

嘉義縣民和國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

| | | | | | | | |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---------------------|--------|
| 年級 | 六年級 | 年級課程 主題名稱 | 資訊科技融入應用課程 | 課程 設計者 | 黃詠仁 | 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 | 和諧、快樂、卓越、自然 | 與學校願景呼 應之說明 | 1. 資訊科技與自然結合並能在人類生活情境之應用。 2. 追求卓越，結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。 3. 能了解多媒體電腦相關設備，並在快樂中學習。 | | | | |
| 總綱 核心素 養 | 1. E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 2. 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。 3. 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。 4. 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 | 1. 以實作能力與創新思考方式，運用資訊科技以因應日常生活情境，解決生活中簡單的問題。 2. 具備科技與資訊應用的基本素養，學會文書處理軟體的使用。 3. 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 4. 具備理解他人感受，能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 5. 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。 | | | |

| 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(3)週 | 認識 PhotoCap | 資議 t-III-2/運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 t-III-3/運用算思維解決問題。 資議 a-III-4/展現學習資訊科技的正向態度。 | 1. 認識軟體的作用、操作方式。 2. 了解圖像之間的差異性。 3. 正確利用與操作軟體資源。 | 1. 運用資訊科技解決生活中的問題，認識軟體的作用、操作方式。 2. 運用算思維解決問題，了解圖像之間的差異性。 3. 展現學習資訊科技的正向態度，讓學生知道正確利用與操作軟體資源。 | 1. 口頭問答 2. 隨堂操作 | 活動一：認識 PhotoCap 1. 教師介紹 PhotoCap 的作用，讓學生知道數位影像、像素和解析度的觀念。 2. 讓學生實際觀察。 活動二：認識 PhotoCap 的介面和基本工具按鈕 1. 教師介紹 PhotoCap 的操作介面與基本工具按鈕。 2. 讓學生實際操作。 活動三：進行圖像修整與美化 1. 教師利用 PhotoCap 進行圖像調整，提醒需要使用合適的相關資源，並在完成修整之後進行存檔。 2. 讓學生進行實際操作與練習。 | 1. 電腦 2. 網際網路 3. PhotoCap 軟體 | 3 |
| 第(4)週 - 第(7)週 | 圖片特效王 | 資議 t-III-2/運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 a-III-4/展現學習資訊科技的正向態度。 | 1. 了解圖像之間的差異性。 2. 正確利用與操作軟體資源。 | 1. 運用資訊科技解決生活中的問題，了解圖像之間的差異性。 2. 展現學習資訊科技的正向態度，讓學生知道正確利用與操作軟體資源。 | 1. 口頭問答 2. 隨堂操作 3. 學習評量 | 活動一：影像調整 1. 教師利用 PhotoCap 軟體，進行圖像光影、亮度、對比、飽和度的示範，並說明差異。 2. 讓學生實際操作。 活動二：圖片效果 1. 教師利用 PhotoCap 軟體，示範圖片加上特效之後，圖片產生的不同情形。 2. 讓學生實際操作。 活動三：背景特效 1. 教師利用 PhotoCap 軟體示範編 | 1. 電腦 2. 網際網路 3. PhotoCap 軟體 | 4 |

| | | | | | | | | |
|----------------------------------------------|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|----------|
| | | | | | | <p>輯背景產生漸層效果。</p> <p>2. 讓學生實際操作。</p> <p>活動四：圖片比例</p> <p>1. 教師利用 PhotoCaph 軟體調整人物照片比例，呈現有趣的畫面。</p> <p>2. 讓學生實際操作。</p> | | |
| <p>第(8) 週 - 第 (12) 週</p> | <p>個人 身分 證</p> | <p>資議 t-III-2/運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>資議 a-III-3/遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。</p> <p>資議 a-III-4/展現學習資訊科技的正向態度。</p> | <p>1. 正確利用與操作軟體資源。</p> | <p>1. 透過運用資訊科技解決生活中的問題、遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範、展現學習資訊科技的正向態度，讓學生正確利用與操作軟體資源。</p> | <p>1. 口頭問答</p> <p>2. 隨堂操作</p> <p>3. 學習評量</p> | <p>活動一：製作大頭貼</p> <p>1. 教師利用 PhotoCap 軟體內建大頭貼功能，製作自己的大頭貼</p> <p>2. 讓學生實際操作。</p> <p>活動二：美圖修飾</p> <p>1. 教師利用 PhotoCaph 軟體功能，進行對人物頭像去紅眼、除斑的美化。</p> <p>2. 讓學生實際操作。</p> <p>活動三：大頭貼裝飾</p> <p>1. 教師利用 PhotoCaph 軟體功能，示範如何增加大頭貼的裝飾，並將不必要的配件移除。</p> <p>2. 讓學生實際操作。</p> <p>活動四：個人身分證調整</p> <p>1. 教師利用 PhotoCaph 軟體功能，示範編輯背景圖案與文字的調整。</p> <p>2. 讓學生實際操作。</p> <p>活動五：完成身份證</p> <p>1. 教師協助學生完成身份證列印。</p> | <p>1. 電腦</p> <p>2. 網際網路</p> <p>3. PhotoCap 軟體</p> <p>4. 印表機</p> | <p>5</p> |

