


嘉義縣新岑國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	高年級	年級課程 主題名稱	桌遊	課程 設計者	張淑雅	總節數 /學期	42/上學期
符合 彈性課 程類型	第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入 ■第二類 ■社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	以在地濕地生態元素 融合現代資訊科技 探索世界實踐自我		與學校願景 呼應之說明	1. 以多元的學習主題為內容，提升學生學習動機並增進學生多元學習。 2. 以有趣的桌遊進行教學，引發學生多方面的興趣。 3. 培養學生對新事物具有好奇探索的能力，並促進團隊合作之美德。			
總綱 核心 素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過 體驗與實踐處理日常生活問題。 E-C-1 具備個人生活道德的知識與是非判 斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培 養公民意識，關懷生態環境。 E-C-2 具備理解他人感受，樂於與人互動 並與團隊合作之素養。		課程 目標	1. 藉由桌遊提升學生探索問題的能力，並透過體驗與實踐解決遊戲遇 到的挑戰。 2. 透過桌遊，學生能理解並遵守相關遊戲規則。 3. 提升學生理解，不同的活動方式都應理解他人感受，並樂於與他人 互動與團隊合作之重要性。			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週   第(2)週	撲克牌分數倍	<p>數 n-III-5/理解整數相除的分數表示的意義。</p> <p>語 1-III-1/能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p> <p>語 2-III-5/把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。</p> <p>語 2-III-7/與他人溝通時能尊重不同意見。</p> <p>健 2c-III-3/表現積極參與、接受挑戰的學習態度。</p>	<p>1. 遊戲規則</p> <p>2. 撲克牌桌遊</p>	<p>1. 能理解整數相除的分數應用。</p> <p>2. 仔細專注聆聽遊戲規則。</p> <p>3. 能清晰且正確說出遊戲規則及重要細節與邏輯。</p> <p>4. 積極參與遊戲，覺察自我與他人溝通方式，並尊重他人的意見。</p> <p>5. 透過撲克牌遊戲熟練分數倍。</p> <p>6. 能分享自己的致勝策略。</p>	<p>1. 學生進行分數倍的計算練習。</p> <p>2. 能專注聆聽老師解說遊戲規則。</p> <p>3. 每組學生能清楚表達遊戲規則。</p> <p>4. 每組學生能用積極且友善的態度與他人溝通，使遊戲順利進行。</p> <p>5. 每組學生能運用倍數、分數倍計算，以正確方式進行遊戲</p> <p>6. 學生能分享自己獲勝的秘訣或策略。</p>	<p><b>活動一:暖身練習</b></p> <p>1. 分數倍的計算練習。</p> <p><b>活動二:分數倍</b></p> <p>1. 老師詳細說明遊戲規則。</p> <p>2. 進行學生分組，分成兩人一組去比賽。</p> <p>3. (1)每人從裡面整理出同一個花色 13 張牌，再將自己 13 張牌進行洗牌。</p> <p>(2)兩人將自己的一條龍充分洗牌之後，擺放在桌上。</p> <p>(3)每人分別從自己的牌組中抽出一張撲克牌，同時開牌。</p> <p>4. 學生用分數倍回答攤開牌組之間的倍數關係。</p> <p><b>活動三:超級比一比</b></p> <p>1. 進行「小數是大數」的幾倍遊戲。</p> <p>2. 進行「大數是小數」的幾倍遊戲。</p> <p>3. 最先說出正確答案的學生可取回此回合的牌，張數最多的就是贏家。</p> <p>4. 請每位學生分享用何種方式可以使自己比較容易贏。</p>	<p>1. 撲克牌</p> <p>2. 小白板</p> <p>3. 白板筆</p> <p>4. 計分板</p>	4
第(3)週   第(5)週	質因數快手拍	<p>語 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p> <p>數 n-III-3 認識因數、倍數、質數、最大公因數、最小公倍數的意義、計算與應用。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表</p>	<p>1. 矩形圖</p> <p>2. 數字卡 120 張</p>	<p>1. 學生能仔細聆聽老師的任務說明將矩形圖卡的某些樹劃掉。</p> <p>2. 透過遊戲，學生能知道因數、倍數、質數的意義，熟練 1-120 的質</p>	<p>1. 學生能劃掉 1-120 中 2、3、5、7 的倍數，回答舉行矩形圖上剩下的數字</p> <p>2. 學生能熟練 1-120 的質因數</p>	<p><b>活動一:找質數</b></p> <p>1. 將 1-120 數字卡印成 10*12 的矩形圖卡每生一張。</p> <p>2. 請學生將矩形圖卡上 2、3、5、7 的倍數劃掉。</p> <p>3. 請學生回答矩形圖上剩下的數字有哪</p>	<p>1. <a href="http://mathwei.blogspot.com/2018/05/blog-post_12.htm">http://mathwei.blogspot.com/2018/05/blog-post_12.htm</a></p>	6

