

嘉義縣大崎國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表
-(上學期)

年級	六年級	年級課程 主題名稱	科技展能、程式設計高手	課程 設計者	江崇郁	總節數 /學期 (上/下)	21/上學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 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 checked="" 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) <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i> <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	多元展能 樂在學習 師生共好	與學校願景呼 應之說明	透過資訊科技的認識與運用，讓學生學習並培養科技創作能力，發展潛能，激發學習動機。				
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。	課程 目標	一、透過自主學習四學的學習模式，培養學生探索問題，運用資訊科技結合學習資源，運用 scratch 學習模式，處理日常生活問題。 二、具備 scratch 動漫的程式邏輯概念的基本素養，並理解其功能與內涵，具體提升學生利用資訊科技，來增強個人資訊融入學習的能力。				

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)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節 數
----------	----------	---------------	------------	------	-------------	----------------	------	--------

第(1)週 - 第(5)週	第一單元 老鷹抓小雞	<p>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>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>1. Scratch 程式設計</p> <p>2. 操作介面</p> <p>3. 更換舞台、角色</p> <p>4. 組合積木</p> <p>5. 生態系</p>	<p>1. 能認識何為程式設計，以及運用 Scratch 基本功能</p> <p>2. 能運用 Scratch 軟體的操作介面以及基本組件：舞台背景、角色、程式組件。</p> <p>3. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會運用更換舞台背景、角色造型的功能。</p> <p>4. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會運用執行與停止程式。</p> <p>5. 能與他人合作討論構想，具體運用 Scratch 程式設計軟體完成”老鷹抓小雞”作業並分享。</p>	<p>1. 學生能專心聆聽，認識了解何謂程式設計軟體以及基本功能的介紹</p> <p>2. 學生能在老師說明後，了解 Scratch 軟體的操作介面以及基本組件：舞台背景、角色、程式組件。</p> <p>3. 學生能在老師示範後，學會使用更換舞台背景、角色造型的功能。</p> <p>4. 學生能在老師示範後，學會使用執行與停止程式。</p> <p>5. 學生能利用 Scratch 程式設計軟體完成”老鷹抓小雞”作業。</p>	<p>1. 教師導學：學生參與定標 教師說明「程式設計概念」，讓學生了解什麼是程式設計以及 Scratch 基本功能簡略介紹。</p> <p>2. 組間互學：學生參與定標與擇策讓學生認識 scratch 的操作介面以及認識 Scratch 作品的三個組件：舞台背景、角色、程式組件。</p> <p>3. 學生自學：學生參與定標與擇策學習 Scratch 程式設計中更換舞台背景、角色造型的功能。</p> <p>4. 學生自學：學生參與定標與擇策在 Scratch 程式設計中，練習組合積木，學會執行與停止程式。</p> <p>5. 組內共學：學生參與監評與調節從網路上或自身知識，了解食物鏈的概念，進而利用 Scratch 程式設計完成”老鷹抓小雞”作業</p>	<p>均一教育平台</p> <p>Scratch3.0 程式設計教學</p> <p>https://www.junyiacademy.org/computing/programming/scratch/scratcch-3-m01</p> <p>http://163.20.141.1/only/teach/</p>	5
第(6)週 - 第(10)週	第二單元 我的水族箱	<p>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>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>1. 互動討論</p> <p>2. 刪除、新增、縮放角色</p> <p>3. 背景音</p>	<p>1. 透過分組，讓學生能表達分享自己看法並從網路擷取相關圖片</p> <p>2. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會使用刪除、新增、縮放角色。</p> <p>3. 能在 Scratch 程式</p>	<p>1. 學生能在分組討論中，表達自己的看法</p> <p>2. 學生能在老師示範後，學會使用刪除、新增、縮放角色。</p> <p>3. 學生能在老師示範後，學會使用加入背景</p>	<p>1. 教師導學：學生參與定標 讓學生了解什麼是程式設計以及 Scratch 基本功能簡略介紹。</p> <p>2. 組內共學：學生參與擇策與監評透過分組，從網路資料與互動討論水族箱的</p>	<p>均一教育平台</p> <p>Scratch3.0 程式設計教學</p> <p>https://www.junyiacademy.org/computing/program</p>	5

