

| 年級 | 六年級 | 年級課程主題名稱 | Scratch 2.0 動畫遊戲疊疊樂 | 課程設計者 | 陳正瑣 | 總節數 / 學期 (上/下) | 20/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 <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 | | | | | | |
| 學校願景 | 打造一所充滿活力朝氣、人文薈萃的田園小學 | 與學校願景呼應之說明 | 1、引導學生了解自然生態，培養對環境的關懷，以健康永續的態度愛護環境。 2、藉由專題探究引發學習的動機，培養學習健康的觀念與習慣。 3、透過專題探究歷程，啟發創新思維並培養探究與問題解決的能力。 4. 透過產出與成果分享，增進對地方的認同感，宣揚地方人文特色。 | | | | |
| 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-C1 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。 | 課程目標 | 1. 讓學生了解程式設計的概念，能使用 Scratch 製作動畫與遊戲。 2. 熟悉 Scratch 視窗環境及使用的技巧。 3. 讓學生認識各種類型的程式設計。 4. 學生能培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考如何改進。 5. 認識自由（免費）軟體，能使用 Scratch 取代付費軟體進行動畫與遊戲製作。 | | | | |

| 教學進度 | 單元名稱 | (領綱)學習表現 | 自訂學習內容 | 學習目標 | 表現任務(評量內容) | 教學活動 | 教學資源 | 節數 |
|------|------------------|---|---------------------------|---|--|--|---------------------------|----|
| 第一週 | 一、認識 Scratch (一) | <p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> | Scratch 軟體 介面與程式執行的方式。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 瞭解程式設計於日常生活的應用 2. 瞭解程式設計就是一種邏輯思考的活動 3. 認識 Scratch 4. 從課本的流程圖中強化設計程式的步驟 5. 認識程式設計中，迴圈與平行的定義 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 軟體操作：能執行 Scratch 程式。 2. 口頭問答：能說出什麼是序列。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 引導學生認識日常生活中的程式設計。 2. 教師說明「程式設計概念」，讓學生了解什麼是程式設計。 3. 讓學生從課本的流程圖中瞭解程式設計的流程。 4. 讓學生看課本的畫冊圖形，從指揮火車的行進，聯想到程式設計所需要的指令，並用「scratch」的諧音「施軌器」來加深印象。 5. 老師介紹 scratch 程式設計軟體與安裝方式。 6. 讓學生了解免費軟體與付費軟體的差異。 7. 讓學生認識 Scratch 作品的三個組件：舞台背景、角色、程式組件。 8. 能了解 Scratch 以不同顏色來區分各種程式積木。 9. 透過課本的圖形讓學生瞭解程式組件中的迴圈與平行概念。 10. 從教師網站的『教學多媒體』觀看動畫學習【程式語言簡介】。 | Scratch 軟體 介面與程式執行的方式。 | 1 |
| 第二週 | 一、認識 Scratch (二) | <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> | 貓抓魚。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 學會啟動與操作 scratch 2. 學會新增與刪除角色 3. 學會更換舞台背景 4. 學會編輯積木組件 5. 學會開啟與存檔 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 在電腦教室上機，學生學會開啟 Scratch「校園免安裝版」軟體。 2. 從教師網站的『教學多媒體』觀看動畫學習【認識 Scratch 介面】、【製作動畫中的舞台與角色】。 3. 讓學生認識 scratch 的操作介面。 4. 讓學生開啟範例檔「貓抓魚」，認識程式編輯區與備註，並能調整介面字型大小。 5. 學會執行與停止程式。 6. 學生學會更換舞台背景。 7. 練習組合積木，完成與範例相同的積木組件。 | 貓抓魚。 | 1 |

