

議題探索-「礙」設計:共融思考與平權倡議

Accessible Design: Inclusive Thinking and Equal Rights Initiatives

一、 創新教學背景

2015 年聯合國發表「2030 年永續發展目標」，其中目標十 (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。聚焦於國內，增進所有人不同年齡、性別、身心障礙、種族、族群、族裔、宗教、經濟的包容性，是至關重要的課題。身心障礙者權利公約 (The Convention on the Rights of Persons with Disabilities, CRPD) 為 21 世紀第一個保障身心障礙者人權的國際條約，與 SDG10 相互呼應。

全方位課程設計 (Universal Design for Learning, 簡稱 UDL) 是將全方位設計 (Universal Design) 的概念放入課程，依照通用設計的概念，在課程設計時，即考慮學生的需求，設計出所有學生均能參與的課程 (A curriculum every student can use)，學生不論是否為身心障礙者，都能在有意義的課程中進入學習，並且發揮自己的優勢能力 (Orkwis& Kathleen, 1998)。

現今教育政策，融合教育為協助身心障礙學生適應普通班級活動的首要做法，教育現場不論國小、國中、高中，幾乎每個普通班級內都有特殊需求學生 (以下簡稱特殊生)，不同障礙類別的學生在普通班級內的處遇，對一般生和特殊生都是一大挑戰。如何讓特殊生與一般學生共融學習與生活，讓一般學生學習維護身心障礙者的學習權益，以增進未來社會對於多元族群的包容性，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，「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，依照教師們專長，引導學生了解議題、設計活動、發展成品。

板橋高中高一校訂必修課程「議題探索—『礙』設計：共融思考與平權倡議」，教師團隊引導高一近 80 位學生 (包含 3 位特殊生)，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，察覺社會上存在的問題，透過引導學生思考「平等」的意涵，進而能意識到現在社會中的「不平等」，針對此現象探討資訊平權議題。



接著，從視覺、聽覺、肢體、腦性麻痺等障礙會遇到的困難，再延伸到學習障礙、自閉症、智能障礙等心智障礙者閱讀理解上的困難，讓學生體會資訊不平權為他們帶來的困境，引領學生從「障礙者是需要醫療介入、需要幫助」之醫療模式觀點，轉念為「障礙者的困境來源為社會環境限制」之社會模式觀點，讓自我決策得以改成由身心障礙者本人作為來出發，並符合 CRPD 中「沒有我們的參與，不要替我們做決定」的核心理念。也從全方位設計及通用設計之融合概念，讓學生學習將各項設計與平權概念結合。

最後，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」的實作，邀請學生把相關知能傳達予其他一般民眾；也透過跟心智障礙者本人對談，接著進行「易讀文本」的實作，提升學生對於身心障礙倡議行動的意識以及理解、提升心智障礙者之資訊近用權，以達到「CRPD」與「SDG10 減少不平等」之理念。

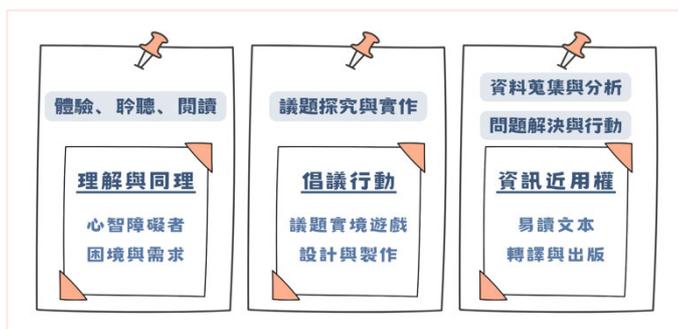
課程除教導學生「資訊平權」、「CRPD」、「SDG10 減少不平等」的理念之外，也將「平等」的概念帶入課程中，設計多種形式、提供不同的文本及不同的成果展現形式，如：邀請學生做小組討論時，學生可用書寫、表達、畫圖的方式參與；學生在做議題成果時，可選擇自己熟悉的軟體使用製作成果；並且在課程設計時，除教師提供之文本外，也運用多媒體資源，亦是教師在課程設計上的「全方位」。教師本身從自己做起，透過全方位的理念設計課程，也在課室中為每位特殊生實踐課程調整，讓一般學生、自閉症學生、情緒行為障礙學生、學習障礙學生都能平等參與課堂，展現平權的精神於課室、於校園生活之中。



