

嘉義縣東石國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六 年級	課程 設計者	柯孟稜 吳培禎	教學總節數 /學期(上/下)	40/上學期
年級 課程主題名稱	程式設計與創客		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類	
學校 願景	活力自信勤樸感恩		與學校願 景呼應之 說明	1. 以創新科技的教育方式培養小朋友，多多認識未來的科學方法與科學事實，展現其學習的活力及自信。 2. 培養孩子以為勤樸及感恩的態度，培養其「啟發未來科學家」作為發展願景，發展教育及科學水平。	
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	1. 認識程式設計等數位科技的來源與運用，訓練邏輯思考，讓孩子具備探索問題的思考能力。 2. 學習利用科技與資訊應用的能力，從不同角度看待問題，並提升面對生活挑戰的能力，學習探索日常生活中會遇到的問題，為未來生活問題找到一種可能性，利用網站的科技與資訊蒐集應用，展現自信，改變社會。	

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(2)週	一. 程式邏輯週	<p>【活動一】</p> <p>1. 讓學生了解海霸王遊戲的內容</p> <p>2. 引導學生學習遊戲規則並操作</p> <p>【活動二】</p> <p>1. 讓學生了解程式設計的邏輯順序</p> <p>2. 讓學生了解疊杯遊戲的運作方法</p>	語文 社會	<p>2- III-3靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。。</p> <p>3c- III-2發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。</p>	<p>1. 閱讀海霸王遊戲規則及文本。</p> <p>2. 書寫程式設計的邏輯順序。</p> <p>3. 解說疊杯遊戲的運作的方法。</p> <p>4. 繪製疊杯遊戲的流程。</p>	<p>1. 能認識遊戲的故事背景</p> <p>2. 能認識程式教育的核心理念</p> <p>3. 能處理遊戲時所引發的各種事件，並描述</p> <p>4. 能識別程式設計與一般課程不同並對科技新知不排斥。</p>	<p>1. 能 100%閱讀完「海霸王遊戲」書籍內容。</p> <p>2. 能 80%完成遊戲設計圖的繪製。</p> <p>3. 能寫出解說稿一張。</p> <p>4. 能上台進行1分鐘的解說。</p> <p>5. 能分組完成疊杯遊戲計算出最少的時間。</p>	<p>海霸王遊戲遊戲規則及文本。</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=c-ooMJioqXw</p> <p>疊杯遊戲的運作的方法。</p> <p>(1)https://www.youtube.com/watch?v=0qa7j41u03Y</p> <p>(2)https://www.youtube.com/watch?v=Ngp9CR5zuCM</p>	4
第(3)週 - 第(4)週	二. 不插電程式遊戲(一)	<p>【活動一】</p> <p>認識「程式遊戲」</p> <p>1. 讓學生了解程式遊戲的原理，並學會設計製作</p> <p>2. 引導學生練習並與人分享及操作</p>	語文 綜合	<p>1-III-3 判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。</p> <p>3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感</p>	<p>【兒童不插電程式遊戲系列】找復活節彩蛋 Easter Egg Hunt 認識程式</p>	<p>1. 能定義「程式遊戲」的原理，並學會設計製作，區分色彩，判斷答案</p> <p>2. 能了解科學原理，解答練習並能概述內容與人分享及操作</p>	<p>1. 能 100%了解老師的說明並製作。</p> <p>2. 能 80%完成遊戲設計圖的繪製。</p>	<p>【兒童不插電程式遊戲系列】找復活節彩蛋 Easter Egg Hunt</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Og6eUoe30R4&list=PLWvJNXZdTXgW_vqb3y8NRay0vnovSrThI</p>	4
		【活動一】	語文	1-III-3 判斷聆聽	【兒童不插電				

