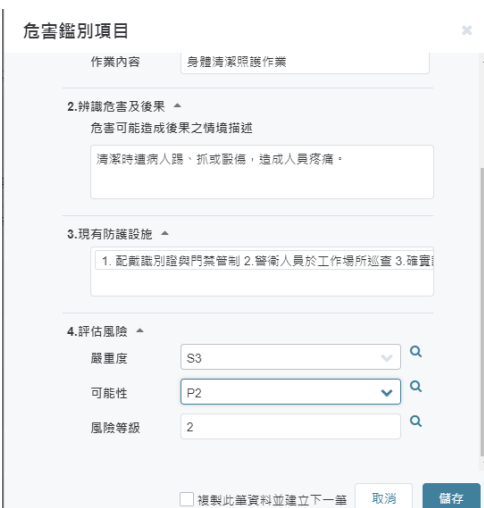


教師創新教學實踐實驗補助方案 成果報告

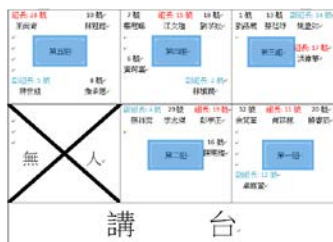
- 一 分項計畫：分項五發展創新教學模式
- 二 課程名稱：風險評估（II）
- 三 授課教師：胡冠華
- 四 教學模式或策略：運用風險雲軟體工具進行教學操作與課程學習。
- 五 教學實踐紀錄：如附件影片
(<https://www.youtube.com/watch?v=ovEj0gvw2sQ&feature=youtu.be>)

實施的科別：職安科	實施班級：5 職 201																																																															
修課人數：38	上課地點：C304																																																															
教學實踐實驗紀錄與描述（相片與說明）																																																																
																																																																
拍照日期：109/5/18 照片說明：風險雲軟體登入畫面	拍照日期：109/5/18 照片說明：危害識別及風險評估畫面																																																															
	三、風險等級分級基準（建議）： <table><tr><th colspan="2" rowspan="2">嚴重度(S) 可能性(L)</th><th colspan="5">危害程度</th></tr><tr><th>極重度</th><th>重度</th><th>中度</th><th>輕度</th><th>無傷害</th></tr><tr><td rowspan="4">發生頻率</td><td>極可能</td><td>25</td><td>20</td><td>15</td><td>10</td><td>5</td></tr><tr><td>較有可能</td><td>20</td><td>16</td><td>12</td><td>8</td><td>4</td></tr><tr><td>有可能</td><td>15</td><td>12</td><td>9</td><td>6</td><td>3</td></tr><tr><td>不太可能</td><td>10</td><td>8</td><td>6</td><td>4</td><td>2</td></tr><tr><td rowspan="3">風險分級</td><td>極不可能</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr><tr><td>第Ⅰ級</td><td colspan="5">1~4 分，屬低度風險，暫無須改善</td></tr><tr><td>第Ⅱ級</td><td colspan="5">5~14 分，屬中度風險，次要改善</td></tr><tr><td colspan="2"></td><td>第Ⅲ級</td><td colspan="4">15~25 分，屬高度風險，須優先改善</td></tr></table>	嚴重度(S) 可能性(L)		危害程度					極重度	重度	中度	輕度	無傷害	發生頻率	極可能	25	20	15	10	5	較有可能	20	16	12	8	4	有可能	15	12	9	6	3	不太可能	10	8	6	4	2	風險分級	極不可能	5	4	3	2	1	第Ⅰ級	1~4 分，屬低度風險，暫無須改善					第Ⅱ級	5~14 分，屬中度風險，次要改善							第Ⅲ級	15~25 分，屬高度風險，須優先改善			
嚴重度(S) 可能性(L)				危害程度																																																												
		極重度	重度	中度	輕度	無傷害																																																										
發生頻率	極可能	25	20	15	10	5																																																										
	較有可能	20	16	12	8	4																																																										
	有可能	15	12	9	6	3																																																										
	不太可能	10	8	6	4	2																																																										
風險分級	極不可能	5	4	3	2	1																																																										
	第Ⅰ級	1~4 分，屬低度風險，暫無須改善																																																														
	第Ⅱ級	5~14 分，屬中度風險，次要改善																																																														
		第Ⅲ級	15~25 分，屬高度風險，須優先改善																																																													
拍照日期：109/5/18 照片說明：正在進行危害辨識與風險評估操作	拍照日期：109/5/18 照片說明：風險等級分級表																																																															

六 成效分析(含質化成果及量化成果)：

(一)、學生學習成果與回饋 (成績進步情形、或作品、或特定核心能力的前後測結果、或……)

1. 課程分為五個組來進行實作演練，課程分別介紹了各種不同情境狀況的案例，讓同學們先利用評估表進行練習。每位同學均能對於作業安全分析方法建立初步的認識，接下來分組並給予不同的情境案例進行練習。讓同學經由討論，推演方式完成評估表，並提出改善方案。



2. 讓各組同學分別上網利用風險雲軟體建立風險評估數據，並藉此進行風險控管，建立完整風險評估與控制概念，成效不錯。
3. 報告完成的成果上傳到學習平台上(風險評估(II)課程<http://moodle.jente.edu.tw/course/view.php?id=2449>。

(二)、教師個人反思 (就教學實踐結果省思教學困境處理或願景建立的情形，包含實踐後的教學建議……)

先前曾參加過「數位微學習・課程設計新思維工作坊」的研習課程，其中張淑萍老師曾經提到：

「在設計數位化教材時，您會詳加敘述該教材的所期待的績效目標 (performance objectives)。清楚的績效目標將使您在教材中，設計出更好的互動機制及發展正確有效的方法以達成結果。

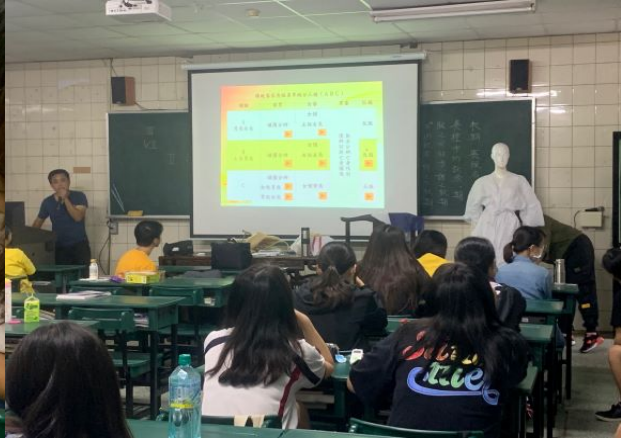
教學目標可分為認知、情意、技能三個領域：

1. 認知 (Cognitive Domain)：認知型知識是對知識、概念、原理、及其應用，和問題解決能力的學習，主要特徵是知識的獲得與應用。
2. 情意 (態度) (Affective Domain)：態度是指對外界刺激肯定或否定的心理反應，如喜歡、厭惡等，進而影響在行為上所採取的行動。
3. 技能 (Psychomotor Domain)：動作技巧是一種習得的能力，以此為基礎的行為的結果表現為身體動作的迅速、精確、力量或連貫等方面，如樂器演奏、舞蹈表演、投擲籃球等。

教學目標的訂定，是為了定義學習者透過知識或技巧的學習後，應達到行為狀態。」從這學期的創新教學實驗當中可以發現到："電腦軟體工具"，或許可以協助同學對於操作技巧的熟練方面有所幫助，但是課程學習是全面性的，對於課程問題的認知以及解決問題的情意態度，可能是課程運作成功更重要的因素，或許未來課程的發展可以藉助於翻轉課程平台架構，搭配數位工具的實作演練，對於學生的學習能夠有更好的效果。

教師創新教學實踐實驗補助方案 成果報告

- 一 分項計畫：分項五發展創新教學模式
- 二 課程名稱：殯葬學
- 三 授課教師：張文玉、盧珏銘
- 四 教學模式或策略：業師協同教學
- 五 教學實踐紀錄：實作成果報告

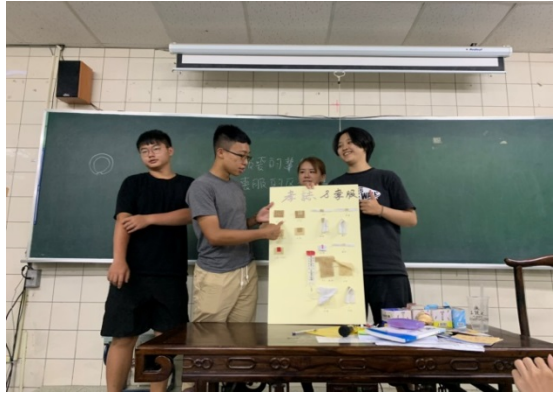
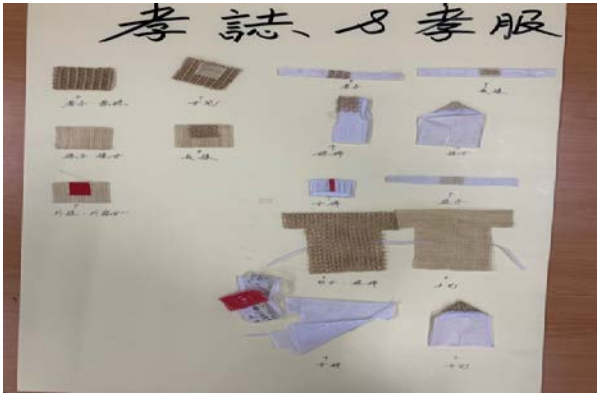
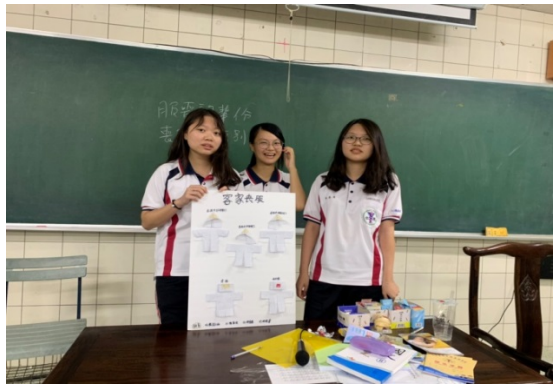
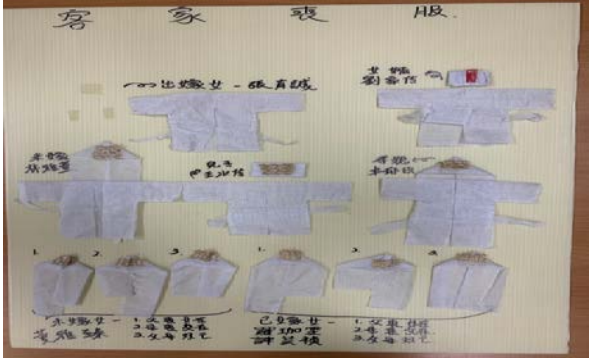
實施的科別：生命關懷事業科	實施班級：5FS101
修課人數：57	上課地點：A107
教學實踐實驗紀錄與描述 (相片與說明)	
	
拍照日期：109.06.02(第 14 週) 照片說明：孝服、孝誌製作。	拍照日期：109.05.12(第 11 週) 照片說明：業師講解客家孝服製作。
	
拍照日期：109.06.02(第 14 週) 照片說明：孝服、孝誌製作。	拍照日期：109.06.02(第 14 週) 照片說明：孝服、孝誌製作。

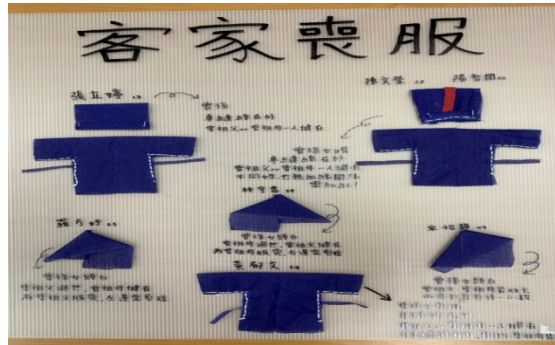
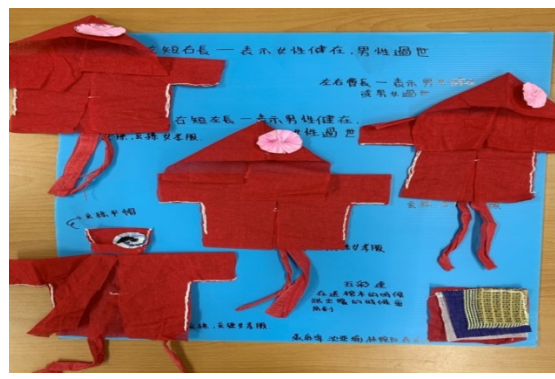
六、成效分析(含質化成果及量化成果)：

(一)、學生學習成果與回饋 (成績進步情形、或作品、或特定核心能力的前後測結果、或……)

喪服製作上課學生共分成六組，每組製作不同輩分所應穿著的喪服，在分組中每組學生皆在學習中了解傳統喪服的製作方法，以及喪服穿著於輩分階級的不同，與喪服對應亡者之血緣關係的親疏，於製做中學習提升學生學習的興趣，更加提升學習的意願與成效。

於期末上台成果發表，在發表時各組須將製作的成品詳細說明，並接受同學的發問，藉由成果發表與展現，學習上的互動，更具體加深對喪服的了解。

第一組	閩南孝服與孝誌(對照組)
	
第二組	客家喪服(孝子、孝媳)
	
第三組	客家喪服(出嫁女、女婿)
	Ploi;7 

第四組	客家喪服(外曾孫女、外曾孫婿)
	
第五組	客家喪服(曾孫、曾孫女、曾孫婿)
	
第六組	客家喪服(玄孫、玄孫女)
	

(二)、教師個人反思 (就教學實踐結果省思教學困境處理或願景建立的情形, 包含實踐後的教學建議….)