		綜 2c-III-1 分析 與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	樂 4. 繪製 5. 成果分享	設計軟體中，學會 使用 加入背景音樂。 4. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會 使用 繪製功能(繪製水草) 5. 分析 水生動物的覓食習性後， 利用 Scratch 程式設計製作自己喜愛的水族箱，並將成果 分享 。	音樂。 4. 學生能在老師示範後，學會使用繪製功能(繪製水草) 5. 學生能利用 Scratch 程式設計軟體完成製作自己喜愛的水族箱，並將成果分享。	內涵，並依據各組所蒐集討論的結果從網路擷取相關圖片。 3. 學生自學：學生參與定標與擇策 在 Scratch 程式設計中，學會刪除、新增、縮放角色及學會加入背景音樂。 4. 學生自學：學生參與定標與擇策 在 Scratch 程式設計中，學會使用繪製功能(繪製水草)。 5. 組間互學：學生參與監評與調節 利用 Scratch 程式設計製作自己喜愛的水族箱，並將成果分享。	ming/scratch/scra tch-3-m01	
第 (11) 週 - 第 (15) 週	第三 單元 猴 子 吃 香 蕉	資議 t-III-1 運用 常見的資訊系統。 資議 p-III-3 運用資訊科技 分享 學習資源與心得。 綜 2c-III-1 分析 與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	匯入專案 2. 計分器、計時器 3. 左右移動 4. 得分扣分機制 5. 作業分享	1. 能 運用 邏輯觀念，理解遊戲規則，並將舞台背景、角色(猴子、香蕉、石頭)匯入到專案 2. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會 運用 製作「計分器」與「計時器」。 3. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會 運用 鍵盤左右鍵移動角色 4. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會 運用 設定角色隨機出現、不	1. 學生能專心聆聽，認識了解猴子吃香蕉的遊戲規則以及邏輯概念，並能將舞台背景、角色(猴子、香蕉、石頭)匯入到專案 2. 學生能在老師示範後，學會使用製作「計分器」與「計時器」。 3. 學生能在老師示範後，學會使用鍵盤左右鍵移動角色 4. 學生能在老師示範後，學會使用設定角色	1. 教師導學：學生參與定標 認識猴子吃香蕉遊戲規則，並將前面所學，舞台背景、角色(猴子、香蕉、石頭)匯入到專案 2. 學生自學：學生參與定標 學會運用變數，製作「計分器」與「計時器」。 3. 學生自學：學生參與定標 編輯角色(猴子)程式組件，設定用鍵盤左右鍵移動角色。 4. 組內共學：學生參與擇策與監評 編輯角色(掉落物)程式組件，設定角色隨機出	均一教育平台 Scratch3.0 程式設計教學 https://www.junyiacademy.org/comp/programming/scratch/scratc tch-3-m01	5

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(21)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-智能障礙(1)人、學習障礙(2)人</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1. 學習環境調整：</p> <p>(1)分組時安排情緒穩定且較不容易受影響的同學同一組，擔任小天使適時協助特教生電腦上網、整理資料與歸納的任務。給予指令時，老師需確定特殊生是否確實了解老師給予的任務與指令。</p> <p>(2)特殊生專注力較低，安排特殊生位置坐在靠近中間前方或是遠離窗戶的位置，方便老師及時提供提醒與協助。</p> <p>(3)建立明確的班級規範，並在每堂課程開始前口頭提醒特殊生課堂的規定。</p> <p>2. 學習歷程調整：</p> <p>(1)賦予任務(擔任小幫手)，減少空白時間，拉長注意力時間。</p> <p>(2)建議多使用口頭鼓勵、增強制度或是建立行為契約，鼓勵特殊生正向行為的建立。</p> <p>(3)當特殊生有情緒起伏的徵兆時，建議老師先以冷靜情緒為主，請特殊生先至一旁(冷靜區)舒緩情緒後再繼續進行課堂活動。</p> <p>(4)若遇到給予指令或是操作需要進行兩步驟以上的指令，建議老師步驟化分解指令動作，並分段反覆練習。</p> <p>(5)特殊生識字較弱，建議老師在進行課程時遇到較大量文字的學習，能提供文字報讀等服務。</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：許家豪 普教老師簽名：江崇郁</p>

