

嘉義縣鹿草國小 111 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	Scratch 3 小小程式設計師	課程 設計者	陳宏聰	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 <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	領導 感恩 探索 自信 合作	與學校願景呼 應之說明	1、培養學生探索科技資訊應有的良好習慣，以重健康態度愛護身體。 2、引導學生利用科技來改善生活，增進對地方的認同感，進而養成愛鄉土感恩的情懷。 3、藉由專題探究引發學習的動機，培養學生樂於學習的興趣與自信。 4、透過專題探究歷程，啟發創新思維並能與國際接軌，探索最新事物。				
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-B3 具備藝術 創作 與 欣賞 的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感 體驗 。	課程 目標	1. 培養運算思維，包含迴圈、條件式、邏輯運算等，並將其 應用 於生活中。 2. 培養觀察的能力，閱讀程式作品並 思考 改進。 3. 分析 探索 日常問題與拆解問題，培養自主 思考 的能力。 4. 學會使用 Scratch， 理解 程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。 5. 欣賞 作品，發揮想像力，在 創作 中發揮美感 體驗 表達自己的想法。				

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1~2週	一、我是小小程式設計師	<p>資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題。</p> <p>資議 t-III-1 運用 常見的資訊系統。</p>	<p>1. 認識積木式語言</p> <p>2. 認識 Scratch 操作介面</p>	<p>1. 運用 積木式語言運算思維解決問題。</p> <p>2. 運用 Scratch 操作介面資訊系統。</p>	<p>1. 口頭問答：說出程式語言的用途。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量：觀摩「貓捉老鼠」範例。</p>	<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師介紹程式設計與程式語言。 2. 教師說明積木式語言。 3. 教師說明如何取得 Scratch 線上版與離線版。 <p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生認識 Scratch 操作介面。 2. 新建專案。 3. 建立與刪除角色。 4. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。 5. 複製程式組。 6. 設定舞台背景。 7. 執行程式。 8. 儲存檔案。 9. 觀摩 Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。 <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識程式設計與程式語言。 2. 認識積木式語言。 3. 如何取得 Scratch 線上版與離線版。 4. 認識 Scratch 操作介面。 5. 新建專案。 6. 建立與刪除角色。 7. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。 8. 複製程式組。 9. 設定舞台背景。 10. 執行程式。 11. 儲存檔案。 12. 觀摩 Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。 13. 學習程式設計的優點。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請各小組發表各組的創作，分享學習 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩版 - Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體： 【Scratch 介面介紹】 3. 【Scratch 介面大考驗】 	2

						<p>心得及展示各組作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後</p> <p>3. 請小組反思與回饋意見，回應別組的報告。</p>		
第3~5週	二、孫悟空變變	<p>資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題。</p> <p>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。</p> <p>藝 1-III-2 能使用 視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>1. 角色的造型與造型區工具。</p> <p>2. 修改角色造型</p> <p>3. 設定舞台背景。</p>	<p>1. 運用造型區工具運算思維解決角色的造型問題。</p> <p>2. 分析與判讀角色，規劃策略以解決修改角色造型的問題。</p> <p>3. 能使用視覺元素和構成要素，探索創作設定舞台背景歷程。</p> <p>1.</p>	<p>1. 口頭問答：說出如何加快角色變換造型的速度。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「動物賽跑」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題)：使用本課練習成果，幫孫悟空再加三種造型，並修改程式。</p> <p>6. 學習評量(進階題)：使用本課所學，設計一個魔法使變兩個不同造型的程式。</p>	<p>【教師導學】</p> <p>1. 教師說明角色的造型與造型區工具。</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 重複變換角色造型，並改變變換的速度。</p> <p>2. 視覺暫留的原理。</p> <p>3. 認識本課重點指令。</p> <p>4. 新增孫悟空角色與刪除預設造型。</p> <p>5. 修改角色造型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。</p> <p>6. 新增不同造型、複製造型與調整順序。</p> <p>7. 編排程式讓孫悟空說話後變換造型。</p> <p>8. 設定舞台背景。</p> <p>9. 用「圖像效果」做出變身特效。</p> <p>10. 認識流程圖與基本圖形。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 認識角色的造型與造型區工具。</p> <p>2. 重複變換角色造型，並改變變換的速度。</p> <p>3. 視覺暫留的原理。</p> <p>4. 認識本課重點指令。</p> <p>5. 新增孫悟空角色與刪除預設造型。</p> <p>6. 修改角色造型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。</p> <p>7. 新增不同造型、複製造型與調整順序。</p> <p>8. 編排程式讓孫悟空說話後變換造型。</p> <p>9. 設定舞台背景。</p> <p>10. 用「圖像效果」做出變身特效。</p> <p>11. 認識流程圖與基本圖形。</p>	<p>1. 巨岩版 - Scratch 3 小小程式設計師</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>【製作遊戲腳本的概念】</p> <p>【視覺暫留】</p> <p>【看圖除錯】</p> <p>【問題拆解填填看】</p> <p>3. 【迴圈 - 測驗問答】</p>	3

