

嘉義縣新港國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表-下學期

年級	五年級	年級課程 主題名稱	資訊科技	課程 設計者	郭淑玲	總節數 /學期 (上/下)	21/下學期
符合 彈性課 程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" 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 type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	人文、知識、平安、科學		與學校願景呼 應之說明	1. 引導學生認識日常生活中的程式設計。 2. 透過反覆的練習、欣賞和創作，培養學生人文、科學素養。			
總綱 核心素 養	A1 身心素質與自我精進 E-A1 具備正確且安全地使用科技產品的 知能與行為習慣。 A2 系統思考與解決問題 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。 B2 科技資訊與媒體素養 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. 能正確認識數位影像與影像處理的技巧，從設計到利用 PhotoCap 整 修影像及圖片美化的能力。 2. 能培養學生以資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具的習慣，並學會 如何將資訊融入課程學習。 3. 能利用 PhotoCap 影像處理的技能，進行美工的設計、影像的編修與 生活化的應用能力。 4. 能由學習影像處理過程中，透過分組討論、觀摩及分享個人學習心 得，提升資訊素養。			

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
第一週	資訊素養與倫理	綜 3a-III-1/辨識周遭環境的潛藏危機，運用各項資源或策略化解危機。 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 t-III-2/運用資訊科技解決生活中的問題。	1. 利用資訊素養與倫理教材，引導學生懂得關心自身權益並尊重他人的權益。 2. 透過實際上課及課後學習單的活動，讓學生了解網路使用者的基本資訊倫理，及相關的法律概念。	1. 能 辨識 資訊素養與倫理規範。 2. 能 遵守 資訊安全相關知識。 3. 能 辨識 科技使用的公民責任，並具備科技應用的倫理規範之知能與 實踐力解決生活中的問題 。	1. 學生能了解資訊安全相關知識及資訊基本素養與倫理規範。 2. 能運用網際網路雲端運算平臺與他人進行合作學習及分享訊息。 3. 能了解保護個人隱私，保障個人生活私密領域免於受到他人侵擾，以及保障個人資料之自主控制。	1. 宣導網路倫理、資訊安全之重要。 2. 分組討論資訊倫理的重要性。及學生遵守學校、政府的網路規範及相關法令。 3. 分組報告應如何尊重他人的智慧財產權，勿侵害他人的智慧財產權。 4. 能認識科技使用的公民責任，並具備科技應用的倫理規範之知能與實踐力及如何預防、治療。	1. 教學 PPT 檔案 2. 觀賞教材網站 3. 口頭詢問	1
第二週	Scratch 的操作介面與舞台座標概念	資議 p-III-1/使用資訊科技與他人溝通互動。 藝 1-III-3/能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 語 2-III-6/結合科技與資訊，提升表達的效能。	教師說明「程式設計概念」，讓學生了解什麼是程式設計。	1. 能 學習 Scratch， 使用 資訊科技以不同顏色來區分各種程式積木。 2. 透過課本的圖形讓學生 學習 程式組件中的迴圈與平行概念。	1. 學生能運用 Scratch 蒐集整理相關影像素材。 2. 讓學生分組討論運用 Scratch 蒐集整理相關影像素材的經過及所產生的問題。	1. 讓學生認識程式設計中，迴圈與平行的定義，從課本的流程圖中強化設計程式的步驟。 2. 讓學生分組討論 Scratch 的功能，並檢討回饋。	1. 教學 PPT 檔案 2. 觀賞教材網站 3. 口頭詢問	1