***各校可視需求自行增減表格**

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。

嘉義縣大崎國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表
-(下學期)

年級	六年級	年級課程主題名稱	科技展能、影像處理高手	課程設計者	江崇郁	總節數/學期(上/下)	20/下學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 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 checked="" 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) <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i> <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	多元展能 樂在學習 師生共好	與學校願景呼應之說明	透過資訊科技的認識與運用，讓學生學習並培養科技創作能力，發展潛能，激發學習動機。				
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。	課程目標	一、透過自主學習四學的學習模式，培養學生探索問題，運用資訊科技結合學習資源，運用 Photocap 影像處理軟體製作學習模式，處理日常生活問題。 二、具備 Photocap 影像處理軟體製作大頭貼、個人化封面設計及寫真書的基本素養，並理解其功能與內涵，具體提升學生利用資訊科技，來增強個人資訊融入學習的能力。				

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)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
------	------	---------------	--------	------	-------------	-------------	------	----

第(1)週 - 第(5)週	第一單元 大頭貼	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	1. 影像處理 2. 攝影 3. 下載安裝、操作 4. 美化影像、批次處理 5. 大頭貼	1. 學生能了解並具備 運用 數位影像的基本常識與運用技巧。 2. 能 運用 數位相機或手機進行拍攝，懂得運用於日常生活。 3. 學生能了解 Photocap 的安裝、操作，並懂得 運用 方法。 4. 學生能在 Photocap 影像處理軟體中，學會 運用 美化影像、批次處理的功能 5. 能 運用 Photocap 影像處理軟體呈現自己所製作的大頭貼，並予以 分享 。	1. 學生能專心聆聽，認識了解數位影像基本常識，以及常見的數位影像來源 2. 學生能專心聆聽，認識了解簡易的攝影技巧與構圖計巧實際進行拍攝 3. 學生能在老師示範後，學會下載安裝以及了解操作介面。 4. 學生能在老師示範後，學會使用 Photocap 影像處理軟體中美化影像、批次處理的功能 5. 學生能使用 Photocap 影像處理軟體呈現”大頭貼”作業並將成果分享	1. 教師導學：學生參與定標 讓學生了解數位影像基本常識，以及常見的數位影像來源。 2. 教師導學：學生參與定標 教導簡易的攝影技巧與構圖，讓學生利用帶來的數位相機或手機進行拍攝。 3. 組內共學：學生參與擇策 認識 Photocap 影像處理軟體，下載安裝以及操作介面。 4. 學生自學：學生參與定標 學習 Photocap 影像處理軟體中美化影像、批次處理的功能。 5. 組間互學：學生參與監評與調節 利用拍攝所得照片，透過 Photocap 影像處理軟體製作大頭貼，並予以分享。	Photocap 神奇的影像世界(小石頭編輯群、夏天工作室)小石頭文化有限公司 2. Photocap 臉書粉絲團。 https://www.facebook.com/Photocap/ 3. Photocap 軟體教學。 http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm	5
第(6)週 - 第(10)週	第二單元 卡通圖案繪製	<p>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>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性</p>	1. 操作 2. 幾何圖形 3. 圖層 4. 基本造型 5. 節點	1. 學生能了解並 運用 影像處理軟體常用的操作工具 2. 學生能認識並 理解 數學幾何圖形與繪圖的關係 3. 學生能 運用 圖層、投影片的基本概念。不同屬性圖層的疊加模式與結果的討論、呈	1. 學生能專心聆聽，認識了解影像處理軟體常用的操作工具 2. 學生能專心聆聽，認識了解數學幾何圖形與繪圖的關係 3. 學生能專心聆聽，理解圖層、投影片的基本概念。並在能在老師示範後，學會不同屬性	1. 教師導學：學生參與定標 讓學生了解影像處理軟體常用的操作工具。 2. 教師導學：學生參與定標 認識數學幾何圖形與繪圖的關係。 3. 組內共學：學生參與則策與監評 理解圖層、投影片的基本概念。不同屬性圖層的疊加模式與結果的討論、呈	Photocap 神奇的影像世界(小石頭編輯群、夏天工作室)小石頭文化有限公司 2. Photocap 臉書粉絲團。 https://www.facebook.com/Photocap/	5