						<p>12. 除錯的概念。</p> <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後 請小組反思與回饋意見，回應別組的報告。 		
第 6~8 週	三、百變造型師	<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>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 認識 Scratch 舞台座標 指定角色造型。 認識「如果」指令 	<ol style="list-style-type: none"> 觀察情境或模式中的座標關係，並用文字或符號正確表述，協助推理 Scratch 舞台座標。 能學習指定角色造型，表現創作主題。 運用「如果」指令運算思維解決問題。 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答：說出圖層的上、下關係如何調整。 操作評量：完成本課練習。 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 學習評量（除錯題）：開啟範例「兩輛車子」來除錯。 學習評量（初階題）：開啟範例「百變新造型」，完成編排程式。 學習評量（進階題）：開啟「海底配對」，完成編排程式。 	<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師說明 Scratch 舞台座標的概念。 教師說明 Scratch 圖層指令。 <p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 本課程式流程圖。 認識本課重點指令。 開啟練習檔案，編排程式： <ol style="list-style-type: none"> 學生程式開始時，指定角色造型。 學生定位角色且不可拖曳。 學生當角色被點擊時，更換造型。 學生讓帽子定位，可以拖曳到人物頭上。 學生認識「如果」指令。 學生複製程式。 學生修改程式（造型與座標）。 <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 認識 Scratch 舞台座標的概念。 Scratch 圖層指令。 本課程式流程圖。 認識本課重點指令。 開啟練習檔案，編排程式： <ol style="list-style-type: none"> 程式開始時，指定角色造型。 定位角色且不可拖曳。 當角色被點擊時，更換造型。 讓帽子定位，可以拖曳到人物頭上。 認識「如果」指令。 	<ol style="list-style-type: none"> 巨岩版 - Scratch 3 小小程式設計師 老師教學網站影音互動多媒體 <p>【座標神射手】</p> <p>【圖層概念】</p>	3

						<p>7. 複製程式。</p> <p>8. 分組合作，修改同組程式(造型與座標)。</p> <p>9. 同組一起執行程式玩玩看。</p> <p>10. 各組發表，反思自己與欣賞後回饋意見。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後</p> <p>3. 請小組反思與回饋意見，回應別組的報告。</p>		
第 9-10 週	四、 青蛙 賽跑	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>1. 認識「廣播」。</p> <p>2. 輸入的概念。</p>	<p>1. 運用「廣播」資訊系統。</p> <p>2. 運用輸入的概念運算思維解決問題。</p>	<p>1. 口頭問答：能說出廣播的使用時機。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「動物點點名」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題)：修改本課練習成果，改成 A 隊與 B 隊賽跑，用 AB 按鍵控制。</p> <p>6. 學習評量(進階題)：修改本課練習成果，改成三隊賽跑，用 123 按鍵控制。</p>	<p>【教師導學】</p> <p>1. 教師介紹「廣播」。</p> <p>2. 教師說明本課程式流程圖。</p> <p>3. 教師說明本課重點指令。</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 開啟「青蛙賽跑」編排程式：</p> <p>(1) 編排裁判貓的程式。</p> <p>(2) 編排「1 隊」青蛙的程式。</p> <p>(3) 複製「1 隊」程式到「2 隊」與修改。</p> <p>(4) 編排「2 隊」青蛙的程式。</p> <p>(5) 接收獲勝的訊息。</p> <p>(6) 「裁判貓」判斷誰贏。</p> <p>【組內共學】</p> <p>2. 認識「廣播」。</p> <p>3. 本課程式流程圖。</p> <p>4. 認識本課重點指令。</p> <p>5. 開啟「青蛙賽跑」編排程式：</p> <p>(1) 編排裁判貓的程式。</p> <p>(2) 編排「1 隊」青蛙的程式。</p> <p>(3) 複製「1 隊」程式到「2 隊」與修改。</p> <p>(4) 編排「2 隊」青蛙的程式。</p> <p>(5) 接收獲勝的訊息。</p> <p>(6) 「裁判貓」判斷誰贏。</p>	<p>1. 巨岩版 - Scratch 3 小程序設計師</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>【廣播概念】</p> <p>【輸入互動連連看】</p>	2

