

高雄市立仁武特殊教育學校 111 學年度
特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育特殊教育課程
「大屏教學策略在中重度特殊學生的運用」
專業成長社群成果報告書

執行單位：高雄市立仁武特殊教育學校

執行期程：111 年 9 月 1 日至 112 年 7 月 31 日

壹、依據

111 年 10 月 19 日高市教特字第 11138069900 號函辦理。

貳、目的

- 一、因應十二年國教新課綱的政策變革與實務變化，深入了解課綱內涵，增進學校教師對特殊學生教育方案擬定及實施。
- 二、增進社群成員運作十二年國教之實施知能，並提升成員專業發展能力。
- 三、建構本社群成員共同備課支持系統與知識分享機制。
- 四、落實專業對話，探討教學問題，分享處理經驗及策略。
- 五、結合公開分享方式，落實社群成果，促進學生學習成長與改變。

參、辦理單位：高雄市立仁武特殊教育學校

肆、計畫期程：111 年 10 月 1 日至 112 年 7 月 31 日

伍、計畫實施方式

- 一、訂定年度運作目標，檢核執行歷程：教師自主性規劃及擬定各階段運作目標，隨時修正執行目標及策略。
- 二、依計畫內容及期程落實執行：預計從 111 年 10 月起實施，每月進行 1 至 2 次研討，進行專業成長。
- 三、聘請專家諮詢及有經驗教師實務分享：邀請專家學者或本市特教輔導團輔導員蒞校指導與提供諮詢，或遴聘有經驗教師分享實務，以作為推動過程中社群教師檢核修正運作內涵。
- 四、辦理公開分享：結合社群研發成果，進行公開分享，邀請特教師師參與進行專業回饋，繼而提升教師教學與學生學習的品質。
- 五、辦理成果發表會：配合本市教育局召開成果發表會，向全市特教教師分享社群運作的寶貴經驗，為日後蘊育他校專業社群做儲能準備。

陸、實施期程及內容：

場次	日期	實施方式	實施內容說明(請具體並明確描述)
1	112.03.31	共備討論	課程設計共備(一) 大屏教學在語文及數學領域的運用： 分享大屏教學運用經驗及中重度學生在課程中使用的情形。
2	112.04.14	共備討論	課程設計共備(二) Kahoot 在平板的上運用 討論大屏設備操作技巧及週邊設備資源。
3	112.04.28	共備討論	Canve 在課程活動的運用 討論綜合職能科課程領域課程結合大屏數位學習的教學策略。
4	112.06.26	公開授課	運用大屏進行影片編輯公開授課 社群成員進行公開授課，其他成員觀察學生學習表現，於教學後共同討論及回饋，並提出教學省思和調整策略
5	112.07.	成果分享	針對社群產出之教材於公開授課之適用性進行分享及討論。

柒、具體執行成果與效益

一、辦理課程教學分享

- (一)聘請外校教師蒞校分享如何運用大屏及相關軟體進行語文及數學領域教學，有效增加教學多樣化、提升學生學習樂趣、增進教學效能。
- (二)聘請校內具有大屏教學經驗教師針對大屏使用及操作在各科教學上的實務進行分享，分享主題包含「kahoot 在平板上的運用」、「Canve 在課程活動的運用」及「大屏教學社群成果分享」等主題。

二、辦理大屏教學公開授課

- (一)由本校高職部教師針對學生在「專題製作-如何使用大屏進行影像編輯」由社群教師進行公開授課。
- (二)依本校公開授課辦法進行各項觀議課，針對大屏教學給予教學策略建議，有效增進社群教師大屏運用在課程中之知能。

三、針對大屏教學社群成果進行校內分享

利用全校教師會議時間向校內教師分享社群成果，建立校內教師對大屏教學運用的基礎知能。

捌、執行結果檢討與建議

- (一)有效增進學校教師運用大屏進行課程教學之專業知能，提升教學多樣性及樂趣。
- (二)提升學校教師使用大屏進行教學之頻率，並有效運用各項教學軟體於課程活動中，增進教學成效。
- (三)因應教育部推行數位學習計畫，建議學校每年度應規劃各項數位學習研習，並成立各學部數位學習社群，針對數位學習教學進行研討，有效運用各項設備於課程教學活動中，有效提升教師及學生科技運用能力。

玖、活動照片



共備討論&主題研討-大屏在語文及數學領域的教學運用分享



共備討論&主題研討-Kahoot 在平板的上運用分享



共備討論&主題研討- Canva 在課程活動的運用分享



公開授課-專題製作-使用大屏進行影片編輯



公開授課-專題製作-使用大屏進行影片編輯
學生操作情形



公開授課-專題製作-觀議課



成果分享活動照片(一)



成果分享活動照片(二)

高雄市立仁武特殊教育學校校長及教師公開授課【共同備課紀錄表】

共同備課時間：112年6月21日第6節

授課人員：余佳謙、

何致惟

共同備課人員：吳東峯、劉純如、蔡宜倫、鄭雅玲

項次	內容紀錄
共備內容 紀要	一、學生先前的學習表現：本學期專題研究課程主題為「情緒教育影片拍攝與剪輯」，影片的片段已完成拍攝，目前進入學習剪輯影片的階段，在此之前，學生並無在大屏操作剪輯影片的經驗。 二、教學觀察的內容（得參考以下內容或附教案） （一）單元名稱：影片剪輯—加入特效 （二）學習目標：能編輯自己的自我介紹影片。 （三）學習重點（學習表現和學習內容） 1. 學習內容： （1）在影片中加入自己喜歡的貼圖，並調整為合適的大小與位置。 （2）在影片中加入自己喜歡的背景音樂，並調整音量至合適大小。 2. 學習表現：能在自我介紹的影片中，添加自己喜歡的貼圖與背景音樂，並調整為合適的大小與位置。 （四）學習活動設計 三、觀察重點 1. 學生是否能依據步驟完成課程任務。 2. 輪椅生是否能參與課程的任務。
共備歷程 討論重點	一、教學難點或學生迷思概念 二、針對教學難點提出的建議 三、有助益的教學策略