		質。		<p>現</p> <p>4. 學生能在 Photocap 影像處理軟體中，學會運用繪製基本造型</p> <p>5. 學生能在 Photocap 影像處理軟體中，學會運用編輯節點與調整圖形</p>	<p>圖層的疊加</p> <p>4. 學生能在老師示範後，學會使用繪製繪製基本造型，進一步將人物的臉型、眼睛、鼻子、腮紅、嘴巴繪製出來</p> <p>5. 學生能在老師示範後，學會使用編輯節點與調整圖形，並進階製作身體或其他造型</p>	<p>現。</p> <p>4. 學生自學：學生參與定標繪製基本造型--臉型、眼睛、鼻子、腮紅、嘴巴。</p> <p>5. 組間互學：學生參與監評與調節學習編輯節點與調整圖形，並進階製作身體或其他造型。</p>	<p>3. Photocap軟體教學。 http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm</p>	
<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>第三 單元 個人 化封 面設 計</p>	<p>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>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>1. 封面設計</p> <p>2. 模版</p> <p>3. 版面設計</p> <p>4. 編修</p> <p>5. 展示會</p>	<p>1. 學生能了解封面設計的原則，包括主標題、副標題的選擇與製作以及底圖、內容提要的選擇，透過與他人合作討論構思自己的作品</p> <p>2. 學生能認識並能夠運用 Photocap 各種現成模板</p> <p>3. 學生能了解如何在 Photocap 影像處理軟體中美化版面設計製作</p> <p>4. 學生在 Photocap 影像軟體中能了解並運用處理軟體中設計編修主標題、副標題、內容</p>	<p>1. 學生能專心聆聽，認識了解封面設計的原則</p> <p>2. 學生能專心聆聽，認識了解 Photocap 各種現成模板的介紹與初步使用</p> <p>3. 學生能在老師示範後，學會利用相片，做美化版面設計製作</p> <p>4. 學生能在老師示範後，學會設計編修主標題、副標題、內容</p> <p>5. 學生能在展示會中展示自己的作品，並表達自己製作的理念與想法</p>	<p>1. 教師導學：學生參與定標介紹封面設計的原則，包括主標題、副標題的選擇與製作以及底圖、內容提要的選擇。</p> <p>2. 組內共學：學生參與擇策了解 Photocap 各種現成模板的介紹與初步使用。</p> <p>3. 學生自學：學生參與定標學習利用相片，做美化版面設計製作。</p> <p>4. 學生自學：學生參與定標學習設計編修主標題、副標題、內容。</p> <p>5. 組間互學：學生參與監評與調節展示會：加入其他創意的設計製作，呈現並予以列印屬於自己個人化封面設計。</p>	<p>Photocap 神奇的影像世界(小石頭編輯群、夏天工作室)小石頭文化有限公司</p> <p>2. Photocap 臉書粉絲團。 https://www.facebook.com/Photocap/</p> <p>3. Photocap 軟體教學。 http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm</p>	5

