

臺南市 105 年度特殊教育教材教具製作比賽-作品說明書

一、作品名稱：Attention，One、Two！

二、製作單位：台南市麻豆區培文國小

三、作者：周玉萍、高秋敏

四、適用領域：生活管理、社會技巧、學習策略領域

五、適用對象：中、重度障礙學生

六、設計動機：中、重度障礙學生普遍上都有注意力不足的現象，往往都不能有效的反應，透過本教材所編輯的活動，期許學生的專注力能提高，進而有效的學習。

七、功能：

1. 提昇眼神專注的頻率。
2. 增強眼球追蹤的能力。
3. 提昇手眼協調及動作反應力。
4. 提昇聽覺專注力。

八、製作方法：

1. 【眼明口快】數字卡：在名片紙上寫上 1-50 的數字，然後護貝即可。
2. 【舉旗遊戲】旗子：把色紙黏貼在竹棍上，竹棍長度可適度調整。
3. 【德國心臟病】主題卡片：到書局購買有底圖的 A4 紙，利用 WORD 編輯圖片版面。邊界上下左右各 1.5 公分，採橫式版面，插入表格 5×2，列高 8.8 公分、欄寬 5.42 公分。利用 GOOGLE 搜尋圖片，插入各種主題圖片，編輯完成後列印，

再裁切護貝。單張 1 個圖片 5 張、單張 2 個圖片 3 張、單張 3 個圖片 3 張、單張 4 個圖片 2 張、單張 5 個圖片 1 張。

九、使用說明：

1. 本教材的活動都可單獨進行，沒有先後順序。
2. 本教材的活動可以在各領域的課程一開始時進行，透過活動的進行，提升學生的專注度，也可以獨立出來在特殊需求領域的課程中進行。

十、使用效果及建議（或注意事項）：

1. 在上課時先進行本教材內的活動，學生的專注度普遍都有提高，但要避免學生過度興奮而影響之後的學習。
2. 因學生的專注時間與反應時間都不同，教師要適時調整下指令的速度及複雜度，讓學生從中得到成就感。
3. 因本教材主要在提升學生的專注度及反應度，所以活動中所使用的教具應該是學生已經學會，可以認得或是說出的題材。
4. 【眼明口快】活動中所使用的數字卡，可依據學生的程度去調整，如只用 1-10，也可更換為學生會的主題，如水果、動物、同學相片。
5. 【舉旗遊戲】活動中所使用的旗子顏色，應該是學生已認得的顏色。

作品名稱	Attention, One、Two!
教材來源	1. 萬家輝 (2010)。專心一點-兒童專注力提升手冊。星島出版有限公司，香港。 2. Haim Shafir (1992)。德國心臟病。Rio Grande Games，德國。

■活動名稱：Give me five

■教具：無。

■活動流程：

1. 首先，教師與學生皆雙手合十，就像拜拜前的模樣。
2. 教師開始將左手打開，面向學生，此時，學生立即以右手向教師拍掌，隨後教師瞬間將雙手合十。
3. 教師開始將右手打開，面向學生，此時，學生立即以左手向教師拍掌，隨後教師瞬間將雙手合十。
4. 依此順序類推，左手、右手、左手、右手、左手、右手。
5. 教師左手、右手打開後的位置可任意變換，速度可忽快忽慢，以增加互動時的樂趣。
6. 遊戲中，當學生漏拍，或錯誤以左手拍教師左手，或以右手拍教師右手，此時第一回合遊戲結束。
7. 第二回合遊戲，角色互換，改由學生手打開，教師拍手。依此類推。



作品名稱	Attention, One、Two!
教材來源	1. 萬家輝 (2010)。專心一點-兒童專注力提升手冊。星島出版有限公司，香港。 2. Haim Shafir (1992)。德國心臟病。Rio Grande Games，德國。

■活動名稱：報時鳥

■教具：無。

■活動流程：

1. 教師與學生面對面，眼神平視接觸。
2. 由教師扮演報時鳥。
3. 報時鳥很奇怪，只有當學生眼睛注視著教師（報時鳥）時，報時鳥才會感應發出讀秒的聲音——「1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9……」。
4. 報時鳥可以自行決定讀秒的節奏與間隔，忽快忽慢或平穩或拉大間隔讀秒都可以，重點在於學生並須能夠維持視線注視著您。
5. 只要學生一離開教師（報時鳥）的視線，報時鳥就會停止報時。
6. 當學生的視線又回到與您接觸時，報時鳥繼續報時。
7. 您可以事先與學生約定，幾秒鐘後（例如 60 秒或 100 秒，由報時鳥讀秒）直到報時至所約定的秒數，才布穀布穀完成任務，學生就能夠離開您的視線，自由活動或進行他想做的事。