第三週	動畫的程式設計 1	<p>資議 p-III-1/使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>科議 c-III-1/依據設計構想動手實作。</p>	說明 scratch 的啟動與操作	<p>1. 能學習開啟 Scratch「校園免安裝版」軟體，並使用 scratch 的操作介面。</p>	<p>2. 學生能啟動與操作 scratch。</p> <p>3. 讓學生能完成 PhotoCap 程式和素材包的安裝。分組討論運用 Scratch 蒐集整理相關影像素材的經過及所產生的問題。</p>	<p>1. 讓學生實際操作 scratch 功能。</p> <p>2. 讓學生分組討論 scratch，並檢討製作過程的優缺點。</p>	<p>1. 教學 PPT 檔案</p> <p>2. 觀賞教材網站</p> <p>3. 口頭詢問</p>	1
第四週	動畫的程式設計 2	<p>資議 p-III-1/使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>科議 c-III-1/依據設計構想動手實作。</p>	開啟範例檔「貓抓魚」，程式編輯區與備註，並能調整介面字型大小。	<p>1. 能使用資訊操作範例檔，新增刪除角色開啟範例檔設計「貓抓魚」程式編輯調整介面字型大小。</p>	<p>1. 能使用 PhotoCap 裁切影像素材並進行分類儲存，處理影像。</p> <p>2. 讓學生分組討論完成仿製筆刷的技巧。並檢討製作過程中的優缺點。</p>	<p>1. 讓學生實際操作並學會新增與刪除角色。</p> <p>2 讓學生分組討論開啟範例檔「貓抓魚」並能調整介面字型大小。</p>	<p>1. 教學 PPT 檔案</p> <p>2. 觀賞教材網站</p> <p>3. 口頭詢問</p>	1
第五週	動畫的程式設計 3	<p>資議 p-III-1/使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>資議 p-III-3/運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>科議 c-III-1/依據設計構想動手實作。</p>	練習組合積木，完成與範例相同的積木組件。	<p>1. 能學習運用範例檔更換舞台背景，組合積木，完成設計與範例相同的積木組件。</p>	<p>1. 能使用拍照技巧拍攝影像</p> <p>2. 能使用 PhotoCap 進行素材色相與飽和度的調整。</p> <p>3. 能使用 PhotoCap 外框介面處理影像。</p> <p>4. 讓學生分組討論完成仿製筆刷的技巧。並檢討製作過程中的優缺點。</p>	<p>1. 讓學生實際操作學會拍照技巧拍攝影像。</p> <p>2. 讓學生分組討論 PhotoCap 進行素材色相與飽和度的調整的技巧及方法。</p>	<p>1. 教學 PPT 檔案</p> <p>2. 觀賞教材網站</p> <p>3. 口頭詢問</p>	1

第六週	動畫的程式設計 4	<p>資議 p-III-1/使用資訊科技與他人溝通互動。</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 3-II-3/能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富美感經驗。</p>	練習組合積木，完成與範例相同的積木組件。	1. 能使用範例檔編輯積木組件。	<p>1. 能操作 PhotoCap 套用濾鏡作出蠟筆畫的效果。</p> <p>2. 能使用 PhotoCap 外框介面處理影像。</p> <p>3. 讓學生分組討論完成仿製筆刷的技巧。並檢討製作過程中的優缺點。</p>	<p>1. 讓學生實際操作 PhotoCap 套用濾鏡作出蠟筆畫的效果。</p> <p>2. 讓學生分組討論如何使用資訊科技編輯積木組件，並檢討製作過程的優缺點。</p>	<p>1. 教學 PPT 檔案</p> <p>2. 觀賞教材網站</p> <p>3. 口頭詢問</p>	1
第七週	動畫的程式設計 5	<p>資議 p-III-1/使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>資議 p-III-3/運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	練習組合積木，完成與範例相同的積木組件。	1. 能使用資訊科技撰寫程式呈現人物造型切換	<p>1. 能完成批次加外框處理影像素材。</p> <p>2. 能使用 PhotoCap 外框介面處理影像。</p> <p>3. 讓學生分組討論完成仿製筆刷的技巧。並檢討製作過程中的優缺點。</p>	<p>1. 讓學生實際操作組合積木製作動畫中的舞台與角色。</p> <p>2. 讓學生分組討論組合積木製作動畫中的舞台與角色，並檢討製作過程所遇到的問題並解決。</p>	<p>1. 教學 PPT 檔案</p> <p>2. 觀賞教材網站</p> <p>3. 口頭詢問</p>	1
第八週	大魚追小魚的程式設計 1	<p>資議 p-III-1/使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>數 s-III-7/認識平面圖形縮放的意義與應用。</p>	<p>1. 認識本課遊戲大綱、素材與指令。</p> <p>2. 匯入舞台背景，完成背景圖與結束背景圖。</p>	1. 能使用資訊科技操作範例檔並學會匯入舞台背景。	<p>1. 能使用仿製筆刷技巧處理影像。</p> <p>2. 能設計程式完成與現實生活相關之遊戲。</p>	<p>1. 讓學生實際操作並學會用 Scratch 設計「大魚追小魚」遊戲。</p> <p>2. 讓學生分組討論設計「大魚追小魚」遊戲，並檢討製作過程的經過。</p>	<p>1. 教學 PPT 檔案</p> <p>2. 觀賞教材網站</p> <p>3. 口頭詢問</p>	1

