

嘉義縣鹿滿國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	五年級	年級課程/主題名稱	程式遊戲設計	課程設計者	高年級教學社群	總節數/學期(上/下)	60/下學期	
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題議題 *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(供統計用，並非一定要融入) <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
學校願景	閱動鹿滿多元幸福		與學校願景呼應之說明	1.程式邏輯培養：啟發學生對 Scratch 程式的興趣，引導思考，尋找問題，從動手實作中解決問題，培養程式邏輯能力。 2.跨領域學習：融入「數學、社會、藝術、健體…等」跨領域學習，培養知識整合運用能力，活用在生活中。 3.表達與溝通：訓練能表達自我觀點，與他人能理性溝通、理解包容與尊重差異，建立良好的團隊合作態度。				
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-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		課程目標	一、啟發學生 Scratch 程式設計的學習動機和興趣。 二、使學生具備程式設計、邏輯思維能力，培養耐心與專注力，提昇未來競爭力。 三、從做中學，教導學生程式設計，活學活用製作小遊戲、動畫等。 四、具備靈活應用圖案的基本素養，做出趣味小遊戲。 五、教導學生善用網路資源，樂於與人互動合作，並分享作品和觀摩學習。 六、落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。				
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)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數

<p>第(1)週 - 第(3)週</p>	<p>成為 SCRATCH 小小音樂家</p>	<p>1.資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題</p> <p>2.資議 c-III-1 運用 資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p>	<p>SCRATCH 的音階積木及鍵盤音階功能。</p> <p>範例檔案及 Scratch【外觀】程式區</p>	<p>1. 能運用開啟範例檔案。</p> <p>2. 能運用程式積木當鍵被按下造型換成演奏樂器設為演奏音階拍。</p> <p>3. 能運用執行後當鍵盤按下，就會發出相對應的音階聲音。</p> <p>4 運用範例檔案及 Scratch【外觀】程式區與他人合作討論進行角色造型變換之實作並互相檢核。</p>	<p>1. 學生能使用範本。</p> <p>2. 學生能拖曳積木匯入造型。</p> <p>3. 學生能學習存檔。</p> <table border="1" data-bbox="1448 273 1949 682"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 (是○, 否X)</th> <th>老師覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>使用範本</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>拖曳積木</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>學習存檔</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </tbody> </table> <p>◆自我檢核表</p> <p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1448 1092 1949 1417"> <thead> <tr> <th colspan="2">我們覺得哪一個小組很棒？</th> </tr> <tr> <th>組別</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">我們下一次如何更好？</td> </tr> </tbody> </table>	任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核	使用範本			拖曳積木			學習存檔			我的自我檢討			我們覺得哪一個小組很棒？		組別	原因					我們下一次如何更好？		<p>1. 教師導學 (1)課程說明：什麼是範例檔案。 (2)學生使用 Scratch 範例檔案指令介紹及操作。 (3)介紹程式積木的條件。</p> <p>2. 學生自學 (1)使用範例檔案。 (2)使用 Scratch 範例檔案執行後對應的音階聲音。 (3)學生進行資料摘要紀錄。</p> <p>3. 組內共學：主題定標及擇策製作 (1)學生利用 Scratch 討論範例檔案。 (2)小組討論積木堆疊。 (3)小組實作圖層呈現方式。 (4)使用程式積木實作造型變換。</p> <p>4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評 (1)各小組進行發表 (2)完成組間評量檢核表。 (3)完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	<p>Scratch 圖庫</p> <p>小組任務單</p> <p>小組評量檢核表 自我檢核表</p>	<p>9</p>
任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核																															
使用範本																																	
拖曳積木																																	
學習存檔																																	
我的自我檢討																																	
我們覺得哪一個小組很棒？																																	
組別	原因																																
我們下一次如何更好？																																	

