

嘉義縣興中國小 112 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 | 興中有數數在興中 3 | | | 課程設計者 | 林欣欣 | 總節數/學期 | 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 (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) <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 | 健康、品格、博學、美感 | | 與學校願景呼應之說明 | 1、透過實際操作，引發學生主動探索和深思的態度，並培養學生數學閱讀能力，進而提昇系統思考及解決問題的能力。 2、發展學生表達、溝通、分享、尊重他人的知能。 3、學習團隊合作精神，養成討論、凝聚共識的能力。 4、藉由操作不同類型的數學遊戲，拓展學生視野，並感受數學多元的趣味。 | | | | | | |
| 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-A3 具備擬定計畫與實作能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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. 從探索各類數學的體驗活動中，養成學生主動思考的態度，進而培養系統思考及解決問題的能力，藉以處理日常生活中的數學問題。 2. 透過遊戲操作與討論，能運用創新思考的方式，解決生活中面臨的困境。 3. 透過實際教具的操作、分組競賽的過程，讓學生能養成樂於與人互動，尊重與接納他人的感受，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) | 學習活動(教學活動) | | | 教學資源 | 節數 |
| 第(1)週-第(5)週 | 數字拉密 | 數學/n-III-3 認識因數、倍數、質數、最大公因數、最小公倍數的意義、計算與應用。 綜合/2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 | 1. 因數和倍數、公因數和公倍數的意義。 2. 分類活動：「住在哪裡好？」。 3. 遊戲：「數字拉密」。 4. 學習單及學習回饋單 | 1. 理解「因數、倍數」與「公因數、公倍數」的意義。 2. 運用數學知能，解決遊戲時所面臨的問題。 3. 小組活動時，展現合宜的互助合作與溝通，並樂於發表與聆聽他人的發言。 4. 完成學習單及學習回饋單。 | 1. 能完成因材網的自學。 2. 能理解並說出因數和倍數、公因數和公倍數的意義，應用於遊戲中。 3. 能正確理解遊戲規則並完成比賽。 4. 能與組員互助合作完成活動，並樂於發表心得及聆聽他人的發言。 5. 能以學習單及學習回饋單，記錄自己的學習收穫與反思。 | 學生自學 利用「因材網」複習因數和倍數的學習內容。 活動一、分類活動：「住在哪裡好？」 教師導學 ★分類活動說明： 1. 發給每組 1~30 的數字代幣，將數字代幣分為二類，並說說看是怎麼分的？ 2. 待學生發現「偶數」有「2 的()倍」特徵後，即可引導學生做命名活動，接著引導出「倍數」的正式名稱。 組內共學 4. 發給每組 3 種不同顏色毛根 6 根。請小組討論看看，要如何將 2 的倍數再分為二類？ 5. 請學生從代幣中找出「2 的倍數」和「5 的倍數」來，並利用毛根將他們的分類標示出來。 6. 請小組討論：10、20、30 放在二種顏色毛根的中間位置是代表甚麼意義？ 組間互學 7. 每組派同學上台發表分類方法及步驟 6 的意義，鼓勵組間同學主動舉手發問。 教師導學 8. 教師統整概念，並針對錯誤分類做澄清，藉機帶入文氏圖概念（集合&交集） 活動二、遊戲：「數字拉密」 ★遊戲規則 1. 