二、教學目的或能力指標

教學目的

本課程透過「心智障礙者體驗活動」、「心智障礙者現身說法」與文本、小說、繪本等，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」實際參與身心障礙者倡議行動；最後用「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。



課程學習重點

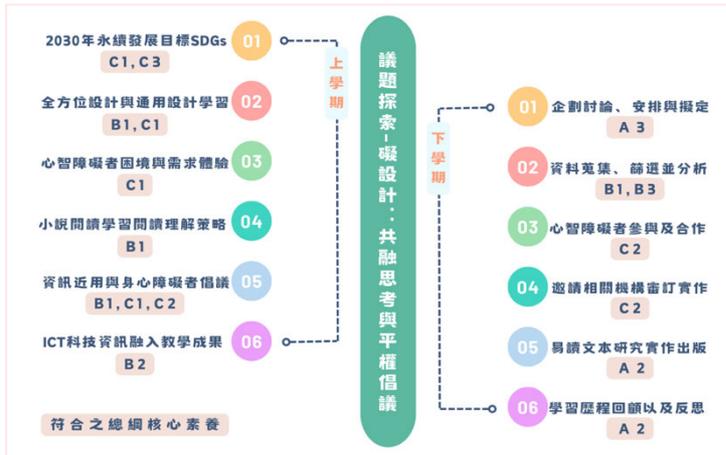
上學期

1. 2030 年永續發展目標 SDGs
2. 全方位設計與通用設計學習
3. 心智障礙者困境與需求體驗
4. 小說閱讀學習閱讀理解策略
5. 資訊近用與身心障礙者倡議
6. ICT 科技資訊融入教學成果

下學期

1. 企劃討論、安排與擬定
2. 資料蒐集、篩選並分析
3. 心智障礙者參與及合作
4. 邀請相關機構審訂實作
5. 易讀文本研究實作出版
6. 學習歷程回顧以及反思

本課程依循七項總綱核心素養、本校學生圖像及學校願景進行設計，期能培養學生多元包容、關懷利他的胸懷，並能主動拓展見識，成為具創造力與實踐力的菩提之子。



● **A2 系統思考與解決問題**

以實際行動解決心智障礙者在獲取與理解資訊上的限制，以組為單位完成不同議題（如運動、文化、醫療等）的易讀文本，並撰寫學習歷程進行反思。

● **A3 規劃執行與創新應變**

以組為單位撰寫「易讀文本製作企劃書」，擬定易讀文本的實作流程及甘特圖，並依照不同角色（總編輯、文編、校稿等）進行團隊分工。

● **B1 符號運用與溝通表達**

認識全方位設計與通用設計的意涵，並透過文本閱讀分析來理解心智障礙者的需求與困境，進而設計解謎遊戲進行倡議。

● **B2 科技資訊與媒體素養**

以 Line@、genially、scratch 等數位平台製作解謎遊戲進行倡議，讓參與玩家能透過遊戲更理解心智障礙者及其需求。

● **C1 道德實踐與公民素養**

在認識 SDGs、全方位設計與通用設計及心智障礙者的困境後，以實際行動進行倡議。

● **C2 人際關係與團隊合作**

小組共同分工製作解謎遊戲、易讀文本企劃及實作出版，並與陽明教養院合作，邀請心智障礙者共同參與文本修訂的過程。

● **C3 多元文化與國際理解**

認識聯合國永續發展目標 SDGs，並聚焦於 SDG10「減少國內及國家間的不平等」。

三、 創新教學之理念與做法

本課程「礙設計：共融思考與平權倡議」希冀帶領學習者探討心智障礙者的社會參與以及資訊近用權問題，習得問題解決與創新應變的能力。課程結合設計思考、美感、科技等媒材的引導，使學習者成為傳播理念的載體，進而向普羅大眾推廣，提昇對心智障礙者資訊近用與社會參與的認識。