		達自我觀點，並能與他人討論。 健 2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度		因數 3. 學生能聽懂規則，與組員討論，並進行遊戲 4. 主動參與遊戲，並樂於嘗試，勝不驕敗不餒。	3. 小組能專注凝聽老師解說遊戲規則，並進行遊戲 4. 活動進行中，學生能用合宜的態度與他人溝通，積極參與遊戲。	些。(1 不是質數也不是合數) <b>活動二：拍到 2 個以上的質因數</b> 1. 學生以 3~4 人為 1 組。 2. 先將 1~120 數字卡中 1 2, 3, 5, 7 數字卡抽出放桌上圍成 1 圈。 3. 先將 6 的所有倍數挑出來成為得分補充卡，其他數字卡混合洗牌後，面朝上放在桌上成為題目卡。 4. 題目卡翻開同時，所有人搶拍翻出的數字的質因數的數字卡，首先拍到人拿走題目卡，其他人從補充卡拿。 <b>活動三：只拍 1 個質因數或 1</b> 1. 先將有兩個圓片以上的 2, 3, 5, 7 的兩兩公倍數的卡片(6, 10, 14, 15, 21, 35)的所有倍數挑出來先不使用，其他數字卡成為題目卡。 2. 學生搶拍翻出的題目卡數字的質因數，最先拍對的人得到此張卡片。	1 2. 質因數快手(熟悉數). pdf	
第(6)週   第(7)週	楚越舟戰	數 r-III-3/觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 語 1-III-1/能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 語 2-III-5/把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 語 2-III-7/與他人溝通時能尊重不同意見。	1. A4 白紙 2. 躲避球 3. 楚越舟戰規則影片 4. 楚越舟戰桌遊	1. 能理解數線上的正負數的應用。 2. 能仔細專注聆聽楚越舟戰遊戲規則。 3. 能清晰且正確說出遊戲規則及重要細節與邏輯。 4. 積極參與遊戲，覺察自我與他人溝通方式，	1. 學生能夠進行正負數的加減計算。 2. 學生能專注聆聽老師解說遊戲規則。 3. 每組學生能清楚表達遊戲規則及注意事項。 4. 每組學生能用積極且友善的態度與他人溝通，使遊戲順利進行。	<b>活動一：暖身練習</b> 1. 認識數線上的正負數。 <b>活動二：躲避球大作戰</b> 1. 在紙上寫下 0~8, -1~-8 的數字，在地上畫出一條筆直的直線，依序將寫好的數字均分的放在直線上。(東方 [0→8]，西方 [0→-8]。) 2. 東方的終點(數字 8)，西方的終點(數字 -8)，都會放上一顆躲避球。	1. 楚越舟戰遊戲規則影片 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5PK6I0tGjnu">https://www.youtube.com/watch?v=5PK6I0tGjnu</a> 2. 小白板	4

		綜 2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 健 2c-III-3/表現積極參與、接受挑戰的學習態度。		並尊重他人的意見。 5. 透過楚越舟戰遊戲熟練數線應用。 6. 能與同隊組員分工進行合作，完成目標。	5. 每組學生能運用正負數的加減計算，以正確方式進行楚越舟戰桌遊。 6. 藉由與同學之間同心協力進行桌遊，體驗合作的重要性的成就感。	3. 比賽分成甲、乙兩組。 4. 兩組別先各派一人，數字 0 為起始點，猜拳贏的學生可以走一格。(一組學生行進方向為東方，另一組學生行進方向則為西方。) 5. 每結束一回合的猜拳，換下一位學生進行猜拳。 6. 最先拿到躲避球的組別獲勝。  <b>活動三：楚越舟戰</b> 1. 老師詳細說明「楚越舟戰」的遊戲規則。 2. 將學生分為四人一組。 3. 每位學生先發五張手牌，依照牌面上的效果進行遊戲。 4. 船最先到達 30，越國獲勝；最先到達-30，楚國獲勝。	3. 白板筆 4. 計分板
