

## 臺北市立大學 111 學年度第 2 學期國民小學暨幼兒園教師 進修特殊教育專業知能學分班授課大綱

課程名稱：特殊需求孩童之職能治療暨學校系統合作介入

一、課程簡介：職能治療如何介入教學輔導並透過影片了解，什麼樣的孩童表現需要更進一步的治療協助。利用設計相關遊戲、桌遊...等活動，輕易地帶入課程中，利用不同的概念、玩法，及難易度調整，讓孩子以玩的方式輕鬆學會所需技能。課堂上我們會用腦力激盪和團隊合作的方式，來引導設計屬於老師自己的教學遊戲。

二、課程目標：引導學員利用孩子課堂表現進行觀察，並設計提供合適且有趣好玩的介入方案。

三、任課教師：陳怡潔 職能治療師

四、上課時間：每週三 2 學分 36 小時

五、課程進度及主題

週次	課程內容	備註
一	1.課程介紹、職能治療簡介與分組 2.腰痠背痛不要來，動一動保護筋骨免受傷	特殊孩子們有些因身體張力較強或體型較大，老師介入時要同時注意身體動作，保護自己不受傷，或是預防受傷。 一起來動一動，趕走腰痠背痛。
二	1.請你把我看透透，我們一起好好說話 2.教學引導、課程設計方式、分享討論	透過互動與分組討論，了解孩童問題所在並練習釐清其關連性。 同時透過實際演練的體驗操作及角色扮演，瞭解如何以更有效率的正向引導方式讓孩子願意以尊重、合作的態度進行學習
三	亮晶晶的小眼睛和活潑小手的奇幻冒險 影片示範、教學引導、課程設計方式、分享討論	1.透過精細動作的影片，分享手部功能、視知覺的動作能力。 2.引導觀察手功能和視知覺的行為表現，並討論、設計相關的遊戲內容
四	冒失鬼、生氣鬼、愛哭鬼出沒！該怎麼辦呢？ 教學引導、課程設計方式、分享討論	討論、設計感覺統合及情緒處理遊戲，讓孩子在對的情緒和警醒度下，提升學習效率。
五	分組分享遊戲設計概念及回饋 (I)	分組分享紙上遊戲、數位遊戲、遊戲設計概念、桌遊...等。
六	我很努力在專心，只是你看不出來 教學引導、課程設計方式、分享討論	身上有蟲！動來動去，一刻都不得閒 身懷一顆永遠用不完的電池 我們透過設計遊戲，把電量耗光吧！！
七	星星兒的世界 教學引導、課程設計方式、分享討論	什麼是『正常』的世界？什麼是『星星兒』的世界？ 哪一種世界才是對的呢？ 我們來利用遊戲設計的方式，了解星星兒在想什麼？怎麼跟他們溝通和互動

八	我不笨，我有話要說 教學引導、課程設計方式、分享討論	教了很多遍，還是學不會 試了好多方式，還是找不到適合的，我們來 試試各種不同的遊戲介入模式吧，或許可以 從中找到一些靈感。
九	分組分享遊戲設計概念及回饋（II）	分組分享紙上遊戲、數位遊戲、遊戲設計概 念、桌遊...等。

六、教學方式：講授、分組討論、學生討論

七、評量內容：上課參與暨討論 60%；口頭及書面報告 40%