PTS 教學法實踐

PTS 教學法又名彼得思教學法，包含三大部分「分段式學習（Phasized learning）」、「主題式教學（Thematic teaching）」、「社會化互動環境（Socialized interaction environment）」。教師依學生學習歷程，設計每堂課程的階段性，以主題式教學將知識傳遞給學生，並將課程營造成一個微型社會，讓學生面對真實世界的樣貌（親子天下，2019）。PTS 教學法受後現代思潮的影響，理論基礎為社會建構論、敘事理論與敘事治療、關係動力學（夏惠汶，2017）。

本課程「礙設計：共融思考與平權倡議」，學習者透過參與不同的主題式學習，並運用團體力量完成任務，在過程中師生一同共學共好，習得解決問題與創新應變的能力。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，並邀請專家審查、社區人士、心智障礙需求方、文本機構單位等，五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。



邀請心智障礙(需求方)共同參與規劃與設計



參與專家審查回饋



邀請心智障礙(需求方)回饋後合影

真實情境融入

結合「設計思考」策略，透過議題探索、閱讀理解、資料蒐集與分析、提出問題、解決問題、成果發表等步驟，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。



心智障礙者訪談



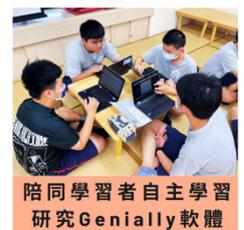
心智障礙者(需求方)解說易讀

自主性學習

相較於傳統學科的直接授課形式，本課程需要學生大量的分享與提問，激發學生的思考與反思能力；亦需要學生實際將習得知識，轉化為「議題實境解謎遊戲設計」與「易讀文本設計」產出，實作能力與實踐，也是本課程所著重的學習目標。因此教師規劃了十週的微課程，利用學生的自主學習時間，帶學生體驗何謂解謎遊戲，並學習如何製作一款遊戲，陪同學習者自主學習研究 Line@、Genially、scratch 或其他軟體設計遊戲，達到科技融入教學的目標。



陪同學習者自主學習研究 Line@ 遊戲設計



陪同學習者自主學習研究 Genially 軟體

情境理解
開發體驗

議題遊戲
開發設計

易讀文本
開發設計

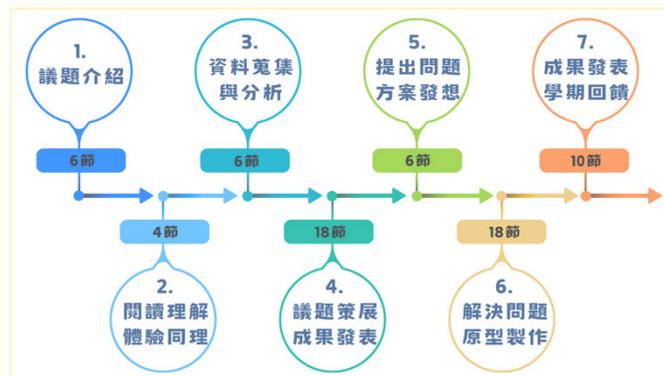
本課程「礙設計：共融思考與平權倡議」結合「設計思考」策略，透過「心智障礙者體驗活動」、「心智障礙者現身說法」與文本、小說、繪本引導學生在課程中閱讀查詢相關文獻，了解心智障礙者在易讀服務及資訊平權的困境與需求。

以遊戲乘載議題，讓議題以更平易近人的方式呈現，提升人們對於議題了解的興趣，是近期流行起來的風潮，許多機構透過解謎遊戲的方式，帶領民眾深入淺出地了解展覽內容。

本課程中「議題實境解謎遊戲設計策展」，能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，吸引目標對象主動參與其中，並創造深刻難忘的情境體驗。

本課程與政府機關/教育研究單位合作開發「易讀文本」，製作設計各社會參與多方領域的易讀手冊，領域包含：醫療衛生、觀光旅遊文化、環境保育等資訊，以倡導、實踐心智障礙者社會參與為目標。