高雄市立仁武特殊教育學校校長及教師公開授課【觀課】紀錄表

授課班級：高三忠、高三孝

觀課日期：112 年 6 月 26 日第 6 節

授課人員：余佳謙、何致惟

觀課人員：劉純如、吳東峰、蔡宜倫

授課科目：專題實作

教學單元：影片剪輯-加入特教(數位學習)

指標及教學觀察重點	教學表現事實摘要敘述
一、適切課程設計及良好的教學規畫能力。	
1. 選編適合任教班級學生的教材。	1. 學習目標擬定適切、符合學生實際需要與能力。 2. 教學進度能依照學生狀況做適當調整。 3. 影片製作用個人自我介紹方式增加學生學習動機。
2. 研擬並檢視任教科目教學進度。	
3. 依照學生個別差異，擬定教學計畫。	
二、精熟學科知識，清楚呈現教材內容，促進學生學習。	
1. 正確掌握任教單元的教材內容。	1. 教學步驟清楚明確；操作步驟清楚簡潔，學生易懂樂於操作。 2. 教學方式與教材內容(例. 貼圖)引起學生學習動機。 3. 使用觸控方式直覺式操作，有利於特殊學生學習。
2. 有效連結學生的新舊知識或技能。	
3. 清楚講解重要概念、原則或技能。	
三、運用有效教學策略及技巧，幫助學生學習。	
1. 提供學生適當的實作或練習。	1. 提供實作練習，適時給予口頭提示。 2. 藉著讓學生上台輪流練習的示範，也提供了台下學生反覆複習的機會。 3. 依學生的能力給予不同提示與練習。 4. 提供大量練習，使學生更熟悉學習內容與操作步驟。 5. 提供學生操作時協助，讓不同能力的學生都能參與學習。
2. 教學活動轉換與銜接能順暢進行。	
3. 根據學生個別差異實施教學活動。	
四、建立良好的學習環境及課堂管理，增進學習成效。	
1. 安排適切的教學環境並營造溫暖的學習氣氛	1. 掌握學生的反應，能適時回饋。 2. 班級經營良好；班級規範明確，適時提醒學生遵守規範。 3. 增強方式(社會性增強)符合學生能力。 4. 依學生的表現給予立即的回饋與調整。 5. 學習氣氛良好，學生願主動舉手回答問題，課程參與度高。

高雄市立仁武特殊教育學校校長及教師公開授課【議課】紀錄表

授課班級：高三忠、高三孝 觀課日期：112 年 6 月 26 日第 6 節
 授課人員：余佳謙、何致惟 觀課人員：劉純如、吳東峰、蔡宜倫
 授課科目：專題實作 教學單元：影片剪輯-加入特教(數位學習)

項次	內容紀錄
教學者分享	一、本次課程目標是希望讓學生個別逐步完成操作，在過程中了解學生的學習狀況。 二、整體上課的學生表現穩定，也有將所學表現出來，可惜因二位輪椅生請假，無法觀察到他們實際操作平板連線大屏的學習情形。 三、目前比較需要克服的問題是教學場域的設備連線問題，讓輪椅生使用平板連線大屏上課，需移至二樓會議室進行教學。
正向回饋	1. 上台實作練習讓學生熟悉步驟流程。 2. 與學生互動良好並隨時給予口頭肯定及鼓勵。 3. 教學結構化，學習內容符合學生程度，操作步驟講解清楚。 4. 依學生的個別差異給予不同的提示與練習，並依據學生的反應給予立即的回饋與調整。 5. 班級規範建立明確，適時提醒學生遵守規範。
回饋與建議	1. 在台上學生實作時，可同時給予台下學生複習或練習的指令及教材(書面或平板等)，以減少等待或分心的機會。 2. 課堂管理可用固定指導語，如「等一下」、「安靜」、「眼睛看」…等，並配合常規管理，讓學生能夠迅速理解教師指令，有效提升課堂規範。 3. 操作步驟可配合圖示，利用圖像記憶及指令加深學生記憶，提升學習效能。
學校配合與協助	1. 硬體設備的擴充及更新，如使用大尺寸平配合鏡像模式，讓學生於平板上操作，其餘學生能清楚看到大螢幕的操作流程。 2. 辦理大屏操作及教學運用社群及研習，提升教師使用大屏教學的專業知能。