喪葬禮儀風俗是順應人情, 且要合乎外在環境的變化, 其制度不宜過度強硬, 允許個別狀況的特殊處理, 喪服的製作上或許是可以隨著時代的進步與需求而簡化, 因應各地風俗民情, 並在五服的原理製作下發展出因地制宜的喪服。

傳統客家喪服更是如此，但無論時代如何變遷，現代社會人際關係的維繫與促進還是有必要的。所以，客家喪服製作，有其必須符合的共同原理及法則。

此次課程之學習目標主要如下：

- （一）參研古禮喪服所代表的含意。
- （二）新竹區客家喪服的表徵。
- （三）早期與當今喪服的製作方式。
- （四）比較古禮喪服與現今喪服之同異處。
- （五）古代按照親屬關係所規定喪服制度之美德與傳承意義。
- （六）喪服即是傳承，亦是念祖的表現。

讓學生於製做喪服中從實際參與製作學習，於殯葬學的課程中體悟到殯葬內涵中對於孝傳承顯現於外的表現，而對於學生未來從業時是有所助益的一門重要課程。

教師創新教學實踐實驗補助方案 成果報告

- 一 分項計畫：分項五發展創新教學模式
- 二 課程名稱：餐飲服務技術(二)
- 三 授課教師：黃瑞彩
- 四 教學模式或策略：利用角色扮演的演譯式品飲創新教學方法，角色扮演客人與侍酒師的互動，了解葡萄酒侍者根據葡萄酒單之內容，提供每一瓶酒的酒質特性，建議食物與葡萄酒之恰當的搭配，同時確保每一瓶酒送到客人面前時，都處於最理想的狀況，並正確的提供服務。
- 五 教學實踐紀錄：

實施的科別：餐旅管理	實施班級：5F201
修課人數：26 人	上課地點：餐廳教室
教學實踐實驗紀錄與描述 (相片與說明)	
	
拍照日期：109/06/15 照片說明：講師正確教學生與客人互動技巧	拍照日期：109/06/15 照片說明：如何正確促銷酒水知識說明
	
拍照日期：109/06/15 照片說明：角色扮演從業人員與客人介紹酒水方式	拍照日期：109/06/15 照片說明：角色扮演從業人員與客人服勤方式

六成效分析(含質化成果及量化成果)：

(一)、學生學習成果與回饋(成績進步情形、或作品、或特定核心能力的前後測結果、或……)

大家分享「品酒的步驟」，首先將酒倒入酒杯中約四分之一，手持酒杯傾斜約45度，觀察顏色濃淡與清澈度，了解此酒是新鮮或是陳年的及其品質的好壞；嗅覺的部份，將酒杯靠進鼻子，撲鼻香氣味覺的部份，當葡萄酒流經舌頭，舌頭的前端能感受甜味，側面感受酸味，深處感受到的是苦味。

(二)、教師個人反思(就教學實踐結果省思教學困境處理或願景建立的情形，包含實踐後的教學建議……)

一般對紅酒品飲有興趣的人，也很有幫助。在課程中，老師會透過系統性講解、耐心的循循善誘、加上實際的品飲體驗，帶領大家用正統卻簡單的方式認識葡萄酒。透過系統性的課程引導，內容緊湊豐富，以講解、互動、體驗方式讓學員充分吸收相關知識。從學習者的角度來說，我覺得大體上可以獲得兩方面的充分學習：一方面能讓我們上完課後，在面對品飲葡萄酒的場合中，能懂基本門道、不會出糗的實用知識，比如說，葡萄酒的種類、怎麼看懂酒標上的資訊、品酒的基本常識等。另一方面則是屬於專業性相關的深入葡萄酒知識，如釀酒有關的葡萄品種、地理氣候、專業而客觀的品酒技巧等。

除此之外，基本葡萄酒常識中最重要的一環，就是品酒的基本技巧，白話一點的說，就是究竟要怎麼喝葡萄酒，才是正確的方法？要怎麼形容葡萄酒的氣味跟口感？其中還有一項非常重要的訓練，是對於各種香氣的辨別、分類與描述。這是品飲葡萄酒的基本功。如果沒有這個練習，再好再貴的酒，希哩呼嚕喝下口，也搞不懂它真正的價值在哪。

說真的，這真是一次難得又寶貴的學習體驗感覺葡萄酒本身就是一種藝術，而要欣賞藝術之美與感動，如果有好的老師作創造性的導覽式教學引導，那麼體會到的豐富感動真的是無價呀。也許有人會覺得，喝酒不就是浪漫、自由自在、隨性、豪放，何必需要一本正經、認真拘謹的在那邊細細品酒，又是看啊、聞啊、嚐的。不騙你，只要你來上過課，就會知道，喝紅酒不先學方法，不只是浪費好酒，也是浪費生命。有時真的覺得，不懂酒而亂喝酒，不只傷身，也很難得到真正的快樂。從這個角度真的不難理解，為什麼酒商賣酒還要贊助來推廣葡萄酒文化，因為葡萄酒文化本身就是葡萄酒饗宴重要的一環。

上完此課程，除了對葡萄酒有了基本概念以外，也足以應付生活中常態的品酒和挑酒，讓大家對辨識葡萄酒的種類與選購會更有信心！

量化：本次擬開辦中餐烹調專業證照輔導班，參與人數26人

教師創新教學實踐實驗補助方案 成果報告

- 一 分項計畫：分項五發展創新教學模式
- 二 課程名稱：低視力學
- 三 授課教師：劉康任
- 四 教學模式或策略：藉由配戴模擬視障者的眼鏡，了解使用光學輔具時會面臨的問題
- 五 成果紀錄

實施的科別：視光學科	實施班級：在職 101
修課人數：32 人	上課地點：丙級檢定休息室
教學實踐實驗紀錄與描述 (相片與說明)	
	
拍照日期：12/1 照片說明：授課教師教導學生使用放大鏡	拍照日期：12/1 照片說明：學生使用特製眼鏡模擬視障者，並嘗試使用放大輔具
	
拍照日期：12/1 照片說明：學生嘗試使用不同倍率的放大輔具	拍照日期：12/1 照片說明：學生第一次使用完討論心得

	
拍照日期：12/1 照片說明：模擬視障眼鏡-全盲	拍照日期：12/1 照片說明：模擬視障眼鏡-中心視野缺損

六 成效分析(含質化成果及量化成果)：

(一)、學生學習成果與回饋 (成績進步情形、或作品、或特定核心能力的前後測結果、或……)

第一組:這個眼鏡很有趣，在眼鏡公司工作時，常常會遇到有白內障或視障的患者，他們都會描述本身遇到的問題，但自己並無法感受到他們所描述的情況，藉由這個課程，我好像可以理解為什麼患者會有類似的抱怨問題。

第二組:我們這一組拿到的是中心視野缺損的眼鏡，剛開始看的時候還覺得很還好，只要眼睛稍微偏一邊，走路與閱讀都沒有什麼問題。但大約 15 分鐘後，開始覺得眼睛非常的累。藉由老師的解說，因為眼睛的轉動移位需要依靠眼外肌運作，長時間的緊繃狀態，容易造成疲勞。所以往後面臨到有黃斑部缺損的病患，患者的眼外肌運作、閱讀時間以及生活狀態都需要被考慮進去，才能決定患者的最後度數。

第三組:第一次認真使用放大鏡覺得很特別。因為以前使用的時候，只知道將放大鏡稍微往前往後，看到物體就可以。但藉由老師的解說，了解鏡片的焦距、度數、放大倍率，以及為什麼將鏡片往前往後，影像會變大變小。這堂課改變了我之前的想法。

第四組:戴著全盲的眼鏡覺得視障朋友真的很辛苦。看上去的物體全部都是模糊的，原本很簡單的拿手機、課本或是原子筆，都因為看不見變得非常困難。尤其是走路，明明以前只要 10 秒鐘就可從座位走到門口，現在要花好幾倍的時間才能完成，而且是在很不確定的情況下。我們會好好學習低視力學幫助有視力需求的患者。

(二)、教師個人反思（就教學實踐結果省思教學困境處理或願景建立的情形，包含實踐後的教學建議）

教師個人反思：傳統上，藉由單純的觀看 PPT 教學或是教師口述，教師往往都會有一個人唱戲的感覺。台上很熱情，台下的觀眾只有部分仔細聆聽。另外，除非利用考試、測驗等方式，才能知道學生是否了解上課的內容。但藉由討論與回饋式的教學方式，教師可以立即知道哪位學生已經了解授課內容，哪位學生其實還完全狀況外，教師可以立即對此學生提點他所不熟悉的部分。另外學生藉由實際的操作，也能夠體會到學習這門課的目的。例如本課程為低視力學，主要的對象是有視覺障礙者。但大部分的學生因為年齡、身體狀況幾乎不會有視覺障礙的問題，所以很難用同理心面對視障患者，也很難理解患者所表達的問題。藉由實際的體驗，也可以加深學生的學習意願。

對於此創新教學課程對於學生有很正面的效果，但教師在實踐後，發現一個問題。由於本科與光學輔具有很密切的關係，在授課上會需要花一些時間進行原理解說，但體驗課程的時間會佔去大半，造成理論與討論的時間不均。這是往後進行創新教學時，授課教師需要去考量時間比例

教師創新教學實踐實驗補助方案 成果報告

- 一 分項計畫：分項五發展創新教學模式
- 二 課程名稱：小兒物理治療學實習(一)
- 三 授課教師：王湘慧
- 四 教學模式或策略：雙師共授之設計思考課程模式。
- 五 教學實踐紀錄：

實施的科別：復健科物理治療組	實施班級：5R301-304
修課人數：224	上課地點：5R301-304 教室
教學實踐實驗紀錄與描述 (相片與說明)	
	
拍照日期：109/05/11 照片說明：5R304 王湘慧老師講解設計思考。	拍照日期：109/05/12 照片說明：5R302 薛惠勻老師講解活動帶領。
	
拍照日期：109/05/11 照片說明：5R303 同學正在討論活動設計。	拍照日期：109/05/12 照片說明：5R301 同學正在發表與分享活動設計。

課程規劃：

課前	課前學習單(1 人 1 份)(每班 8 組)
10 分鐘	開場:課程概要與設計思考簡介
5 分鐘	討論:課前學習單解構分享 製作海報(1/2 白報紙) 示範遊戲或活動 海報內容包括: 1. 遊戲或活動名稱。 2. 適合年紀範圍。 3. 所需動作能力。 4. 所需認知能力。 5. 所需的社交能力。
25 分鐘 (每組 2 分鐘)	一、 講解遊戲(1/2 白報紙搭配說明) 二、 示範遊戲或活動 三、 各組給點老師給章
10 分鐘	課程講述(活動概要與元素)
休息	
10 分鐘	討論:將上面整組討論出之活動根據課程講述之概要 1. 填寫學習單。(1 組 1 張) 2. 完成 1/2 白報紙。 1. 遊戲或活動名稱 2. 個案年紀 3. 個案動作能力/活動需要動作能力 (修改活動哪個部分，以讓活動符合人) 4. 個案認知能力/活動需要認知能力 (修改活動哪個部分，以讓活動符合人) 5. 個案社交能力/活動需要社交能力 (修改活動哪個部分，以讓活動符合人) 6. 空間/設備/玩具/教具 7. 時間:活動時間休息時間，重複次數
10 分鐘	課程講述:治療目標擬定，及如何增加遊戲或活動樂趣， 可借助 1. 道具、玩具 2. 音樂 3. 帶領者的特質 4. 暗樁安排…
5 分鐘	討論:換個顏色的筆 1. 在上述遊戲或活動中加入…，以增加樂趣。 2. 擬定屬於你們這個活動的治療目標
25 分鐘	一、 講解遊戲(1/2 白報紙搭配說明) 二、 示範遊戲或活動 三、 各組給點老師給章

報告繳交文字格式：

成果報告每班每組將 5 分鐘影片與以下文字檔案上傳王湘慧老師信箱

報告內容：

1. 活動說明：

- I. 遊戲或活動名稱
- II. 個案年紀
- III. 個案動作能力/活動需要動作能力
- IV. 個案認知能力/活動需要認知能力
- V. 個案社交能力/活動需要社交能力
- VI. 個案其他能力/活動需要其他能力
- VII. 空間/設備/玩具/教具
- VIII. 時間:活動時間休息時間，重複次數

