

嘉義縣柳溝國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

| 年級 | 五年級 | 年級課程 主題名稱 | 創新科技 | 課程 設計者 | 楊仁福 | 總節數/學期 (上/下) | 21/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 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) 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。 <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 | 生態 創藝 品格 英語 | 與學校願景呼應之說明 | 一、 透過探究歷程與成果分享，啟發創新思維並培養探究能力與問題解決的能力。 二、 善用數位科技創新未來生活。 | | | | |
| 總綱 核心素養 | 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。 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 | 一、學習科技的基本知識與技能並培養正確的觀念、態度及工作習慣，因應日常生活情境。 二、善用科技知能以進行創造、設計、批判、邏輯、運算等思考能力。 三、整合理論與實務以解決問題和滿足需求，啟發基本科技素養能力，以培養生活中的美感體驗。 | | | | |

| 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) | 學習活動 (教學活動) | 教學資源 | 節數 |
|----------------|----------|---|--|---|---|---|--|----|
| 第(1)週 - 第(5)週 | 1. 電腦好朋友 | 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 | 1. 電腦硬體系統構造及平台。 2. 各種作業系統及行動載具。 | 1. 了解常見電腦硬體及系統平台之基本功能操作。 2. 學會使用與維護常見系統平台。 3. 了解常見網路設備與行動裝置之功能。 4. 學習健康的數位使用習慣。 5. 了解正確及安全的資訊科技之使用原則。 6. 能利用電腦自主學習 Windows、Linux、macOS、Raspberry Pi、Android、iso 等各種作業平台。 | 1. 能說出電腦構造及系統平台名稱。 2. 會使用系統作業平台。 3. 了解網路結構。 4. 健康的 3c 使用習慣。 5. 了解資安及資訊倫理。 6. 能自主學習及分享穿戴裝置與應用的心得。 | 1. 電腦硬體構造及作業系統基本操作課程理念：主機、銀幕、鍵盤、滑鼠；Windows、Linux、macOS、Raspberry Pi、Android、iso 等基礎操作與設定。 【教師導學】 (1) 閱覽維基百科的作業系統定義：作業系統是管理電腦硬體與軟體資源的電腦程式，同時也是電腦系統的核心與基石。 (2) 硬體及作業系統發展歷史，配合圖片與影片解說。 (3) 體驗 Linux 作業系統的操作環境與常用軟體。 (4) 了解商業軟體與自由軟體的差異，自由軟體的定義、授權與取得方式。 2. 認識及基礎操作行動載具【教師導學】 (1) 認識常見行動載具的型式與作業系統分類。 (2) 平板電腦體驗活動(宣導網路倫理、資訊安全與視力保健、帳號與無線網路設定、輸入法安裝設定)。 3. 觀看教學影片或查詢網路上有關電腦構造及作業系統知識，學習相關技能。【學生自學】 4. 分組討論行動裝置影音傳輸的方式。【組間互學】 5. 分組報告：分享穿戴裝置與應用，各組按照報告順序使用投放螢幕方式進行分組報告。【組間互學】 | https://isafe.moe.edu.tw/ https://learning.cloud.edu.tw/onlinelearning/ | 5 |
| 第(6)週 - 第(10)週 | 2. 數位攝影機 | 科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 | 1. 攝影機演進史。 2. 數位攝影機構造及使用說明。 3. 影音編輯軟體的操作與應用。 4. 雲端服務或工具的使用。 | 1. 了解攝影機的進化史。 2. 了解數位相機的外觀構造、功能與基礎使用方法，如開關位置、快門、閃光燈、遠近調整、照片瀏覽、照片刪除、錄影、自拍鈕等功能，以及手持數位相機的正確姿勢等。 3. 學會將拍攝檔案儲存於資訊設備或上傳雲端。 4. 會使用手機、平板或數位相機的拍攝功能，自行操作學習拍攝，並運用於日常生活中。 5. 與他人分享自己拍的照片和影片。 | 1. 說出相機構造及進化史。 2. 學會使用數位攝影機方法。 3. 能開啟相機檔案並將檔案傳輸至電腦硬碟或雲端。 4. 會使用影像軟體完成創意圖稿。 5. 能回家自主學習拍攝，並利用資訊科技分享自己學習攝影的心得及秀出自己的作品。 | 1. 以維基百科介紹相機的演進歷史。以實物簡介數位相機，並展示學生帶來的各種不同的數位相機，讓學生從外觀、配件及運作方式來比較數位相機與傳統相機的異同。【教師導學】 2. 透過操作「快門按鈕」及「自拍定時器使用數位相機的自拍與錄影功能。【教師導學】 3. 用 USB 傳輸來進行檔案的傳輸、儲存。 4. 觀看教學影片或查詢網路上有關數位攝影機及手機平板等拍攝功能及操作方法，自主學習相關拍攝技能及上傳電腦或雲端。【學生自學】 5. 範利用麥克風和錄音軟體錄製音效檔案，並讓學生實際操作錄製個人自我介紹。【組內共學】 6. 舉辦「班級影音展」，透過主題與情境訂定，讓學生精進攝影技巧，並合作分享。【組間互學】 | https://www.youtube.com/watch?v=eQd9yX1-2sc | 5 |

| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|---|--------------------------|----------|
| <p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p> | <p>3. 數位影像編修</p> | <p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> | <p>1. PhotoCap 6.0 軟體簡介，下載與安裝。 2. PhotoCap 6.0 編輯技巧。</p> | <p>1. 學會下載與安裝 PhotoCap6.0 軟體。 2. 會使用 PhotoCap6.0 軟體進行影像軟體編輯、操作的設定，結合文字、圖畫工具等完成創意圖稿的編輯。 3. 會利用 PhotoCap6.0 的教學手冊，或網路上的 PhotoCap6.0 教學，自主學習 PhotoCap6.0 的各項編輯技能。</p> | <p>1. 學會 PhotoCap6.0 軟體下載與安裝。 2. 會使用 PhotoCap6.0 編技巧學習影像軟體輯、操作的設定，結合文字、圖畫工具等完成創意圖稿的編輯。 3. 能在家自主學習 PhotoCap6.0 的各項編輯技能分享自己的製作成果。</p> | <p>1. PhotoCap6.0 軟體簡介，下載與安裝，基本功能操作。【教師導學】 2. 觀看教學影片或查詢網路上有關 PhotoCap6.0 軟體功能及操作編修影像的操作方法，自主學習相關影像、文字及圖畫技巧。【學生自學】 3. 學習匯入照片，加入照片特效，製作生活寫真書。學習透過指定數量與造型，拖拉小拼圖，瞭解圖層概念，做出酷炫相片拼貼。【學生自學】【組內共學】 4. 學習透過利用批次縮圖頁功能，製作漂亮的合輯效果及大頭貼照片。統整人像美容效果、外框特效，並應用文字與對話框物件，製作獨特的風格照片。 【組間互學】</p> | <p>PhotoCap6.0 的教學手冊</p> | <p>5</p> |
| <p>第 (16) 週 - 第 (21) 週</p> | <p>4. 影音奧斯卡</p> | <p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 視 E-III-2 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> | <p>1. 威力導演剪輯下載及安裝、操作介紹。 2. 威力導演使用編輯技巧。</p> | <p>1. 學會應用影音專案製作的流程，包含：企劃、腳本設計、素材蒐集、剪輯、配音、轉檔等程序，並瞭解如何完整的影音專案企劃應包含的項目。 2. 嘗試應用數位科技創作形式，從事發表活動。 3. 課餘會利用威力導演剪輯手冊，或網路上的威力導演剪輯教學，自主學習影音編輯技能，並與他人分享自己的創作。</p> | <p>1. 威力導演剪輯下載及安裝、操作： (1) 威力導演剪輯下載及安裝、操作。 (2) 能與同儕分工合作運用不同媒材，完成專案企畫。 (3) 能利用多元媒體素材創作。 2. 能利用自主學習的技巧，編輯影片並分享自己成果。 3. 能在課餘之後利用時間自主學習影音編輯技巧，並與他人分享自己的創作。</p> | <p>1. (1) 威力導演剪輯下載及安裝、操作簡介。(2) 透過動畫及文字敘述，學習「腳本」的角色，包括拍攝及剪輯、後製都必須照著腳本的內容進行。瞭解除了作為拍攝藍圖之外，腳本也是團隊人員溝通合作及管制進度的重要依據。(4) 練習搖鏡(PAN)、變焦 ZOOM 等取景技巧。(5) 學習利用素材將影片剪輯與接合。(6) 學習製做濾鏡特效、轉場特效及字幕，並將影片進行轉檔。(7) 製作專輯影片光碟，將學生進行分組，說明各組必須完成的 2 分鐘影音專案內容，包含聲音(旁白、背景音樂)、圖片(相片)、影片等多元媒體素材。【教師導學】 2. 觀看教學影片或查詢網路上有關威力導演剪輯下載及安裝、操作方法，自主學習相關威力導演使用編輯影像剪輯、配音、轉檔技巧並應用。【學生自學】 2. 分組實際製作企畫，內容需包含：主題、對象、劇情大綱、工作進度、所需資源、團隊成員及分工、並讓各組進行專案企畫討論。【組內共學】 3. 各組上台 報告企畫內容學習匯入要編輯的檔案與素材。【組間互學】</p> | <p>威力導演剪輯手冊</p> | <p>6</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(21)節 (以連結資訊科技議題為主)</p> | | | | | | | |
| <p>特教需求學生課程調整</p> | <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()人、情緒障礙()人、自閉症(2)人[五甲一位、五乙一位](/人數) ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 【五甲】1. 課堂欲進行之教學活動，相關規則於說明後請確認該生理解。 2. 若為分組課程，可考慮讓該生擔任組長一職，藉由承擔責任建立其自信心，並進一步加強其表達和同儕互動能力。 3. 相關評量或作業，可視該生綜合表現之能力機動調整其份量或難易度。</p> | | | | | | | |