<p>第(5)週 - 第(6)週</p>	<p>不插電程式遊戲 (二)</p>	<p>認識「程式遊戲」</p> <p>1. 讓學生了解程式遊戲的原理，並學會設計製作</p> <p>2. 引導學生練習並與人分享及操作</p>	<p>藝文</p>	<p>內容的合理性，並分辨事實或意見。</p> <p>2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。</p>	<p>程式遊戲系列】喝汽水排泡泡 Bubble Sort 認識程式</p>	<p>1. 能認識「程式遊戲」的原理，並學會設計製作</p> <p>2. 能了解科學原理，解答練習並能概述內容與人分享及操作</p>	<p>1. 能 100% 了解老師的說明並製作。</p> <p>2. 能 80% 完成遊戲設計圖的繪製。</p>	<p>【兒童不插電程式遊戲系列】喝汽水排泡泡 Bubble Sort</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=E2SyLBiB1FU&list=PLWvJNXzdTXgW_vqb3y8NRay0vnovSrThI&index=2</p>	
<p>第(7)週 - 第(8)週</p>	<p>不插電程式遊戲 (三)</p>	<p>【活動一】</p> <p>認識「程式遊戲」</p> <p>1. 讓學生了解程式遊戲的原理，並學會設計製作</p> <p>2. 引導學生練習並與人分享及操作</p>	<p>綜合</p>	<p>1c-III-1 運用生涯資訊，初探自己的生涯發展</p>	<p>【兒童不插電程式遊戲系列】1. 搶救蝴蝶大作戰認識程式 2. 桌遊井字遊戲 認識程式</p> <p>Conditionals with Gobble Game</p>	<p>1. 能認識「程式遊戲」的原理，並學會設計製作</p> <p>2. 能了解科學原理，解答練習並預測結果並改變遊戲方法進而與人分享及操作</p>	<p>1. 能 100% 了解老師的說明並製作。</p> <p>2. 能 80% 完成遊戲設計圖的繪製。</p>	<p>【兒童不插電程式遊戲系列】1. 搶救蝴蝶大作戰</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=FMqgE-FusZU&list=PLWvJNXzdTXgW_vqb3y8NRay0vnovSrThI&index=3</p> <p>3. 桌遊井字遊戲 Conditionals with Gobble Game</p>	<p>4</p>

								https://www.youtube.com/watch?v=lu6yDxvu340&list=PLWvJNXzdTXgW_vqb3y8NRaY0vnovSrThI&index=4	
第(9)週 - 第(10)週	不插電程式遊戲 (四)	<p>【活動一】 認識「程式遊戲」</p> <p>1. 讓學生了解程式遊戲的原理，並學會設計製作</p> <p>2. 引導學生練習並與人分享及操作</p>	語文	1-III-3 判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。	【兒童不插電程式遊戲系列】我是機器人 I am a Robot 認識程式	<p>1. 能認識「程式遊戲」的原理，並學會設計製作</p> <p>2. 能了解科學原理的關聯性，並能組織答案並與人分享及運用操作</p>	<p>1. 能 100% 了解老師的說明並製作。</p> <p>2. 能 80% 完成遊戲設計圖的繪製。</p>	<p>【兒童不插電程式遊戲系列】我是機器人 I am a Robot</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=C23ikWccFfE&list=PLWvJNXzdTXgW_vqb3y8NRaY0vnovSrThI&index=5</p> <p>2. 殭屍射擊 1-1</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=H1CX9pQ7ssM</p>	4
第(11)週 - 第(12)週	四. 翻模系列滴膠手鐲	<p>【活動一】 基礎翻模與材料應用</p> <p>1. 矽膠材料介紹</p> <p>2. 矽膠模具應用</p> <p>3. 矽膠模具製作</p> <p>【活動二】 製作滴膠手鐲</p>	語文	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。	模仿- 1. 閱讀翻模技巧原理解說資料 2. 了解矽膠及印模的調配注意事項	<p>1. 能理解矽膠翻模科技的基本原理</p> <p>2. 能在 A4 紙上練習畫設</p> <p>3. 能分辨出設計構想圖與自己的心目中目</p>	<p>1. 能 100% 閱讀完「矽膠翻模科技」書籍內容。</p> <p>2. 能 80% 完成設計圖的繪製。</p> <p>3. 能寫出解說稿一張。</p> <p>4. 能上台進行 1 分鐘的解說。</p>	<p>翻模技巧原理解說資料</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=z2ZDYdXPrcE&list=PLmxiIWIxuPUvMC</p>	4