| 教學進度 | 單元名稱 | (領綱)學習表現 | 自訂學習內容 | 學習目標 | 表現任務(評量內容) | 教學活動 | 教學資源 | 節數 |
|------|------------------|--|---|--|--|--|---|----|
| | | | | | | 8. 學生學會開啟舊檔與儲存檔案。 | | |
| 第三週 | 一、認識 Scratch (三) | <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。</p> | 大魚追小魚。 | <ol style="list-style-type: none"> 學會刪除積木組件 學會自動整理對齊積木 學會更換角色造型 | <ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作評量 學習評量 | <ol style="list-style-type: none"> 讓學生開啟前一節的檔案，繼續編輯。 學會刪除積木組件。 學會自動整理程式組件，讓積木排列對齊。 學會更換角色造型。 完成範例「大魚追小魚」，播放欣賞作品。 創意應用與創作：練習讓小魚碰到鯊魚時，變成三倍大。 動動腦：練習讓小魚碰到鯊魚就變不見。 | 大魚追小魚。 | 1 |
| 第四週 | 二、我的水族箱 (一) | <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。</p> | <ol style="list-style-type: none"> 我的水族箱。 座標。 | <ol style="list-style-type: none"> 認識專案創作流程 建立專案「我的水族箱」 學會新增舞台背景 了解座標的觀念 學會新增、刪除、縮放角色 | <ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作評量 學習評量 | <ol style="list-style-type: none"> 學會從主題計畫開始，發揮想像與思考力，填充更多細節，設計專案。 建立專案「我的水族箱」。 學會新增與命名舞台背景。 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。 學會刪除、新增、縮放角色。 | <ol style="list-style-type: none"> 我的水族箱。 座標。 | 1 |
| 第五週 | 二、我的水族箱 (二) | <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> | <ol style="list-style-type: none"> 我的水族箱。 Debug 能力。 | <ol style="list-style-type: none"> 學會新增備註 了解程式設計中常會需要抓錯與修正 學會角色信息設定 學會新增角色 學會修改角色造型 | <ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作評量 學習評量 | <ol style="list-style-type: none"> 學會新增備註，並了解備註在程式設計中的重要性。 能找出程式中的問題(抓錯)並修正。 學會角色信息設定，能為角色命名與調整角色限制。 學會新增角色與複製程式組件。 引導學生養成隨時存檔的習慣。 學會新增與修改角色造型。 學會使用繪製功能(繪製水草)。 | <ol style="list-style-type: none"> 我的水族箱。 Debug 能力。 | 1 |
| 第六週 | 二、我的水族箱 | 資 E3 應用運算思維描述問題解 | 1. 我的水族 | <ol style="list-style-type: none"> 學會加入背景音樂 到程式設計學習網觀 | 1. 口頭問答 | 1. 學會製作由方向鍵控制的角色(螃蟹)。 | 3. 我的水族 | 1 |

| 教學進度 | 單元名稱 | (領綱)學習表現 | 自訂學習內容 | 學習目標 | 表現任務(評量內容) | 教學活動 | 教學資源 | 節數 |
|------|----------------|---|------------------|---|-------------------------------|--|------------------|----|
| | (三) | 決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 | 箱。 2. 鍵盤控制角色。 | 摩範例 3. 學會讓背景不斷變換 | 2. 操作評量 3. 學習評量 | 2. 觀看動畫學習認識【非法音樂】，尊重智慧財產權。 3. 學會加入背景音樂。 4. 創意應用與創作：練習設計讓水族箱控制開關燈。 5. 到程式設計學習網(Code.org)觀摩範例與教學實例。 6. 動動腦：練習設計背景會不斷變換的水族箱。 | 箱。 4. 鍵盤控制角色。 | |
| 第七週 | 三、動畫電子書 (一) | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 | 蝴蝶的一生。 | 1. 認識電子書 2. 學會用 Scratch 做電子書 3. 學會設定多個舞台背景 4. 學會調整音效作為背景音樂 | 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 | 1. 觀看動畫學習認識【什麼是電子書】。 2. 認識本課遊戲大綱、素材與指令。 3. 學會將舞台背景做為電子書的頁面，匯入多張電子書內頁圖片。 4. 學會將音效設定為循環播放的背景音樂。 | 蝴蝶的一生。 | 1 |
| 第八週 | 三、動畫電子書 (二) | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 | 蝴蝶的一生。 | 1. 學會設定方向鍵的動作 2. 學會設定按鈕與動作 3. 學會設定廣播 4. 建立專案「蝴蝶的一生」 | 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 | 1. 學會設定用方向鍵控制舞台背景切換(電子書換頁)、並播放音效。 2. 練習設定上、下、左、右，共四個方向鍵的動作。 3. 練習新增備註，說明每個方向鍵的動作。 4. 學會新增角色(左右翻頁按鈕)，認識角色的各種造型。 5. 認識廣播功能，並將按鈕設為廣播。 6. 學會設定接收廣播後的指令，完成按鈕可切換舞台(翻頁)。 7. 學會運用程式組塊、再次編輯的技巧。 | 蝴蝶的一生。 | 1 |
| 第九週 | 三、動畫電子書 (三) | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表 | 蝴蝶的一生。 | 1. 學會製作開場對話劇情 2. 完成「蝴蝶的一生」電子書 3. 學會將 scratch 檔案轉 | 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 | 1. 學會在電子書封面加入人物、動物角色，並設定角色動畫，製作開場對話劇情。 2. 學會將 scratch 檔案轉為 exe 執行檔。 | 蝴蝶的一生。 | 1 |