						<p>(7) 分組合作，一起修改程式成三對賽跑，同組三人一起競賽執行程式玩玩看。</p> <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後，反思自己作品，嘗試修改程式，例如：加入音效。 回饋意見，回應別組的報告。 		
第 11~13 週	五、 防疫 小尖 兵	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 用 Scratch 做動畫 動畫劇情 完成第一個場景 	<ol style="list-style-type: none"> 運用 Scratch 資訊系統做動畫。 製作 動畫劇情圖稿以呈現設計構想。 能學習 多元媒材與技法，完成第一個場景表現創作主題。 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答：說出按鈕的設計方法。 操作評量：完成本課練習。 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。 學習評量(除錯題)：開啟範例「自我介紹」來除錯。 學習評量(初階題)：開啟範例檔案，編排程式完成「洗手五步驟」動畫。 學習評量(進階題)：開啟範例檔案，設計一個「北風和太陽」的動畫。 	<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師介紹用 Scratch 做動畫的概念。 教師說明製作動畫的步驟。 <p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 知道如何在切換場景時，加上轉場效果。 本課程式流程圖。 認識本課重點指令。 認識動畫劇情。 開啟練習檔案與匯入角色。 編排程式，完成第一個場景： <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 用 Scratch 做動畫的概念。 製作動畫的步驟。 知道如何在切換場景時，加上轉場效果。 本課程式流程圖。 認識本課重點指令。 認識動畫劇情。 開啟練習檔案與匯入角色。 編排程式，完成第一個場景： <ol style="list-style-type: none"> 片頭動畫與按鈕設計。 場景 1：勤洗手。 <ol style="list-style-type: none"> 各組合作完成程式。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 請各小組發表各組的創作，分享學習 	<ol style="list-style-type: none"> 巨岩版 - Scratch 3 小程序設計師 老師教學網站影音互動多媒體 <p>【製作動畫的舞台與角色】</p>	3

						<p>心得及展示各組作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後，反思自己作品，嘗試修改程式。</p> <p>3. 回饋意見，回應別組的報告。</p>	
第 14~15 週	六、 終極 密碼	<p>資議 t-III-1 運用 常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題。</p>	<p>1. 認識「亂數」與「變數」。</p> <p>2. 設定變數</p>	<p>1. 運用「亂數」與「變數」資訊系統。</p> <p>2. 運用運算思維解決變數設定問題。</p>	<p>1. 口頭問答：說出什麼是亂數。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量（除錯題）：開啟範例「九九乘法問答」來除錯。</p> <p>5. 學習評量（初階題）：修改本課練習成果，新增一個「猜題次數」的變數，並編排相應程式。</p> <p>6. 學習評量（進階題）：設計一個抽座號的程式，每按下空白鍵，就從 1~25 數字中，抽取一個號碼。</p>	<p>【教師導學】</p> <p>1. 教師介紹「亂數」。</p> <p>2. 教師介紹「變數」。</p> <p>3. 教師介紹本課程式流程圖。</p> <p>4. 教師說明本課重點指令。</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 學生編排程式：</p> <p>(1) 設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。</p> <p>(2) 在背景編排共通程式。</p> <p>(3) 判斷詢問的答案是否等於、大於或小於「終極密碼」。</p> <p>2. 認識 2 選 1 條件式的程式邏輯。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 認識「亂數」。</p> <p>2. 認識「變數」。</p> <p>3. 本課程式流程圖。</p> <p>4. 認識本課重點指令。</p> <p>5. 編排程式：</p> <p>(1) 設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。</p> <p>(2) 在背景編排共通程式。</p> <p>(3) 判斷詢問的答案是否等於、大於或小於「終極密碼」。</p> <p>6. 認識 2 選 1 條件式的程式邏輯。</p> <p>7. 一起和同學合作互動，玩玩看。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後，反思自己作品，嘗試修改程式。</p>	<p>1. 巨岩版 - Scratch 3 小小程式設計師</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>【什麼是變數】</p> <p>【條件式流程圖填空遊戲】</p>