2. 玩具或教具介紹，或是如何引發個案動機，願意繼續遊戲

3. 帶動人講解示範遊戲

4. 遊戲開始

5. 結論與心得

六 成效分析(含質化成果及量化成果)：

(一)、學生學習成果與回饋（成績進步情形、或作品、或特定核心能力的前後測結果、或……）

5R301-304 各班學生，每組學生於課程後須完成一五分鐘之活動設計影片與文字檔。以下將各班報告文字資料整理如下，影片另以光碟存檔呈現：

5R301	
第一組	I. 遊戲或活動名稱：123 木頭人 II. 個案年紀：4 歲以上 III. 個案動作能力/活動需要動作能力：跑、急停、做出睡美人/機器人/稻草人/美人魚的動作 IV. 個案認知能力/活動需要認知能力：會數數字、知道自己喜歡的卡通人物是哪一個、聽從指令 V. 個案社交能力/活動需要社交能力：增加與同儕之間的互動能力、遵守遊戲規則 VI. 個案其他能力/活動需要其他能力：協調性及反應能力、姿勢轉換的能力 VII. 空間/設備/玩具/教具：6~8 公尺/卡通圖案及貼紙 VIII. 時間:活動時間休息時間，重複次數：活動時間 10~15 分鐘；休息時間：5 分鐘；重複 6 次 2. 玩具或教具介紹，或是如何引發個案動機，願意繼續遊戲：我們是選用小孩子會

	喜歡的卡通人物，且第一個摸到治療師的小孩子可以得到一個喜歡的貼紙作為獎勵 3. 帶動人講解示範遊戲：首先會在治療師的背後貼上四個卡通人物的紙站在牆邊，治療師在喊「1、2、3～」的時候，小孩子要趁這個時候開始跑向治療師（這是治療師是背對小孩子），但當治療師喊「美人魚/機器人/稻草人/睡美人」的時候（這時治療師要轉頭看向小孩子），小孩子要做出治療師當下喊角色的那個動作。第一個摸到治療師的小孩子，可以選上面其中一項的貼紙，這個貼紙是獎勵。 4. 遊戲開始： 5. 結論與心得： 1、2、3 木頭人是一個很快能理解的遊戲，過程中只要停下動作而已，但這樣會顯得很無聊，所以我們將遊戲中加了其他角色進來，這樣不只多了樂趣，也不會讓孩子玩一下就膩了。對年紀比較大的孩子來說這個遊戲很簡單，但對於年紀較小的孩子來說這是個可以做為訓練的依據。 而且在玩遊戲的過程中，也可以訓練孩子的反應力，還有動作及姿勢的協調性是否夠靈敏。且治療師也可以視情況來延長秒數，這樣可以培養孩子的耐心。 而且因為在遊戲中有多加了「睡美人及美人魚」這兩個角色，孩子需要馬上停下來然後做出躺下的動作，所以會使難度稍微高一點。在遊戲開始前，我們告訴孩子第一個摸到治療師的人可以得到一個小獎勵(貼紙)，利用小獎勵來引起孩子們的注意力，讓孩子可以更投入的在遊戲裡。
第二組	活動說明： I. 遊戲或活動名稱：洞物森友慧 II. 個案年紀：25 個月 III. 個案動作能力：走、停、轉彎不跌倒和爬行 活動需要動作能力：爬、走、跳、轉彎 IV. 個案認知能力：認識基本形狀、會配對實物和圖片 活動需要認知能力：辨認顏色、形狀、遊戲板塊的圖畫 V. 個案社交能力：會打招呼、說謝謝、察言觀色 活動需要社交能力：遵守遊戲規則、指令 VI. 個案其他能力：要東西時會用手勢、聲音、動作表示 活動需要其他能力：理解遊戲指令，不會答非所問 VII. 空間：可依據治療室大小調整遊戲板塊的擺放數量和形式 玩具：調換球裝置

	教具/設備：遊戲板塊 VIII. 時間:20 分鐘 活動時間：10 分鐘 休息時間：10 分鐘 重複次數：3~5 次(因為可以調換遊戲板塊的位置) 2. 玩具和教具介紹以及如何引發個案動機，願意繼續遊戲： 我們的主要玩具是調換球裝置，所以我們把它放在關卡的四周，讓孩子能透過達成這個裝置的遊戲條件繼續向前走到下一個關卡，而關卡就是我們的教具，為了避免孩子玩膩，這些教具都被設計成可以調換並自行決定擺放數量與形式的遊戲板塊，且上面的圖案都是搭配我們所想的劇情而做，目的是為了能吸引孩子的興趣，而遊戲板塊和調換球裝置的變化性也可以使孩童較不易對遊戲厭煩。
第三組	1. 活動說明 I. 遊戲或活動名稱：我是跳跳英雄 II. 個案年紀 3~4 歲 III. 個案動作能力： 走、跑、跳、單腳站 2.5 秒、單腳跳 活動需要動作能力： 轉彎自如、抓人、跑、跳(單、雙腳跳) IV. 個案認知能力：聽指令、分辨上、下、前後方位、 分辨顏色及圖案、了解(遵守)遊戲規則 活動需要認知能力：聽指令、分辨顏色及圖案 、了解(遵守)遊戲規則 V. 個案社交能力：可模仿大家的動作、和阿公、姊姊玩 活動需要社交能力：可與他人互動 VI. 空間/設備：治療室/巧拼 VII. 時間：活動時間：2 分鐘 休息時間：2 分鐘 重複次數：3 回 2. 玩具或教具介紹，或是如何引發個案動機，願意繼續遊戲： 1. baby shark、蘇菲亞公主主題曲、香蕉歌 2. 利用遊戲背景或故事： 你是一個跳跳英雄，為了抓到一群壞蛋來到了岩漿湖，岩漿湖上有很多石頭，要跳在石頭上追壞蛋，不然就會被很熱很熱的岩漿燙到喔！

	3. 帶動人講解示範遊戲 1) 跳跳英雄遊戲說明 2) 大風吹遊戲說明 4. 遊戲開始 1) 跳跳英雄遊戲開始 2) 大風吹遊戲開始 5. 結論與心得 我們一開始在測 PDMS-2 的時候，發現我們的個案似乎不太熟練跳躍的動作，所以我們想設計一個既有趣、又可以訓練她跳躍能力的活動。 不過我們的目的不只是讓他的跳躍能力更熟練，更要讓他學會和大家一起玩、一起遵守規則。 為了瞭解我們設計出的遊戲的可行性，我們先找了一個場地試玩，不過因為我們沒有準備到巧拼，所以我們先用紙代替，在試玩後，我們覺得遊戲雖然很好玩，可是如果場地可以再大一點一定會更有趣。所以隔天，我們馬上找了一個更大的場地要來試玩，雖然遊戲的趣味提升了不少，我們卻發現一個更為嚴重的問題，遊戲需要的體力不是一個 3 或 4 歲的小孩可以負荷的，所以可能要再大一點的小孩才能玩我們設計的遊戲。 後來，我們利用原本的場地想出了第二種玩法，是採用大風吹的玩法，可以訓練孩子辨識圖形以及反應能力。 在這次的活動當中，我們討論了很多以前玩過的遊戲，發現有些遊戲雖然名稱相同，但因為各個地區的關係，所以玩法會不相同，像是紅綠燈的紅，有些地區是抱胸，有些地區則是雙手合十，在討論及試玩的過程當中，雖然大家錄影片錄得很累，但還是玩得很開心，且很享受玩的過程，還有人因為玩太多次而肌肉痠痛，希望下次也能有這樣有趣且不失教學目的的活動。
第四組	1. 活動說明 I. 遊戲或活動名稱:猜猜我是誰 II. 個案年紀:3~5 歲 III. 個案動作能力/活動需要動作能力:模仿動作、跳 IV. 個案認知能力/活動需要認知能力:人物配對 V. 個案社交能力/活動需要社交能力:引導下，融入團體活動 VI. 個案其他能力/活動需要其他能力:協調能力 VII. 空間/設備/玩具/教具: 空曠舒適沒有障礙物/投影片/三張圖卡/卡通主題曲 VIII. 時間:活動時間:10 分鐘 休息時間:30 秒

	重複次數:1~3 次 2. 玩具或教具介紹，或是如何引發個案動機，願意繼續遊戲：我們準備了三個知名卡通的圖卡，提高孩子對遊戲的注意，找出以下的主題曲，有巧虎、佩佩豬、汪汪立大功，給予小孩做配對的遊戲。 3. 帶動人講解示範遊戲：投影片這裡會有三張卡通圖卡，稍後會播放其中一張圖卡的主題曲，這時候要注意看影片中的主角是哪一個圖卡，在播放影片的時候你們要跟著影片中的主角一起做動作，當我音樂暫停的時候，你們就要用跳的方式前進，我們要選出最快而且動作最正確的小孩，現在我做一次給你們看。 4. 遊戲開始 5. 結論與心得：在測試 3~5 歲的小朋友的大動作功能的時候，我們發現這個年紀的小朋友在肌力方面比較弱。我們設計這個遊戲的目的是為了訓練小朋友的肌力，遊戲前面先播放影片吸引小朋友的注意力，讓小朋友跟著跳舞，之後利用向前跳搶答的方式，去訓練小朋友的肌力。這個遊戲還可以藉由跳舞，增加協調能力，以及藉由人物角色配對，增加認知能力。
第五組	1. 遊戲名稱:勇闖惡魔島 I. 個案年紀：2.5-4 II. 動作能力：爬行、平衡、協調、雙腳跳躍、丟小球、踢球、堆疊積木、跑步、雙手滾球、抓握釣魚竿、雙手拿物品走路 III. 認知能力：聽從指示、認識數字、能認出卡通圖案、認識一些顏色、聽懂故事 IV. 社交能力：可以與同伴合作 V. 空間：寬敞 VI. 設備：音樂、桌子、寶藏圖 VII. 玩具：大小球、積木、釣魚竿、有磁鐵的魚 VIII. 教具：寶特瓶、墊子、數字格子 IX. 活動時間：8-10 分休息時間：10 分重複次數：1-2(可把關卡交換) 2. 如何引發個案動機：放置個案喜歡的卡通圖卡在關卡前、說故事、放音樂(先查詢個案喜歡哪種音樂會使個案容易引起動機) 3. 結論與心得：這個遊戲有包含了許多的小遊戲，講故事闖關讓孩子更深入遊戲，也可以讓孩子學到許多不同種類的能力，包含了釣魚的手眼協調、堆疊積木、丟、踢球、爬行的能力。在這次遊戲設計中發現雖然孩子的遊戲單純簡單，但也需要耗費很多的腦力，才能完成一整個完整的遊戲。
第六組	活動名稱：巧拼趣味爬 個案年紀：0-1 歲（可用於 2-4 歲的小孩） 個案動作能力：肚子貼地爬 活動所需動作能力：可從爬行到跑蹲跳走 個案認知能力：跟隨目標自行拿玩具 活動所需認知能力：追隨目標物 個案社交能力：跟家人保姆有互動 活動所需社交能力：尋求幫助聽從指令 個案其他能力：追視 活動所需其他能力：自行設計軌道路線

	空間：3 坪 設備：60*60 的巧拼（可大可小） 玩具：誘導物（軌道車） 活動時間/休息時間：彈性 活動介紹：此活動主要是給予孩童一個爬行的目標，目標則是車子，家長可以在旁操控遙控車或是讓軌道車自行在巧拼上跑，並讓孩童跟在車子後面爬。軌道則是採用巧拼拼成，巧拼可以拼成任何我們想要的樣子，所以家長或是年紀更大的孩童可以自行把巧拼拼成不同種軌道，甚至是隧道也可以，利用這種方法增加環境趣味性，孩子較不會覺得枯燥乏味。 心得：在這次的設計思考裡我們了解到設計任何活動時我們都應該以同理的角度去看待，比如我們這次所設計的趣味爬，是以我們個案目前的活動、認知能力來設計，而不是將活動過度理想化以致於孩子可能無法在玩遊戲的時候達到預設目標。
第七組	1. 活動說明： 第一關-過山洞:不能碰觸到路上的敵人，碰到敵人要重新開始 第二關-爬上小島:同樣要避開島上的敵人，碰觸到敵人須回到上一關 第三關-指認公主五官:在圖片中指出公主指定的三個器官就過關 (耳朵、眼睛、鼻子、嘴巴、牙齒) 第四關-救救小夥伴:要避開炸彈把全部的夥伴都救上來，釣到炸彈時夥伴會再次被抓走，全部救完後去拼出正確的六個密碼板，六個都拼完才能逃出監獄，限時 2 分鐘 第五關-同心協力抱抱趣:兩個人正面抱球走一段 4M 的距離到第六關(注意手不能碰球也要繞過敵人不能碰到，否則又要回上一關) 第六關-丟接球:兩位同學距離 2M，須接住 2 顆同學丟的球作為最後一關打敗魔王的武器(有五次接球機會) 第七關-魔王篇:把在第六關接住的球放在腳下，踢去魔王那把他跟手下們全部打倒(兩次內要全倒)即可救出被關在後面的公主 I. 遊戲或活動名稱:拯救公主大作戰 II. 個案年紀:3 歲 III. 個案動作能力/活動需要動作能力: 自己開始走、停、轉彎不跌倒、拇指及食指尖抓握走路時雙手自如擺動、過肩向前丟小球、站著接球、可用手掌及胸部接球、踢球 IV. 個案認知能力/活動需要認知能力: 可以指認身體五官 V. 個案社交能力/活動需要社交能力:會一起玩耍 VI. 個案其他能力/活動需要其他能力:形狀配對 VII. 空間/設備/玩具/教具: 小兒治療室/兩個柱子/一條大毯子/2 張故事卡/四個大墊子/11 張五官、敵人照片/10 隻魚/3 個炸彈/兩個釣竿/一個形狀板、12 塊不同形狀積木/一顆大球/一顆小