| 教學進度 | 單元名稱 | (領綱)學習表現 | 自訂學習內容 | 學習目標 | 表現任務(評量內容) | 教學活動 | 教學資源 | 節數 |
|------|----------------|---|--------|--|-------------------------------|---|-------|----|
| | | 達想法。 | | 為 exe 執行檔 4. 分享作品 | | 3. 學會將檔案上傳到「Scratch 校園作業評分系統」, 並與同儕分享心得。 4. 創意應用與創作: 練習在電子書中加入翻頁動作的圖片, 製作翻頁特效。 5. 動動腦: 練習運用相片製作一本「我的麻吉」電子書。 | | |
| 第十週 | 四、動漫狀況劇 (一) | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法, 表現創作主題。 | 自我介紹。 | 1. 了解 Scratch 可以做動漫 2. 建立專案「自我介紹」 3. 學會在適當的時機加入音效 4. 學會設定廣播角色 | 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 | 1. 認識如何用 Scratch 製作動漫「自我介紹」。 2. 認識本課遊戲大綱、素材與指令。 3. 練習佈置舞台與角色(人物)。 4. 設定音效, 當人物在笑梗或重點處說話時播放音效, 讓人物更生動。 5. 學會設定廣播, 呼叫其他角色(大螃蟹)進行動作。 6. 學會設定角色的出場與退場(大螃蟹)。 7. 完成自我介紹的「開場白」、「生日」、「星座」介紹。 | 自我介紹。 | 1 |
| 第十一週 | 四、動漫狀況劇 (二) | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法, 表現創作主題。 | 自我介紹。 | 1. 學會縮放圖案 2. 學會使用放大鏡 3. 學會分辨向量圖與點陣圖 4. 學會儲存與匯入角色 | 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 | 1. 學會隱藏與新增角色。 2. 學會設定角色的造型中心。 3. 學會用繪圖工具的「選擇工具」縮放圖案。 4. 學會縮放向量圖案。 5. 學會使用放大鏡, 分辨向量圖與點陣圖。 6. 學會設定廣播, 呼叫其他角色(興趣圖、蛋糕)進行動作。 7. 學會匯入外部的角色(動物)。 8. 學會儲存角色為 sprite2 檔案。 9. 介紹「興趣」、「喜歡的食物」、「喜歡的動物」。 | 自我介紹。 | 1 |
| 第十二週 | 四、動漫狀況劇 (三) | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 | 自我介紹。 | 1. 學會運用廣播功能於各種角色 2. 完成「自我介紹」 | 1. 口頭問答 2. 操作評量 | 1. 學會設定廣播, 呼叫其他角色(動物、獸醫、相片集、The End 字幕)進行動作。 | 自我介紹。 | 1 |