【五乙】1.課堂欲進行之教學活動，相關規則於說明後請確認該生理解。
2.相關評量或作業，可視該生綜合表現之能力機動調整其份量或難易度。

特教老師姓名：吳茲青

普教老師姓名：楊仁福

吳茲青
楊仁福

嘉義縣柳溝國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

| | | | | | | | |
|--------------|---|-------------------|------------|---|-------------|-----------------|------------|
| 年級 | 五年級 | 年級課程 主題名稱 | 創新科技 | 課程 設計者 | 楊仁福 | 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 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) 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。 <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 | 生態 創藝 品格 英語 | 與學校願景呼應之說明 | | 一、 透過探究歷程與成果分享，啟發創新思維並培養探究能力與問題解決的能力。 二、 善用數位科技創新未來生活。 | | | |
| 總綱 核心素養 | 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。 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 | 一、 學習科技的基本知識與技能並培養正確的觀念、態度及工作習慣，因應日常生活情境。 二、 善用科技知能以進行創造、設計、批判、邏輯、運算等思考能力。 三、 整合理論與實務以解決問題和滿足需求，啟發基本科技素養能力，以培養生活中的美感體驗。 | | | |
| 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) | 學習活動 (教學活動) | 教學資源 節數 |

| | | | | | | | | |
|---|-------------------|--|--|--|--|--|---|----------|
| <p>第 (1) 週 - 第 (5) 週</p> | <p>1. 小貓咪玩程式</p> | <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> | <p>1. 積木式程式設計軟體。 2. Scratch 2.0 操作手冊。</p> | <p>1. 明瞭積木程式設計軟體 Scratch2.0 操作程序性的問題解決方法。 2. 使用 Scratch2.0 解決簡單問題表示方法。 3. 學會使用 Scratch2.0 程式各項工具之功能與操作。 4. 學會 Scratch2.0 程式設計之基本應用。 5. 能使用均一平台 Scratch 教學影片自主學習，創作更多的作品發表及分享自己的創作。</p> | <p>1. 會應用舞台、背景，角色、造型，依照教師的範例用不同的背景和角色運行相同的積木。 2. 學會可以使用多個角色，分別用不同的位置變化的積木讓角色動起。 