第(8)週   第(10)週	邏輯客	數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 綜 2b-III-1 參與各項參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 語 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 語 1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。	1. 網路數學小遊戲 primarygame、遊戲學校 2. 邏輯客桌遊規則說明 3. 小白板 4. 平板	1. 能觀察怎樣解題題目情境中的數量，並用算式紀錄 2. 能找出規律並將解題方法紀錄於小白板 3. 學生能參與活動，互相討論、合作，完成解題目標 4. 學生發表解題策略時能把握說話內容的主題、重要細節。 5. 學生能仔細聆聽邏輯客 APP 動畫解題，了解	1. 學生能聆聽老師規則，進行遊戲並找出題目中的規律 2. 每組能至少寫出兩個解題方法紀錄於小白板 3. 學生能參與活動，互相討論 4. 各組至少發表一個解題重要細節的解題策略 5. 細聆聽邏輯客 APP 動畫解題，學會不會的題目	<b>活動一：挑戰找規律</b> 1 老師將學生分成 2-4 小組，發下小白板，以利各組計算或寫下解題過程 2、老師開啟 primarygame、遊戲學校連結，讓學生挑戰找規律題目。 3、請學討論如何找出規律題答案，發表解題策略或想法。  <b>活動二：挑戰邏輯客</b> 1. 老師講解遊戲規則，並將學生分組挑戰 2. 老師發下小白板，以利各組計算或寫下解題過程 3. 紙牌上的謎題的學生即可獲的該卡片，獲得愈多卡片者獲勝。	1. <a href="https://www.primarygames.com/patterns/question1.htm">https://www.primarygames.com/patterns/question1.htm</a> 2. <a href="http://gameschool1.cc/puzzle/select/c25/?o=date&amp;p=1">http://gameschool1.cc/puzzle/select/c25/?o=date&amp;p=1</a> 2. 邏輯客桌遊規則說明 <a href="http://usnoopy.blogspot.com/2016/12/logic-car">http://usnoopy.blogspot.com/2016/12/logic-car</a>

				解題要點		4. 用邏輯客 APP 掃描牌卡，觀賞動畫解題！	ds.html	
第 (11) 週   第 (13) 週	要奶 油還 是派	<p>數 n-III-4/理解約分、擴分、通分的意義，並應用於異分母分數的加減</p> <p>語 1-III-1/能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p> <p>語 2-III-5/把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。</p> <p>語 2-III-7/與他人溝通時能尊重不同意見。</p> <p>綜 2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> <p>健 2c-III-3/表現積極參與、接受挑戰的學習態度。</p>	<p>1. 奶油還是派規則影片</p> <p>2. 奶油還是派桌遊</p>	<p>1. 能理解約分、擴分、通分的意義。</p> <p>2. 能仔細專注聆聽奶油還是派遊戲規則。</p> <p>3. 能清晰且正確說出遊戲規則及重要細節與邏輯。</p> <p>4. 積極參與遊戲，覺察自我與他人溝通方式，並尊重他人的意見。</p> <p>5. 能與同隊組員，協同合作完成目標。</p> <p>6. 透過奶油還是派遊戲熟練異分母分數的加減法應用。</p> <p>7. 能分享遊戲過程中，選擇哪一種方式的原因。</p>	<p>1. 學生能正確進行異分母分數的加減計算。</p> <p>2. 學生能專注聆聽老師解說遊戲規則。</p> <p>3. 每組學生能清楚表達遊戲規則及注意事項。</p> <p>4. 每組學生能用積極且友善的態度與他人溝通，使遊戲順利進行。</p> <p>5. 藉由與同學之間同心協力進行桌遊，體驗合作的重要性和成就感。</p> <p>6. 每組學生能運用異分母分數的加減計算，以正確方式進行遊戲。</p> <p>7. 學生能分享遊戲獲勝的關鍵，並且反思在哪方面的決策出現失誤。</p>	<p>4. 用邏輯客 APP 掃描牌卡，觀賞動畫解題！</p> <p><b>活動一：暖身練習</b></p> <p>1. 異分母分數的加減法練習。</p> <p><b>活動二：分數牆</b></p> <p>1. 將「分數牆」背面黏上磁鐵。</p> <p>2. 學生分成兩組，每一回合各派一名學生進行比賽。</p> <p>3. 請學生從「分數牆」中將長度一樣的分數找出來，並黏在黑板上，例如：1 個 <math>1/2</math> 和 2 個 <math>1/4</math> 一樣長。</p> <p>4. 越快找出來並黏上黑板的組別可獲得一分，整個比賽結束後統計分數，最高分組別獲勝。</p> <p><b>活動三：奶油還是派</b></p> <p>1. 任選一學生為起始玩家，選擇其中一疊派，依順時針方向排成一個大圓派。</p> <p>2. 起始玩家將大圓派進行分派，須分成最多等同玩家人數份數。</p> <p>3. 由起始玩家左手邊的 player 開始，可以拿走一份派，然後選擇吃掉其中幾塊派及保留其中幾塊派，或者不拿任何一份派，將先前收集的一種派全部吃掉。</p> <p>4. 當五個大圓派皆分配完成後，遊戲就結束了，玩家們各自計算獲得的分數</p>	<p>1. 奶油還是派遊戲規則</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=YwTzBchSIkk">https://www.youtube.com/watch?v=YwTzBchSIkk</a></p> <p>2. 小白板</p> <p>3. 白板筆</p> <p>4. 計分板</p>	6