高雄市立仁武特殊教育學校 112 學年度觀議課活動照片



觀課活動照片



議課活動照片

高雄市立仁武特殊教育學校 111 學年度
大屏教學策略在中重度特殊學生運用研習出席簽到表

會議時間： 112 年 3 月 31 日 (星期 五) 上午 13 點 30 分至 15 點 30 分

會議地點： 高雄市立高雄特殊教育學校電腦教室

參與人員：

謝哲瑋

余佳謙		
施秀君		
許蔭平		
莊學淑		
傅智文		
許秋展		

高雄市立仁武特殊教育學校 111 學年度
大屏教學策略在中重度特殊學生運用社群出席簽到表

會議時間：112 年 4 月 14 日 (星期 五) 下午 13 點 30 分 至 15 點 30 分

會議地點：高雄市立仁武特殊教育學校電腦教室

參與人員：

周文斌		
楊青玄		
曹明華		
蔣慧如		
趙郁珊		
黃如懿		
許陽平		
李佳謙		

高雄市立仁武特殊教育學校 111 學年度
大屏教學策略在中重度特殊學生運用社群出席簽到表

會議時間：112 年 4 月 28 日 (星期 五) 下午 13 點 30 分至 14 點 30 分

會議地點：高雄市立仁武特殊教育學校電腦教室

參與人員：

王永鏗		
何敬人		
蔡宜倫		
余佳謙		
黃敬菁		
楊青燕		
吳東峯		
廖如龍		

高雄市立仁武特殊教育學校 111 學年度
大屏教學策略在中重度特殊學生運用社群出席簽到表

會議時間：112 年 6 月 16 日（星期五）下午 13 點 30 分至 15 點 30 分

會議地點：高雄市立仁武特殊教育學校電腦教室

參與人員：

郭秋展		
吳東峯		
何致伸		
黃如龍		
朱佳謙		

Kahoot 在平板上的應用

Kahoot 是一個線上互動遊戲平台，可以讓教師和學生透過手機、電腦或平板等設備，進行趣味的問答競賽。

首先，要使用 Kahoot，你需要先註冊一個帳號。你可以選擇用 Google、Facebook 或電子郵件等方式註冊。註冊時，你需要選擇你的身份（老師、學生、社會人士等），以及你的使用者名稱和密碼。註冊完成後，你就可以登入 Kahoot 的網站，並開始建立或探索遊戲。

要建立一個遊戲，你需要填寫遊戲的主題、描述、圖片等資訊，以及添加問題和選項。每個問題可以設定作答時間、正確答案、分數等。你也可以嵌入 YouTube 影片或其他媒體素材，增加遊戲的豐富度。建立完遊戲後，你可以儲存、預覽、分享或開始遊戲。

要開始一個遊戲，你可以點擊你建立的遊戲，或是在探索頁面中找到其他人建立的遊戲。開始遊戲時，你可以選擇進行模式（Classic 或 Team），以及調整一些設定（如音效、計分方式等）。開始遊戲後，你會看到一個 Game PIN 的數字，這是讓學生加入遊戲的密碼。學生只要在自己的設備上輸入 kahoot.it 網址，然後輸入 Game PIN 和暱稱，就可以加入遊戲。當所有學生都加入後，你就可以按下 Start 按鈕，開始問答競賽。

在問答競賽中，每個問題和選項會出現在教師端的螢幕上（建議搭配投影設備），而學生端只會看到四種顏色的按鈕，對應不同的選項。學生需要在限定時間內按下正確的顏色按鈕，才能得分。每個問題結束後，會顯示正確答案、各個選項的分布、以及排名前五名的學生。最後一個問題結束後，會顯示最終排名和獎牌。教師也可以在報告頁面中查看每個學生和每個問題的詳細回答情形。

Kahoot 是一個非常有趣和有效的教學工具，可以提升課堂互動和學生專注力。它也可以用來做翻轉教學、統整復習、測驗評量等。

kahoot 是一個線上互動學習平台，可以讓教師和學生透過遊戲化的方式進行測驗、討論和投票。以下步驟：

1. 註冊 kahoot 帳號。你可以選擇以電子郵件、Google 或 Microsoft 帳號註冊，並選擇你的角色（教師、學生、社會或工作）。
2. 創建或選擇 kahoot 活動。你可以從 kahoot 庫中選擇現成的活動，或者自己創建一個新的活動。你可以設定活動的主題、題目、答案、時間限制等。
3. 啟動 kahoot 活動。你可以選擇以現場或自主模式啟動活動(開始模式)。現場開始模式適合同步教學；自主模式適合非同步教學(指派模式)。你可以設定活動的參與者代碼、暱稱規則、音效等。
4. 邀請參與者加入 kahoot 活動。你可以分享活動的連結或 PIN 碼給參與者(玩家)，讓他們用手機或電腦加入。參與者(玩家)不需要註冊 kahoot 帳號。
5. 進行 kahoot 活動。你可以控制活動的進度，並在每一題後查看統計數據和排行榜。你也可以隨時暫停或結束活動。
6. 查看 kahoot 報告。你可以在活動結束後查看報告，包括參與者的答題情況、得分、正確率等。你也可以下載報告或分享給其他人。



輸入網址：<https://kahoot.com/>



：需要付費

K! Make your students the hosts

kahoot.com/schools-u/

選擇的網站 從這裡登入 Google Facebook 一鍵保存學習資源 子而斯學小學堂 Yahoo 奇摩

Kahoot! | SCHOOL Teachers Higher ed faculty Resources News Contact Sales Explore content Play Log in Sign up

Gamify classroom engagement with Kahoot!

Maximize engagement next year and save over 20% on Kahoot!+ Max!