3. 讓角色(1)旋轉、讓角色(2)繞著舞台四周不斷走。 4. 知道圖片可透過外部的編輯軟體處理，也可以從網站下載。 5. 能利用均一平台自主學習發表及分享自己的創作。</p> | <p>1. 積木式程式設計軟體：認識積木式程式設計軟體的操作環境與積木所代表的意義。以 Scratch 為範例，認識舞台、背景，角色、造型，依照教師的範例用不同的背景和角色運行相同的積木。【教師導學】 2. 讓角色動起來：了解角色位置的變化可以產生運動的效果。以 Scratch 為範例，可以使用多個角色，分別用不同的位置變化的積木讓角色動起來，必要時可以加上延遲。【教師導學】 6. 觀看 Scratch 教學影片或查詢網路上有關積木程式設計軟體 Scratch2.0 操作程序性的問題解決方法，自主學習 Scratch2.0 程式各項工具之功能與操作。 【學生自學】 3. 永不停止的變動：各類型的積木式程式設計軟體都會有「重複執行」的積木，透過這種積木可以讓讓動畫永不停止。讓角色旋轉、讓角色繞著舞台四周不斷走。【組內共學】 4. 角色造型或舞台背景的处理：圖片可透過外部的編輯軟體處理，也可以從網站下載。造型編輯器的操作、上傳造型檔案、畫新背景、上傳背景檔案。 5. 各組發表及分享自己的創作。【組間互學】</p> | <p>均一平台 Scratch 教學影片</p> | <p>5</p> |
| <p>第 (6) 週 - 第 (10) 週</p> | <p>2. 打怪的異想世界</p> | <p>資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> | <p>1. 健康的數位使用習慣。 2. 積木式程式設計軟體 Scratch2.0 操作手冊。</p> | <p>1. 擁有健康的數位使用習慣。 2. 透過動畫製作，各人物的交替表現，熟練拆解問題的方法。 3. 活用演算法中的重複技巧，用 Scratch 製作網路沉迷宣導動畫。 4. 解決程序性的問題方法並應用。 5. 能使用均一平台 Scratch 教學影片自主學習，創作更多的作品，並發表及分享自己的創作。</p> | <p>1. 能夠自主健康適時使用數位學習，不會網路沉迷。 2. 會用 Scratch2.0 製作網路沉迷宣導動畫。 3. 學會修改動畫角色、背景與對話。 4. 會用歷史故事、童話故事或課文、唐詩宋詞等進行動畫。 5. 能利用網路資源自主學習，並發表及分享自己的創作。</p> | <p>1. 觀看 Scratch 教學影片或查詢網路上有關積木程式設計軟體 Scratch2.0 操作程序性的問題解決方法，自主學習 Scratch2.0 程式各項修改動畫角色、背景與對話之功能與操作。【學生自學】 2. 網路沉迷宣導動畫創作：展示網路沉迷相關影片。討論網路沉迷的種類、影響與如何預防、治療。全班共同蒐集 Scratch 製作網路沉迷宣導動畫需要材料，並討論架構。【組內共學】 3. 依據上次討論的結果，教師事先將角色和架構(部分程式)，給予特定的 Scratch 範本。【組內共學】 4. 學生修改動畫角色、背景與對話。部分角色以重複積木讓動畫活潑。【組內共學】 5. 請學生以歷史故事、童話故事或課文、唐詩宋詞等進行動畫。【組內共學】 6. 發表及分享自己的創作。【組間互學】</p> | <p>教育部全球資安素養網 均一平台 Scratch 教學影片</p> | <p>5</p> |