| 教學進度 | 單元名稱 | (領綱)學習表現 | 自訂學習內容 | 學習目標 | 表現任務(評量內容) | 教學活動 | 教學資源 | 節數 |
|------|-------------------------------|---|-----------------|---|--|--|-----------------|----|
| | | <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> | | | 3. 學習評量 | <p>2. 完成「自我介紹」。</p> <p>3. 創意應用與創作：練習在適當的時機加入冷笑話的效果(烏鴉飛過)。</p> <p>4. 動動腦：運用本課所學，練習製作自己的「自我介紹」。</p> | | |
| 第十三週 | 五、飛翔的小鳥 Flappy Bird (一) | <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> | Flappy Bird 遊戲。 | <p>1. 學會使用 Scratch 繪製背景與角色</p> <p>2. 設計遊戲角色動作</p> <p>3. 建立「Flappy Bird」</p> | <p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p> | <p>1. 老師介紹如何從 Code.org 網站瀏覽「Flappy Bird」互動教學。</p> <p>2. 認識本課遊戲大綱、素材與指令。</p> <p>3. 學會使用 Scratch 內建的繪圖工具繪製背景、跳跳鳥、雲朵以及關卡。</p> <p>4. 學會繪製一個角色的多種造型。</p> <p>5. 編輯角色(跳跳鳥)程式，讓角色會持續往下掉，可用鍵盤控制角色上下移動，並會在碰到障礙物時播放音效與結束。</p> | Flappy Bird 遊戲。 | 1 |
| 第十四週 | 五、飛翔的小鳥 Flappy Bird (二) | <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> | Flappy Bird 遊戲。 | <p>1. 學會運用變數的概念設計關卡類遊戲</p> <p>2. 完成「Flappy Bird」</p> | <p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p> | <p>1. 編輯角色(關卡)程式，設定讓關卡在遊戲結束時隱藏，開始遊戲時則會不斷移動。</p> <p>2. 創意應用與創作：練習新增一個障礙物「雲」，會不斷變換造型，當角色(跳跳鳥)碰到「雲」時便結束遊戲。</p> <p>3. 動動腦：練習將本課專案主角改為直升機，並修改關卡圖案，讓遊戲更複雜。</p> | Flappy Bird 遊戲。 | 1 |
| 第十五週 | 六、猴子吃香蕉 (一) | <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> | 猴子吃香蕉遊戲。 | <p>1. 學會用 Scratch 設計用鍵盤控制的遊戲</p> <p>2. 建立「猴子吃香蕉」專案</p> <p>3. 學會匯入外部音效</p> <p>4. 學會製作「計分器」與「計時器」</p> | <p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p> | <p>1. 學會用 Scratch 設計「猴子吃香蕉」遊戲。</p> <p>2. 認識本課遊戲大綱、素材與指令。</p> <p>3. 匯入舞台背景，完成背景圖與結束背景圖。</p> <p>4. 學會匯入角色(猴子、香蕉、石頭)。</p> <p>5. 學會匯入外部音效，設定為角色音效。</p> <p>6. 練習加入背景音樂。</p> | 猴子吃香蕉遊戲。 | 1 |