	球/2M、4M 長的地標 /六個寶特瓶/一隻娃娃/椅子 VIII. 時間:活動時間休息時間，重複次數: 活動:4 分鐘馬力歐的音樂 休息:一首鯊魚歌的時間 2. 玩具或教具介紹，或是如何引發個案動機，願意繼續遊戲: 講公主在婚禮中被綁架的故事而希望他來需要完成各種任務來解救公主來引起他的興趣 3. 帶動人講解示範遊戲 4. 遊戲開始 5. 結論與心得: 設計遊戲和讓遊戲變得有趣真的很難，除了想遊戲還得配合要增進他的哪些能力，還要讓他能對這個遊戲有興趣。最終做出來的關卡跟一開始在課堂上想的完全不一樣，在短時間內激發出想法真的是挺困難的。 在想關卡時腦中突然想到了小時候玩的馬力歐，他是一直在闖關打敗魔王來救公主，因此就想把這個概念作為主題來聯想關卡，再加上前面說了馬力歐的故事，希望能藉由打敗敵人救出公主來引起小朋友的興趣。闖關時的背景音樂旋律也是引用了遊戲裡的，希望能藉由有趣的音樂及關卡中的敵人來增加遊戲的真實感。透過遊戲活動的方式，讓小朋友可以互相協助彼此通關，每一個關卡中，除了很有趣味性，小朋友也可以藉由在遊玩的過程中學習成長。
第八組	1. 活動說明 I. 遊戲或活動名稱:猜猜我是誰 II. 個案年紀:3~5 歲 III. 個案動作能力/活動需要動作能力:模仿動作、跳 IV. 個案認知能力/活動需要認知能力:人物配對 V. 個案社交能力/活動需要社交能力:引導下，融入團體活動 VI. 個案其他能力/活動需要其他能力:協調能力 VII. 空間/設備/玩具/教具: 空曠舒適沒有障礙物/投影片/三張圖卡/卡通主題曲 VIII. 時間:活動時間:10 分鐘，休息時間:30 秒，重複次數:1~3 次 2. 玩具或教具介紹，或是如何引發個案動機，願意繼續遊戲: 我們準備了三個知名卡通的圖卡，提高孩子對遊戲的注意，找出以下的主題曲，有巧虎、佩佩豬、汪汪立大功，給予小孩做配對的遊戲。 3. 帶動人講解示範遊戲: 投影片這裡會有三張卡通圖卡，稍後會播放其中一張圖卡的主題曲，這時候要注意看影片中的主角是哪一個圖卡，在播放影片的時候你們要跟著影片中的主角一起做動作，當我音樂暫停的時候，你們就要用跳的方式前進，我們要選出最快而且動作最正確的小孩，現在我做一次給你們看。

	4. 遊戲開始 5. 結論與心得：在測試3~5歲的小朋友的大動作功能的時候，我們發現這個年紀的小朋友在肌力方面比較弱。我們設計這個遊戲的目的是為了訓練小朋友的肌力，遊戲前面先播放影片吸引小朋友的注意力，讓小朋友跟著跳舞，之後利用向前跳搶答的方式，去訓練小朋友的肌力。這個遊戲還可以藉由跳舞，增加協調能力，以及藉由人物角色配對，增加認知能力。
--	--

5R302	
第一組	1. 活動說明： 一. 遊戲或活動名稱： A:大風吹～吹甚麼 二. 個案年紀： A:3歲以上 三. 個案動作能力/活動需要動作能力： A:肢體協調、平衡好 四. 個案認知能力/活動需要認知能力： A:聽得懂遊戲規則 五. 個案社交能力/活動需要社交能力： A:要有禮貌、合群 六. 個案其他能力/活動需要其他能力： A:顏色知覺、視覺、前庭覺、聽覺 七. 空間/設備/玩具/教具： A:空曠、舒適安全的地方/椅子、圖卡 八. 時間活動時間休息時間，重複次數： A:總共玩2輪，當鬼當3次的時候，就結束，接下來在下一輪 2. 玩具或教具介紹，或是如何引發個案動機，願意繼續遊戲： A:椅子、圖卡 3. 帶動人講解示範遊戲： A:1. 先剪刀石頭布決定誰當鬼 2. 要有3個人以上 3. 輸的人要用屁股寫字 4. 先抽卡片，看卡片是什麼顏色，就講抽到甚麼顏色

	4. 遊戲開始： A: 簡易版：孩子觀察別人身上物品隨機說一個身上有的東西。 進化版：可以手畫一些不同圖案或顏色的小圖卡，隨機發放給小孩，當鬼的那位小孩去旁邊抽取一張卡片，給每位小朋友看過一次說那是等等要吹的物品 5. 結論與心得： A: 必須要很認真的聽鬼講吹什麼，這遊戲會讓小朋友覺得玩的過程中感覺有趣、好玩，但玩的時候必須注意安全。
第二組	1. 活動名稱: 鬼抓人 2. 活動說明: 一群小朋友猜拳，輸的人當鬼去抓其他小朋友，被抓到的人就淘汰，直到全部的人被抓到就遊戲結束 3. 個案年齡為 3 歲以上 4. 動作能力: 跑、走、猜拳、避開障礙物 5. 認知能力: 認人 6. 社交能力: 不怕生 7. 時間大約 5~15 分鐘 8. 休息時間大約 5 分鐘 9. 場地: 要寬闊，如公園 10. 若要增加遊戲的活動困難度，可以在腳上兩邊各綁一顆氣球。讓小朋友踩到就算輸 11. 遊戲開始 12. (請看影片) 13. 錄影: 林芳億 講解: 余宛蓁 14. 遊戲活動: 林楷翰、許晶涵、陳儀庭、林莉娟 15. 結論與心得: 為了讓個案有動機想玩遊戲所以我們使用運動加娛樂方式引導他們。 16. 在遊戲的過程中要顧到安全性，減少跌倒的可能，盡量讓小孩子能夠開心的玩遊戲並有運動到。這是有開朗感染力的，能讓內向的孩子跟其他小孩玩在一起，這樣有對於小孩子的發展有很大的幫助
第三組	1. 活動說明： I. 遊戲或活動名稱: 傳接球 II. 個案年紀: 2~3 歲 III. 個案動作能力/活動需要動作能力: 能丟、接球、跑 IV. 個案認知能力/活動需要認知能力: 知道球要丟過來了、認人 V. 個案社交能力/活動需要社交能力: 不要自閉、團結 VI. 個案其他能力/活動需要其他能力: 不要太容易分心 VII. 空間/設備/玩具/教具： i. 空間: 公園 or 治療室 or 庭院 or 籃球場 ii. 設備: 音響

	iii. 玩具:一顆孩子有興趣的球 VIII. 時間:5~10mins 2. 球可以用會發光 or 有聲音的吸引孩子，讓孩子更投入這個遊戲、找更多人圍城一個大圈玩，可放孩子喜歡的音樂進行 3. 帶動人講解示範遊戲 4. 遊戲開始 5. 結論與心得:老實說，我覺得這個影片我沒有拍得很好，從開始拍之前到整個結束心整個都很無力，組員根本就沒有人要理我，完全沒有要拍的意思，所以我就只好找我的好友客串拍… 這個遊戲當初設計的時候也是我自己努力擠出來的…也幸好老師有給我提示，不然我這顆豬腦袋可能也想不出什麼會發光的球 再者，這個活動帶起來需要小孩一定的配合度，否則根本無法順利進行下去 要想辦好把小孩的心情安撫好，遊戲進行結束之後可以給個糖果獎勵。
第四組	遊戲名稱:通關收集目標 個案年紀:3 歲 7 個月 遊戲時間:15 分鐘 動作能力 個案: 1. 跑步時可以轉彎自如避開障礙物 2. 跳可以單腳跳但平衡感不太好 3. 有穩定的抓握 4. 上下階梯不扶物. 活動需要: 1. 小跑步 單腳跳 2. 手能抓握拿東西, 3. 可以上下階梯不扶物, 4. 丟球擊中指定目標, 5. 平衡感穩定度 認知能力 個案: 1. 聽得懂遊戲規則 2. 物體的前後左右方位

	3. 能分辨配對圖案顏色 活動需要： 1. 可以聽得懂遊戲規則 2. 能配對圖案跟顏色 社交能力 個案： 1. 跟同學能分享輪流一起玩 2. 互相模仿會模仿同學的一些習慣小動作 活動需要： 1. 可以學習其他小朋友在玩遊戲時的動作如何更順暢 其他能力 個案： 1. 能表達字的想法或自己想要東西 活動需要： 1. 能表達自己的想法遇到不懂的地方可以舉手問清楚規則 玩具教具部分 1. 五個一樣的配對物品 2. 一顆球跟一個放球的小圓柱體 3. 三張椅子 4. 讓球擊中的目標點 如何引發各案動機 配對物品可以用玩具來吸引個案注意 還有球類運動和因為優戲玩起來很像在通過層層關卡然後得到寶藏 結論心得 該遊戲要使用空間有點大,但遊玩時間夠長也可以分組一起競爭讓個案們可以一起參與輪流遊戲時間也夠長可以持續 15 分鐘 這遊戲有點讓個案們可以融入自己的想像力想像自己是探險家是勇士讓特案們更開心地遊玩
--	--

5R303	
第一組	1. 活動說明： I 活動名稱: 踩音階或圖案

	II 個案年紀:3 歲以上 III 個案動作能力:上下樓梯(會上下樓梯)下肢 MMT 需 3 分以上如果低於的話需家長陪同或治療師的監督 IV 個案認知能力:圖片，聽力辨識，聽得懂治療師給予的口令。 V 個案社交能力:可與家人一起互動，或兄弟姐妹、朋友來一起玩 VI 空間、設備、玩具、教具、有樓梯且空曠的空間 VII 時間:活動時間-10 分鐘/休息時間-4 分鐘 重複次數-2~3 次 2. 玩具或教具介紹，如何引發個案動機，願意繼續遊戲： 需要一個樓梯，樓梯間格不能太高，約為 15 公分即可；空曠的空間，樓梯間太狹窄的話個案很容易會受傷。很多張個案有興趣的圖案，圖片可以印在日常生活中常常出現的圖案例如:卡通圖案，爸爸媽媽，家裡寵物；聲音可以給予一些動物叫聲讓他來分辨動物的叫聲，或 do re me 的音調來讓小孩認識這些聲音，讓遊戲更加有趣。將圖片放置在樓梯上，治療師給予口頭上的指令後讓個案去尋找這個圖片的位置 若個案玩久了對這遊戲膩了就可以更改其他聲音或圖片，增加遊戲的新鮮度。個案若熟悉了這項遊戲後可讓他其他朋友來陪他一起玩，增加一些個案的競爭能力和提升朋友之間的感情，若個案過度失控的話就必須中止遊戲先讓個案冷靜一下再繼續遊戲，否則有可能會與朋友或兄弟姐妹發生擦撞或衝突 3. 帶動人講解示範遊戲 一開始先讓個案知道圖案擺放在哪裡，先讓個案熟悉樓梯的規格，還有了解圖案的規格，並帶著個案走一次，再出練習題請個案自行走一次，依此類推 4. 遊戲開始 A. 熟悉這項玩具後再讓個案上場試玩，先扶著個案或請他扶著扶手上樓梯，下樓梯練習，怎麼順暢的走樓梯後在放上圖片請小孩聽治療師的口令去踩到指定的圖案上後再下樓 B. 熟悉後就請他自行玩玩看這項遊戲，治療師就在旁邊督導 C. 聲音遊戲的規則就是請他聽聽聲音，讓他熟悉後再讓他試玩(可以扶著他的腰帶位置帶他，不能直接帶領他到指定位置，若直接把他帶到指定位置後就不能訓練到聽力了) D. 熟悉後也請他自行試玩著個項目，治療師在旁邊督導 E. 個案完全熟悉後可以請他朋友來一起玩，有同儕一起玩的情況下會更加有趣，但要小心如果發生衝突就必須立即中止遊戲 F. 小孩若覺得遊戲無聊不好玩了就可以更換其他圖片或聲音來增加遊戲困難度 5. 結論與心得 主要是使用圖片及聲音的趣味性來讓個案更有興趣去玩這個遊戲
--	---