實施方式



歷程一：議題介紹（6節）

探討 SDG 10「減少國內及國家間的不平等」

教學目標

1

- (1) 從探討 SDG 10「減少國內及國家間的不平等」現象與我們的關係開始
- (2) 延伸至「哪些族群會遇到不平等的狀況？」、「何以會認為他們較弱勢？」、「為何我們需關注這些議題？」等討論，開拓學習者的視野，看見真實的世界

認識心智障礙者的社會參與與資訊近用權

教學目標

2

- (1) 促進學生理解身心障礙需求融合於社會的「全方位設計」、「通用設計」的概念
- (2) 進而深化探究「心智障礙者的社會參與與資訊近用權」、「資訊近用的意義與具體作為」等議題

認識心智障礙者的易讀需求

教學目標

3

- (1) 探討心智障礙者的需求，體驗心智障礙者之困境
- (2) 進而認識心智障礙者的易讀需求
- (3) 介紹易讀專區、易讀服務與製作原則

族群的不平等
這個族群易遇到的不平等為何
 請小組討論
 寫在人體圖右側

引導學生關注族群不平等議題

請各組討論，
視覺障礙、聽覺障礙及智能障礙者，
會遇到哪些資訊排除狀況？

探討不同族群身心障礙者的資訊近用

規則

1. 一組派一人來抽題，抽到題目後，「不能馬上把題目打開」。
 2. 每一個組別老師可以給一個大的塑膠袋請他們把東西放進去。（可告知是收集東西的任務）
 3. 抽題目完成者回到位置後，等老師指示才能「統一將題目打開」。
 4. 題目打開後，提示不能使用手機。
 5. 過程中組員間不能對話，想辦法用比手畫腳方式完成任務。
 6. 不能讓別人看到自己小組的題目。
 7. 給大家30秒時間完成任務。
- 注意：
10秒過後，應該有完全看不懂的組別抗議，此時可開放使用手機。
但是時間仍不等待，他們繼續完成。

體驗任務：資訊被排除的感受

新北市易讀易懂專區

我可以得到的支持和協助

- 輔具服務：提供、維修、訓練、借用或租賃。
- 輔具諮詢：提供諮詢、諮詢、諮詢、諮詢。
- 輔具訓練：提供諮詢、諮詢、諮詢、諮詢。
- 生活訓練：提供諮詢、諮詢、諮詢、諮詢。

介紹易讀專區、易讀服務與製作原則

從故事來理解



因為小時候腦膜炎跟車禍造成現在的智能障礙、語言障礙與肢體障礙
<https://www.youtube.com/watch?v=MUp1-HW5FM>

從故事理解心智障礙者的需求

解答



資料來源：臺灣公益廣告協會

體驗心智障礙者的閱讀感受

學生學習歷程



小組討論身心障礙者的特質
 以及易遇到的不平等為何



小組討論心智障礙者的特質以及需求

第三組:學習障礙
 學習障礙可能遇到的閱讀障礙

原因：
 腦部處理文字的「硬件」有與生俱來的差異，導致掌握文字的聲音、外形和意義之間的聯系出現困難，這是腦部成長過程的異常特徵。

改善方法：
 單字可以重複溫習多次，老師或家長若將題目讀出來，他們便可對答如流。

症狀：
 閱讀不流暢、寫字像畫圖、常常答非所問不能表達、缺乏數感、身體不協調

處理方式：
 必須瞭解他們困難的內在原因，從而給予適當的轉導和課程上的調節。為學生學習制定法例，確保他們能得到所關的特教教師輔導和教學安排

小組討論、製作簡報

歷程二：閱讀理解與體驗同理（4節）

同理心智障礙在閱讀上的困境與需求

教學目標

1

- (1) 青少年小說《爬樹的魚》文本導讀與探討（同理心智障礙的困境與需求）
- (2) 心智障礙者體驗與反思（理解與同理）
- (3) 《爬樹的魚》學習單、閱讀理解策略教學與應用（同理障礙者在閱讀上的困境）

