

方案摘要表

一、創新教學背景：如配合政策、學生促發等

2015 年聯合國發表「2030 年永續發展目標」，SDG10 為減少國內與國家間的不平等，確保人民能夠擁有平等的機會。在教育現場現行融合教育的政策之下，幾乎每班都有特殊需求學生（以下簡稱特殊生），如何讓特殊生與一般學生共融學習與生活，成了所有教師在教學設計與班級經營時的重要方向。

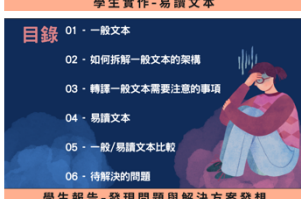
在上述理念下，這門「議題探索-『礙』設計：共融思考與平權倡議」課程應運而生。本團隊由國文、數學、特教、輔導科教師共同授課，並引進校外機構與需求方合作主題計畫，共同引導高一校訂課程近 80 位學生從認識 SDG10 作為起始，辨識出社會因不同性別、種族、身份等差異，而存在許多不平等的現象，亦帶出全方位及通用設計之融合概念，進一步聚焦探究心智障礙者的困境和需求，透過「議題實境解謎遊戲」、「易讀文本」的實作，進行身心障礙倡議行動以及提升心智障礙者資訊近用權。

二、教學目的或能力指標

教學目的															
透過「心智障礙者體驗活動」、「心智障礙者現身說法」與文本、小說、繪本引導學生在課程中閱讀查詢相關文獻，了解心智障礙者在易讀服務及資訊平權的困境與需求；藉由「議題實境解謎遊戲設計」實際參與身心障礙者倡議行動；「易讀文本設計」以實踐心智障礙者社會參與及提升資訊近用權的目標。	體驗、聆聽、閱讀 理解與同理 心智障礙者困境與需求 議題探究與實作 倡議行動 議題實境遊戲設計與製作 資料蒐集與分析 問題解決與行動 資訊近用權 易讀文本 轉譯與出版														
本課程 12 項學習重點															
符合之核心素養、願景及圖像	<table border="1"> <thead> <tr> <th>上學期</th><th>下學期</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. 2030 年永續發展目標 SDGs</td><td>1. 企劃討論、安排與擬定</td></tr> <tr> <td>2. 全方位設計與通用設計學習</td><td>2. 資料蒐集、篩選並分析</td></tr> <tr> <td>3. 心智障礙者困境與需求體驗</td><td>3. 心智障礙者參與及合作</td></tr> <tr> <td>4. 小說閱讀學習閱讀理解策略</td><td>4. 邀請相關機構審訂實作</td></tr> <tr> <td>5. 資訊近用與身心障礙者倡議</td><td>5. 易讀文本研究實作出版</td></tr> <tr> <td>6. ICT 科技資訊融入教學成果</td><td>6. 學習歷程回顧以及反思</td></tr> </tbody> </table>	上學期	下學期	1. 2030 年永續發展目標 SDGs	1. 企劃討論、安排與擬定	2. 全方位設計與通用設計學習	2. 資料蒐集、篩選並分析	3. 心智障礙者困境與需求體驗	3. 心智障礙者參與及合作	4. 小說閱讀學習閱讀理解策略	4. 邀請相關機構審訂實作	5. 資訊近用與身心障礙者倡議	5. 易讀文本研究實作出版	6. ICT 科技資訊融入教學成果	6. 學習歷程回顧以及反思
上學期	下學期														
1. 2030 年永續發展目標 SDGs	1. 企劃討論、安排與擬定														
2. 全方位設計與通用設計學習	2. 資料蒐集、篩選並分析														
3. 心智障礙者困境與需求體驗	3. 心智障礙者參與及合作														
4. 小說閱讀學習閱讀理解策略	4. 邀請相關機構審訂實作														
5. 資訊近用與身心障礙者倡議	5. 易讀文本研究實作出版														
6. ICT 科技資訊融入教學成果	6. 學習歷程回顧以及反思														
符合 7 項總綱核心素養 符合本校學校願景 符合 5 項本校學生圖像 多元 識見 人文素養 系統思考 溝通表達 板圖 品創 符合之總綱核心素養 2030 年永續發展目標 SDGs 01 C1, C3 02 全方位設計與通用設計學習 B1, C1 03 心智障礙者困境與需求體驗 C1 04 小說閱讀學習閱讀理解策略 B1 05 資訊近用與身心障礙者倡議 B1, C1, C2 06 ICT 科技資訊融入教學成果 B2 上學期 下學期 議題探索，「礙」設計：共融思考與平權倡議 01 企劃討論、安排與擬定 A3 02 資料蒐集、篩選並分析 B1, B3 03 心智障礙者參與及合作 C2 04 邀請相關機構審訂實作 C2 05 易讀文本研究實作出版 A2 06 學習歷程回顧以及反思 A2															