		<p>1. 讓學生了解矽膠材料及印模粉的調配及製作的原理</p> <p>2. 引導學生學習繪出設計構想圖</p>	綜合	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。	3. 學生創作翻模設計稿	標的不同及列出選擇需要的材料 4. 能說出自己喜歡的作品並命名	5. 能分組完成失誤的解決方法。	qHhNy0JZZ8LR-VLo5KQ <p>2. 矽膠及印模學習單</p> <p>3. 學生創作翻模設計稿</p>	
第(13)週 - 第(14)週	四. 翻模系列 樹脂杯墊	<p>【活動一】</p> <p>EPOXY 環氧樹脂 灌模 翻模 教學</p> <p>1. 讓學生了解環氧樹脂材料及印模粉的調配及製作的原理</p> <p>2. 引導學生學習繪出設計構想圖</p> <p>1. 讓學生了解翻模要注意的細節</p> <p>2. 讓學生自行創造裝置原理並處理衍生的問題及解決的方法</p>	<p>藝文</p> <p>2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。</p> <p>社會</p> <p>3c-III-2發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。</p>	<p>仿做</p> <p>1. 實做自己的翻模設計稿，完成成品。</p> <p>2. 介紹自己的成品並說明創作的理念設計及想法</p>	<p>1. 能認識環氧樹脂 EPOXY 和使用的方式，調配劑量做出成品</p> <p>2. 能編輯自己的作品，進而欣賞作品，了解運用在生活中的實用性。</p> <p>3. 能說出自己喜歡的作品並命名</p>	<p>1. 能 100% 閱讀完「環氧樹脂」書籍內容。</p> <p>2. 能 80% 完成設計圖的繪製。</p> <p>3. 能寫出解說稿一張。</p> <p>4. 能上台進行 1 分鐘的解說。</p> <p>5. 能分組完成翻模的模型成品。</p>	<p>1. 實做自己的翻模設計稿</p> <p>2. 完成成品並發表。</p>	4	
第(15)週 - 第(16)週	六. 翻模系列 項鍊及環	<p>【活動一】</p> <p>藻膠（印模粉）灌模 翻模 教學</p>	社會	3c-III-2發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。	自創-	<p>1. 能理解翻模科技的基本原理</p> <p>2. 能編輯自己的作品，進而預測自己作品、作成摘要，欣賞分</p>	<p>1. 能 100% 閱讀完「環氧樹脂」書籍內容。</p> <p>2. 能 80% 完成遊戲設計圖的繪製。</p> <p>3. 能寫出解說稿一張。</p>	<p>自創-</p> <p>1. 收集翻模原理解說資料</p>	4

	保花器	<p>1. 讓學生了解環氧樹脂材料及印模粉的調配及製作的原理</p> <p>2. 引導學生學習繪出設計構想圖</p>	綜合	3b-III-1 持續參與服務活動，省思服務學習的意義，展現感恩、利他的情懷。	<p>2. 環氧樹脂及印模的調配注意事項</p> <p>3. 學生創作翻模設計稿</p>	<p>享作品，了解運用在生活中的實用性。</p> <p>3. 能重新建構構想圖及列出需要的重新組織修改的材料</p> <p>4. 能說出自己喜歡的作品並命名</p>	<p>4. 能上台進行 1 分鐘的解說。</p> <p>5. 能分組完成翻模的模型成品。</p>	<p>3. 創作翻模設計稿</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=xj7GKMZpfpU</p> <p>4. 做出一個翻模作品並說明對它的創作過程</p>	
第(17)週 - 第(18)週	七. 翻模系列公仔	<p>【活動二】公仔水泥（特性快乾）。石膏粉</p> <p>1. 讓學生了解公仔水泥材料及印模粉的調配及製作的原理</p> <p>2. 讓學生了解翻模製作時會產生的問題</p>	語文	2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。	<p>自創-</p> <p>1. 實做自己的翻模設計稿，完成成品。</p> <p>2. 介紹自己的成品並說明創作的理念設計及想法</p>	<p>1. 能輕輕的均勻攪拌，運用塑料玩好玩成品。</p> <p>2. 能運用廢棄塑料玩出動畫，解說自己成品、並找出前後關係、利用圖示法解釋熱縮後做成的結果</p> <p>3. 能說出自己喜歡的作品並命名</p>	<p>1. 能 100% 閱讀完「水泥石膏」書籍內容。</p> <p>2. 能 80% 完成遊戲設計圖的繪製。</p> <p>3. 能寫出解說稿一張。</p> <p>4. 能上台進行 1 分鐘的解說。</p> <p>5. 能分組完成翻模的模型成品。</p>	<p>自創-</p> <p>1. 收集翻模原理解說資料</p> <p>2. 創作翻模設計稿</p> <p>3. 做出一個做出一個翻模作品並說明對它的創作過程</p>	4
第(19)週 -		<p>【活動一】調製藻膠材料</p> <p>1. 引導學生學習如何攪拌材料</p>	語文	2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。	<p>應用-</p> <p>1. 實做自己的翻模設計稿，</p>	<p>1. 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p>	<p>1. 能 100% 閱讀完「藻膠材料」書籍內容。</p>	<p>自創-</p> <p>1. 收集翻模原理解說資料</p>	4