教學目標

2

- (1) 連結到易讀文本的意義、存在目的
- (2) 易讀文本閱讀、評價賞析

理解易讀文本對心智障礙的重要性

教師教學記錄（節錄）



《爬樹的魚》
在說什麼故事呢？

青少年小說《爬樹的魚》文本
導讀與探討

試著從故事得出以下資訊

- 艾莉發生了哪些不太好的事情？
- 艾莉是如何察覺到，自己和其他人不同？是否有他人協助？
- 艾莉的危機：如何獲得緩解？方法是什麼？
- 為什麼艾莉會遭遇到這樣的生活困境？
- 想一想書名為何叫《爬樹的魚》？其中有何涵義？
- 從艾莉的故事中，你認為可以學習到什麼？
- 面對真實世界的「艾莉」，你認為該如何與他們相處？



《爬樹的魚》學習單引導

「有礙」的閱讀經驗1

研究表明，漢字序順並不一定影響閱讀。
比如當你看完這句話後，
才發現這裡的字全都是亂的。

正解：研究表明，漢字順序並不一定影響閱讀。
比如當你看完這句話後，
才發現這裡的字全都是亂的。

心智障礙者閱讀經驗體驗

歷程三：資料蒐集與分析（6節）

資料蒐集政府機關/教育研究單位如何發現及落實心智障礙者資訊近用權的問題 （理解、分析、綜合、評鑑、創造）並定義問題（需求）

教學目標

1

- (1) 政府機關/教育研究單位如何發現及落實心智障礙者資訊近用權
- (2) 有哪些政府機關/教育研究單位出版易讀文本？
- (3) 分析政府機關出版的易讀文本
- (4) 發現問題（定義需求問題）

教師教學記錄（節錄）

設計「易讀文本」的原則

內容以心智障礙者的
需求為主
(什麼樣的資訊是閱
讀者想知道的?)



邀請心智障礙者共同
參與討論

使用淺顯易懂的文字
及簡短的句子，適時
搭配圖片協助閱讀。



布局統一，
並使用較高的文字
對比度。

帶領學習者認識易讀文本的設計原則

議題探究四步驟

議題探索 → 蒐集資料 → 分析資料 → 定義問題 → 實作發表

- 介紹所選定的
資訊平權議題
目前此問題在
全球/台灣的
現況
- 目前有哪些政府
機關/教育單位
/機構/企業落實
這資訊解決的案
例？
- 他們用了什麼解
決方法？
- 有哪些政府機關
/教育研究單位/
機構/企業出版
易讀版本？
- 解決的成效如何？
未來還可以有
哪些解決方法？
- 找一份政府機關出
版的易讀版本做分
析
- 這份易讀版本在說
什麼？(描述)
一般版本與易讀版
本的是與？(分析
比較)
- 該易讀版本製作
的原則為何？(綜
合)
- 給予評價：易讀性？
可行性？(評鑑)
- 如果原稿，會如
何做修改，可行性
更高？(創造)
- 發現(定義)問
題
- 有什麼資訊尚未
開發出易讀版本？
- 為什麼上述資訊
未開發出易讀版
本？
- 小組討論，下學
期想要與哪個單
位聯繫、合作開
發出易讀資訊/
版本
- 製作簡報或
書面報告

帶領學生進行資料蒐集與分析

學生學習歷程



學生分析現況與定義問題（需求）

目前成效

台北市政府推出了易讀文本

改良高速公路1968網頁及APP:版面優化 → 畫面看起來更簡單



未來展望

盡量不迴避(身障者、不障者...)都可以感受到交通的方便性
oC讓身障者提前用聽單APP發送搭乘請求，讓公車司機可以提前知道，避免身障者
因人多擠不上車或不知道公車是否到站



議題探討-資訊近用權

歷程四：議題策展實作與成果發表（18節）

議題實境遊戲解謎的優勢，不僅僅是用有趣的方式吸引人們來了解議題，於此同時，學習者為了製作這樣的遊戲，事前的資料查找、體驗同理也都必須下過一番功夫，於是在讓別人了解議題前，自己已經對議題有更深入的認識，成為本課程引入議題實境遊戲的教、學雙贏。

認識常見的謎題設計方式與設計架構

- 教學目標 1**
- (1) 透過體驗各式解謎遊戲，讓學生快速認識常見的謎題設計方式
 - (2) 利用市面上販售的解謎桌遊，教導學生遊戲的設計架構後，進行實作分析
 - (3) 藉由實作的方式，讓學生學會 Line@、Genially、scratch 等線上平台的基本操作