<p>第(4)週 - 第(6)週</p>	<p>設計機器人與怪獸的對決遊戲</p>	<p>1.資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題</p> <p>2.資議 c-III-1 運用 資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p>	<p>運用 SCRATCH 的變數功能。</p> <p>範例檔案及 Scratch【變數】程式</p>	<p>1. 能運用變數功能應用。</p> <p>2. 能運用程式積木控制那麼，偵測空白鍵被按下。</p> <p>3. 能運用程式積木偵測碰到角色，隨機取數、變數改變，重複直到停止全部。</p> <p>4 運用範例檔案及 Scratch【變數】程式應用與他人合作討論進行變數改變之實作並互相檢核。</p>	<p>1. 學生能運用變數應用。</p> <p>2. 學生能控制偵測積木。</p> <p>3. 學生能學習變數改變。</p> <p>◆自我檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1448 275 1949 638"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 (是○, 否X)</th> <th>老師覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>運用變數</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>控制偵測</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>變數改變</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </tbody> </table> <p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1448 680 1949 955"> <thead> <tr> <th colspan="2">我們覺得哪一個小組很棒?</th> </tr> <tr> <th>組別</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">我們下一次如何更好?</td> </tr> </tbody> </table>	任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核	運用變數			控制偵測			變數改變			我的自我檢討			我們覺得哪一個小組很棒?		組別	原因					我們下一次如何更好?		<p>1. 教師導學</p> <p>(1)課程說明：什麼是變數應用？</p> <p>(2)學生使用 Scratch 控制偵測積木。</p> <p>(3)加入變數改變。</p> <p>2. 學生自學</p> <p>(1)使用變數應用。</p> <p>(2)使用控制積木。</p> <p>(3)加入變數改變。</p> <p>3. 組內共學：主題定標及擇策製作</p> <p>(1)學生利用 Scratch 了解變數應用。</p> <p>(2)小組討論如何控制積木。</p> <p>(3)小組實作變數改變。</p> <p>4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評</p> <p>(1)各小組進行發表</p> <p>(2)完成組間評量檢核表</p> <p>(3)完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	<p>Scratch 圖庫</p> <p>小組任務單</p> <p>小組評量檢核表自我檢核表</p>	<p>9</p>
任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核																															
運用變數																																	
控制偵測																																	
變數改變																																	
我的自我檢討																																	
我們覺得哪一個小組很棒?																																	
組別	原因																																
我們下一次如何更好?																																	
<p>第(7)週 - 第(9)週</p>	<p>設計疫情下的電子種菜遊戲</p>	<p>1.資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題</p> <p>2.資議 c-III-1 運用 資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p>	<p>運用 SCRATCH 的多重條件功能。</p> <p>範例檔案及 Scratch【滑鼠控制土地碰到種子變成播種狀態】程式</p>	<p>1. 能運用變數建立角色。</p> <p>2. 能運用多重條件應用。</p> <p>3. 能運用滑鼠控制角色。</p> <p>4. 能運用設定時間倒數及分數重置。</p> <p>4 運用範例檔案及 Scratch【滑鼠控制土地碰到種子變成播種狀態】程式應用與他人合作討論設定時間倒數及分數重置之實作並互相檢核。</p>	<p>1. 學生能運用變數建立角色。</p> <p>2. 學生能控制多重條件應用。</p> <p>3. 學生能學習滑鼠控制角色。</p> <p>4. 學生能學習設定時間倒數及分數重置。</p> <p>◆自我檢核表</p>	<p>1. 教師導學</p> <p>(1) 課程說明：什麼是變數建立角色？</p> <p>(2) 學生使用 Scratch 多重條件應用。</p> <p>(3) 加入滑鼠控制角色。</p> <p>(4)學習設定時間倒數及分數重置。</p> <p>2. 學生自學</p> <p>(1)使用變數建立角色。</p> <p>(2)使用多重條件應用。</p> <p>(3)加入滑鼠控制角色。</p> <p>(4)操作設定時間倒數及分數重置。</p> <p>3. 組內共學：主題定標及擇策製作</p> <p>(1)學生利用 Scratch 了解變數應用。</p> <p>(2)小組討論如何控制積木。</p> <p>(3)小組實作變數改變。</p> <p>(4)小組實作討論設定時間倒數及分數重置。</p> <p>4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評</p> <p>(1)各小組進行發表</p> <p>(2)完成組間評量檢核表</p> <p>(3)完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	<p>Scratch 圖庫</p> <p>小組任務單</p> <p>小組評量檢核表自我檢核表</p>	<p>9</p>																									