Use Kahoot! in your classroom to:

- Boost motivation with new characters and game modes!
- Increase engagement with ready-to-use resources for any subject and grade
- Get instant feedback from every student in the class
- Assess class learning progress with reports and analytics
- Foster creativity and teamwork to turn learners into leaders

Save now Login

選擇你的帳戶類型

教師	學生	個人	專業人士

已經有帳戶了嗎？登入

描述你的工作場所

			
學校	高等教育	學校行政	商務
其他			

建立帳戶

用你的電子郵件註冊

電子郵件

密碼



註冊

☒ 我想收到 Kahoot! 提供的資訊、優惠、活動和更新內容

或



透過 Google 繼續使用



透過 Microsoft 繼續使用

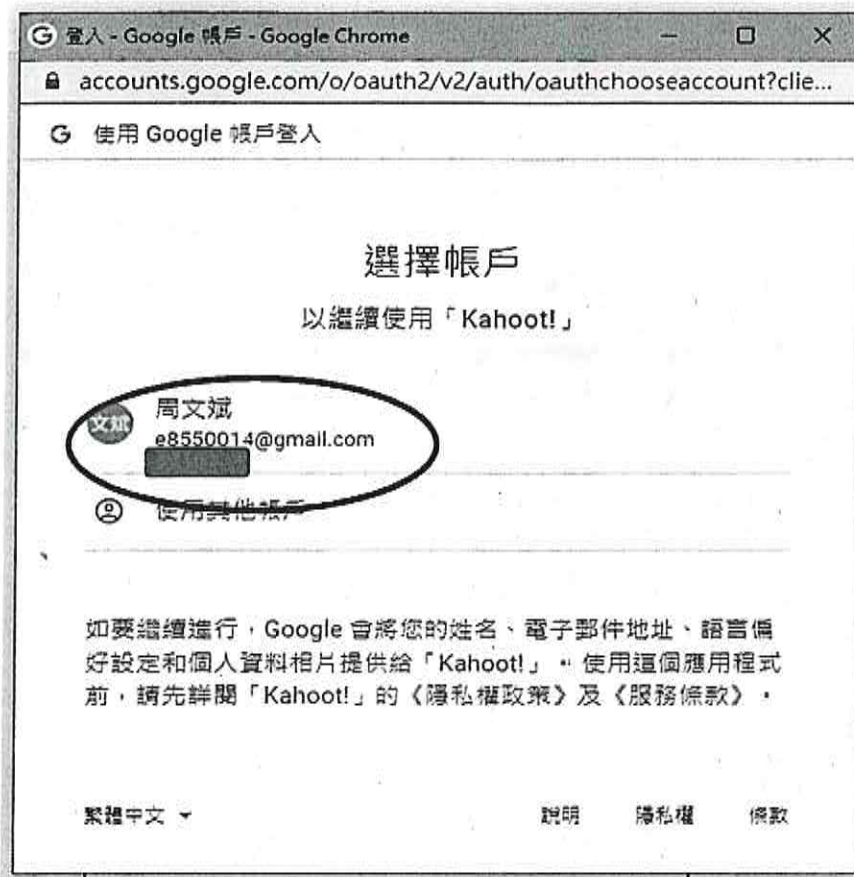


透過 Apple 繼續使用



透過 Clever 繼續使用

已經有帳戶了嗎? [登入](#)