實際設計一款議題實境遊戲

- 教學目標 2**
- (1) 學生小組討論設計動機、訂定議題目標及客群
 - (2) 學生小組討論撰寫遊戲主題故事、遊戲機制

議題實境遊戲發表與倡議

- 教學目標 3**
- (1) 帶領玩家在營造的情境下，感受身心障礙者在真實情境的不方便、了解現實生活中有哪些資源或處理方式來協助身心障礙者
 - (2) 練習為社會正義的目標發起倡議行動

教師教學記錄（節錄）



教師社群共同備課學習
議題實境解謎遊戲



帶領學生認識常見的
謎題設計方式

帶領學生體驗議題
實境解謎遊戲

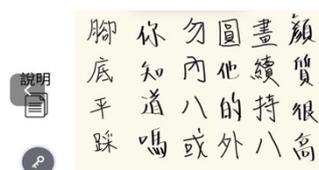
學生學習歷程



學生討論撰寫遊戲結構



學生梳理故事



學生設計的謎題

歷程五：提出問題與方案發想（6節）

根據發現（定義）的問題（需求），發想並提出方案企劃

- 教學目標 1**
- (1) 撰寫企劃方案設計，從方案目的到人員配置、時間管理等，意在培養學生團隊的合作、溝通協調
 - (2) 與心智障礙需求方互動交流，邀請身心障礙需求方共同參與主題式活動的規劃與設計，讓學生從中發現（定義）真實世界的問題（需求）

易讀手冊從「資訊無障礙」到「障礙者參與」

- 教學目標 2**
- (1) 與心智障礙需求方互動交流，障礙者（需求方）參與企畫、分享想法，促進共融思考

教師教學記錄（節錄）

什麼是茶文化？

和茶葉有關的知識。

從採摘茶葉。

到加工製作。

變成可以喝或吃的產品。

例如：木柵鐵觀音茶、金萱茶、單仔標、茶葉蛋等點心。



教師示範一般文本轉譯為易讀版本



心智障礙者（需求方）參與

學生學習歷程

肆、企劃內容及執行方法

職務	執行時間	企劃內容及方法
總編輯	第五週～第九週	共同執行計劃。
文字編輯	第五週～第六週	介紹「數量、威脅龐大的海洋垃圾」的來源、構造、威脅等，至多十項。
	第七週	編寫「目前海洋垃圾對海洋及生物造成的威脅」敘述文字，編寫「呼籲從自身做起，為海洋盡一份心力」敘述文字，讓出生活中實際做法。
	第八週～第九週	根據校稿反應修改文字內容。
美術編輯	第五週～第六週	尋找所要介紹之海洋垃圾圖片並排版。
	第七週	尋找海洋污染、海洋垃圾、環保等相關議題之圖片並排版。
	第八週～第九週	根據校稿反應修改、查找圖片並排版。
校稿人員	第八週	一校
	第九週	二校

學生撰寫企畫書

培養學生團隊合作、溝通協調



學生與心智障礙者互動交流

歷程六：解決問題（原型製作）（18節）

易讀文本轉譯實作

教學目標 1

- (1) 學習易讀文本設計要點
- (2) 與政府機關/教育研究單位合作開發「易讀文本」，以實踐社會參與的目的
- (3) 同儕審查，相互學習觀摩並給予回饋意見
- (4) 教師審查
- (5) 外部資源、專家審查：臺北市立陽明教養院治療師團隊合作共同

易讀手冊從「資訊無障礙」到「障礙者參與」

教學目標 2

- (1) 心智障礙者（需求方）參與審查，提供寶貴切身的建議
- (2) 學習者依回饋意見分析歸納修正易讀手冊設計

教師教學記錄（節錄）



邀請專家審查易讀文本製作與提供建議



與心智障礙者需求方共同參與審查

什麼是HPV? 易讀版

為什麼會長小肉球?
可能是被我們HPV感染了!