					<table border="1"> <tr> <td>任務</td> <td>我是否會了 (是○, 否X)</td> <td>老師覆核</td> </tr> <tr> <td>變數角色</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>多重條件</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>控制角色</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> <tr> <td colspan="3">◆各小組評量檢核表</td> </tr> <tr> <td colspan="3">我們覺得哪一個小組很棒?</td> </tr> <tr> <td>組別</td> <td colspan="2">原因</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我們下一次如何更好?</td> </tr> </table>	任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核	變數角色			多重條件			控制角色			我的自我檢討			◆各小組評量檢核表			我們覺得哪一個小組很棒?			組別	原因								我們下一次如何更好?				
任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核																																						
變數角色																																								
多重條件																																								
控制角色																																								
我的自我檢討																																								
◆各小組評量檢核表																																								
我們覺得哪一個小組很棒?																																								
組別	原因																																							
我們下一次如何更好?																																								

第(10)週 - 第(12)週	機器人設計使用計時器消滅病毒	<p>1. 資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題</p> <p>2. 資議 c-III-1 運用 資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p>	<p>運用 SCRATCH 的多重條件指令及廣播訊息，利用計時功能完成遊戲設計。</p> <p>範例檔案及 Scratch【變換造型難易度】程式</p>	<p>1. 能運用多重身分控制建立自己的角色。</p> <p>2. 能運用收到訊息時改變外觀，被點擊就廣播開始遊戲，收到開始遊戲將自己縮小並定位到暑標，然後判斷碰到病毒就結束遊戲。</p> <p>3. 能運用建立一個變數：分數、開始、難易度。</p>	<p>1. 學生能運用多重身分控制建立自己的角色。</p> <p>2. 學生能控制收到訊息時改變外觀。</p> <p>3. 學生能學習建立一個變數：分數、開始、難易度。</p> <p>◆自我檢核表</p>	<p>1. 教師導學</p> <p>(1) 課程說明：什麼是多重身分控制建立自己的角色。</p> <p>(2) 學生使用 Scratch 到訊息時改變外觀。</p> <p>(3) 建立一個變數：分數、開始、難易度。</p> <p>2. 學生自學</p> <p>(1) 使用變數建立角色。</p> <p>(2) 使用多重條件應用。</p> <p>(3) 加入滑鼠控制角色。</p> <p>3. 組內共學：主題定標及擇策製作</p> <p>(1) 學生利用 Scratch 了解建立分身。</p> <p>(2) 小組討論如何控制廣播訊息。</p> <p>(3) 小組實作建立變數。</p>	Scratch 圖庫 小組任務單	9
-----------------------	----------------	--	--	--	--	--	-------------------------	---