每組 4 人。 2. 「倍數指令牌」與「數字牌」洗牌後，每人發「倍數指令牌」4 張和「數字牌」6 張。其餘「數字牌」放置中間作為共用牌。 3. 每人手中共有 10 張牌，率先將 10 張牌全部打出者勝利。 4. 「數字拉密」的組合與出牌原則： (1) 需要 1 張以上倍數指令牌 和 3 張以上的數字牌。 (2) 數字牌可以重複出現，但倍數指令牌不得重複。 (3) 數字牌可更換組合(挪到其他組合)，倍數指令牌不能更換組合。 (4) 數字牌要符合倍數指令牌的倍數關係，依出牌順序向右側排列即可。 (5) 多張倍數指令牌要注意其對應關係，且在左側按照倍數大小排列。 學生自學 1. 教師將遊戲規則製成 PPT，學生各自使用平板閱讀，並針對不懂的地方畫上記號。 組內共學 | | | *數字代幣 30 個。 *每組 3 種顏色的毛根共 6 根。 *教師自製遊戲規則 PPT *學生平板 | 5 |

| | | | | | | | |
|--------------------|---------------|--|--|---|---|---|---|
| | | | | | | <p>2. 各組發下「倍數指令牌」與「數字牌」，小組認識牌的組合與出牌原則，接著共同討論遊戲規則。</p> <p>組間互學</p> <p>3. 小組對於規則還有不明白的部份提出來全班討論。</p> <p>教師導學</p> <p>4. 教師統整遊戲規則的討論，若學生有不清楚再示範玩法及說明。</p> <p>組間互學</p> <p>5. 全班依據能力分成四組遊戲組 (A-D)，遊戲組均來自不同小組但程度相近的學生，若獲勝則可為自己的小組加分。</p> <p>組內共學</p> <p>6. 進行四回合後，回原來自己的小組，討論獲勝的祕訣。</p> <p>組間互學</p> <p>7. 再回到遊戲組繼續比賽。</p> <p>學生自學</p> <p>8. 遊戲結束後，學生完成學習單及學習回饋單。</p> <p>教師導學：</p> <p>9. 教師請學生上台發表心得感想；統整並給予回饋。</p> | <p>*數字牌及倍數指令牌。</p> <p>*學習單及學習回饋單</p> |
| <p>第(6)週—第(9)週</p> | <p>長得像的圖形</p> | <p>數學/ s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。</p> <p>綜合/2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> | <p>1. 「相似圖形」之先備具體心像。</p> <p>2. 「角度相等、邊長成比例的形狀為相似圖形」的概念。</p> <p>3. 遊戲：「看誰記得多」</p> <p>4. 遊戲：「先搶先贏」遊戲</p> <p>5. 學習單及學習回饋單</p> | <p>1. 發展「相似圖形」之先備具體心像。</p> <p>2. 透過分類與比較，掌握「角度相等、邊長成比例的形狀為相似圖形」的概念，並能運用於日常生活中。</p> <p>3. 小組活動時，展現合宜的互助合作與溝通，並樂於發表與聆聽他人的發言。</p> <p>4. 完成學習單及學習回饋單。</p> | <p>1. 能完成因材網的自學。</p> <p>2. 能理解「三角形的相似形」概念並具備心象。</p> <p>3. 能透過分組實作的觀察、相互比較角的大小和邊的長短，找出直角三角形的共同特徵，並加以分類與說明。</p> <p>4. 能與組員互助合作完成活動，並樂於發表心得及聆聽他人的發言。</p> <p>5. 能以學習單及學習回饋單，記錄自己的學習收穫與反思。</p> | <p>學生自學</p> <p>1. 利用「因材網」複習「以邊與角的特徵認識特殊三角形」。</p> <p>2. 活動進行前先把附件的所有圖卡剪好，並練習分類收納。</p> <p>活動一、分類初體驗</p> <p>教師導學</p> <p>1. 