新北市立板橋高中校訂必修擬設計課程 編制

易讀文本試作檢核表

組別: _____ 組員: _____

	非常不同意	不同意	尚可	同意	非常同意
壹、文字與段落					
一、是否選擇重要資訊加以改編	1	2	3	4	5
二、字詞大小適中(16號大小為原則)	1	2	3	4	5
三、字型是否同一種	1	2	3	4	5
四、是否使用口語化詞彙	1	2	3	4	5
五、表示數量時使用阿拉伯數字	1	2	3	4	5
六、句子是否清楚而簡短	1	2	3	4	5
七、每行文字內容只提供一個概念或資訊	1	2	3	4	5
八、使用清楚且容易了解的標題	1	2	3	4	5
貳、圖片					
一、選擇適合使用者的圖片搭配文字內容	1	2	3	4	5
二、圖片解析度良好	1	2	3	4	5

學生自行開發設計的易讀文本 (封面)

同儕審查, 相互學習觀摩並給予回饋意見

打開這本書你可以看到?



相關疾病?

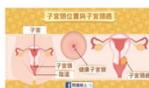
紅門癌



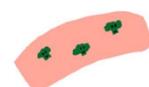
陰道癌



子宮頸癌



生殖器官(菜花)



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

一般文本與易讀文本的比較

1. 摘要: 海洋垃圾物體對海洋生物體造成危害... 海洋垃圾物體對海洋生物體造成危害... 海洋垃圾物體對海洋生物體造成危害...

2. 關鍵: 海洋垃圾物體對海洋生物體造成危害... 海洋垃圾物體對海洋生物體造成危害... 海洋垃圾物體對海洋生物體造成危害...

3. 問題: 海洋垃圾物體對海洋生物體造成危害... 海洋垃圾物體對海洋生物體造成危害... 海洋垃圾物體對海洋生物體造成危害...

學生自行開發設計的易讀文本 (內容)

學生報告: 易讀文本與一般文本的比較

歷程七: 成果發表與學期回饋 (10 節)

易讀文本出版品與學習歷程課程學習成果發表

教學目標 1

- (1) 向一般大眾倡議: 與一般文本出版品機構聯繫, 邀請給予易讀文本設計相關回饋
- (2) 向同儕倡議: 透過成果發表, 向同儕倡議有關心智障礙者政治參與、醫療與健康、文化、福利服務、防災等易讀資訊與社會參與的重要性

教學目標 2

學年學期回顧

- (1) 確認課程學習動機初衷並探索自身的學習收穫與省思

教師教學記錄 (節錄)

【來自新北市立板橋高中課程易讀文本設計閱讀回饋邀約】

板橋高中-劉穎真 <ouyngchen@mail.pcsh.ntpc.edu.tw>
寄給 taftm、板橋高中-王巧嫻、板橋高中溫雅茹、許麗芬、陳可馨

台灣家庭醫學學會 雅鑒:

我是板橋高中校訂必修「擬設計」課程的指導老師, 啟性劉。本學期我們指導學生們經由課程認識了易讀文本, 並參考了《臺灣易讀參考指南》的易讀原則, 針對身心障礙者需求設計了易讀文本(如增加檔案), 期望能引導他們認識HPV以及如何因應與預防, 激發大眾重視身心障礙人士資訊近用與社會參與的權利。還希望貴單位能給予我們的設計, 提供專業建議, 更希望這份文本有助於推廣身心障礙人士為重視醫療衛生健康。

這份易讀文本事先經過課程老師的提點, 也在臺北市立陽明教養院專業治療師的協助下進行過修改, 但我們自知能力有限, 製作的易讀文本還是有不足之處, 因此, 我們希望能透過貴單位的回饋, 將這份文本製作得更完善, 更利於身心障礙人士的使用。若你能參考這份文本內容並給予回饋, 將是我們這些學生的榮幸, 也感謝你撥冗閱讀這封請求。

敬頌 崇祺

板橋高中老師 劉穎真 溫雅茹 王巧嫻謹上

邀請相關機構給予易讀文本回饋



易讀文本出版品與學習歷程課程學習成果發表



易讀文本出版品與學習歷程課程學習成果發表

心得

上這堂課之前，我們都不知道這樣的議題存在。上完這堂課之後，我們認識了易讀，並參與這個議題，製作遊戲宣傳議題，也製作易讀文本改善資訊近用權。除此之外，我們製作企畫書、製作簡報和上台報告的能力也增加不少，都是未來必備的重要技能。