| | | | | | | | | |
|--------------------------------------------------------|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|----------|
| <p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p> | <p>宣導 海報 製作</p> | <p>資議 a-III-4/展現學習資訊科技的正向態度。 資議 a-III-3/遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 資議 p-III-3/運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> | <p>1. 正確利用與操作軟體資源。 2. 注意網路使用規範。 3. 小組確實分工並完成作品。</p> | <p>1. 展現學習資訊科技的正向態度，正確利用與操作軟體資源。 2. 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範，注意網路使用規範。 3. 運用資訊科技，小組確實分工並完成作品，分享學習資源與心得。</p> | <p>1. 口頭問答 2. 隨堂操作 3. 學習評量</p> | <p>活動一：校園海報內容 1. 讓學生分組利用網路資源搜尋適切的主題內容，並製作 PowerPoint 簡報。 活動二：認識圖層與海報構圖 1. 教師利用 PhotoCap 軟體示範進行圖像去除單色再存為透明的背景，並利用柔邊效果讓圖像更為自然。 2. 讓學生實際操作。 活動三：海報背景創作 1. 教師利用 PhotoCap 軟體示範利用工具仿製天空或謎霧圖案。 2. 讓學生實際操作。 活動四：分割列印與完成海報 1. 教師介紹分割列印的方式，並示範完成海報印製。 2. 讓學生實際操作與完成海報。</p> | <p>1. 電腦 2. 網際網路 3. PowerPoint 軟體 4. PhotoCap 軟體 5. 印表機</p> | <p>4</p> |
| <p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p> | <p>我的 專屬 桌曆</p> | <p>資議 a-III-4/展現學習資訊科技的正向態度。 資議 a-III-3/遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 資議 p-III-3/運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> | <p>1. 正確利用與操作軟體資源。 2. 注意網路使用規範。 3. 小組確實分工並完成作品。</p> | <p>1. 展現學習資訊科技的正向態度，正確利用與操作軟體資源。 2. 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範，注意網路使用規範。 3. 運用資訊科技，小組確實分工並完成作品，分享學習資源與心得。</p> | <p>1. 口頭問答 2. 隨堂操作 3. 學習評量</p> | <p>活動一：主題選定 1. 讓學生在網路搜尋喜歡且合適的主題圖片，並儲存在電腦中作為桌曆的圖片資料庫。 活動二：桌曆封面與背景設定 1. 教師利用 PhotoCaph 軟體示範，新增桌曆模組，並將搜尋的圖片載入，再調整封面圖片與文字。 2. 讓學生實際操作。</p> | <p>1. 電腦 2. 網際網路 3. PhotoCap 軟體</p> | <p>4</p> |

嘉義縣民和國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

| 年級 | 六 年級 | 年級課程 主題名稱 | 資訊科技融入應用課程 | 課程 設計者 | 黃詠仁 | 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 <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 | 和諧、快樂、卓越、自然 | | 與學校願景呼 應之說明 | 1. 資訊科技與自然結合並能在人類生活情境之應用。 2. 追求卓越，結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。 3. 能了解多媒體電腦相關設備，並在快樂中學習。 | | | |
| 總綱 核心素 養 | 1. E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 2. 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。 3. 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。 4. 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 | 1. 以實作能力與創新思考方式，運用資訊科技以因應日常生活情境，解決生活中簡單的問題。 2. 具備科技與資訊應用的基本素養，學會文書處理軟體的使用。 3. 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 4. 具備理解他人感受，能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 5. 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。 | | | |