教師請學生拿出附件一的圖形，讓學生說說看，這些圖形是什麼形狀？</p> <p>2. 再請學生分分看，可以把 12 種的直角三角形分成幾堆，並說明分類的理由。</p> <p>3. 學生上台發表分類的理由，全班同學及教師共同檢核分類是否正確。</p> <p>活動二、分類再體驗：三角家族</p> <p>組內共學</p> <p>1. 小組進行三角形三個角的比較，依據三個角是否相等，建立三角形家族。</p> <p>2. 小組將這些有三個角相等的直角三角形分成一堆，讓他們觀察除了三個角相等之外，還有沒有其他的發現？</p> <p>教師導學</p> <p>3. 教師歸納總結：像這樣三個角相等，只是邊長變大或變小的直角三角形，我們都把它們歸成同一家族，請學生猜猜看數學分類上的名字，再告知數學名稱為「相似形」。</p> <p>活動三、遊戲：「看誰記得多？」</p> <p>★遊戲規則</p> <p>1. 三人一組，兩人pk，一人當裁判。</p> <p>2. 先將附件的12種形狀進行相似圖形的分類，並說明相似的條件。</p> <p>3. 兩人1組，將12張圖卡蓋牌，均勻洗牌後，排成4列(1列3張)。</p> <p>4. 猜拳，贏得的同學，先翻牌，一次可以翻2張，如果同時翻出相似圖形，則收回2張，如果，沒有同時翻出相似圖形，則將2張圖卡恢復蓋牌。</p> <p>5. 1張牌計1分，總分最高者為贏家。</p> <p>學生自學</p> <p>1. 教師將遊戲規則製成 PPT，學生各自使用平板閱讀，不懂的地方畫上記號。</p> <p>組內共學</p> <p>2. 小組共同討論遊戲規則。</p> <p>組間互學</p> <p>3. 小組對於規則還有不明白的部份提出來全班討論。</p> <p>教師導學</p> <p>4. 教師統整遊戲規則的討論，若學生有不清楚再示範玩法及說明。</p> <p>組間互學</p> <p>5. 全班依據能力分成四組遊戲組 (A-D)，遊戲組均來自不同小組但程度相近的學生，若獲勝則可為自己的小組加分。</p> <p>教師導學：</p> <p>6. 教師請學生上台發表心得感想；統整並給予回饋。</p> | <p>*遊戲卡</p> <p>*圖形卡</p> <p>*教師自製遊戲規則 PPT</p> <p>*學生平板</p> |

| | | | | | | | | |
|--------------------------|---------------------|---|---|---|--|--|--|----------|
| | | | | | | <p>活動四、遊戲：「先搶先贏」</p> <p>學生自學</p> <p>1. 教師將遊戲規則製成 PPT，學生各自使用平板閱讀，不懂的地方畫上記號。</p> <p>組內共學</p> <p>2. 小組共同討論遊戲規則。</p> <p>組間互學</p> <p>3. 小組對於規則還有不明白的部份提出來全班討論。</p> <p>教師導學</p> <p>4. 教師統整遊戲規則的討論，若學生有不清楚再示範玩法及說明。</p> <p>組間互學</p> <p>5. 全班依據能力分成四組遊戲組 (A~D)，遊戲組均來自不同小組但程度相近的學生，若獲勝則可為自己的小組加分。</p> <p>學生自學 遊戲結束後，學生完成學習單及學習回饋單。</p> <p>教師導學：</p> <p>6. 教師請學生上台發表心得感想；統整並給予回饋。</p> | <p>*教師自製 遊戲規則 PPT *學生平板 *學習單及 學習回饋 單</p> | |