探索過程與成果 製作易讀文本

探索過程與成果 製作易讀文本

反思

學習這門課之後
我們注意到了以前沒有關注過的
心智障礙者資訊近用權不平等
也知道以後我們應該更注意許多較少人關注的不平等議題
並盡所能的為其出一份力
同時也要幫助生活中的心智障礙者
感同身受，讓他們有和一般人一樣的待遇

學生撰寫的課程學習成果——心得與反思

給老師的回饋-

謝謝老師用心的準備完善的課程，用我們能理解的方式介紹議題，也凝聚我們的組員意識，適度提醒我們相關要點，給出很有用的意見，老師們辛苦了，♡

實際生活中我有哪些成長

探討有關心智障礙者資訊平權的議題後，會主動去搜尋資料，多多了解議題內容。在生活中，也會更理解心智障礙者所遇到的問題。

最大的收穫

經過一學期的洗禮，我更加了解到心智障礙者所遇到的問題，未來也會多多關注此類議題。

最大的收穫

認識認真積極超cary的組員，學會做簡報，整理資料的能力，還有勇於表達自己的想法，並說服他人。

特殊生課程調整實施方式

根據3位特殊生之學習特質、能力現況、優弱勢能力以及IEP會議的討論安排，課程規劃設計與執行上實施以下課程調整：

- (1) **學習內容**
分解、替代
- (2) **學習歷程**
合作學習、多媒體運用、簡報演練、操作
- (3) **學習環境**
座位安排、特教學生助理人員、同儕支持陪伴
- (4) **學習評量**
檔案評量、實作評量、自我評量、同儕評量、多元評量方式



四、 創意教學成效評估

✓ 增進知識運用能力

透過議題介紹與討論，意使學生了解 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、表達思想及回饋；也能利用紙本進行作答、繪圖、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

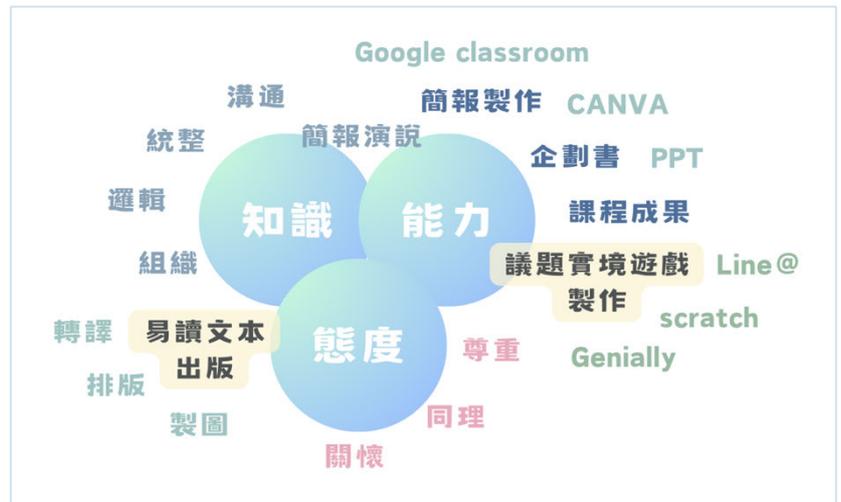
透過「任務制」的實作規劃，讓學生依據屬性與能力分工合作，再導入「企畫書」的撰寫，使課程與實作的分配皆有明確的進度、可用的器材、諮詢的對象，以及發表的流程，讓每次的成果能按部就班推動、產生。

✓ 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；下學期透過易讀文本的製作出版，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易讀文本。



參考資料

Orkwis, R., McLane, K. (1998). A Curriculum Every Student Can Use: Design Principles for Student Access. ERIC/OSEP Topical Brief.

夏惠汶 (2017)。教 PTS 教學法：微型社會中的主題式教與學。學富文化。

倪旻勤 (2019)。2019 教育創新 100 分段、統整、互動，吳緯中推廣夢幻學習三部曲。親子天下。
<https://www.parenting.com.tw/article/5079889>