第 (14) 週	圖形 拼盤	<p>數 s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。</p> <p>數 s-III-7 認識平面圖形縮放</p>	<p>1. 五連方塊</p> <p>五連方塊學習單</p>	<p>1. 能利用五塊 USL 連接方塊，拼出 12 種圖形，並算出圖形的面積及周</p>	<p>1. 每組能完成 12 種拼圖與學習單</p> <p>2. 每組能拼出長方形及</p>	<p><b>活動一：五連方塊拼一拼</b></p> <p>1. 將學生分成 2-4 人一組，利用五塊 USL 連接方</p>  <p>塊，請</p>	<p>1. 益老師 布拉格數學教室</p> <p><a href="https://blog.xuite">https://blog.xuite</a></p>	4

<p>第 (15) 週</p>		<p>的意義與應用。 社3c-III-1聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 社3c-III-2發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。</p>	<p>2. 烏托邦圖卡</p>	<p>長 2. 仔細聆聽老師指派任務，完成長方形拼圖極為出最大土地面積 3. 學生能與組員討論，表達自己的看法。 4. 能聽懂桌遊的遊戲規則後，團隊合作進行遊戲。</p>	<p>圍出最大面積 3. 學生能聆聽他人意見，參與討論，表達自我觀點 4. 小組協同合作，積極參與烏托邦圖卡遊戲</p>	<p>學生拼出12種平面圖形如右圖 2. 請學生計算每個五連方塊正上方這一面的面積及周長，完成學習單。 3. 請各組練習用3片五連方塊圖形拼成長方形體，完成之後請老師認證過關。  <b>活動二：五連方塊放大遊戲</b> 1、請小組從五連方的12片中挑出一片，看成基準片，再從剩下的11片當選出9片，拼出基準片的3倍放大圖 2、發下五連方遊戲工作單，進行活動，每完成一張放大圖就得10分 3. 請小組發表小組的合作策略、分享解題方法。  <b>活動三：烏邦果圖卡挑戰</b> 1、發下烏邦果題目卡片後，請學生利用指定的連方塊去進行拼排，最快完成題目拼排即得分。</p>	<p><a href="http://.net/davis7/325075570">.net/davis7/325075570</a> 2. [趣數] 五連方放大遊戲 <a href="http://blog.udn.com/dalea477r26g/11124258">http://blog.udn.com/dalea477r26g/11124258</a> 3. 五連方遊戲工作單下載： <a href="https://drive.google.com/open?id=0B790tEo05xJWSjV4M2daMjhwMjQ">https://drive.google.com/open?id=0B790tEo05xJWSjV4M2daMjhwMjQ</a></p>	
<p>第 (16) 週   第 (18) 週</p>	<p>七吃九</p>	<p>語1-III-1/能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 語2-III-5/把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 語2-III-7/與他人溝通時能尊重不同意見。 健2c-III-3/表現積極參與、接受挑戰的學習態度。 社3d-III-3/分享學習主題、社會議題探究的發現或執行經</p>	<p>1. 七吃九遊戲規則影片 2. 七吃九桌遊</p>	<p>1. 能仔細專注聆聽七吃九遊戲規則。 2. 能清晰且正確說出遊戲規則及重要細節與邏輯。 3. 積極參與遊戲，覺察自我與他人溝通方式，並尊重他人的意見。 4. 能將所學習到的桌遊遊戲，經過省思並透過</p>	<p>1. 學生能專注聆聽老師解說遊戲規則。 2. 每組學生能清楚表達遊戲規則及注意事項。 3. 每組學生能用積極且友善的態度與他人溝通，使遊戲順利進行。 4. 學生分享融入自身創意所設計出來的遊戲關卡內容。</p>	<p><b>活動一：七吃九</b> 1. 老師詳細說明「七吃九」的遊戲規則。 2. 將遊戲卡均分給每位玩家，形成四個牌堆。 3. 比賽時每位玩家要用最快的速度，依照前一張牌規定的數字，將手上的牌或抽面前牌堆的牌打出去。 4. 當有一位玩家已經打出他牌堆中所有的牌時就獲勝了。</p>	<p>1. 七吃九遊戲規則 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=dfe7cyXkm1M">https://www.youtube.com/watch?v=dfe7cyXkm1M</a> 2. 長桌</p>	<p>6</p>