第九週	大魚追小魚的程式設計 2	<p>資議 p-III-1/使用資訊科技與他人溝通互動。</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-7/認識平面圖形縮放的意義與應用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 學會匯入角色。 學會匯入角色音效。 練習加入背景音樂。 	<ol style="list-style-type: none"> 能使用資訊科技操作範例檔學會匯入角色、音效、背景音樂。 	<ol style="list-style-type: none"> 能使用 PhotoCap 外框介面處理影像。 能使用 PhotoCap 外框介面處理影像。 讓學生分組討論完成仿製筆刷的技巧。並檢討製作過程中的優缺點。 	<ol style="list-style-type: none"> 讓學生實際操作並學會用 Scratch 設計「大魚追小魚」遊戲。 讓學生分組討論設計「大魚追小魚」遊戲，並檢討製作過程的經過。 	<ol style="list-style-type: none"> 教學 PPT 檔案 觀賞教材網站 口頭詢問 	1
第十週	大魚追小魚的程式設計 3	<p>資議 p-III-1/使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>科議 c-III-1/依據設計構想動手實作。</p> <p>數 s-III-7/認識平面圖形縮放的意義與應用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 學會運用變數，製作「計分器」與「計時器」。 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。 	<ol style="list-style-type: none"> 能使用資訊科技製作「計分器」與「計時器」，並編輯角色程式組件。 	<ol style="list-style-type: none"> 能批次使用外框介面處理影像。 能使用 PhotoCap 外框介面處理影像。 讓學生分組討論完成仿製筆刷的技巧。並檢討製作過程中的優缺點。 	<ol style="list-style-type: none"> 讓學生實際操作並學會用 Scratch 設計「大魚追小魚」遊戲。 讓學生分組討論設計「大魚追小魚」遊戲，並檢討製作過程的經過。 完成「大魚追小魚」遊戲，並記錄探究測試過程以完成「大魚追小魚」的作品。 	<ol style="list-style-type: none"> 教學 PPT 檔案 觀賞教材網站 口頭詢問 	1
第十一週	Scratch 運算思維的應用 1	<p>藝 2-III-4/能探索樂曲創作背景與生活的關聯，並表達自我觀點，以體認音樂的藝術價值。</p> <p>資議 p-III-1/使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>科議 c-III-1/依據設計構想動手實作。</p> <p>數 r-III-3/觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	<p>透過 Scratch 教學幫助學生思考問題並找出問題的規則性。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 能使用資訊科技運算思維將大問題分解成小問題，並思考從問題規律性中、找尋解決問題的規則。 	<ol style="list-style-type: none"> 能使用 PhotoCap 去除背景工具箱處理影像。 能使用 PhotoCap 外框介面處理影像。 讓學生分組討論完成仿製筆刷的技巧。並檢討製作過程中的優缺點。 	<ol style="list-style-type: none"> 藉由 Scratch 之設計與實作，增進運算思維的應用能力、解決問題能力。 讓學生分組討論 Scratch 之設計與實作。 	<ol style="list-style-type: none"> 教學 PPT 檔案 觀賞教材網站 口頭詢問 	1