	1. 可以訓練個案上下肢協調能力與平衡 2. 下肢的日常生活功能 3. 互動也可增加與朋友家人之間的感情 4. 提升個案的視覺、聽力反應
第二組	1. 活動說明 I. 遊戲名稱：運送球球回家 II. 個案年紀：2 歲 III. 個案動作能力/活動需要動作能力： 把球放在籃子裡/拿著球，從起點走到終點放到籃子裡 動作能力 IV. 個案認知能力/活動需要認知能力： 聽的懂治療師的口令 V. 個案社交能力/活動需要社交能力： 可以跟家人或兄弟姊妹互動 VI. 個案其他能力/活動需要其他能力： 平衡, 協調性, 蹲下 VII. 空間:安全又寬闊的室內 設備:墊子，捲尺，計時器 玩具:球(小孩喜歡的球即可) 教具：紙，盒子 VIII. 時間： 活動時間：3 分鐘 休息時間：2 分鐘 重複次數：2 次 2. 玩具或教具介紹, 或是如何引發個案動機，願意繼續遊戲 球要會發光，有聲音的或鮮豔的球，或貼小孩喜歡的卡通人物，主要是吸引小孩的目光，讓孩子們可以繼續玩下去 3. 帶動人講解示範遊戲 一局 3 場，一場玩一分鐘，會有另一個人計時 1 分鐘，3 局玩下來總共 3 分鐘，個案休息 2 分鐘，之後讓個案站在治療師的 2 邊，個案手上要拿一張紙，而治療師會把球放在個案拿的紙上，然後個案需要走 3 公尺的距離，把球放到

	盒子裡，之後讓兩個個案比賽誰放比較多，並且採取三戰兩勝的方式，但是途中球掉了或是球碰到衣服就要重新回到起點開始遊戲 4. 遊戲開始 個案會站在治療師 2 邊，治療師會把球放在個案拿的紙上，說開始的時候，會計時 1 分鐘，1 分鐘後，會結束遊戲，然後會數 2 個個案放進盒子的球數，球數最多者，就獲勝了。 5. 結論與心得 這個遊戲除了可以增加小孩的平衡，手部的協調性與抓握能力和專注力，最好是吸引小孩子目光的球，來訓練小孩的專注力，也可以讓家人陪同小孩，增加小孩的互動能力，而且需要為孩子的年齡打造適合孩子的遊戲，還要讓孩子能完全投入其中不感到無聊，若感到無聊，孩子就不會跟你一起完成遊戲，進度就沒有任何進展。評估自己的個案的遊戲，需要去了解這個遊戲是否符合個案年齡給與遊戲難度，若太難，孩子會不懂及無聊而不想玩遊戲。
第三組	1. 活動說明： I. 遊戲或活動名稱：腳上保齡球 II. 個案年紀：2~3 歲 III. 個案動作能力/活動需要動作能力：跑、踢、轉身、單腳站、視追、平衡能力 IV. 個案認知能力/活動需要認知能力：距離判斷、確認目標、辨別大小 V. 個案社交能力/活動需要社交能力： i. 遵守簡單規則、分享喜悅、 ii. 能和別人共同互動(哥哥以外) VI. 個案其他能力/活動需要其他能力：無 VII. 空間/設備/玩具/教具： 甲、空曠場地/音響、寶特瓶(大、中、小) 乙、球/獎勵(小新貼紙) VIII. 活動時間/休息時間，重複次數： IX. 3~5 分鐘/5~10 分鐘/一回合二次機會重複三次(一輪) 2. 玩具或教具介紹，或是如何引發個案動機，願意繼續遊戲： 這次需要的玩具為球，教具為寶特瓶分為(大、中、小)，球與寶特瓶的距離為一公尺。在一回合內擊倒 1~3 個寶特瓶給予一張貼紙，擊倒 4~6 個寶特瓶給予兩張貼紙，擊倒 7~10 個寶特瓶給予三張貼紙，藉由小新貼紙的吸引來誘惑個案願意進行遊戲。 3. 帶動人講解示範遊戲： 我們等一下就這樣子，跟著我這樣子做一次把他踢到全倒如果一次全倒的話，他就會給你貼紙。 4. 遊戲開始： 全倒的話他會給你三張貼紙，等一下我會再給你兩次機會，有三回合可以踢，往

	前一點踢，你這次全倒，發三張貼紙給你，你這次有兩個沒有倒，先發兩張貼紙給你，這回合可以再踢第二次，這次給他一張貼紙，我們進行第三回合，直接踢就好，這樣子三回合結束，給你三張貼紙，你總共得到九張貼紙。 5. 結論與心得： 這次活動我們主要測試個案在活動需要動作 能力中的平衡能力，活動需要認知能力中的辨別大小，活動需要社交能力中的能和別人共同互動(哥哥以外)，但在這一次的活動中、現場只有個案與測試者，因此而沒達到活動社交能力的目標，個案在這三回合中，皆已完全擊倒作為收尾。這次為 2~3 歲個案設計的遊戲有達到設計目標，可以使用相同的測試方式給予不同年齡層個案進行些許的修改，設計出其他年齡層適合的目標。
第四組	遊戲活動名稱：翻牌學動作 四肢一起動 個案年紀：4 歲 個案動作能力：跳、蹲到站 個案認知能力：讀取卡片、識別卡片內容 個案社交能力：可以和治療師或其他小孩一起互動 個案其他能力：相對的活動能力 協調動作 空間：空曠安全的場地 設備：穿著舒適的鞋 教具：6 張動作圖卡、印章、貼紙 時間：活動時間 10 分鐘 休息時間 2 分鐘 重複次數：1 次 玩具教具介紹：我們使用六張印有動作的圖卡，設計讓小朋友玩翻牌配對的遊戲，增加樂趣，小朋友如果配對成功又做對動作，就給他貼紙或蓋章獎勵，讓他有做動作的動力。 講解示範：小朋友我們來玩一個遊戲吧，先猜拳，贏得人可以先把兩張紙翻開，配對看圖片做出一樣的動作，答對配對成功送你貼紙，做對動作再送你一個印章，讓我們一起來玩吧。 遊戲開始~ 結論：在誘導孩子們做動作時盡量都是用口頭或指引的，不要碰觸到他們的肢體，才可增加他們的認知能力 心得：藉由翻牌子做動作可以訓練孩子的協調動作何反應能力，若和同年齡層的還在一起玩樂也可增加他們的社交能力，讓孩子和孩子之間互動變的更好更完善，做對的也可以蓋印章貼貼紙增加他們的信心！！
第五組	1. 活動說明： 甲、投球 GAME

	乙、3 歲 丙、跑/上下肢的肌肉協調 丁、聽得懂遊戲規則 戊、能與同伴輪流玩 己、能獨立在一個空間與同伴玩球 庚、一個空曠的地方，需要一顆小皮球還要一個裝得下皮球的箱子 辛、玩 5~8 分鐘，中間可休息 1~2 分鐘去喝水和休息 2. 玩具或教具介紹，或是如何引發個案動機，願意繼續遊戲 小皮球就只要小孩雙手拿得起來不要小於網球也不要大於籃球，箱子要裝得下小皮球，我們還有在進球跟沒進球時添加了簡單的音效，然後在玩的過程我們可以一直增加難度，不是只有在正前方進行投球，我們可以拉遠距離或者移動箱子的方向增加一些困難度。 3. 帶動人講解示範遊戲 4. 遊戲開始 影片裡我們有四小孩還有一位講解員，遊戲開始前有人會為我們示範怎麼投球，第一次投球我們選擇比較簡單距離也較近的投球，我們先把箱子靠在牆邊，距離約一公尺然後進行投球，進球或擦邊球都可以給予一分，第二輪我們會將距離變遠箱子也不再靠牆，讓小孩不會再利用牆壁進球，第三輪距離跟第二輪一樣遠，但箱子的角度改變，不是只有在正前面我們可能會放在 45 度角或是更大的角度，箱子的距離也會改變，然後有進球都會給予分數，小孩在玩的過程會引起鬥志與勝負慾，我們在不管有沒有進球都會給予音效，進球時是開心的音效，沒進球是失落的音效。 4. 結論與心得 結論： 我們可以藉由這個遊戲可以增加孩子的抓握能力、平衡能力（包含上下肢協調），讓孩子們增加互動能力和增進感情、適應團體生活、遵守群體規範，也可以引起孩子們的好勝心讓他們用盡全力去投球得分。心得 我們的組員在玩投球 GAME 的時候會想努力投進球得到分數，同樣的在年紀小的孩子身上也會發生相同的事就是勾起勝負慾，同時我們也可以鼓勵孩子努力的投進，增加孩子的信心。
第六組	1. 活動說明： 一. 遊戲或活動名稱:黏黏球 二. 個案年紀:1~2 歲 三. 個案動作能力/活動需要動作能力:抓握、投擲 四. 個案認知能力/活動需要認知能力:辨識圖卡 五. 個案社交能力/活動需要社交能力:同儕、家人 六. 個案其他能力/活動需要其他能力: 七. 空間/設備/玩具/教具:有軟墊治療室 八. 時間活動時間休息時間，重複次數:投完一輪，中間休息 5 分鐘

	2. 玩具或教具介紹，或是如何引發個案動機，願意繼續遊戲：黏黏球使孩子有好奇心，卡通音效讓孩子開心及期待下一個音樂 3. 帶動人講解示範遊戲：等等我比到哪個圖案你就盡可能地往那個地方丟，距離要離 1M~2M 之間，你看我示範一次給你看，我比妮妮豬我們就丟到妮妮豬的位置，丟到就會有妮妮豬的音效出來嘍！ 4. 遊戲開始：首先我們先比到妮妮豬，很棒，我們再丟老皮，好棒嘍！再來我們丟你在愛的多拉 A 夢，很棒嘍，再來丟蠟筆小新，好棒，再來丟飛天小女警嘍，很棒，再丟熊熊遇見你的 3 隻熊熊，很棒嘍，剩下 3 個嘍！我們再丟胖虎，很棒，再來我們修那個忍者，好棒，剩一個了，我再丟最後那個車子，很棒嘍我們先休息五分鐘！ 5. 結論與心得：我們覺得可以增加孩子的精細動作、觸覺感、動作控制、本體覺、日常生活方便遊玩增加人與人之間的互動，也讓小孩聽到音樂後感到開心，是個不錯的遊戲
第七組	一. 活動說明 1. 卡通圖案對對碰 2. 個案年紀:3~4 歲 3. 個案活動需要動作能力： 我們會有要從小盒子拿起圖片的動作，跟向前跑到治療師前面，所以我們需要的動作能力是抓取跟跑的能力。 4. 個案活動需要認知能力： 需要能分辨得出顏色跟形狀的能力，因為要看到治療師手上拿的那個圖片然後從小盒子裡找出相同的圖片。 5. 個案活動需要社交能力： 因為需要聽遊戲的玩法跟怎麼計分的，所以需要聽得懂較複雜的句子。 也需要參與團體活動跟有主題的活動能力，因為這個遊戲是要分隊去做比賽的，所以需要有團隊的精神；還要去了解這個活動的目的跟怎麼去玩。 6. 個案活動需要其他能力： 需要有探索的能力，因為是要從小盒子裡去找到正確的那張圖片。 7. 空間:需要較大且安全的地方 設備:卡通圖片、音樂、小盒子 8. 時間：一局 10 分鐘，3 戰 2 勝制，中間休息 2~3 分鐘。 二. 如何引發個案動機，繼續遊戲？ 可以用一些獎品、獎勵讓個案有動機繼續遊戲；或是可以利用個案與個案之間的比較心理去刺激比較沒有動機的個案繼續遊戲。

	三. 帶動人講解、示範遊戲 遊戲開始我們的治療師兼主持人手上拿著圖卡 接著小朋友要聽治療師口令從盒子裡面尋找跟治療師手上一樣的圖片在跑去前面將一樣的圖片放進小盒子裡面。 四. 遊戲開始 個案看到治療師手上的圖案，然後在盒子裡找出跟治療師手上一樣的圖案，拿著圖案跑到治療師前面然後將圖案放到前面的小盒子裡，再跑回起點，重複動作。 五. 結論與心得 經由這個活動我們學習關於一個遊戲的產生、活動的設計與規則的制定，還需要考慮到個案的年齡、動作能力、認知能力等等的能力，去做遊戲難度的調整。 也可以從個案的角度看到不同的東西，像是個案比較喜歡某個卡通圖案或是音樂，這也會影響個案的遊戲表現。
第八組	遊戲名稱:木頭人 活動說明: 1. 選一個人當「鬼」，面對著柱子，其餘的兩個人則站在他背後一公尺的距離。 2. 當鬼的人開始大聲喊:「1 2 3，木頭人」的口令，其他人必須往前向鬼的位置前進。 3. 當鬼喊完口令後立即轉身；這時候，其他人必須停止各種動作。 4. 當鬼的人轉身後，看哪一個人還在移動，就可以將他抓出來。 個案資料 適合年紀:3y 以上 動作能力 個案動作能力: 跑. 走. 靜態控制能力. 平衡能力 活動需要動作能力: 跑. 走. 大腦反應能力. 平衡能力 認知能力 個案認知能力: 重複示範才能遵從指令 活動需要認知能力: 遵從指令 社交能力 個案社交能力: 同伴互動，但還是會探索自己有興趣的遊戲 活動需要社交能力: 同伴互動 其他能力 個案其他能力:

	跳舞能力.獨立唱歌 活動需要其他能力: 平衡能力.大腦反應能力 空間:操場(空曠的地方) 設備:無 玩具:無 教具:無 時間 活動時間:30 分鐘 休息時間:10 分鐘 重複次數:兩次 治療目標 1. 提供木頭人影片，已做說明準備 2. 提升認知訓練 3. 增進理解能力與互動能力 4. 改正注意力不佳，以增強自信 動機 改變遊戲方式，當鬼轉身，其餘的人靜止不動，可以改成靜止不動時，做出動物的姿勢，引起小孩的興趣 結論 經過評估後，因個案認知能力及注意力不佳導致無法理解指令，需給予個案多次示範及輕微協助才能使個案理解這個遊戲 心得 我覺得這次參與了木頭人遊戲，讓我們增進互動能力，也覺得這次的活動很有趣，讓我回憶起國小時，一到下課時間朋友就會找我一起去空地玩木頭人的場景。
--	---

5R304	
第一組	1. 活動說明: I. 遊戲名稱:形狀辨認 II. 個案年紀:2 歲 III. 個案需要的動作能力: 抓握能力、視覺動作協調能力 IV. 個案需要的認知能力:根據形狀和顏色給物體分辨 V. 個案需要的社交能力:自己玩、會跟其他孩子有交集 VI. 個案需要的其他能力:聽的懂大人在說什麼 VII. 空間/設備/玩具/教具:在適當的房間、不同形狀積木、對應形狀空盒 VIII. 時間:活動 10 分鐘休息 5 分鐘，重複 2 次。

	2. 玩具或教具介紹，或是如何引發個案動機，願意繼續遊戲？ 玩具介紹： 不同形狀積木:4 各個形狀的積木 對應形狀空盒:可用空奶粉罐跟鞋盒，在上面割出對應的積木形狀。 引發個案動機，願意繼續遊戲： 改變遊戲方式，增加遊戲多原性引發個案的注意。 3. 帶動人講解示範遊戲 4. 遊戲開始 5. 結論與心得 我們在這項遊戲中，可以增加 2 歲孩子的認知能力，也可以讓孩子覺得是在玩，在遊戲過程中，我們首先用簡單的幾個積木來讓孩子辨認之後再先家困難度讓孩子已進階的方式去遊玩這樣他才不會有厭倦感。過程中也可以讓我們學習與孩子怎麼相處，吸引孩子的注意力很重要，因為孩子如果對遊戲沒有興趣的話，會無法順利進行遊戲。
第二組	1. 活動說明 I. 遊戲或活動名稱：疊疊樂 II. 個案年紀：43 個月大 III. 個案動作能力/活動需要動作能力：手部精細動作能力 IV. 個案認知能力/活動需要認知能力：圖形認知能力 V. 個案社交能力/活動需要社交能力：能與治療師或其他同伴互動的能力 VI. 個案其他能力/活動需要其他能力：抓握積木的能力 VII. 空間/設備/玩具/教具：空間為治療師與孩子能夠舒適活動的範圍/設備為桌子、地板和椅子/玩具為多種形狀與顏色的積木 VII. 1. 時間:活動時間休息時間，重複次數：活動 10 分鐘再休息 3 分鐘，可重複 2~3 次 2. 玩具或教具介紹，或是如何引發個案動機，願意繼續遊戲：玩具有小、中、大的圓柱、方柱、六角柱、三角柱，全部有 4 種顏色。可以利用獎勵來讓個案有想玩遊戲的動機。 3. 帶動人講解示範遊戲 初階遊戲：讓孩子在積木分類中找出同款積木組合，模仿治療師堆出來的樣子，就可獲得屋頂積木，合成四座城堡後即可獲得獎勵。 進階遊戲：讓孩子與治療師一起打造各自想像的城堡，可以讓孩子疊出自己想要的樣子，並發揮想像力。 4. 遊戲開始

	5. 結論與心得 結論：透過疊疊樂這個遊戲，可以讓孩子在遊戲的過程中，也達到了治療的效果。 心得：經過這次的遊戲設計，才知道原來要設計一個適合孩子玩的遊戲，需要考慮到很多因素。雖然錄製的過程中沒有想像中的容易，但是當成果出來的那一刻，就會很有成就感呢！
第三組	遊戲名稱:通關收集目標 個案年紀:3 歲 7 個月 遊戲時間:15 分鐘 動作能力 個案: 1. 跑步時可以轉彎自如避開障礙物 2. 跳可以單腳跳但平衡感不太好 3. 有穩定的抓握 4. 上下階梯不扶物. 活動需要: 1. 小跑步 單腳跳 2. 手能抓握拿東西, 3. 可以上下階梯不扶物, 4. 丟球擊中指定目標, 5. 平衡感穩定度 認知能力 個案: 1. 聽得懂遊戲規則 2. 物體的前後左右方位 3. 能分辨配對圖案顏色 活動需要: 1. 可以聽得懂遊戲規則 2. 能配對圖案跟顏色 社交能力 個案: 1. 跟同學能分享輪流一起玩 2. 互相模仿會模仿同學的一些習慣小動作

	活動需要： 1. 可以學習其他小朋友在玩遊戲時的動作如何更順暢 其他能力 個案： 1. 能表達字的想法或自己想要東西 活動需要： 1. 能表達自己的想法遇到不懂的地方可以舉手問清楚規則 玩具教具部分 1. 五個一樣的配對物品 2. 一顆球跟一個放球的小圓柱體 3. 三張椅子 4. 讓球擊中的目標點 如何引發各案動機 配對物品可以用玩具來吸引個案注意 還有球類運動和因為優戲玩起來很像在通過層層關卡然後得到寶藏 結論心得 該遊戲要使用空間有點大,但遊玩時間夠長也可以分組一起競爭讓個案們可以一起參與輪流遊戲時間也夠長可以持續 15 分鐘 這遊戲有點讓個案們可以融入自己的想像力想像自己是探險家是勇士讓特案們更開心地遊玩
第四組	1. 遊戲名稱：兔子跳 2. 個案年紀：3~4 歲 3. 動作能力：能夠在跑、跳過程中穩定住身體，不發生跌倒情形 4. 認知能力：需要擁有辨識不同圖案的能力 5. 社交能力：不會害怕與其他人互動，能投入遊戲中 6. 其他能力：能獨立不需家人陪伴 7. 空間：半間教室的大小 8. 設備/玩具/教具：3 張圖卡、矮凳 9. 活動時間：約 3 分鐘 10. 間隔休息時間：組間休息 30 秒 11. 重複次數：2 次 12. 玩具或教具介紹，或是如何引發個案動機，願意繼續遊戲：因為小朋友很

	喜歡競爭，然後喜歡動物和玩具，所以我們圖卡是以小朋友喜歡的動物及玩具圖卡進行，並且增加難度並鼓勵小朋友。 13. 帶動人講解示範遊戲： 第一項：短距離跳取物 我們設置一個老師約 4 大步的距離，給予小孩一個起點位置，然後告訴小朋友不可以推擠和衝撞以免受傷提醒，在老師數 321 後並開始遊戲。 第二項：折返跑跳 我們用一個小凳子當作起點及折返點，開始跑後碰到前面牆壁，並且折返跑到小凳子，碰觸到凳子後折返前往目標跳起取物，也必須告知過程不要衝撞以免受傷。 第三項：123 木頭人 我們搭配 123 木頭人來進階兔子跳，每個小朋友有 2 次機會，也要告知不能推撞與衝撞其他小朋友以免受傷。 14. 結論與心得：當在跳起來的過程，小朋友都會有一個蹲的小動作，來增加跳的高度，也可以訓練小朋友的腿部肌群，及他們的平衡穩定，還有個人獨立。
第五組	遊戲名稱：找東西 個案年紀：1 歲以上 動作能力：抓握、行走 認知能力：能分辨熟悉的音樂、認得指定的物品、聽得懂簡單指令 社交能力：能與他人互動 空間：在有許多遮蔽物的空間 設備：音樂設備 時間：活動時間 3 分鐘 休息時間 1 分鐘 重複 3 次 引發個案動機：利用拿個案喜歡的物品在他眼前吸引他的注意力，但不讓他拿到而是找尋他 講解遊戲：治療師拿出要找的娃娃後個案閉眼治療師開始藏，藏好後治療師會播放兒歌，聽到兒歌時個案才可以開始找娃娃。 進階版：治療師在一堆娃娃中指定要找出的娃娃。 結論：這個遊戲可以藉由在找東西時熟悉環境，也可以增加與治療師的親近度
第六組-加選李欣倫	1. 活動說明 I. 遊戲或活動名稱:遮臉遊戲 II. 個案年紀:3~4 個月 III. 個案動作能力/活動需要動作能力:追視 IV. 個案認知能力/活動需要認知能力:聲音反應 V. 個案社交能力/活動需要社交能力:會叫會笑(發出一些聲音)

	VI. 個案其他能力/活動需要其他能力:無.. VII. 空間/設備/玩具/教具:空間在嬰兒床上 VIII. 時間:活動時間休息時間，重複次數:時間大概重複 10 次以上 2. 玩具或教具介紹，或是如何引發個案動機，願意繼續遊戲:用我們雙手 3. 帶動人講解示範遊戲:發出一些聲音,例如:孩子名子或是安咕 4. 遊戲開始:安咕,洪*瑜 5. 結論與心得:孩子喜歡玩甚麼遊戲,或是他喜歡甚麼聲音,知道大人的語氣,是在跟他玩,會發出一些聲音和笑聲,自己也覺得很開心,影片到這裡謝謝
第七組	1. 活動說明: 活動名稱:推大球 年齡:1~2 歲 活動需要動作能力:會走 平衡 方向感 活動需要認知能力:要聽得懂治療師的話，配合治療師 活動需要的社交能力: 在玩遊戲的過程中可以增進與父母的親子互動 空間:10 公尺的場地 教具:2 顆瑜珈球 兩個圓錐 時間:活動時間休息，重複次數: 活動時間為 1 分半鐘，趟數 3 趟，每次休息 1 分鐘 2. 玩具或教具介紹，或是如何引發個案動機，願意繼續遊戲 給每次完成活動者一個糖果或貼紙給予獎勵 3. 講解遊戲 第一階段:推大球 需要道具：需要 10 公尺的場地、2 顆瑜珈球 訓練：可訓練推跟走 遊戲解說：把球從起點推到終點，然後換球在推回起點，來回算一趟。 第二階段 S 型推大球 需要道具：需要 10 公尺的場地、2 顆瑜珈球、2 個圓錐 訓練：可訓練方向感、走 遊戲解說：從起點把球推過兩個圓錐，不能碰到圓錐，繞 S 型，到終點換球，在繞 S 型到起點，來回算一趟。 第三階段 8 字型推大球

	需要道具：需要 10 公尺的場地、2 顆瑜伽球、2 個圓錐 訓練：可訓練方向感、走 遊戲解說：從起點把球推過兩個圓錐，不能碰到圓錐，繞 8 字型，到終點換球，在繞 8 字型到起點，來回算一趟 4. 結論與心得： 玩遊戲要注意安全不要跌倒，讓個案在玩遊戲時能增加自己的平衡與方向感，盡量讓父母參與其中，可增加親子之間的互動，盡量讓孩子在活動的過程中像是在玩耍，而不是在治療。
第八組	內容： 1. 活動說明：把椅子圍成一個圈，每個小孩有兩條命，當音樂想起就圍著椅子走或小跑，音樂一停就趕快找椅子坐下，當沒坐到椅子兩次就出局，且減少一張椅子就這樣到只剩一人。 I. 遊戲或活動名稱：大風吹 II. 個案年紀：2 歲 III. 個案動作能力/活動需要動作能力：個案：坐、站、走、跑。活動：坐、站、走、跑 IV. 個案認知能力/活動需要認知能力：個案：聽的懂指令、音樂。活動聽的懂指令、音樂 V. 個案社交能力/活動需要社交能力：個案：能和其他人相處。活動：能和其他人相處。 VI. 個案其他能力/活動需要其他能力個：個案：視覺協調良好。活動：視覺協調。 VII. 空間/設備/玩具/教具：一個教室大的空間、一臺音樂播放器、依照人數少一張椅子 5 個人就 4 張 VIII. 時間活動時間休息時間：重複次數：總時 5 分鐘、休息時間每輪 5-10 秒、重複次數依照人數而定 3 人就 2 次 5 人就 4 次。 2. 小孩能夠坐到的椅子。用音樂來誘發動機。 3. 音樂開始就圍著椅子走，音樂停就趕快找椅子坐，有兩次沒搶到椅子的機會，如過沒搶到椅子兩次就沒辦法繼續玩。 4. 遊戲開始 5. 這個活動能夠讓小孩有參與活動的感心覺，得讓我們了解這項活動在進行的過程中有什麼困難。