第(20)週	七. 翻模系列押花杯墊家事擺設小燭燈	【活動二】 製作押花杯墊 1. 讓學生自行創造成品並處理衍生的問題及解決的方法	綜合	3b-III-1 持續參與服務活動，省思服務學習的意義，展現感恩、利他的情懷。	完成成品。 2. 介紹自己的成品並說明創作的理念設計及想法	2. 能理解科技與人文議題，培養科技發展衍生之守法觀念 3. 能輕輕的均勻攪拌，運用廢棄塑料玩好玩成品。 4. 能使用廢棄塑料玩出動畫，並推論熱縮後變化的狀況並能說明其中原理 5. 能說出自己喜歡的作品並命名	2. 能 80%完成遊戲設計圖的繪製。 3. 能寫出解說稿一張。 4. 能上台進行 1 分鐘的解說。 5. 能分組完成翻模的模型成品。	2. 創作翻模設計稿 3. 做出一個翻模作品並說明對它的創作過程	
--------	--------------------	---	----	---	----------------------------------	---	--	-------------------------------------	--

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input 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 type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(2)人、學習障礙(5)人、情緒障礙(0)人、自閉症(0)人、(/人數)</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)： ◎六甲黃生及蕭生認知能力較同儕落後許多 1. 在閱讀書籍、解說稿部分，建議替代以畫圖、口說方式呈現。 2. 上台解說目標替代為能專心聆聽同儕分享 ◎六甲黃生、李生、六乙鄭生、顏生、楊生在此課程的能力與同儕無落差，故無需調整。</p> <p style="text-align: center;">特教老師簽名：連翎均</p>
----------------------------	---

	普教老師簽名：吳培禎、柯孟祺
--	----------------

*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。

嘉義縣東石 國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	課程設計者	柯孟祺 吳培禎	教學總節數 /學期(上/下)	40/下
年級 課程主題名稱	程式設計與創客		符合校訂課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類	
學校願景	活力自信勤樸感恩		與學校願景呼應之說明	1. 以創新科技的教育方式培養小朋友，多多認識未來的科學方法與科學事實，展現其學習的活力及自信。 2. 培養孩子以為勤樸及感恩的態度，培養其「啟發未來科學家」作為發展願景，發展教育及科學水平。	
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	1. 認識程式設計等數位科技的來源與運用，訓練邏輯思考，讓孩子具備探索問題的思考能力。 2. 學習利用科技與資訊應用的能力，從不同角度看待問題，並提升面對生活挑戰的能力，學習探索日常生活中會遇到的問題，為未來生活問題找到一種可能性，利用網站的科技與資訊蒐集應用，展現自信，改變社會。	

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
------	------	------	---------	----------	--------	------	-------------	------	----

第(1)週 - 第(3)週	程式邏輯	1. 介紹 STEAM 教育國小的內容 2. 介紹基礎電學的加深加廣學習 3. 介紹數位原生 (Digital Natives) 並以簡易的方式體驗撰寫程式的樂趣	綜合	2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。	1.閱讀自編簡報 2.學習玩積木、學程式	1.能認識遊戲的故事背景 2.能程式教育的核心理念 3.能處理遊戲時所引發的各種事件 4.能學會程式設計並對科技新知不排斥。	1.能 100%了解完「STEAM 教育」意義。 2.能 80%說出基礎電學原理 3.能寫出解說稿一張介紹想做的程式。 4.能上台進行 1 分鐘的解說。	自編簡報 玩積木、學程式 pdf	6
			語文	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。					
第(4)週 - 第(5)週	Scratch 程式介紹	1. 介紹 Scratch 程式的演算法教學內容初探 2. 能了解 Scratch 操作模式 3. 能動手體驗並與小組合作	語文	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。	1. Scratch 示範講解簡報	1.能認識 Scratch 程式的演算法，培養孩子的邏輯思考能力。 2.能了解 Scratch 程式的演算法科學原理，尋找問題解決方法 3.能知道程式的使用方式，並在家練習創造	1.能 100%了解完「Scratch 程式」意義。 2.能 80%說出基礎電學原理 3.能動手體驗並說出自己的作品。 4.能上台進行 1 分鐘的解說。 5.	Scratch 點氣球遊戲教學 東石	4
			綜合	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。					
第(6)週 - 第(8)週	Scratch 程式學習	1. 介紹 Scratch 程式的演算法教學內容 2. 能了解 Scratch 操作模式，讓人物移動 3. 能動手體驗並與小組合作	綜合	3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感	Scratch 示範講解簡報	1.能認識 Scratch 程式的演算法，培養孩子的邏輯思考能力。 2.能了解 Scratch 程式的演算法科學原理，尋找問題解決方法 3.能知道程式的使用方式，並在家練習創造	1.能 100%了解完「Scratch 程式」意義。 2.能 80%說出基礎電學原理 3.能動手體驗並說出自己的作品。 4.能上台進行 1 分鐘的解說。	Scratch 點氣球遊戲教學 https://www.youtube.com/watch?v=VNG_AoKeXIo	6
			社會	3c-III-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。					