| <p>第 10 週 第 14 週</p> | <p>分數 拉斯維加斯</p> | <p>數學/n-II-6 理解同分母分數的加減、整數倍的意義、計算與應用。認識等值分數的意義，並應用於認識簡單異分母分數之比較與加減之意義。</p> <p>數學/n-III-6 理解分數乘法和除法的意義、計算與應用</p> <p>綜合/2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> | <p>1. 等值分數的概念及求法。</p> <p>2. 等分分數與分數除法的操作性意象。</p> <p>3. 分數四則運算的規則和解題技巧。</p> <p>4. 「分數拉斯維加斯」遊戲。</p> <p>5. 學習單及學習回饋單</p> | <p>1. 透過操作「相等的分數紙片」，熟練等值分數的概念與求法。</p> <p>2. 透過分配分數賭金歷程，發展學生分數等分與分數除法(除數為整數)的操作性表徵心像。</p> <p>3. 運用分數四則運算的解題技巧來參與「分數拉斯維加斯」遊戲。</p> <p>4. 小組活動時，展現合宜的互助合作與溝通，並樂於發表與聆聽他人的發言。</p> <p>5. 完成學習單及學習回饋單。</p> | <p>1. 能完成因材網的自學。</p> <p>2. 能完成自製「相等的分數紙片」一組。</p> <p>3. 能說出等值分數的意義，並能迅速且正確的找到等值分數。</p> <p>4. 能正確理解遊戲規則並運用「分數四則」的數學知能來完成比賽。</p> <p>5. 能與組員互助合作完成活動，並樂於發表心得及聆聽他人的發言。</p> <p>5. 能以學習單及學習回饋單，記錄自己的學習收穫與反思。</p> | <p>學生自學</p> <p>1. 利用「因材網」複習「分數的四則運算」。</p> <p>2. 活動進行前先製作「相等的分數紙片」一組。</p> <p>教師導學</p> <p>教師讓學生使用分數紙片，進行等值分數的操作，藉以喚起學生等值分數的舊經驗。</p> <p>活動一、遊戲：「分數拉斯維加斯」</p> <p>★活動前說明：</p> <p>1. 每人一套在「分數相等遊戲」中(含1、2組)所製作的紙片和1枚10圓假幣，作為賭金籌碼，以及押注用。</p> <p>2. 每局每人都有機會輪流擔任莊家，莊家負責分配分數賭金給贏家，這將考驗莊家是否會作賭金的分配?建議玩家下注時，盡量呈現多元，例如賭注可以是整數、帶分數和真分數，甚至是兩個分數組合，以豐富分數賭金的分配情況。</p> <p>例如，若每人下注 $\frac{1}{2}$，共有賭金 $\frac{1}{2} \times 5 = 7\frac{1}{2}$。</p> <p>3. 莊家進行分數賭金分配時，邊操作紙片，一邊口頭向其餘玩家說明，大家可一起檢核莊家的分配是否正確無誤?</p> <p>4. 若兌換有困難，允許查閱等值分數板。</p> <p>★遊戲規則</p> <p>1. 學生5人或5人以上為一組</p> <p>2. 每個人準備好自己的整套分數紙片、1枚10圓硬幣。</p> <p>3. 猜拳決定由誰先開始擔任莊家。</p> <p>4. 每一輪開始，所有玩的人下注和押幣，透過莊家擲幣結果是「人頭」或「10圓」，決定本局輸家、贏家。</p> <p>5. 玩的人一起(或莊家)決定每輪下注多少，例如是 $\frac{1}{2}$，每個人就把 $\frac{1}{2}$ 的賭金放在盤裡，然後將自己的硬幣押上「人頭」或是「10圓」。</p> <p>6. 由莊家擲幣後，眾人一起判斷誰押中和誰不押中。</p> <p>7. 莊家把盤裡的賭金平分給押中的贏家，贏家必須檢查給的數目是否正確?</p> <p>8. 如果有錯，罰莊家下輪多給 $\frac{1}{4}$ 賭金，放在賭盤中。</p> <p>9. 如果盤中的分數賭金不能剛好平分給贏家，可以換成比較小的分數再分賭金，直到無法再細分成更小的分數，所剩分數再留給下一輪作賭金。例如，若多 $\frac{1}{4}$ 要平分給 3 人，莊家可以將 $\frac{1}{4}$ 換成 3 個 $\frac{1}{12}$ 就可以平分了:若多出 $\frac{2}{3}$ 要平分給 3 人，莊家可以將 $\frac{2}{3}$ 換成 16 個 $\frac{1}{24}$，每人分得賭金 $\frac{5}{24}$，剩 1 個 $\frac{1}{24}$ 無法再分，就留到下一輪當賭金。</p> <p>10. 莊家主持完1輪，就換成他左手邊的人作莊，每人都輪流作莊1次，就算1局。</p> <p>11. 共玩5局，或玩10~5分鐘，或直到某1人贏了所有人的分數片就結束遊戲。</p> <p>12. 統計自己的總得分於記錄表中。</p> | <p>*分數紙片 (一人一套) *10圓假硬 幣(一人一枚)</p> | <p>5</p> |