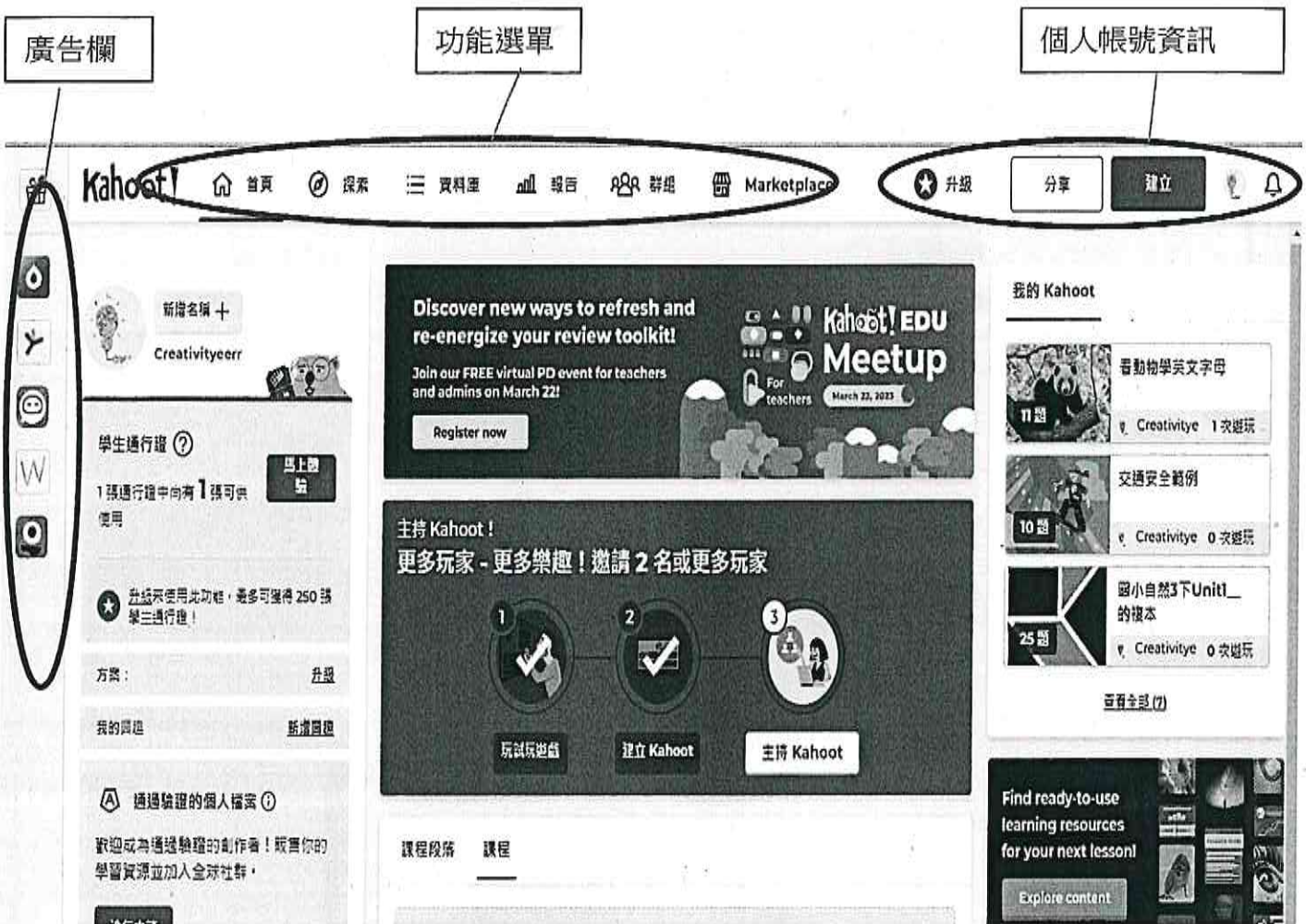
Individual
Team, School & District

Kahoot!+ Start for teachers \$3.99 per teacher \$48 billed annually per month Up to 100 participants per session Buy now	Kahoot!+ Premier for teachers \$7.99 per teacher \$96 billed annually per month Up to 200 participants per session Buy now	Kahoot!+ Max for teachers \$12.00 \$9.99 per teacher \$168 \$120 billed annually per month Up to 400 participants per session Buy now
This plan is best for - Engaging students in review that doesn't feel repetitive What's included? - Create memorable lessons - Eliminate barriers to learning	This plan is best for - Creating lessons that students talk about after class What's included? - Gamify student-led learning - Build future-ready learning skills - Enrich your lesson content	This plan is best for - Delivering the complete Kahoot! experience What's included? - Access premium ready-made content - Help students master learning content - Assess student progress - Foster classroom culture

All prices exclude VAT

: kahoots with quiz questions and play kahoots
 ✓ Assign student-paced kahoots
 ✓ 1 to 40 players per game

Continue for free



功能選單

探索：搜尋其他分享作品，加入自己課程(或指派)或加入我的最愛

資料庫：自己的作品或由搜尋加入到我的最愛

報告：摘要--玩家最多 40 人、PIN 碼、連線網址、分享方式、期限設定、困難題(如果只有不到 35% 的參與者答對某道題目，該題會被標記為困難題)、需要協助者(整體遊戲答題正確率低於 35% 的參與者)、未完成題目