| 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(3)週 | 認識程式設 | 資議 t-III-3/運用算思維解決問題。 資議 t-III-1/運用常見的資訊系統。 | 1 認識程式與相關問題。 2. 完成程式闖關活動。 | 1. 運用算思維解決問題，認識程式與相關問題。 2. 運用常見的資訊系統，完成程式闖關活動。 | 1. 口頭問答 2. 隨堂操作 3. 學習評量 | 活動一：認識程式 1. 教師利用「一小時玩程式」介紹電腦程式的基本概念。 2. 讓學生實際觀察程式的組成方式。 活動二：完成闖關活動 1. 教師介紹程式的變化與設計方式，指導學生完成「一小時玩程式」的遊戲關卡。 2. 讓學生實際操作。 活動三：程式語言邏輯概念 1. 教師透過學生進行闖關遊戲時的困境，說明程式設計與編排的邏輯概念。 2. 讓學生針對不熟悉的部分進行實際操作與練習。 | 1. 電腦 2. 網際網路 3. 一小時玩程式網站與介紹 | 3 |
| 第(4)週 - 第(7)週 | 認識Scratch | 資議 t-III-3/運用算思維解決問題。 資議 a-III-4/展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-3/運用資訊科技分享學習資源與心得。 | 1. 認識Scratch軟體。 2. 正確利用與操作軟體資源。 3. 小組確實分工並完成作品。 | 1. 運用算思維解決問題，認識Scratch軟體。 2. 展現學習資訊科技的正向態度，正確利用與操作軟體資源。 3. 運用資訊科技，小組確實分工並完成作品，分享學習資源與心得。 | 1. 口頭問答 2. 隨堂操作 3 學習評量 | 活動一：認識Scratch 1. 教師說明如何下載安裝Scratch軟體，並說明安裝來源需注意安全性與合法性。 2. 讓學生實際操作。 活動二：認識Scratch操作介面 1. 教師介紹Scratch的主介面、造型、音效與操作方式。 2. 讓學生實際操作。 活動三：練習設計Scratch舞台與修改圖片 1. 教師利用Scratch示範轉換背 | 1. 電腦 2. 網際網路 3. Scratch軟體 | 4 |

| | | | | | | | | |
|----------------|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|--|
| | | | | | | <p>景舞台與圖片修飾。</p> <p>2. 讓學生利用網路資源搜尋合適圖片作為背景實際操作。</p> <p>活動四：創造 Scratch 角色</p> <p>1. 教師利用 Scratch 內建人物創造角色，並搭配簡易程式讓角色活動。</p> <p>2. 讓學生實際練習創造 Scratch 角色。</p> | | |
| 第(8)週 - 第(12)週 | 電流急急棒 (遊戲製作) | <p>資議 a-III-4/展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>資議 p-III-3/運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資議 a-III-3/遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。</p> | <p>1. 正確利用與操作軟體資源。</p> <p>2. 小組確實分工並完成作品。</p> <p>3. 注意網路使用規範。</p> | <p>1. 展現學習資訊科技的正向態度，正確利用與操作軟體資源。</p> <p>2. 運用資訊科技，小組確實分工並完成作品，分享學習資源與心得。</p> <p>3. 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範，了解網路的使用方式與法律規範。</p> | <p>1. 口頭問答</p> <p>2. 隨堂操作</p> <p>3. 學習評量</p> | <p>活動一：角色活動</p> <p>1. 教師利用 Scratch 創造闖關角色，並簡易示範利用滑鼠點擊、拖曳角色的操作方式。</p> <p>2. 讓學生實際操作。</p> <p>活動二：路徑設計</p> <p>1. 教師示範設計關卡路徑，可以利用 Scratch 的內建效果輔助完成路徑編排。</p> <p>2. 讓學生實際操作。</p> <p>活動三：闖關特效</p> <p>1. 教師介紹利用 Scratch 的背景程式設定，設計 Scratch 角色闖關失敗的條件。</p> <p>2. 讓學生實際操作。</p> <p>活動四：關卡設計</p> <p>1. 教師示範利用 Scratch 的程式編排進行關卡設計，並提醒程式編排的邏輯概念。</p> <p>2. 讓學生實際練習關卡創作。</p> <p>活動五：抓出遊戲 bug</p> | <p>1. 電腦</p> <p>2. 網際網路</p> <p>3. Scratch 軟體</p> | |

