

錢幣好好玩

作者 / 黃絹文

◆ 適用對象

中度、重度智能障礙學生。

◆ 作品用途

在 Windows 系統下，雙擊左鍵即可開啟執行檔 (money.exe)，連接互動式電子白板後，便可以直接在電子白板上進行操作（點選、拖曳或書寫），藉由教師示範講解，並讓學生實際動手操作教材內的 20 項活動，漸進式地學會和錢幣紙鈔使用相關的各種能力。

◆ 設計動機

錢幣的使用和學生的日常生活密不可分，因此，作者想要為認知功能嚴重缺損的中度、重度智能障礙學生設計一份完整的互動式教材，透過教師講解，配合適當的提示系統，從最基本的認識、分類錢幣紙鈔開始，排列並點數錢幣，藉著兌換理解錢幣間的相互關係，並且學習在預算內選購物品、依標價



付款以及找錢，最終目標是希望學生能將教室內所學到的錢幣概念應用在日常生活中。

◆ 內容概述（含製作過程）

參考調整後的九年一貫能力指標，設計多種活動並讓學生試玩，再根據學生實際的操作情形來調整修正活動的設計，例如：將熱區範圍拉大，以解決學生操作不夠精準的問題；加入錢幣兌換口訣幫助學生記憶；在頁面中安排多種提示，例如：文字提示、語音提示或計數器提示，幫助學生學習。

◆ 使用方式（教學活動）

本教材共有 5 個單元，20 項活動，以及大考驗 12 關。5 個單元由易到難，圍繞著錢幣和紙鈔兩大主軸。每個單元下又細分為多個活動，建議先由教師示範講解，讓學生有了基本概念，再讓學生實際動手操作來學習錢幣及紙鈔概念。教學過程中，教師可依照個別學生的能力為其選擇適當的活動進行學習。大考驗可以用來總結評量學生的學習成果以及診斷學習問題，褪除了部分提示，可以看出學生練習多次後的學習成果，如果學生表現不佳，就可以依照建議回到原活動加強練習。活動頁面的切換設計分成自動及手動兩種，手動切換頁面是為了預

留給教師說明講解的時間，另外，教師也可以按下右上方的重新載入按鈕，讓同一個學生再練習一次，或是換成其他學生上台操作該頁面。

◆ 使用說明（教學心得感想）

藉著這套互動式教材，特殊學生的數學課不再只是被動地聽或看，而是可以親自在電子白板上拖曳、點選錢幣紙鈔來學習購物技能。豐富的視聽刺激能維持學生的注意力及學習動機，動手操作，快樂學習，學習效果也令人滿意。

1. 操作方式簡單，容易上手，學生甚至可以獨立操作學習。
2. 五星難度的單元由易至難，教師能依照教學進度及學生各自的現有選擇適合的單元學習。
3. 活動形式多樣化，有助於提高學生的學習動機。
4. 教材內容所用的錢幣紙鈔、待購物品及標價均以日常生活中的真實樣貌呈現，減少學生類化的困難。
5. 備有提示或隱藏式答案，教師講解或學生作答時都可以彈性運用。
6. 提供豐富的視聽覺刺激，每頁均有語音說明，操作正確或錯誤都會有立即的視聽回饋。
7. 活動頁面循環播放，可以反覆練習，達到精熟。
8. 大考驗可評量學習成果。