題庫製作



建立新 Kahoot





剩餘字數

封面可以網路上搜尋

Kahoot 摘要

標題 **交通安全** 91

描述 (選項) 500

專頁提示：透切的描述有助於讓其他使用者找到你的 Kahoot。

儲存至 我的資料夾 變更

大廳影片 貼上 YouTube 連結

大廳音樂 Kahoot! 精選



語言 中文

可見度 ☐ 私人 ☒ 公開

取消 完成

內建大廳音樂可以選取，也可以複製 Youtube 上的音樂連結至大廳影片



由範例複製題庫

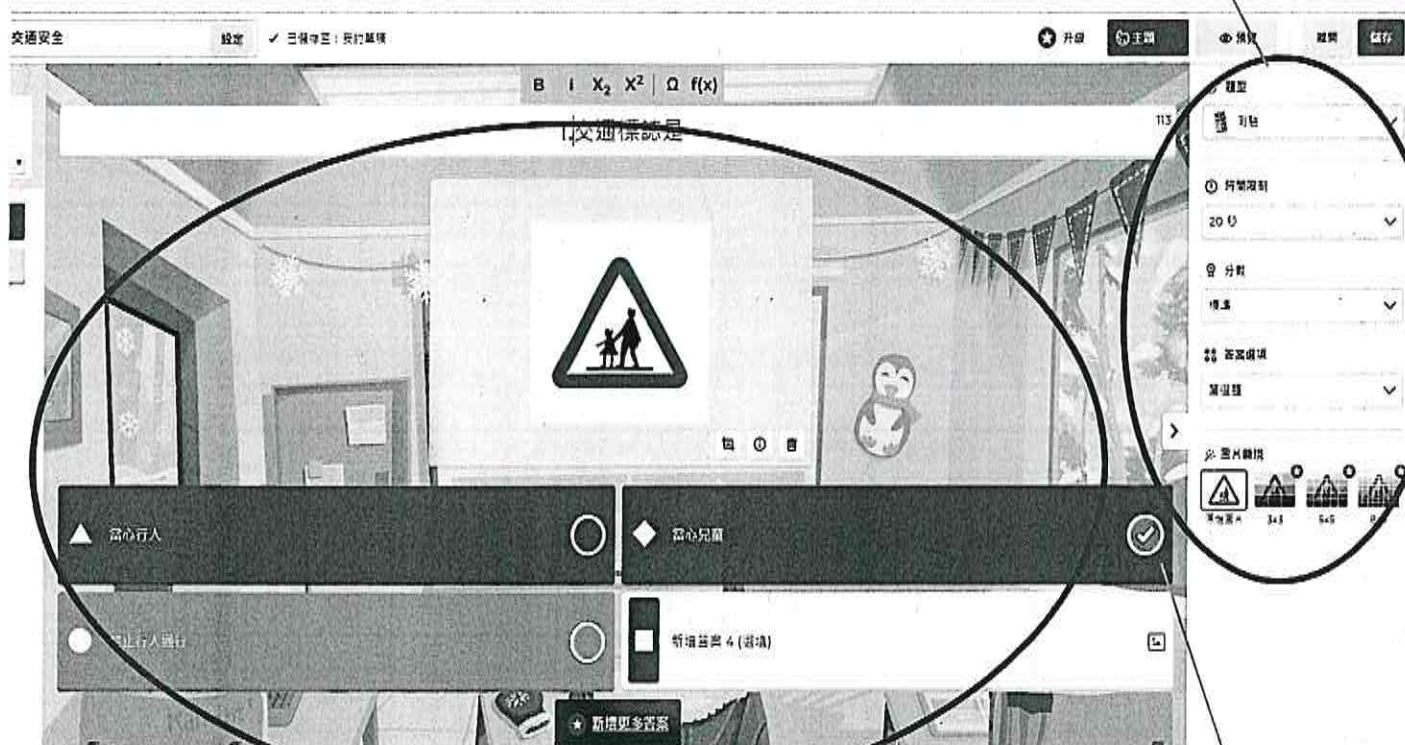
交通安全題庫範例

- (2) 1.  交通標誌是 (1) 當心行人 (2) 當心兒童 (3) 禁止行人通行。
- (2) 2.  交通標誌是 (1) 禁止迴車 (2) 禁止左轉 (3) 禁止右轉。
- (1) 3.  交通標誌是 (1) 靠右行駛 (2) 單行道 (3) 右轉。
- (1) 4.  交通標誌是 (1) 機慢車兩段右轉 (2) 遵行方向 (3) 右彎。
- (3) 5. 下列何種狀況下，不適合騎乘腳踏車？ (1) 精神良好 (2) 身體健康 (3) 身心疲倦。
- (2) 6. 雨天騎乘腳踏車，下列何者是不正確的作法？ (1) 穿著彩度 明度較高的雨衣 (2) 一手握住手把，一手拿雨傘 (3) 雨天路 滑減速慢行。
- (2) 7. 騎乘腳踏車時 (1) 不必戴上安全帽 (2) 應戴上安全帽 (3) 隨便。
- (1) 8. 腳踏車依規定是不可以行駛 (1) 快車道 (2) 一般道路 (3) 山間小路。
- (3) 9. 雨天騎腳踏車所穿的雨衣，顏色最好的是？ (1) 白色 (2) 黑色 (3) 黃色。
- (3) 10. 腳踏車駕駛人行經路口應遵守 (1) 交通號誌的指示 (2) 交通警察或導護人員的指揮 (3) 以上皆是。