| | | | | | | | | |
|--------------------------------------------------------|---------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| | | | | | | <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師與學生一起觀摹其他學生完成的作品，並找出設計不夠完善的原因與改進方式。 2. 讓學生以小組方式進行操作與討論。 | | |
| <p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p> | 天降 洪福 (遊 戲製 作) | <p>資議 a-III-4/展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-3/運用資訊科技分享學習資源與心得。 資議 a-III-3/遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. 正確利用與操作軟體資源。 2. 小組確實分工並完成作品。 3. 注意網路使用規範。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 展現學習資訊科技的正向態度，正確利用與操作軟體資源。 2. 運用資訊科技，小組確實分工並完成作品，分享學習資源與心得。 3. 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範，注意網路使用規範。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 隨堂操作 3. 學習評量 4. 相互觀摹 | <p>活動一：角色活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師利用 Scratch 創造闖關角色，並簡易示範利用鍵盤移動角色的操作方式。 2. 讓學生實際操作。 <p>活動二：分數的累積與扣分</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師利用 Scratch 的程式方塊的編排，進行分數顯示的增加與減少。 2. 讓學生實際操作。 <p>活動三：關卡設計</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師示範利用 Scratch 的程式編排進行關卡設計，並提醒程式編排的邏輯概念。 2. 讓學生實際練習關卡創作。 <p>活動四：抓出遊戲 bug</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師與學生一起觀摹其他學生完成的作品，並找出設計不夠完善的原因與改進方式。 2. 讓學生以小組方式進行操作與討論。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 電腦 2. 網際網路 3. Scratch 軟體 | 4 |
| <p>第 (17) 週 - 第 (17) 週</p> | 捲軸 式遊 戲 (遊 戲製 作) | <p>資議 a-III-4/展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-3/運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. 正確利用與操作軟體資源。 2. 小組確實 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 展現學習資訊科技的正向態度，正確利用與操作軟體資源。 2. 運用資訊科技，小組確實 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 隨堂操作 3. 學習評量 4. 相互觀摹 | <p>活動一：角色活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師利用 Scratch 創造闖關角色，示範指令讓角色可以移動並做出「跳躍」與「滑行」的移動 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 電腦 2. 網際網路 3. Scratch 軟體 | 4 |

| | | | | | | | | | |
|---------------------------------------|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
| <p>第 (20) 週</p> | <p>戲製 作)</p> | <p>資議 a-III-3/遵守資訊倫理與 資訊科技使用的相關規範。</p> | <p>分工並完成 作品。 3. 注意網路 使用規範。</p> | <p>分工並完成作品，分享學 習資源與心得。 3. 遵守資訊倫理與資訊科 技使用的相關規範，注意 網路使用規範。</p> | | <p>方式。 2. 讓學生實際操作。 活動二：背景設計 1. 教師利用 Scratch 的背景設 計，示範做出可移動的遊戲背 景。 2. 讓學生實際操作。 活動三：變裝特效 1. 教師介紹利用 Scratch 的圖片 修飾助手與圖片切換方式，讓角 色可以達到變裝效果。 2. 讓學生實際操作。 活動四：關卡設計 1. 教師示範利用 Scratch 的程式 編排進行關卡設計，並提醒程式 編排的邏輯概念。 2. 讓學生實際練習關卡創作。 活動五：抓出遊戲 bug 1. 教師與學生一起觀摹其他學生 完成的作品，並找出設計不夠完 善的原因與改進方式。 2. 讓學生以小組方式進行操作與 討論。</p> | | | |
| <p>教材來源</p> | | <p><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)</p> | | | | | | | |
| <p>本主題是 否融入資 訊科技教 學內容</p> | | <p><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)</p> | | | | | | | |

| | |
|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>特教需求</p> <p>學生</p> <p>課程調整</p> | <p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-學習障礙(3)人</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. 學習內容符合學生學習，故無調整內容之必要，惟盧生處理速度緩慢，利用鍵盤打字需要較長的時間，建議提供明確的資料學生能擅打文字，給予較多的時間來操作電腦。</p> <p>2. 建議提供小天使協助盧生進行打字活動，協助個案能跟上課程學習。</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：張玉巍、吳如婷 普教老師簽名：黃詠仁</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。