三、創新教學之理念與作法

創新策略	
本課程結合「設計思考」策略，透過「心智障礙者體驗活動」、「心智障礙者現身說法」與文本、小說、繪本引導學生在課程中閱讀查詢相關文獻；「議題實境解謎遊戲設計策略」幫助學習者建構一個具有趣味又有意義的議題體驗及倡議行動，增加學習者的議題策展力與遊戲思維力，吸引遊戲參與者主動參與並創造深刻難忘的情境體驗；與政府機關/教育研究單位開發出「易讀文本設計」，以實踐心智障礙者社會參與的目標。	
PTS 教學法實踐	透過跨學科知識統整方式，以議題引領教學內涵，採用主題式活動進行學習，並邀請社區人士、企業雇主需求方共同參與主題式活動的規劃與設計，提供資源與資訊使課程內容更趨真實社會所需。

真實情境融入	結合「設計思考」策略，以小組合作團隊力量解決問題，共同觀察、探究、實作，並引入真實情境的整合並應用知識與技能，帶領學習者看見服務對象在政治參與、醫療與健康、文化、福利服務、防災等社會參與需求。		
自主性學習	大量的分享與提問，激發學生思考與反思能力；將習得知識轉化為「議題實境解謎遊戲設計」與「易讀文本設計」產出，達到實作能力與實踐的學習目標。運用彈性學習時間，陪同學習者自主學習研究 Line@、Genially、scratch 或其他軟體設計遊戲，達到 ICT 科技融入教學的目標。		
實施方式			
實施步驟	作法與歷程		
議題介紹	1. 議題討論（SDG 10、不平等現象與我們的關係、影響族群） 2. 「全方位設計」、「通用設計」：身心障礙需求融合於社會 3. 心智障礙者的社會參與與資訊近用權		 議題探討-資訊近用權
閱讀理解與體驗同理	4. 青少年小說《爬樹的魚》文本導讀與探討（理解與同理） 5. 心智障礙者體驗與反思（理解與同理） 6. 爬樹的魚學習單、閱讀理解策略教學與應用 7. 易讀文本的意義、存在目的、易讀文本閱讀、評價賞析		
資料蒐集與分析	8. 身心障礙者權利保障法規議題 9. 分析政府機關出版的易讀文本		 身心障礙倡議行動
議題實作	10. 議題實境遊戲設計教學		
成果發表一	11. 議題實境遊戲發表與倡議		 學生實作-議題實境遊戲
外部資源共同參與	12. 與心智障礙者互動交流，促進共融思考 13. 與陽明教養院團隊合作		
方案發想	14. 撰寫企畫書		 學生與心智障礙者互動交流
解決問題	15. 易讀文本轉譯實作	16. 教師、同儕、專家審查	
	17. 邀請需求方共同參與主題式活動的規劃與設計		
成果發表二	18. 易讀文本出版品		 心智障礙者 (需求方) 參與
	19. 易讀文本實作發表		
 學生實作-易讀文本			
 目錄 01 - 一般文本 02 - 如何拆解一般文本的架構 03 - 轉譯一般文本需要注意的事項 04 - 易讀文本 05 - 一般/易讀文本比較 06 - 待解決的問題 學生報告-發現問題與解決方案發想			

四、創意教學成效評估 (明確或可衡量)：(可參考附件六「成效參考指標」)

- ✓ **增進知識運用能力**：透過議題介紹與討論，學生了解 SDGs 的核心概念，關注與心智障礙者相關的項目，並以實作成果如設計遊戲、製作易讀文本等，體現對知識的轉化和靈活應用。
- ✓ **培養欣賞、表現、審美及創作能力，且創作新穎細緻，技能正確熟練**：透過跨領域教師團隊，將實作類型擴大，含括解謎型的議題實境遊戲、各類場所需要的易讀文本創作，並搭配組別的投影片報告資料，還有為各專題量身訂做的評分系統，使學生的創作、鑑賞、評析等能力都同步提升。
- ✓ **培養表達、溝通和分享的知能**：透過課後回饋、小試身手與發表機制，使學生能利用分組討論形式，總結概念、表達思想及反饋；也能利用紙本進行作答、提問及學習旅程回饋單，增加課程的表達管道，強化師生間的溝通意願，也增益分享內容的質感。
- ✓ **發展尊重他人、關懷社會的人文素養**：透過陽明教養院院生的分享交流，搭配專家學者對學生實作成果的審查，讓學生能以合宜的方式看待心智障礙者，以正確的觀點同理心智障礙者，以尊重的態度與心智障礙者互動，進而將課堂領略的感受，運用於自我、群體、社會實踐各面向的關懷。
- ✓ **增進規劃、組織與實踐的知能**：「任務制」的實作規劃，讓學生依據屬性與能力分工合作，再導入「企畫書」的撰寫，使課程與實作的分配皆有明確的進度、可用的器材、諮詢的對象，以及發表的流程，讓每次的成果能按部就班推動、產生。
- ✓ **提升運用科技與資訊的能力**：運用 Google classroom、Canva、Line@、Genially、scratch 等程式，搭配雲端教室及 Chromebook，使分享素材多元化，資訊檢索和組織更流暢，提升學生科技應用素養。
- ✓ **培養獨立思考與創造性思考的能力，結合邏輯分析與聯想性思維**：上學期學生透過議題實境遊戲軟體的學習，獲取設計謎題的思考力，更創造出具邏輯性的成果；下學期主力推動的編輯易讀文本，讓學生將一般文本以符合易讀指南的形式，創造出具聯想性和實用性的成品。