| | | | | | | | |
|--|------------------|---|---|--|--|---|--|
| | | | | | <p>學生自學 1. 教師將遊戲規則製成 PPT，學生各自使用平板閱讀，不懂的地方畫上記號。</p> <p>組內共學 2. 小組共同討論遊戲規則。</p> <p>組間互學 3. 小組對於規則還有不明白的部份提出來全班討論。</p> <p>教師導學 4. 教師統整遊戲規則的討論，若學生有不清楚再示範玩法及說明。</p> <p>組間互學 5. 全班依據能力分成四組遊戲組 (A~D)，遊戲組均來自不同小組但程度相近的學生，若獲勝則可為自己的小組加分。</p> <p>6. 第一輪結束後，請贏家分享心得。 7. 繼續玩第二輪，第二輪的玩法可改為每組贏家組成新的一組，繼續挑戰。</p> <p>學生自學 8. 遊戲結束後，學生完成學習單及學習回饋單。</p> <p>教師導學： 9. 教師請學生上台發表心得感想；統整並給予回饋。</p> | <p>*教師自製 遊戲規則 PPT *學生平板</p> <p>*學習單及 學習回饋 單</p> | |
| <p>第 15 週 () 第 21 週 ()</p> | <p>綠色 市集</p> | <p>數學/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。</p> <p>綜合/2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> | <p>1. 乘法「倍」的概念。 2. 等值分數的概念及求法。 3. 比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題。 4. 「綠色市集」遊戲。 5. 學習單及學習回饋單。</p> | <p>1. 透過「兌換、組合」活動，發展「比的概念」，並能察覺物品價值之間的倍數關係 2. 認識和理解「相等的比」。 3. 運用「倍數、等值分數、比、比例、比值」的概念和計算的技巧」，來參與「綠色市集」遊戲。 4. 小組活動時，展現合宜的互助合作與溝通，並樂於發表與聆聽他人的發言。 5. 完成學習單及學習回饋單。</p> | <p>1. 能完成因材網的自學。 2. 能完成製作遊戲所需的圖卡。 3. 能透過「支援前線」的「兌換、組合」活動，察覺物品價值之間的倍數關係，並能正確進行兌換。 4. 能透過「喫茶趣」的活動，認識和理解「相等的比」的意義。 5. 能正確理解遊戲規則並運用「「倍、等值分數、比、比例、比值」的」的數學知能來完成比賽。 6. 能與組員互助合作完成活動，並樂於發表心得及聆聽他人的發言。 7. 能以學習單及學習回饋單，記錄自己的學習收穫與反思。</p> | <p>學生自學 1. 利用「因材網」複習「比、比值與成正比」。 2. 活動進行前先把遊戲的所有圖卡剪好，並練習分類收納。</p> <p>活動一、支援前線 教師導學 1. 教師引導學生讀懂點數兌換表及說明遊戲規則： (1) 學生 4 人一組 (2) 當老師說：「前線需要。」學生要齊聲回答：「需要什麼？」，老師展示布題，小組中一人負責拿小熊，一人拿兔子，一人拿點數，一人檢核正確性。 2. 教師提問，和全班共同溝通討論：你們怎麼知道拿出正確的點數？ 3. 教師發下點數挑戰學習單，請學生完成。 4. 教師引導全班核對答案，並進行討論，最後統整兌換時的注意事項。