				<p>4 運用 範例檔案及 Scratch【變換造型難易度】程式應用與他人合作討論收到訊息時改變外觀開始遊戲之實作並互相檢核。</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 (是○, 否X)</th> <th>老師覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>建立分身</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>控制訊息</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>建立變數</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </tbody> </table> <p>◆各小組評量檢核表</p>	任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核	建立分身			控制訊息			建立變數			我的自我檢討			<p>4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評</p> <p>(1)各小組進行發表 (2)完成組間評量檢核表 (3)完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	<p>小組評量檢核表 自我檢核表</p>
任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核																				
建立分身																						
控制訊息																						
建立變數																						
我的自我檢討																						
<p>第(13)週 - 第(15)週</p>	<p>飛越障礙消滅病毒</p>	<p>1. 資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題</p> <p>2. 資議 c-III-1 運用 資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p>	<p>運用 SCRATCH 的執行後隱藏變數功能。</p> <p>範例檔案及 Scratch【變數顯示、角色本尊與分身同時執行】程式</p>	<p>1. 能運用變數顯示、變數隱藏。</p> <p>2. 能運用角色飛行設計。</p> <p>3. 能運用卷軸角色設計。</p> <p>4. 能運用本尊與分身同時執行。</p> <p>5. 能運用歷史最高分雲端變數。</p> <p>4 運用 範例檔案及 Scratch【變換造型難易度】程式應用與他人合作討論收到訊息時改變外觀開始遊戲之實作並互相檢核。</p>	<p>1. 學生能運用變數顯示、變數隱藏。</p> <p>2. 學生能控制角色飛行設計。</p> <p>3. 學生能學習本尊與分身同時執行。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 (是○, 否X)</th> <th>老師覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>變數顯示</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>角色飛行</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>本尊分身</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </tbody> </table> <p>◆自我檢核表</p> <p>◆各小組評量檢核表</p>	任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核	變數顯示			角色飛行			本尊分身			我的自我檢討			<p>1. 教師導學</p> <p>(1)課程說明：什麼是變數顯示、變數隱藏。</p> <p>(2)學生使用 Scratch 角色飛行設計。</p> <p>(3)建立變數，本尊與分身同時執行。</p> <p>2. 學生自學</p> <p>(1)使用變數變數顯示、變數隱藏。</p> <p>(2)使用角色飛行設計。</p> <p>(3)本尊與分身同時執行。</p> <p>3. 組內共學：主題定標及擇策製作</p> <p>(1)學生利用 Scratch 了解建立分身。</p> <p>(2)小組討論如何控制廣播訊息。</p> <p>(3)小組實作建立變數。</p> <p>4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評</p> <p>(1)各小組進行發表 (2)完成組間評量檢核表 (3)完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	<p>Scratch 圖庫</p> <p>小組任務單</p> <p>小組評量檢核表 自我檢核表</p>
任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核																				
變數顯示																						
角色飛行																						
本尊分身																						
我的自我檢討																						

					<table border="1"> <tr> <td colspan="2">我們覺得哪一個小組很棒？</td> </tr> <tr> <td>組別</td> <td>原因</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">我們下一次如何更好？</td> </tr> </table>	我們覺得哪一個小組很棒？		組別	原因					我們下一次如何更好？				
我們覺得哪一個小組很棒？																		
組別	原因																	
我們下一次如何更好？																		
第(16)週 - 第(18)週	終極密碼變變變	<p>1. 資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題</p> <p>2. 資議 c-III-1 運用 資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p>	<p>運用 SCRATCH 的執行後隱藏變數功能。</p> <p>範例檔案及 Scratch【變數顯示、角色本尊與分身同時執行】程式</p>	<p>1. 能運用了解亂數。</p> <p>2. 能運用了解變數。</p> <p>3. 能運用知道 2 選 1 條件式的邏輯。合作討論收到亂數、變數時改變外觀開始遊戲之實作並互相檢核。</p>	<p>1. 學生能運用變數顯示、變數隱藏。</p> <p>2. 學生能編排程式</p> <p>(1) 設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。</p> <p>(2) 在背景編排共通程式。</p> <p>(3) 判斷詢問的答案是否等於、大於或小於「終極密碼」。</p> <p>3. 認識 2 選 1 條件式的程式邏輯。</p> <p>◆自我檢核表</p>	<p>1. 教師導學</p> <p>(1)課程說明：什麼是亂數。</p> <p>(2)建立變數，在背景編排共通程式。</p> <p>2. 學生自學</p> <p>(1)使用變數變數顯示、變數隱藏。</p> <p>(2)使用角色飛行設計。</p> <p>(3)本尊與分身同時執行。</p> <p>3. 組內共學：主題定標及擇策製作</p> <p>(1)學生利用 Scratch 了解變數、亂數。</p> <p>(2)小組討論如何控制廣播訊息。</p> <p>(3)小組實作建立變數。</p> <p>4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評</p> <p>(1)各小組進行發表</p> <p>(2)完成組間評量檢核表</p> <p>(3)完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	Scratch 圖庫	小組任務單	9	小組評量檢核表 自我檢核表								