第十二週	Scratch 運算思維的應用 2	<p>資議 t-III-3/運用運算思維解決問題。</p> <p>科議 c-III-1/依據設計構想動手實作。</p> <p>藝 1-III-4/結合科技與資訊，提升聆聽的效能。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 講解抽象化及資料表示。 2. 講解流程圖及演算法。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能用運算思維解析問題並進行抽象化資料設計，寫出流程圖及演算法，提升效能。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能使用影像合成技巧處理影像。 2. 能使用 PhotoCap 外框介面處理影像。 3. 讓學生分組討論完成仿製筆刷的技巧。並檢討製作過程中的優缺點。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 藉由 Scratch 之設計與實作，增進運算思維的應用能力、解決問題能力。 2. 讓學生分組討論 Scratch 之設計與實作，增進運算思維的應用能力、解決問題能力。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教學 PPT 檔案 2. 觀賞教材網站 3. 口頭詢問 	1
第十三週	Scratch 運算思維的應用 3	<p>資議 t-III-3/運用運算思維解決問題。</p> <p>科議 c-III-1/依據設計構想動手實作。</p> <p>藝 2-III-6/結合科技與資訊，提升表達的效能。</p>	<p>講解如何運用條件式判斷及重複迴圈來設計程式。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能結合科技資訊，運用運算思維條件式判斷及重複迴圈來設計並動手設計程式。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能運用 PhotoCap 文字物件輸出寫真集成品。 2. 能使用 PhotoCap 外框介面處理影像。 3. 讓學生分組討論完成仿製筆刷的技巧。並檢討製作過程中的優缺點。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 藉由 Scratch 之設計與實作，增進運算思維的應用能力、解決問題能力。 2. 讓學生分組討論 Scratch 之設計與實作，增進運算思維的應用能力、解決問題能力。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教學 PPT 檔案 2. 觀賞教材網站 3. 口頭詢問 	1
第十四週	音樂鍵盤的程式設計 1	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>科議 c-III-1/依據設計構想動手實作。</p> <p>藝 2-III-4/能探索樂曲創作背景與生活的關聯，並表達自我觀點，以體認音樂的藝術價值。</p>	<p>從網路上瀏覽 scratch 分享的作品並編修。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能運用 Scratch 的造型繪圖工具繪製鋼琴鍵，探索樂曲創作，設計音樂鍵盤。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能完成向量圖形的繪製。 2. 能使用 PhotoCap 外框介面處理影像。 3. 讓學生分組討論完成仿製筆刷的技巧。並檢討製作過程中的優缺點。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 讓學生實際使用 Scratch 的造型繪圖工具畫鋼琴鍵。 2. 讓學生分組討論 Scratch 造型繪圖工具畫鋼琴鍵的功能及技巧。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教學 PPT 檔案 2. 觀賞教材網站 3. 口頭詢問 	1

第十五週	音樂鍵盤的程式設計 2	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>科議 c-III-1/依據設計構想動手實作。</p> <p>藝 1-III-6/能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 能開啟現有專案「音樂鍵盤」，更換背景圖、音樂。 學會繪製角色、並讓角色不斷變換造型。 	<ol style="list-style-type: none"> 能學習操作 Scratch 的造型繪圖工具，設計繪製角色並更換背景圖和音樂。 	<ol style="list-style-type: none"> 能學會將圖層旋轉與翻轉的技巧。 能使用 PhotoCap 外框介面處理影像。 讓學生分組討論完成仿製筆刷的技巧。並檢討製作過程中的優缺點。 	<ol style="list-style-type: none"> 讓學生實際使用 Scratch 的造型繪圖工具畫鋼琴鍵。 讓學生分組討論 Scratch 造型繪圖工具畫鋼琴鍵的功能及技巧。 	<ol style="list-style-type: none"> 教學 PPT 檔案 觀賞教材網站 口頭詢問 	1
第十六週	音樂鍵盤的程式設計 3	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>科議 c-III-1/依據設計構想動手實作。</p> <p>藝 1-III-6/能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 能設定角色(生命值)、並讓角色不斷變換造型。 將專案儲存為「音樂鍵盤」。 	<ol style="list-style-type: none"> 能學習操作 Scratch 的造型繪圖工具，設定角色(生命值)、並讓角色不斷變換造型。 	<ol style="list-style-type: none"> 能完成輸出透明背景的 PNG 影像檔案。 能使用 PhotoCap 外框介面處理影像。 讓學生分組討論完成仿製筆刷的技巧。並檢討製作過程中的優缺點。 	<ol style="list-style-type: none"> 讓學生實際使用 Scratch 的造型繪圖工具畫鋼琴鍵。 讓學生分組討論 Scratch 造型繪圖工具畫鋼琴鍵的功能及技巧。 完成「音樂鍵盤」的設計，並記錄探究測試的結果。 	<ol style="list-style-type: none"> 教學 PPT 檔案 觀賞教材網站 口頭詢問 	1
第十七週	電流急急棒遊戲程式設計 1	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>科議 c-III-1/依據設計構想動手實作。</p> <p>藝 1-III-6/能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 匯入舞台背景，完成背景圖與結束背景圖。 學會匯入角色。 學會匯入外部音效，設定為角色音效。 	<ol style="list-style-type: none"> 能學習操作 scratch，設計「電流急急棒遊戲」遊戲。 能了解開啟範例檔設計背景、角色及音效。 	<ol style="list-style-type: none"> 能使用 PhotoCap 介面並開啟範例檔操作。 讓學生分組討論完成 PhotoCap 介面並開啟範例檔操作。 	<ol style="list-style-type: none"> 讓學生實際操作 Scrata。 讓學生分組討論 Scrata，並檢討製作過程的優缺點。 	<ol style="list-style-type: none"> 教學 PPT 檔案 觀賞教材網站 口頭詢問 	1