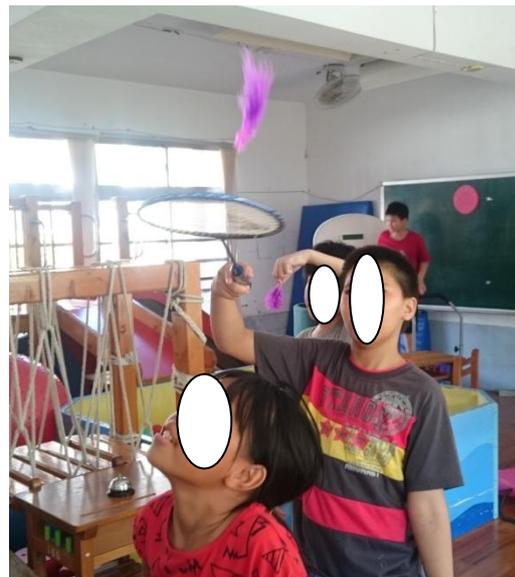
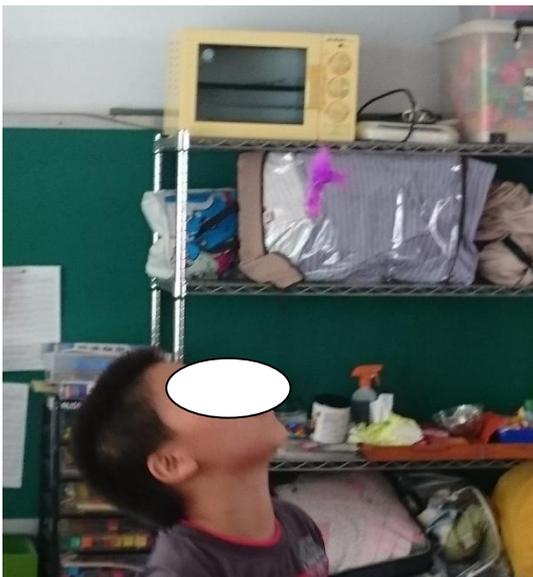
作品名稱	Attention, One、Two!
教材來源	1. 萬家輝 (2010)。專心一點-兒童專注力提升手冊。星島出版有限公司，香港。 2. Haim Shafir (1992)。德國心臟病。Rio Grande Games，德國。

■活動名稱：吹吹小羽毛

■教具：彩色羽毛每生一根（書局可購買到）、羽球拍、計時器。

■活動流程：

1. 初級玩法：將羽毛放在羽球拍上，老師拿著羽球拍協助學生吹，不讓羽毛落地，同時計時，超過規定的時間羽毛不落地，可得到獎勵。
2. 中級玩法：學生把羽毛吹起，老師使用計時器計時，看學生能吹多久羽毛才落地。
3. 高級玩法：數位學生同時把羽毛吹起，老師使用計時器計時，看哪位學生能堅持最久羽毛才落地。



作品名稱	Attention, One、Two!
教材來源	1. 萬家輝 (2010)。專心一點-兒童專注力提升手冊。星島出版有限公司，香港。 2. Haim Shafir (1992)。德國心臟病。Rio Grande Games，德國。

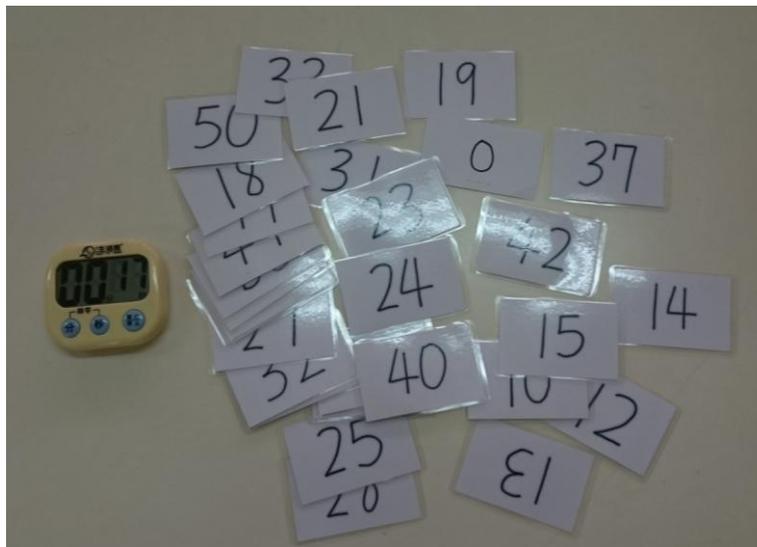
■活動名稱：眼明口快

■教具：數字卡 1-50、計時器。

■活動流程：

1. 初級玩法：學生站在教室前面，老師拿著一些數字卡，教師隨意舉起手心的卡，學生要儘量說出數字，看看一分鐘內能說出多少數字。
2. 中級玩法：學生站在教室前面，二位老師拿著一些數字卡分別站在左右二側，二位教師隨意舉起手心的卡，學生要儘量說出數字，看看一分鐘內能說出多少數字。
3. 高級玩法：二位學生站在教室前面，二位老師拿著一些數字卡分別站在左右二側，二位教師隨意舉起手心的卡，學生要儘量說出數字，看看一分鐘內誰能說出較多的數字。