					<table border="1"> <tr> <td>任務</td> <td>我是否會了 (是○, 否X)</td> <td>老師覆核</td> </tr> <tr> <td>了解亂數</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>了解變數</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2 選 1 條件 式的邏輯</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> <tr> <td colspan="3">◆各小組評量檢核表</td> </tr> <tr> <td colspan="3">我們覺得哪一個小組很棒?</td> </tr> <tr> <td>組別</td> <td colspan="2">原因</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我們下一次如何更好?</td> </tr> </table>	任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核	了解亂數			了解變數			2 選 1 條件 式的邏輯			我的自我檢討			◆各小組評量檢核表			我們覺得哪一個小組很棒?			組別	原因								我們下一次如何更好?				
任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核																																						
了解亂數																																								
了解變數																																								
2 選 1 條件 式的邏輯																																								
我的自我檢討																																								
◆各小組評量檢核表																																								
我們覺得哪一個小組很棒?																																								
組別	原因																																							
我們下一次如何更好?																																								
第(19)週 - 第(20)週	百變設計師變變變	<p>1. 資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題</p> <p>2. 資議 c-III-1 運用 資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p>	<p>運用 SCRATCH 的執行後隱藏變數功能。</p> <p>範例檔案及 Scratch【變數顯示、角色本尊與分身同時執行】程式</p>	<p>1. 能運用了解座標的概念。</p> <p>2. 能運用認識條件式【如果】。</p> <p>3. 能運用圖層指令。合作討論了解座標的觀念之實作並互相檢核。</p>	<p>1. 學生能運用了解座標的概念。</p> <p>2. 認識條件式【如果】。</p> <p>3. 圖層指令。</p> <p>◆自我檢核表</p> <table border="1"> <tr> <td>任務</td> <td>我是否會了 (是○, 否X)</td> <td>老師覆核</td> </tr> <tr> <td>了解座標</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>認識條件如果</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>圖層指令</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </table> <p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="3">我們覺得哪一個小組很棒?</td> </tr> </table>	任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核	了解座標			認識條件如果			圖層指令			我的自我檢討			我們覺得哪一個小組很棒?			<p>1. 教師導學 (1)課程說明：什麼是座標的概念。 (2)認識條件式【如果】 (3)圖層指令。</p> <p>2. 學生自學 (1)使用 Scratch 舞台座標的概念。 (2) Scratch 圖層指令。 (3)圖層指令。</p> <p>3. 組內共學：主題定標及擇策製作 (1)學生利用 Scratch 了解座標。 (2) 認識條件式【如果】。 (3) 圖層指令。</p> <p>4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評 (1)各小組進行發表 (2)完成組間評量檢核表 (3)完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	Scratch 圖庫 小組任務單 小組評量檢核表自我檢核表	6														
任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核																																						
了解座標																																								
認識條件如果																																								
圖層指令																																								
我的自我檢討																																								
我們覺得哪一個小組很棒?																																								

					<table border="1"> <tr> <td>組別</td> <td>原因</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">我們下一次如何更好？</td> </tr> </table>	組別	原因					我們下一次如何更好？			
組別	原因														
我們下一次如何更好？															
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 type="checkbox"/> 無融入資訊科技教學內容														
	<input checked="" type="checkbox"/> 有融入資訊科技教學內容共(60)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 type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-情緒障礙(3)人、學習障礙(3)人</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：學習歷程：</p> <ol style="list-style-type: none"> (學-何、鍾)：降低講話的速度，可以試著重複敘述，或者讓學生試著說明，確認學生是否理解。 (情-呂、朱)可事先準備教室內情緒紓緩角落，當學生情緒暴走可以有教室內的情緒穩定落腳之處。 (情、學)多鼓勵讚美學生在課堂中專注、認真、互動踴躍等良好學習行為，明確地說出正確被鼓勵的行為。 (情、學)避免指責學生不好的地方，改以鼓勵與引導學生發展好的學習行為。 <p>學習評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> (學-何)：需要報讀，以利學生讀題，並且延長時間。 (學-賴)：寫字的部分可以替代採用科技輔具來評量，例如：使用打字替代寫字。 <p>學習環境：</p> <ol style="list-style-type: none"> (學、情-李)：安排熱心的小幫手在座位旁邊，確認孩子有跟上或理解 (情-呂、朱、李，學-鍾)：應找合適的組員，避免跟會爭吵的分在一組 <p style="text-align: right;">特教老師姓名：林照峯 普教老師姓名：蕭錫年</p>														

填表說明

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。