						3. 回饋意見，回應別組的報告。	
第 16~17 週	七、 英打 問答	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>1. 認識邏輯運算</p> <p>2. 字串的設計</p>	<p>1. 運用邏輯運算資訊系統。</p> <p>2. 運用運算思維解決字串的設計問題。</p>	<p>1. 口頭問答：能說出「不成立」的邏輯。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「躲避球」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題)：修改本課練習成果，讓大象說出「你總共答對?題」。</p> <p>6. 學習評量(進階題)：修改本課練習成果，讓每次出題為 3 個字母，都正確才算答對。</p>	<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師說明邏輯運算「且」、「或」與「不成立」。 教師說明本課程式流程圖。 教師說明本課重點指令。 <p>【學生自學】</p> <p>編排程式：</p> <ol style="list-style-type: none"> 大象的動畫。 新增變數「字母」、「答對」、「答錯」、「編號」。 變數初始化。 出題詢問使用者輸入，並拆解字串，比對「詢問的答案」與「字母」變數。 編排答對程式。 編排答錯程式。 編排打字結果程式。 讓大象說出得分。 加入音效。 認識擴充功能-文字轉語音。 <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 認識邏輯運算「且」、「或」與「不成立」。 本課程式流程圖。 認識本課重點指令。 編排程式： <ol style="list-style-type: none"> 大象的動畫。 新增變數「字母」、「答對」、「答錯」、「編號」。 變數初始化。 出題詢問使用者輸入，並拆解字串，比對「詢問的答案」與「字母」變數。 編排答對程式。 編排答錯程式。 	<p>1. 巨岩版 - Scratch 3 小小程式設計師</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>

						<p>(7) 編排打字結果程式。 (8) 讓大象說出得分。 (9) 加入音效。 (10) 認識擴充功能-文字轉語音。</p> <p>【組間互學】 1. 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後，反思自己作品，嘗試修改程式。 3. 回饋意見，回應別組的報告。</p>	
第 18~20 週	八、 打鼓 達人	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>1. 認識分身</p> <p>2. 認識音樂擴充功能。</p> <p>3. 製作計時器。</p>	<p>1. 運用 Scratch 資訊系統設計分身。</p> <p>2. 能探索並使用音樂擴充功能，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。</p> <p>3. 運用運算思維解決製作計時器問題。</p>	<p>1. 口頭問答：說出身是什麼。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「下雪」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題)：修改本課練習成果，將計時 30 秒改為倒數計時 30 秒。</p> <p>6. 學習評量(進階題)：修改本課練習成果，再增加一個「空節拍」的角色，與左節拍的位置相同，用「空白鍵」來打拍子。</p>	<p>【教師導學】 1. 教師介紹分身。 2. 教師說明擴充功能-音樂。 3. 教師說明本課程式流程圖。 4. 教師說明本課重點指令。</p> <p>【學生自學】 編排程式： (1) 建立變數「分數」、「生命」、「時間」。 (2) 隨機產生左節拍的分身。 (3) 左節拍由上往下掉落。 (4) 節奏正確條件一與得分。 (5) 節奏正確條件二與得分。 (6) 完成右節拍程式。 (7) 編排左鼓、右鼓的程式。 (8) 編排恐龍的動畫與背景程式。</p> <p>【組內共學】 1. 認識分身。 2. 認識擴充功能-音樂。 3. 本課程式流程圖。 4. 認識本課重點指令。 5. 編排程式： (1) 建立變數「分數」、「生命」、「時間」。 (2) 隨機產生左節拍的分身。 (3) 左節拍由上往下掉落。</p>	<p>1. 巨岩版 - Scratch 3 小程序設計師</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>3. 【分身的概念】</p>

						<p>(4) 節奏正確條件一與得分。 (5) 節奏正確條件二與得分。 (6) 完成右節拍程式。 (7) 編排左鼓、右鼓的程式。 (8) 編排恐龍的動畫與背景程式。 6. 和同學一起執行程式玩玩看，反思看看單人遊戲和二人遊戲的不同</p> <p>【組間互學】 1. 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後，反思自己作品，嘗試修改程式。 3. 回饋意見，回應別組的報告。</p>	
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 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：官易祺</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：陳宏聰</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。