※教師可依學生的反應速度來調整舉牌速度。



作品名稱	Attention, One、Two!
教材來源	1. 萬家輝 (2010)。專心一點-兒童專注力提升手冊。星島出版有限公司，香港。 2. Haim Shafir (1992)。德國心臟病。Rio Grande Games，德國。

■活動名稱：老師說

■教具：無。

■活動流程：

1. 請學生在教室後面排成一排，由老師先清楚講解遊戲規則，並做動作示範。老師要特別要求學生要仔細聽遊戲指令「老師說」。
2. 當老師說：「老師說：摸眼睛」的時候，學生必須用手摸向眼睛，如果學生沒有依照指示做動作或指錯了，就錯了。
3. 當老師沒有說「老師說」而只說「摸眼睛」的時候，學生則必須維持原來的姿勢保持不動，如果學生把手摸向眼睛，就錯了。
4. 錯了的學生就要向前進一步；遊戲結束時，站在最後面就是遊戲的贏家。

※可以讓學生輪流當「老師」。

※老師可以加快遊戲速度以增加遊戲難度和趣味性。

※教師可依學生的反應速度來調整舉牌速度。



作品名稱	Attention, One、Two!
教材來源	1. 萬家輝 (2010)。專心一點-兒童專注力提升手冊。星島出版有限公司，香港。 2. Haim Shafir (1992)。德國心臟病。Rio Grande Games，德國。

■活動名稱：舉旗遊戲

■教具：各種不同顏色旗子各二支。。

■活動流程：

1. 初級玩法：一次二個學生，每個學生各拿二支不同顏色的旗子。當老師說「紅色旗子舉起來」、「黑色旗子放下來」等口令，學生要舉起或放下指定顏色的旗子，看哪位學生能做出正確的動作。
2. 中級玩法：一次三~四個學生，每個學生各拿二支不同顏色的旗子。當老師說「紅色旗子舉起來」、「黑色旗子放下來」等口令，學生要舉起或放下指定顏色的旗子，看哪位學生能做出正確的動作。
3. 高級玩法：全班學生一起參與，每個學生各拿二支不同顏色的旗子。當老師說「紅色旗子舉起來」、「黑色旗子放下來」等口令，學生要舉起或放下指定顏色的旗子，看哪位學生能做出正確的動作。

※教師可依學生的反應速度來調整下口令速度。

※可以讓學生輪流當「老師」。



作品名稱	Attention, One、Two!
教材來源	1. 萬家輝 (2010)。專心一點-兒童專注力提升手冊。星島出版有限公司，香港。 2. Haim Shafir (1992)。德國心臟病。Rio Grande Games，德國。

■活動名稱：德國心臟病

■教具：各種主題卡片每套 56 張、搶答鈴 1 個。

■活動流程：

1. 初級玩法：教師把牌平均分給學生（不能看牌），教師先下指令「看到蘋果要按鈴」，依順時針方向每人翻出自己的一張手牌，當場上翻出的手牌是指定的圖卡時就要搶拍桌子中間的鈴。最快按鈴的人可以得到場上全部的水果牌。如果有人眼花拍錯了，就罰手牌 1 張給其他玩家。最後沒手牌的人就輸了，而牌最多的就是贏家啦！
2. 中級玩法：教師把牌平均分給學生（不能看牌），教師先下指令「5 個蘋果要按鈴」，依順時針方向每人翻出自己的一張手牌，當場上有一種水果加起來等於 5 顆時就要搶拍桌子中間的鈴。最快按鈴的人可以得到場上全部的水果牌。如果場上的某種水果少於或多於 5 顆，有人眼花拍錯了，就罰手牌 1 張給其他玩家。最後沒手牌的人就輸了，而牌最多的就是贏家啦！
3. 高級玩法：教師把二組主題的牌平均分給學生（不能看牌），教師先下指令「5 個蘋果要按鈴」，依順時針方向每人翻出自己的一張手牌，當場上有一種水果加起來等於 5 顆時就要搶拍桌子中間的鈴。最快按鈴的人可以得到場上全部的水果牌。如果場上的某種水果少於或多於 5 顆，有人眼花拍錯了，就罰手牌 1 張給其他玩家。最後沒手牌的人就輸了，而牌最多的就是贏家啦！