		<p>驗，並運用回饋資訊進行省思，尋求調整與創新。</p> <p>綜 2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>		<p>調整創造出特別的關卡活動。</p> <p>5. 透過園遊會擺攤，每組學生都能協同合作，完成擔任闖關主所要達成的目標。</p>	<p>5. 每組闖關主都能互相幫助，正確且清楚的向參賽者說明規則。</p>	<p><b>活動二：小小闖關主</b></p> <p>1. 老師將兩人分成一組。</p> <p>2. 一款桌遊遊戲由一組學生擔任闖關主。</p> <p>3. 每組闖關主都能融入自己的創意設立關卡規則，並能清楚向參賽者說明遊戲規則。</p> <p><b>活動三：園遊會闖關</b></p> <p>1. 學校舉辦校慶園遊會，學生擺設所學桌遊遊戲，讓全校師生共同來挑戰。</p>	
<p>第 (19) 週   第 (21) 週</p>	<p>知識 線遊 戲</p>	<p>數 n-III-11 認識量的常用單位及其換算，並處理相關的應用問題。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>社 2b-III-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性</p> <p>健 2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度</p>	<p>1. 動物知識線遊戲規則</p> <p>2. 世界知識線遊戲規則</p>	<p>1. 能專心聆聽相關動物介紹，從圖表的資料，回答老師的提問</p> <p>2. 認識常用單位身長(公尺、公分)、體重(公克、公斤、噸)、壽命(日、月、年)等單位及其換算</p> <p>3. 能認識世界各國國土面積<math>\text{km}^2</math>、國內生產總值 GDP、人口數或 CO<sub>2</sub> 排放量(單位為噸)等生活中常見的大單位，並進一步欣賞並尊重文化的多樣性</p> <p>4. 能聽懂桌遊的遊戲規則，積極參與活動，接受挑戰</p>	<p>1. 每生能仔細聆聽老師的提問，並至少回答一個問題</p> <p>2. 每生能知道(公尺、公分)、(公克、公斤、噸)、(日、月、年)等單位及其換算</p> <p>3. 每組能答至少三個國家的國土面積<math>\text{km}^2</math>、國內生產總值 GDP、人口數或 CO<sub>2</sub> 排放量(單位為噸)等生活中常見的大單位，及一個國家的文化特點</p> <p>4. 學生能參與活動，接受挑戰</p>	<p><b>活動一：動物知識線</b></p> <p>1、教師將卡牌平放在桌上，請學生發表自己對這些動物的認識有多少</p> <p>2、將圖片上的動物的身長、體重、壽命等跟學生介紹</p> <p>3. 老師講解遊戲規則，並將學生分 2-4 人一組挑戰</p> <p><b>活動二：世界知識線</b></p> <p>1. 將卡牌平放在桌上，介紹卡牌上每個國家的國土面積、國內生產總值、人口數或 CO<sub>2</sub> 排放量</p> <p>2. 老師講解規則，學生分組挑戰</p> <p><b>活動三：桌遊好好玩</b></p> <p>學生入班推廣桌遊，將玩過的數學桌遊介紹給其他班級，並帶領不同班級學生體驗桌遊。</p>	<p>1. 動物知識線遊戲規則說明 <a href="https://mj9981168.pixnet.net/blog/post/1850247572">https://mj9981168.pixnet.net/blog/post/1850247572</a>. 世界知識線遊戲規則說明 <a href="http://www.gokids.com.tw/tsaiss/gokids/CARDLINE%20GLOBETROTTER%20%20rulebook%20%20CNT.pdf">http://www.gokids.com.tw/tsaiss/gokids/CARDLINE%20GLOBETROTTER%20%20rulebook%20%20CNT.pdf</a></p>

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 (                    ) <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(                    )節 (以連結資訊科技議題為主)
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1. 無</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：張孺歆</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：張淑雅</p>