可搜尋網路上圖庫，建議英文搜尋關鍵字圖庫較多選擇，也可以上傳圖片



測驗有四個選項、是非有兩個選項



打勾就是該題答案

該題設定完成或是全部題目設定完成記得按儲存



建立複本可以複製格式



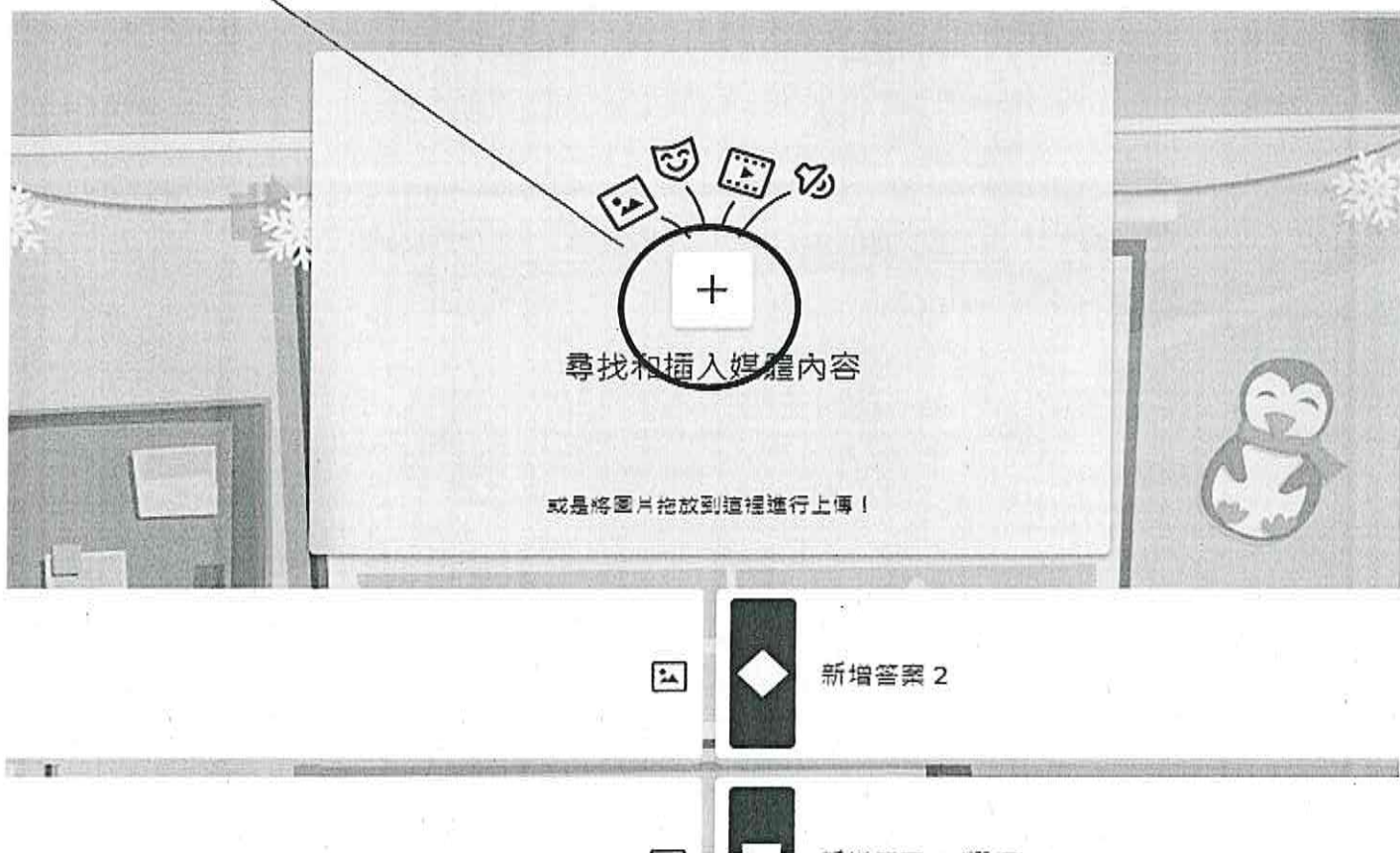
加入題目：可以選擇測驗或是非題

加入投影片：可用來當首頁說明

Esc 鍵可以取消上述畫面設定

搜尋圖庫

下列何種狀況下，不適合騎乘腳踏車？

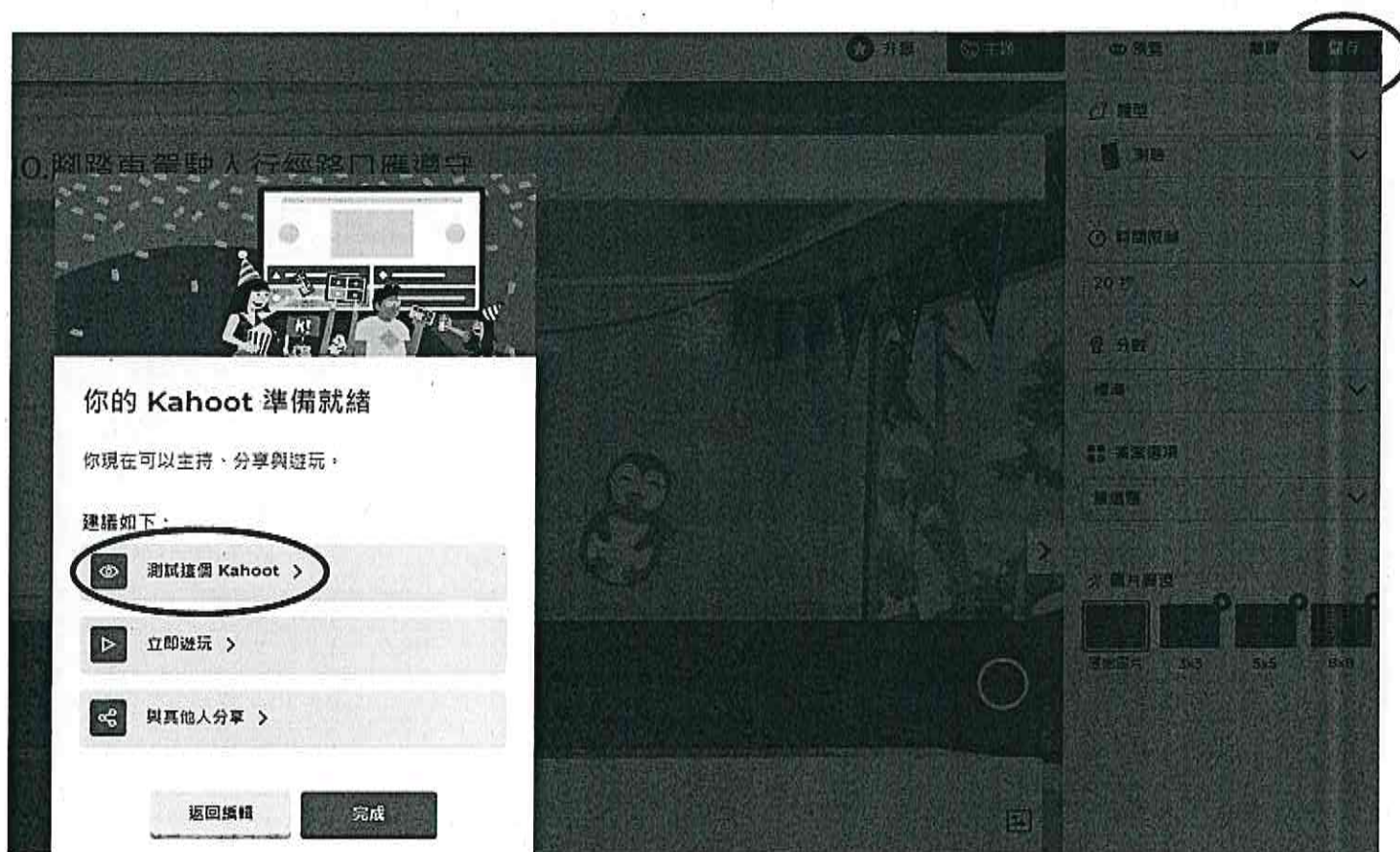
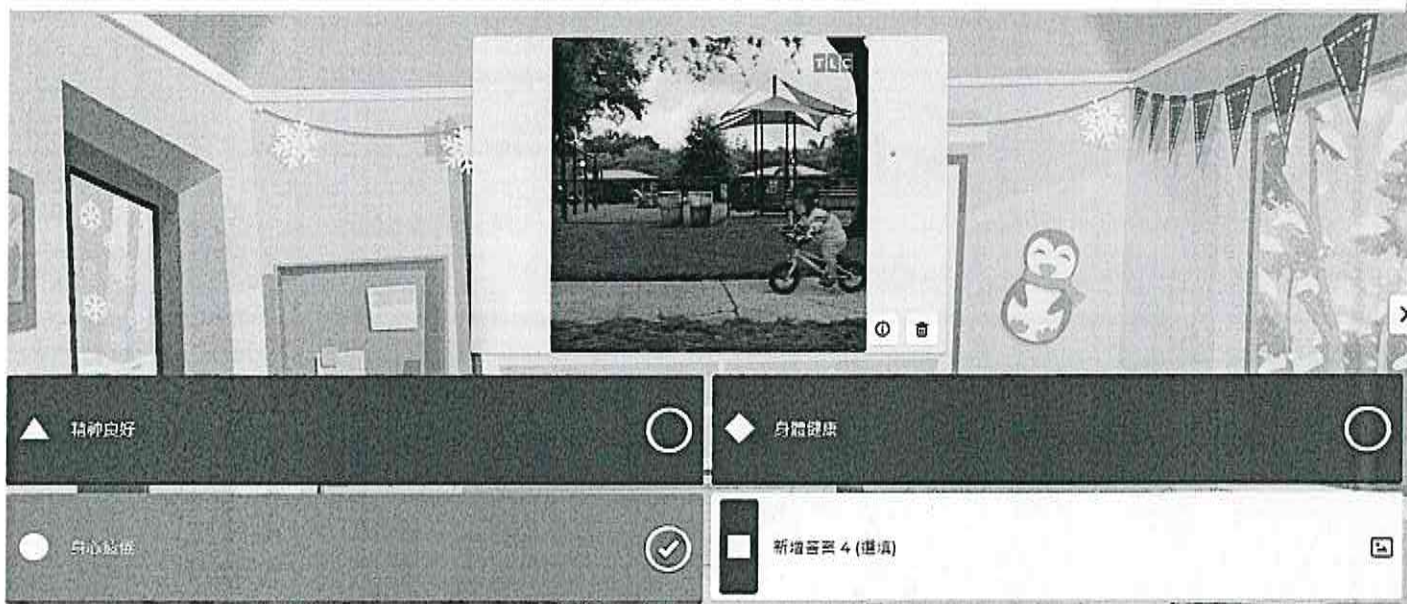