第十八週	電流急急棒遊戲程式設計 2	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>科議 c-III-1/依據設計構想動手實作。</p> <p>藝術與人文 3-II-3/能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富美感經驗。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 練習加入背景音樂。 學會運用變數，製作「計分器」與「計時器」。 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。 	<ol style="list-style-type: none"> 能學習操作 scratch，加入背景音樂製作計分器。 能依據設計構想編輯角色程式組件。 	<ol style="list-style-type: none"> 能使用 scratch，更換舞台背景。 讓學生分組討論完成更換舞台背景。並檢討製作過程中的優缺點。 	<ol style="list-style-type: none"> 讓學生實際操作 Scratch 設計「電流急急棒遊戲」的遊戲。 讓學生分組討論 Scratch 設計遊戲過程所遇到的問題，並解決。 	<ol style="list-style-type: none"> 教學 PPT 檔案 觀賞教材網站 口頭詢問 	1
第十九週	電流急急棒遊戲程式設計 3	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>科議 c-III-1/依據設計構想動手實作。</p> <p>藝 1-III-6/能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>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。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 能學習操作 scratch，了解如何修改變數使角色有不同變化。 	<ol style="list-style-type: none"> 能開啟 scratch，範例檔匯入角色、音效及背景音樂。 讓學生分組討論完成範例檔匯入角色、音效及背景音樂。 	<ol style="list-style-type: none"> 讓學生實際操作 Scratch 設計「電流急急棒遊戲」的遊戲。 讓學生分組討論 Scratch 設計遊戲過程所遇到的問題，並解決。 	<ol style="list-style-type: none"> 教學 PPT 檔案 觀賞教材網站 口頭詢問 	1
第二十週	電流急急棒遊戲程式設計 4	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>資議 p-III-3/運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>科議 c-III-1/依據設計構想動手實作。</p> <p>藝 1-III-6/能學習設計思考，</p>	<p>創意應用與創作：練習新增一個蘋果角色。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 能學習操作 scratch，熟悉電流急急棒程式撰寫並作創意應用。 	<ol style="list-style-type: none"> 能使用 scratch，完成與範例相同的組件。 讓學生分組討論完成與範例相同的組件。並檢討製作過程，分享製作方式。 	<ol style="list-style-type: none"> 讓學生實際操作 Scratch 設計「電流急急棒遊戲」的遊戲。 讓學生分組討論 Scratch 設計遊戲過程所遇到的問題，並解決。 	<ol style="list-style-type: none"> 教學 PPT 檔案 觀賞教材網站 口頭詢問 	1

		進行創意發想和實作。						
第二十一週	電流急急棒遊戲程式設計 4	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>資議 p-III-3/運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>科議 c-III-1/依據設計構想動手實作。</p> <p>藝 1-III-6/能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>創意應用與創作：練習新增一個蘋果角色。</p>	<p>1. 能學習操作 scratch，使用資訊科技電流急急棒程式撰寫並作創意應用。</p>	<p>1. 能使用資訊科技完成與範例相同的組件。</p> <p>2. 讓學生分組討論完成作品。並檢討製作過程中的優缺點。</p>	<p>1. 讓學生實際操作 Scratch 設計「電流急急棒遊戲」的遊戲。</p> <p>2. 讓學生分組討論 Scratch 設計遊戲過程所遇到的問題，並解決。</p> <p>3. 完成「電流急急棒遊戲」的設計，並記錄探究測試的結果。</p>	<p>1. 教學 PPT 檔案</p> <p>2. 觀賞教材網站</p> <p>3. 口頭詢問</p>	1
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材							
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()人、學習障礙(3)人、情緒障礙()人、自閉症()人</p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有- (一般智能資賦優異 2 人、創造力資賦優異 1 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>身障類：</p> <p>1. 身障生學習環境調整：安排熱心且資訊能力好的同學坐旁邊，適時協助身障生操作電腦。</p> <p>2. 優生無特殊調整建議。</p> <p>資優類：</p> <p>1. 允許加速學習。</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：曾淑琴 普教老師簽名：王文豪</p>							