				5. 能在自己的作品中加入其他創意的設計，並在發表會中 分享 表達自己製作的理念與想法				
第 (16) 週 - 第 (20) 週	第 四 單 元 班 級 活 動 寫 真 書 製 作	<p>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>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>1. 寫真書</p> <p>2. 拼貼相片</p> <p>3. 寫真書模版</p> <p>4. 編輯封面、內頁</p> <p>5. 發表會</p>	<p>1. 能透過分組討論表達想法，協助構思並寫出寫真書的主題、內容以及相片的挑選與產出</p> <p>2. 學生能在 Photocap 影像處理軟體中，學會運用照片拼貼的操作使用以及拼貼相片的拖曳、排版</p> <p>3. 學生能在 Photocap 影像處理軟體中，學會運用套用寫真書模版，以及後續的編輯與順序調整、版面底圖的設計</p> <p>4. 學生能如何在 Photocap 影像處理軟體中運用編輯封面頁相片、內頁資料以及加入文字說明與圖說等功能</p> <p>5. 能運用 Photocap 影像處理軟體設計完成班級活動寫真書作</p>	<p>1. 學生能在小組中針對寫真的得製作充分表達想法，協助構思主題、內容與相片的挑選</p> <p>2. 學生能專心聆聽，認識了解拼貼相片功能</p> <p>3. 學生能在老師示範後，學會如何套用模版，以及進行後續的編輯與設計</p> <p>4. 學生能在老師示範後，學會如何編輯封面頁相片、內頁資料以及加入文字</p> <p>5. 學生能在期末發表會中，將自己列印的實體成品分享製作的歷程與成果。</p>	<p>1. 教師導學：學生參與定標介紹寫真書製作。透過分組討論 寫真書的主題、構思內容以及寫真書相片挑選與產出。</p> <p>2. 學生自學：學生參與定標學習拼貼相片功能，理解 Photocap 照片拼貼的操作使用以及拼貼相片的拖曳、排版。</p> <p>3. 組內共學：學生參與擇策學習 Photocap 寫真書模板，模板套用後，相片的後續編輯與順序調整以及版面底圖的設計</p> <p>4. 學生自學：學生參與定標學習編輯封面頁相片、內頁資料以及加入文字說明與圖說等功能。</p> <p>5. 組間互學：學生參與監評與調節期末發表會：列印製作實體成品並將寫真書成果予以分享。</p>	<p>Photocap 神奇的影像世界(小石頭編輯群、夏天工作室)小石頭文化有限公司</p> <p>2. Photocap 臉書粉絲團。 https://www.facebook.com/Photocap/</p> <p>3. Photocap 軟體教學。 http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm</p>	

				業並分享			
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(20)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-智能障礙(1)人、學習障礙(2)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)：</p> <p>1. 學習環境調整：</p> <p>(1)分組時安排情緒穩定且較不容易受影響的同學同一組，擔任小天使適時協助特教生電腦上網、整理資料與歸納的任務。給予指令時，老師需確定特殊生是否確實了解老師給予的任務與指令。</p> <p>(2)特殊生專注力較低，安排特殊生位置坐在靠近中間前方或是遠離窗戶的位置，方便老師及時提供提醒與協助。</p> <p>(3)建立明確的班級規範，並在每堂課程開始前口頭提醒特殊生課堂的規定。</p> <p>2. 學習歷程調整：</p> <p>(1)賦予任務(擔任小幫手)，減少空白時間，拉長注意力時間。</p> <p>(2)建議多使用口頭鼓勵、增強制度或是建立行為契約，鼓勵特殊生正向行為的建立。</p> <p>(3)當特殊生有情緒起伏的徵兆時，建議老師先以冷靜情緒為主，請特殊生先至一旁(冷靜區)舒緩情緒後再繼續進行課堂活動。</p> <p>(4)若遇到給予指令或是操作需要進行兩步驟以上的指令，建議老師步驟化分解指令動作，並分段反覆練習。</p> <p>(5)特殊生識字較弱，建議老師在進行課程時遇到較大量文字的學習，能提供文字報讀等服務。</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：許家豪 普教老師簽名：江崇郁</p>					

*各校可視需求自行增減表格

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。