選擇搜尋格式

搜尋關鍵字



下列何種狀況下，不適合騎乘腳踏車？





玩家(學生端)畫面

老師端(控制進度)畫面



PIN 碼輸入至玩家手機後按輸入

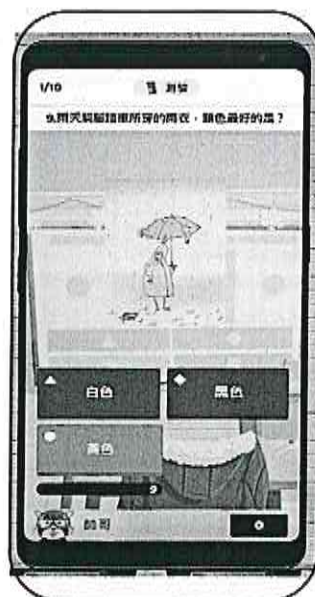


取個暱稱後按好,開始



老師端(控制進度) 按開始

玩家(學生端)畫面



老師端(控制進度)畫面



資料庫/指派 or 開始



教師以指派方式：老師端無須控制畫面進度，設定開始與結束時間，在結束日期時間內給學生無次數限制做測驗(家庭作業)

教師以開始方式：實況主持與玩家(學生)進行即時互動。

<範例>請學生用平板或手機掃描下面 QR CODE，再輸入遊戲 PIN 碼，再輸入暱稱即可測驗



網址：<https://kahoot.it>

- | | |
|------------|-------------------|
| 1.電腦應用概論 | 遊戲 PIN 碼：02067450 |
| 2.交通安全 | 遊戲 PIN 碼：04593647 |
| 3.看動物學英文字母 | 遊戲 PIN 碼：03844459 |
| 4.中秋節小猜謎複本 | 遊戲 PIN 碼：02070718 |

111學年度仁武特殊教育學校教師社群

CANVA在 課程活動的應用

FOR CLASS

Canva



111學年度仁武特殊教育學校教師社群

1.什麼是CANVA

2.CANVA與教材結合

3.CANVA簡報介紹

4.CANVA簡報基礎操作

5.裝置投影大屏操作

Canva



111學年度仁武特殊教育學校教師社群



CANVA 就是.....

要先變成教育版



111學年度仁武特殊教育學校教師社群



教材就是...

要變成自己喜歡的樣子



111學年度仁武特殊教育學校教師社群



CANVA簡報...

就是元素跟文字



111學年度仁武特殊教育學校教師社群



鏡像投影是...

一種挑戰



111學年度仁武特殊教育學校教師社群

Canva
THANK YOU