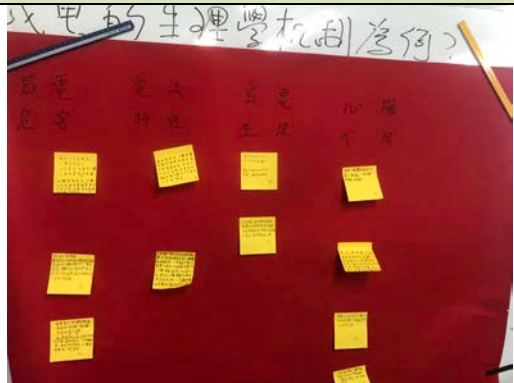
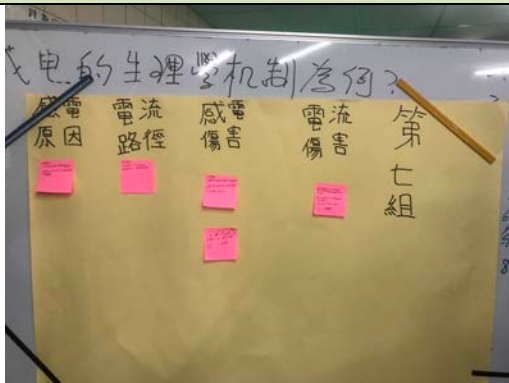
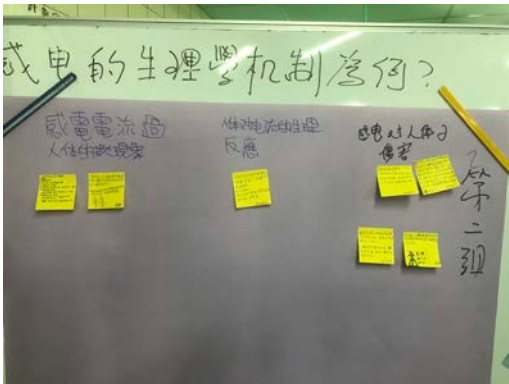
(二)、教師個人反思 (就教學實踐結果省思教學困境處理或願景建立的情形，包含實踐後的教學建議….)

透過此次課程的微調與教學方式之創新，以**設計思考**為雛型之課程架構，**雙師**共同授課，讓學生在課堂上利用討論的方式逐步完成活動設計原型。學生在課堂參與度高，課後透過影片拍攝與文字書寫，也可將想法之雛型展現更細緻完整。老師在課程利用同理心地圖，讓學生同理使用者的處境。然後各組透過評估與同理，定義出一可延伸之議題，思考各方解決之道，並提出解決問題方案，透過實作來將活動想法呈現。

未來希望能繼續由一位教師也可將此方法繼續保留、修整、並延伸使用，在其他單元也可讓學生用此教學模式學習。將來也希望學生在活動設計思考之後，能進一步衍生設計出適合臨床活動之教具，讓此課程得以與臨床實用度更貼近。甚至能將此較具研發產出原型，得以參展，或據臨床使用價值。

教師創新教學實踐實驗補助方案 成果報告

- 一 分項計畫：分項五發展創新教學模式
- 二 課程名稱：勞動生理學(血液循環系統之心律介紹)
- 三 授課教師：吳家維
- 四 教學模式或策略：ORID 焦點討論法
- 五 教學實踐紀錄：如附件錄影帶(https://youtu.be/h_qtk8vXGk8)
- 六 成效分析(含質化成果及量化成果)：

實施的科別：職業安全衛生科	實施班級：二年級
修課人數：38	上課地點：C306
教學實踐實驗紀錄與描述 (相片與說明)	
	
拍照日期：109/5/18 照片說明：將蒐集資料分成 4 類	拍照日期：109/5/18 照片說明：面臨類別界線模糊的困擾
	
拍照日期：109/5/18 照片說明：正在進行分類資料討論	拍照日期：109/5/18 照片說明：不成熟的歸類

(一)、學生學習成果與回饋 (成績進步情形、或作品、或特定核心能力的前後測結果、或……)

1. 課程先解釋說明心臟動的電性活動機制 1 小時，次提感電危害在職業災害排第二位，接著建立[感電的心理學機制為何]的主題，學生分成 9 組，發給道林紙、貼紙與色筆，利用手機蒐集資料，把過濾後的資料書寫於貼紙上貼到道林紙上，最後把各類資料分類歸納出議題，並標示於道林紙上，各組並用 3 分鐘時間上台報告，報告完的成果上傳到學習平台上(勞動生理學教師創新教學實踐實驗補助方案課程 http://edu.secd.edu.tw/wu_chia_wei/?page_id=1452)；
2. 用這樣的方式上課，學生可以大大方方的在課堂上使用手機，一方面討論彼此的搜尋結果，面搜尋，同學的興趣來了，其實雖然已經充分說明，這種上課方式最後的目的是能激盪出有用的議題，但是開始時仍然沒有方向，一直到分類歸納議題實，才略有掌握，但也因此更加融入，又再補充資料，此時大家的學習情緒才展開，尤其在歸納議題時，討論、激盪的場景非常熱絡；由是，客觀(O)、反思(R)、詮釋(I)與行動(D)的教學策略使學生學習到解讀議題、尋找資料、溝通、尋求共識解決問題的學習模式，使學習更身動活潑有趣。

(二)、教師個人反思 (就教學實踐結果省思教學困境處理或願景建立的情形，包含實踐後的教學建議……)

這是在參加教務處教學資源中心舉辦的「學習共同體」簡稱[學共]社群研習中所認識的教學技巧，由慧真主任講述。

ORID焦點問題討論法	
O 客觀	描述、事實
R 反思	情緒、感受、聯想
I 詮釋	價值、重要性
D 決定	行動、解決方案



國姓國中

#教師研習的玩樂人生

#差異化教學

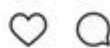
#PBL

#ORID焦點問題討論

熟悉的名詞

但一直很陌生

終於有機會接觸到它們一點點面貌



20 個讚

1月24日

留言……

目的是為了要讓學生對文本有感，從課內文本，到課外舉例，再回歸自身，最後能解決問題。

Object 客觀

在解決問題之前，除了要知道是什麼問題之外，還要先喚起對問題的「情感」。期間用開放式的問句，會引學生說出最「真實」的答案，老師能更接近學生答案背後的「信念」，進而判斷學生「學到了什麼」。

Reflective 反思

再來，進入「反思」的階段，對「感官」所接收到的刺激，產生「知覺」，賦予意義，稱為「感知」；有感、有知，為此命名，才能體會這個世界帶來的美與意義。

Interpretive 詮釋

經由相互間的討論、辯駁賦予價值、意義、目的、觀點、重要性、暗示

Decisional 決定

最後得到的新的了解、決心、行為轉變、提出的新問題。

由於第一次使用這整方法，對此教學法的了解也不深究大膽地引用，時間也不夠，沒有按部就班的去讓學生「詮釋」，似乎在一問一答與回饋中，我擅自詮釋了。沒有去針對問題去「決定」解決問題的方案，因為一開始也沒有討論到「問題」，但總的來說，這整體驗式新鮮有趣的，回饋也是豐碩的，原來教學可以這麼做，原來教學應該這樣嘗試，原來自己從來都沒有真的去面對教學是要學習、要經營的。

教師創新教學實踐實驗補助方案 成果報告

- 一 分項計畫：分項五發展創新教學模式
- 二 課程名稱：職場法律（高齡科在職專班）
- 三 授課教師：范俊松
- 四 教學模式或策略：教學策略如下：(1)第 9 週進行影片（死亡醫師）欣賞及觀後分析，引導學生建議討論意識(2)第 10 週將學生編成四個學習群，首先選擇五位學生為法官組、正方組（五位）及反方（五位）組、陪審團組（其餘學生），各組選出組長一名。學生不論歸屬那一學習群，對於辯論主題須回顧本學期課程及安樂死議題等資料及網路相關資源(3)第 12 週確定辯論三個子題；(4)第 16 週進行「學生學生法庭辯論」60 分鐘，辯論結果由法官組及陪審團分別表示意見 10 分鐘，並由法官宣判。最後，所有同學利用剩餘時間完成實施創意教學回饋單。
- 五 教學實踐紀錄：
 - 1.辯論現場正方學生有：一辯楊淑玲、二辯王中慈、三辯陳般諾。反方學生有：一辯林許妙容、二辯張珮雨、三辯王律予。主席由翁敬倫擔任、陪審團團長由許惠玲擔任。
 - 2.採用新式奧勒岡辯論制度，因為此種辯係脫胎於法庭，所以雙方的辯員有如對簿公堂的兩邊，彼此互相提出論證及質詢，正方代表的是原告，反方則象徵被告；主席則有如法官，仲裁抗議的提出成立與否並維持比賽的順利進行；評審則是陪審團，操決勝負之大權。比賽進行方式：每位辯士員皆須申論、質詢、答辯，流程如下：(1)正方一辯申論、(2)反方二辯質詢正方一辯、(3)反方一辯申論、(4)正方三辯質詢反方一辯、(5)正方二辯申論、(6)反方三辯質詢正方二辯、(7)反方二辯申論、(8)正方一辯質詢反方二辯、(9)正方三辯申論、(10)反方一辯質詢正方三辯、(11)反方三辯申論、(12)正方二辯質詢反方三辯、(13)反方結辯、(14)正方結辯。最後正方獲勝，但最佳辯士由王律予勝出。
 - 3.最後由授課教師進行講評及分享，並請同學填寫本次創意教學回饋單，完成本次教學實踐活動。

實施的科別：高齡健康促進科	實施班級：2G101
修課人數：43	上課地點：行政大樓 4 樓
教學實踐實驗紀錄與描述（相片與說明）	
	
拍照日期：109. 6. 25 照片說明：教師開場說明	拍照日期：109. 6. 25 照片說明：正反方進行詰問與答辯

	
拍照日期：109.6.25 照片說明：陪審代表宣佈勝出的一方及選出最佳辯士	拍照日期：109.6.25 照片說明：班上學生認真參與

六 成效分析(含質化成果及量化成果)：

(一)、學生學習成果與回饋 (成績進步情形、或作品、或特定核心能力的前後測結果、或……)

透過本次教學實踐活動，跳脫傳統上課教師講授方式，且學生分組進行及提早閱讀相關安樂死資料，尤其參加辯論之六位同學，透過事先準備及上台實際說明、答辯及論證之過程，刺激學生能進一步更深入釐清安樂死之議題在倫理學、醫學、法律學的不同省思，當然也貫穿個人、家屬、醫療人員及社會各界對於生命權或死亡權的積極對話。當然透過辯論賽方式也訓練學生上台清楚表達之口語能力及能針對議題予以聚焦及掌握。

在學生回饋上質性成果上：(1)每一位學生均表示本次安樂死辯論活動及辯論內容在安樂死議題的學習上及省思上均有相當程度幫助、(2)每位同學在辯論活動中均有角色扮演，無論是正方、反方辯士或旁聽角色都很投入，在實施安樂死辯論後之回饋單最後一個問題：「您在本次辯論賽是擔任哪個角色？您經過參加本次辯論活動後有改變原本支持或反對安樂死的立場嗎？繼續堅持原立場或改變立場之理由為何？(字數請勿低於 500 字)」，同學均認真重新思考，並充分表達自己經過本次辯論賽後對安樂死立場上之態度，母論是在站在支持或反對立場，部分同學雖保持原來的看法但在態度上有趨向強化或弱化之現狀，亦有少數同學表示改變原來贊成立場修正為保留態度。

。在量化成果上所回收 40 份回饋單在第 1 題：「您覺得本次的辯論活動內容對您在安樂死議題學習上的幫助程度？」、第 2 題：「您覺得本次的辯論內容對您在安樂死議題省思上的幫助程度？」第 5 題：「您覺得自己對於本次辯論內容準備及付出程度為何？」所有同學均勻選「優良」或「良」等選項，未有同學填寫「普通」、「差」或「很差」等選項

(二)、教師個人反思 (就教學實踐結果省思教學困境處理或願景建立的情形，包含實踐後的教學建議…)