| 教學進度 | 單元名稱 | (領綱)學習表現 | 自訂學習內容 | 學習目標 | 表現任務(評量內容) | 教學活動 | 教學資源 | 節數 |
|------|------------|--|---------------------------|---|-------------------------------|---|---------------------------|----|
| | | | | | | 7. 學會運用變數，製作「計分器」與「計時器」。 8. 認識 Scratch 接受的音樂檔案格式(mp3、wav)。 9. 編輯角色(猴子)程式組件，設定用鍵盤左右鍵移動角色。 10. 儲存專案「猴子接香蕉」。 | | |
| 第十六週 | 六、猴子吃香蕉(二) | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。 | 猴子吃香蕉遊戲。 | 1. 學會設計掉落物的程式組件 2. 能重複利用現有的程式完成角色編輯 3. 完成「猴子吃香蕉」遊戲 | 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 | 1. 延續前一節課。 2. 編輯角色(掉落物)程式組件，設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分與扣分機制。 3. 複製角色(掉落物)的程式組件給其他角色，並透過修改變數，讓角色有不同變化。 4. 創意應用與創作：練習新增一個蘋果角色，與不同的速度、分數。 5. 動動腦：練習透過修改角色造型，將本專案改為「小松鼠吃點心」。 | 猴子吃香蕉遊戲。 | 1 |
| 第十七週 | 七、牙菌大作戰(一) | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 健 4a-III-2 自我反省與修正促進健康的行動。 | 1. 打擊魔鬼遊戲。 2. 牙菌大作戰遊戲。 | 1. 學會從網路上觀摩、下載他人分享的作品 2. 學會製作關卡類遊戲，在不同關卡間切換背景與音樂 3. 學會為角色設定不同得分機制 4. 開啟現有專案並編修為「牙菌大作戰」 | 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 | 1. 學會從網路上瀏覽 scratch 分享的作品並編修。 2. 認識本課遊戲大綱、素材與指令。 3. 讓學生試玩現有的專案成品「打擊魔鬼」，體會遊戲架構。 4. 開啟現有專案「打擊魔鬼」，觀摩程式組件。 5. 能變更舞台背景圖，修改遊戲介紹、第一關與第二關的背景。 6. 學會在關卡間切換背景與音樂。 7. 能更換角色造型，將魔鬼改為牙菌，並設定三種牙菌(大、中、小)，分別設定不同的得分機制。 8. 將專案另存為「牙菌大作戰」。 | 3. 打擊魔鬼遊戲。 4. 牙菌大作戰遊戲。 | 1 |
| 第十八週 | 七、牙菌大作戰 | 資 E3 應用運算思維描述問題解 | 牙菌大作戰遊 | 1. 學會新增與設定角色動作(病毒) | 1. 口頭問答 | 1. 延續前一節練習，繼續編輯「牙菌大作戰」。 | 牙菌大作戰遊 | 1 |

| 教學進度 | 單元名稱 | (領綱)學習表現 | 自訂學習內容 | 學習目標 | 表現任務(評量內容) | 教學活動 | 教學資源 | 節數 |
|------|-------------|---|------------------------------|--|-------------------------------|--|------------------------------|----|
| | (二) | 決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 健 4a-III-2 自我反省與修正促進健康的行動。 | 戲。 | 2. 完成「牙菌大作戰」 | 2. 操作評量 3. 學習評量 | 2. 學會新增角色(病毒)，並設定從第二關開始出現，會不定時在舞台上滑動，以及角色得分機制。 3. 創意應用：練習到 scratch 官網申請帳號，並能取得與分享作品。 4. 動動腦：練習增加角色造型，為角色添加被擊中的效果。 | 戲。 | |
| 第十九週 | 八、小精靈走迷宮(一) | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 | 1. 小紅帽歷險記遊戲。 2. 小精靈走迷宮遊戲。 | 1. 學會讓角色不斷變換造型 2. 學會製作迷宮類遊戲 3. 學會開啟現有專案進行編修，製作「小精靈走迷宮」 | 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 | 1. 學會從網路上瀏覽 scratch 分享的作品並編修。 2. 認識本課遊戲大綱、素材與指令。 3. 能開啟現有專案「小紅帽歷險記」，更換背景圖、音樂。 4. 學會繪製角色(小精靈)、並讓角色不斷變換造型。 5. 設定角色(蘋果、大魔鬼)。 6. 能設定角色(生命值)、並讓角色不斷變換造型。 7. 將專案儲存為「小精靈走迷宮」。 | 3. 小紅帽歷險記遊戲。 4. 小精靈走迷宮遊戲。 | 1 |
| 第二十週 | 八、小精靈走迷宮(二) | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 | 小精靈走迷宮遊戲。 | 1. 學會設定角色動作 2. 能發揮創意，修改現有專案 3. 完成「小精靈走迷宮」 | 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 | 1. 延續前一節，設定角色(妖怪、紅魔鬼)。 2. 設定角色(小精靈)遇到牆壁的動作。 3. 設定角色(小精靈)碰到其他角色(紅魔鬼)的動作。 4. 創意應用與創作：練習增加程式組件，控制角色遇到游標的動作。 5. 動動腦：練習將本課成果改為「小蜜蜂要回家」，能自行繪製角色並加入背景。 | 小精靈走迷宮遊戲。 | 1 |

| | |
|-----------------|--|
| 教材來源 | <input type="checkbox"/> 選用教科書 () <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 checked="" 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 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.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：陳正瓚</p> |