第(9)週 - 第(10)週	Scratch 程式學習	1. 介紹 Scratch 程式的演算法教學內容 2. 能了解 Scratch 操作模式，讓人物移動 3. 能動手體驗並與小組合作 4. 能使用條件判斷製作程式	綜合 語文	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。 1-III-3 判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。				終極密碼猜數字 https://www.youtube.com/watch?v=imw0IZxJRNy	4
第(11)週 - 第(12)週	Scratch 程式學習	1. 介紹 Scratch 程式的演算法教學內容 2. 能了解 Scratch 操作模式，讓人物移動 3. 能動手體驗並與小組合作 4. 能使用條件判斷製作程式	語文 藝文	2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感	Scratch 示範講解簡報	1. 能認識 Scratch 程式的演算法，培養孩子的邏輯思考能力。 2. 能了解 Scratch 程式的演算法科學原理，尋找問題解決方法 3. 能知道程式的使用方式，並在家練習創造	1. 能 100% 了解完「Scratch 程式」意義。 2. 能 80% 說出基礎電學原理 3. 能動手體驗並說出自己的作品。 4. 能上台進行 1 分鐘的解說。	終極密碼猜數字 https://www.youtube.com/watch?v=imw0IZxJRNy	4
第(13)週 - 第(15)週	Scratch 程式學習 射擊遊戲	1. 介紹 Scratch 程式的演算法教學內容 2. 能了解 Scratch 操作模式，讓人物移動 3. 能動手體驗並與小組合作 4. 能使用條件判斷製作程式	綜合領域 藝文	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。 2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。	1. Scratch 示範講解簡報 2. Arduino 擴充板的應用簡報	1. 能認識 Scratch 程式的演算法，培養孩子的邏輯思考能力。 2. 能了解 Scratch 程式的演算法科學原理，尋找問題解決方法 3. 能知道程式的使用方式，並在家練習創造	1. 能 100% 了解完「Scratch 程式」意義。 2. 能 80% 說出基礎電學原理 3. 能動手體驗並說出自己的作品。 4. 能上台進行 1 分鐘的解說。	https://www.youtube.com/watch?v=150gfQaDQa8 https://www.youtube.com/watch?v=6mCOj7IbAfo	6
第(16)週 -	Scratch 程式	1. 介紹 Scratch 程式的演算法教學內容 2. 能了解 Scratch 操作模式，讓人物移動	語文	2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。	1. Scratch 示範講解簡報	1. 能認識 Scratch 程式的演算法，培養孩子的邏輯思考能力。	1. 能 100% 了解完「Scratch 程式」意義。 2. 能 80% 說出基礎電學原	scratch: 迷宮遊戲 (1) https://www.y	4

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 type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input 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>◎六甲黃生及蕭生認知能力較同儕落後許多</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 在說出基礎電學原理，簡化為認識基礎電學原理。 2. 上台解說目標替代為能專心聆聽同儕分享。 3. 在電腦操作的能力上較弱，故須安排學生同組進行協助。 <p>◎六甲黃生、李生、六乙鄭生、顏生、楊生在此課程的能力與同儕無落差，故無需調整。</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：連翎均 普教老師簽名：吳培禎、柯孟祺</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。