本次以辯論賽進行創新教學實踐，就教師本人有以下幾點省思：

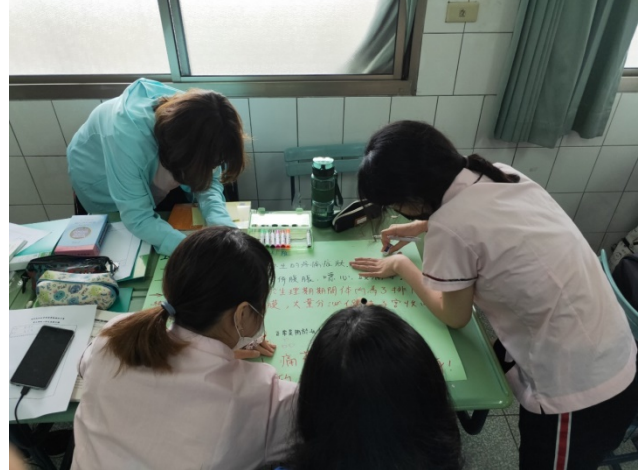
1. 課程教學設計攸關學生學習效果，學生如能透過自我閱讀課本以外教材，在教師引導下進行同儕分組討論或辯論方式，彼此成為學習共同體，學習效果應該倍增。
2. 辯論賽正方學生以自己父親為例來論述之舉，在辯論賽上是不恰當。應舉社會上可以為憑的個案或報告為憑較為允當。在實施辯論前應先安排更多勤前教育或辯論賽規則與範例說明。另外，在辯論攻擊及防禦技巧上也略顯不足，也出現論述之爭點無法集中、無法以我國現行醫事法律之

基礎上來推論或辯證出安樂死應合法化或禁止安樂死。

3. 學生回饋單學生提出諸多建議，諸如建議多舉辦此類共同參與及分組討論活動，或者強化學生解決問題與溝通的能力等，都反映學生有不同的需求。提供教師日後在職場法律課程設計及授課方法很有助益。

教師創新教學實踐實驗補助方案 成果報告

- 一 分項計畫：分項五發展創新教學模式
- 二 課程名稱：醫護術語
- 三 授課教師：鍾佩欣
- 四 教學模式或策略：學習共同體互助學習
- 五 教學實踐紀錄：

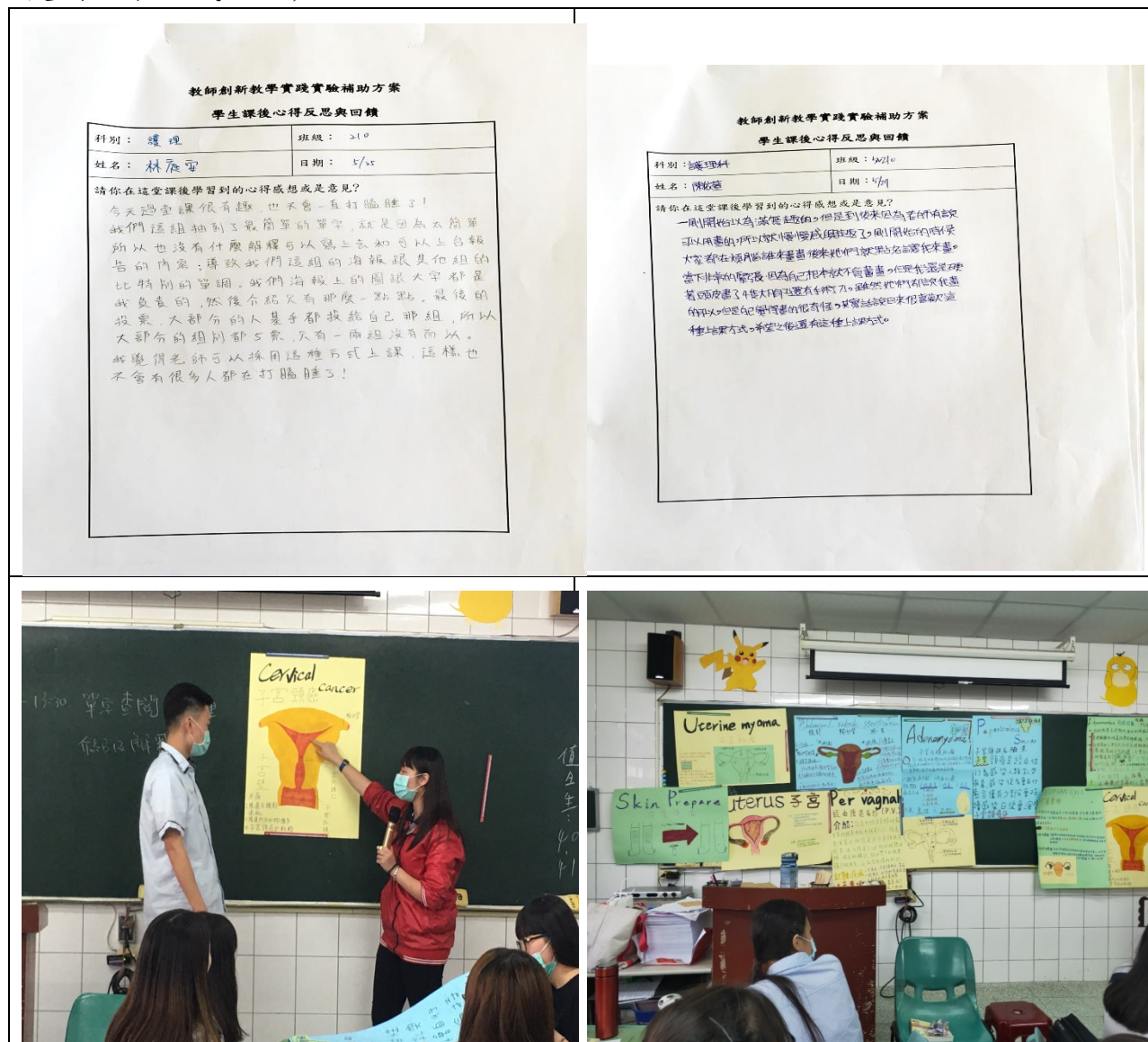
實施的科別：醫護術語	實施班級：5N210
修課人數：52	上課地點：D409
教學實踐實驗紀錄與描述 (相片與說明)	
	
拍照日期：109.05.25 照片說明：學生分組繪製海報	拍照日期：109.05.25 照片說明：學生討論及分工合作
	
拍照日期：109.05.25	拍照日期：109.05.25

照片說明：學生在海報上書寫要介紹之文字

照片說明：討論中

六、成效分析(含質化成果及量化成果)：

(一)、學生學習成果與回饋 (成績進步情形、或作品、或特定核心能力的前後測結果、或……)





(二)、教師個人反思（就教學實踐結果省思教學困境處理或願景建立的情形，包含實踐後的教學建議…）

在傳統的教室裡的，學生是被動的接受者，接受老師給予的學習內容，更因為在護理的專業領域中，老師要教的東西很多，學生要學習的東西也很多，所以學在學習的過程中，會有越來越無力的感覺。所以在此次的創新教學實踐計畫中，利用學期中利用一節課的時間，在學生已經具備有「醫護術語」基本單字的能力之後，運用翻轉學習與學習共同體的教學方式，將全班上課的同學分成5人一小組，每組派代表來參與抽籤，選擇婦產科系統的重點醫護字彙讓學生來進行小組內的單字查閱，字詞解釋及成果整理。

經過組內的分工與資料查閱之後，學生分別發揮所才，有人負責查資料，有人負責統整資料，還有人發揮美術專才運用把所查閱的資料與重點整理在半開的海報紙上，之後又用簡短與淺顯易懂的方式與其他別組同學一起分享學習成果，在學習的過程中，不會再見到有昏昏欲睡的學生，反而看到大家聚精會神的討論，與凝聚思考的動力，激勵者每一位學生在醫護術語上的學習，雖然時間很匆促，可以學習到的字會比較少，但相對是很深入的，

比起傳統中的課室教學中老師總是趕進度把一堆單字教給學生的傳統方式，這樣學習方式可以讓學生除了可以更深入的了解每一個單字的組成與意義以外，也可以刺激學習動機較弱的學生，對於實踐教學創新與目的的本質上已達到成效，也很感謝能有此機會能運用於教學活動上，讓學生能在傳統的教室課堂中嘗試更不同的學習方式，期待能有更佳的學習成效。

教師創新教學實踐實驗補助方案 成果報告

- 一 分項計畫：分項五發展創新教學模式
- 二 課程名稱：基本護理學實作 II
- 三 授課教師：謝淑卿
- 四 教學模式或策略：「自製創新教學教具之改良與設計」
- 五 教學實踐紀錄：

實施的科別：護理科	實施班級：5N202. 5N210
修課人數：112 人	上課地點：基護 B 教室
教學實踐實驗紀錄與描述 (相片與說明)	
	
拍照日期：109.05.26 照片說明：以購置材料自製創新靜脈輸注法之教學教具，作品如上	拍照日期：109.05.27 照片說明：教學或考試時可將創新靜脈輸注法之教學教具黏貼於病人手臂.有擬真的感覺，同學也可以同理心來體驗靜脈輸液的不適感受。
	

拍照日期：109.05.27

照片說明：將創新靜脈輸注法之教學教具黏於病人手臂進行點滴加藥的教學。



拍照日期：109.05.27

照片說明：教師以創新靜脈輸注法之教學教具黏於病人手臂進行輸液問題處理的教學。



拍照日期：109.06.03

照片說明：學生以創新靜脈輸注法之教學教具進行點滴加藥及輸液問題的處理的練習。



拍照日期：109.06.03

照片說明：學生以創新靜脈輸注法之教學教具進行點滴加藥及輸液問題的處理的練習。



拍照日期：109.06.04

照片說明：將創新靜脈輸注法之教學教具黏貼於同學手臂技術考試，同學可以同理感受體驗靜脈輸液的不適。



拍照日期：109.06.04

照片說明：以創新靜脈輸注法之教學教具進行學生技術考試



	
拍照日期：109.06.05 照片說明：了解創新靜脈輸注法之教學教具於學生學習成果與回饋的討論	拍照日期：109.06.05 照片說明：了解創新靜脈輸注法之教學教具於學生學習成果優缺點之討論

六 成效分析(含質化成果及量化成果)：

(一)、學生學習成果與回饋（成績進步情形、或作品、或特定核心能力的前後測結果、或……）

與同學針對創新靜脈輸注法之教學教具對於學生學習成果與回饋進行的討論，意見整理如下：

質性:學生表示看得出老師的用心，自第二代教具設計改良，模擬臨床的無菌技術，成為更實用方便練習的教具，可以提升我們學習的興趣與動機，對於靜脈輸液排氣及點滴加藥之練習也更為方便，讓練習較有真實感，教具直接貼在真人前臂上，也不會傷害到病人，練習或考試時可和病人對話較有溝通互動和對話，提早練習 OSCE 考試，可模擬感受病人皮膚注射的不便與不適，不怕練習的時候點滴弄濕床單，對我們學習很有幫助，有效提升學習靜脈輸液技術操作的能力。

同學表示發現如果沒有使用教具則可能要將輸液管路末端置於量杯、臉盆或灣盆…等容器中，這樣好像沒有無菌概念，也無法真實去做病人注射皮膚之觀察的動作，會造成練習相關輸液問題的處理時諸多不便，學習成效也不佳。

量性:1. 以 1 分~10 分自我評量表：讓學生做教具實用性評分及自我學習成效評分，教具實用性整體評分平均分數是 8.1 分，學生自我學習成效評分平均分數是 8.7 分，顯示大部份學生認為此教具確實可以達到提升其在靜脈輸液加藥及輸液相關問題處理的學習成效目標

2. 比照全年班級在未使用教具下的「靜脈點滴加藥」班級小考平均成績為 82.3 分，

今年再使用創新靜脈輸注法之教學教具下，「靜脈點滴加藥」班級小考平均成績為 90.5 分，對學習成效確實有顯著提升。

(二)、教師個人反思（就教學實踐結果省思教學困境處理或願景建立的情形，包含實踐後的教學建議….

鑒於目前現有之教學設備教具僅只能做到靜脈輸液排氣及點滴加藥之練習，至於點滴加藥後之注意事項與相關輸液問題的處理，如點滴滴數之計算、阻塞之處理、空氣之處理…這些學習內容無法讓學生有實際之操作，也無法實際檢測學生的學習成效，另對於靜脈注射造成病人的不適或行動上之不便，學生也無法有體會及感受的機會，於是同學較無法以同理心來關懷病患之需求及體驗靜脈輸液的不適感受。

教師自製並創新靜脈輸注法之教學教具，可直接黏貼於同學或示教病人的手臂上，因此在此靜脈輸液及其相關問題之實作上，使學生能真正練習靜脈輸液點滴加藥及學習處理解決輸液的問題，課程後檢測也顯示此教具不僅能提升學習的動機與興趣，也能有效提升學生學習的成效，而此創新的教學教具也能讓學生體會了解靜脈注射造成病患的不適或不便，進而培養提升學生的同理心，使學生能於護理時同理關懷病患之感受。

此外學生在實作中也發現一些問題，於課後討論時同學也提出一些建議，表示教具尚有改善的空間，建議事項如下：

管路接合處有時會漏水、每次練習以紙膠黏貼會讓手臂黏黏的，建議可以在教具上下端以魔鬼氈取代紙膠，浪費膠布，紙膠易會黏黏的、易掉、沾水易濕，機動性方面能更加完善、板子太硬，護貝板可以大一點，看起來不是很堅固，期待第三代作品能在更精緻更實用，更耐用。