| | | | | | | | | |
|--|------------------------|--|---|---|---|--|---|----------|
| <p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p> | <p>3. 電流急急棒和猜拳遊戲</p> | <p>資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> | <p>1. 積木式程式設計軟體。 2. Scratch 2.0 操作手冊。</p> | <p>1. 學習 Scratch2.0 程式設計之基本應用。 2. 學會程序性的問題解決方法及運用。 3. 能使用均一平台 Scratch 教學影片自主學習，創作更多的作品，並發表及分享自己的創作。</p> | <p>1. 活用演算法中的分支和重複技巧，用 Scratch 製作電流急急棒。 2. 活用演算法中的分支和重複技巧，用 Scratch 製作猜拳遊戲。 3. 能利用網路資源自主學習，並發表及分享自己的創作。</p> | <p>1. 教師介紹設計電流急急棒相關資源。【教師導學】 2. 觀看 Scratch2.0 教學影片或查詢網路上有關積木程式設計軟體 Scratch2.0 演算法中的分支和重複技巧，自主學習 Scratch2.0 程式製作電流急急棒、及猜拳遊戲。【學生自學】 3. 用 Scratch 製作電流急急棒。【組內共學】 (1) 觀看電流急急棒的範例。 (2) 繪製背景圖。 (3) 設定機關。 (4) 設定主角的動作。 3. 用 Scratch 製作猜拳遊戲。【組內共學】 (1) 繪製流猜拳遊戲的流程圖。 (2) 用 Scratch 完成電腦必勝的猜拳遊戲。 (3) 用 Scratch 完成公平的猜拳遊戲。 4. 各組發表及分享自己的創作。【組間互學】</p> | <p>均一平台 Scratch 教學影片-電流急急棒</p> | <p>5</p> |
| <p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p> | <p>4. 射擊蝙蝠和猴子接香蕉遊戲</p> | <p>資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> | <p>1. 積木式程式設計軟體。 2. Scratch 2.0 操作手冊。</p> | <p>1. 學會活用演算法中的分支和重複技巧，Scratch 製作射擊蝙蝠遊戲。 2. 學會活用演算法中的分支和重複技巧，用 Scratch 製作猴子接香蕉遊戲。 3. 能利用網路教學資源自主學習，學會程序性的問題解決方法簡介應用並發表及分享自己的創作。</p> | <p>1. 活用演算法中的分支和重複技巧，用 Scratch 製作射擊蝙蝠遊戲。 2. 用 Scratch 活用演算法中的分支和重複技巧，製作猴子接香蕉遊戲。 3. 能利用網路資源自主學習，並發表及分享自己的創作。</p> | <p>1. 教師介紹 Scratch 設計製作製作射擊蝙蝠遊戲、及猴子接香蕉遊戲相關資源。【教師導學】 2. 觀看均一平台 Scratch 教學影片或查詢網路上有關積木程式設計軟體 Scratch2.0 程式演算法中的分支和重複技巧，製作製作射擊蝙蝠遊戲、及猴子接香蕉遊戲。【學生自學】 3. 各組學生討論及製作射擊蝙蝠遊戲【組內互學】 (1) 讓蝙蝠繞著圓飛。 (2) 飛鏢在舞台的正中央。 (3) 由滑鼠的位置控制飛鏢的射向，按下 a 鍵發射。 (4) 飛鏢不是立刻到達，而是有動畫上的延遲。 (5) 射中就結束遊戲。 3. 各組學生討論及製作猴子接香蕉遊戲【組內互學】 (1) 以重複改變 Y 座標讓香蕉由上往下移動。 (2) 讓左右按鍵可以控制猴子水平移動。 (3) 當香蕉碰到猴子分數加一。 (4) 當香蕉碰到地板遊戲結束。 (5) 以亂數決定香蕉的 X 座標，可重新再出現新的香蕉。 3. 各組發表及分享自己的創作。【組間互學】</p> | <p>均一平台 Scratch 教學影片-射擊蝙蝠、猴子吃香蕉遊戲</p> | <p>5</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 type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症(2)人[五甲一位、五乙一位](/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>【五甲】1. 課堂欲進行之教學活動, 相關規則於說明後請確認該生理解。 2. 若為分組課程, 可考慮讓該生擔任組長一職, 藉由承擔責任建立其自信心, 並進一步加強其表達和同儕互動能力。 3. 相關評量或作業, 可視該生綜合表現之優弱勢能力機動調整其份量或難易度。</p> <p>【五乙】1. 課堂欲進行之教學活動, 相關規則於說明後請確認該生理解。 2. 相關評量或作業, 可視該生綜合表現之優弱勢能力機動調整其份量或難易度。</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名: 吳茲青 普教老師姓名: 楊仁福</p> <p style="text-align: right;">吳茲青 楊仁福</p> |

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。