</p> <p>活動二、喫茶趣 ★遊戲規則： 1. 3~4 人一組；牌卡二種：紅牌卡當紅茶、黑牌卡當咖啡。 2. 決定先後順序後，順時鐘方向進行。 3. 1 次只出一組牌 (1 紅 1 黑)，出一組牌要再取回一組牌。 4. 無牌出可棄一張牌再抽新牌 1 張 (棄紅抽紅，棄黑抽黑)；棄牌須攤開在棄牌區供其他人使用。 5. 棄牌後下一輪才可以再出牌。 6. 1 人 2 張紅牌、2 張黑牌。剩餘牌卡放在抽牌區。 7. 有人牌卡全部出完則遊戲結束。點數最多者勝。</p> <p>學生自學 1. 教師將遊戲規則製成 PPT，學生各自使用平板閱讀，不懂的地方畫上記號。</p> <p>組內共學 2. 小組共同討論遊戲規則。</p> <p>組間互學 3. 小組對於規則還有不明白的部份提出來全班討論。</p> <p>教師導學 4. 教師統整遊戲規則的討論，若學生有不清楚再示範玩法及說明。</p> <p>組間互學 5. 全班依據能力分成四組遊戲組 (A~D)，遊戲組均來自不同小組但程度相近的學生，若獲勝則可為自己的小組加分。</p> <p>學生自學 6. 遊戲結束後，學生完成學習單及學習回饋單。</p> <p>教師導學： 7. 教師請學生上台發表心得感想；統整並給予回饋。</p> | <p>*小熊卡 12 張、兔子卡 20 張、點數方塊 1 包 (約 50 顆)</p> <p>*教師自製 活動 PPT *挑戰學習單 *2 種數字牌和喫茶趣 MENU 一張。 紅牌是紅茶；黑牌是咖啡。</p> <p>*教師自製 遊戲規則 PPT *學生平板</p> <p>*學習單及 學習回饋 單</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 checked="" type="checkbox"/> 無融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有融入資訊科技教學內容 共()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-學習障礙(7)人、情緒障礙(2)人、多重障礙(1)人、自閉症(1)人(安置普通班)</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> <ol style="list-style-type: none"> 學習障礙學生閱讀理解能力較差，可提供文字報讀協助。活動講解時請配合操作示範，說明語應盡量條列式明確表達。數學計算、解題和寫作活動請提供適當簡化或替代性活動，並給予相關提示策略(位值板、九九乘法表…等)。 學習障礙學生認知學習能力及口語表達能力差，活動講解時請配合操作示範，說明語應盡量條列式明確表達。數學計算、解題活動請提供適當簡化或替代性活動，並給予相關提示策略(位值板、九九乘法表…等)與輔具(計算機)， 學習障礙學生有閱讀困難時，建議使用網路語音朗讀系統進行報讀。 學習障礙學生書寫有困難時，可使用語音輸入方式代替紙筆書寫。 情緒障礙學生進行課程或活動時，如遇到分組活動，可多引導學生加入討論。 情緒障礙學生座位建議盡量安排於靠近教學者處，在分心行為出現前(前事階段)可用肢體動作(如：摸肩、摸頭)予以提醒，可避免不適當行為之出現。 自閉症學生若出現社交互動困難，進行活動時可能無法完全融入，盡量在上課前預告活動流程，並給予視覺化、結構化的教學步驟及指令。 多重障礙學生，務必請助理員要特別留意其行動參與安全性，避免癲癇或其他危險狀況發生。 小組討論與報告時，請盡量給予特殊需求學生參與與發表的機會，教學者做出符合其能力與程度的提問，增進學生自信心與參與感。 分組活動時，需協助特殊需求學生進行分組，如：安排適當的同儕協助、加分機制的調整，確保每位學生都有相同參與學習的機會。 評量時視學生障礙類型，給予多元評量(口語、指認、操作)，建議給予活動較長等待時間，並適當降低評量難度，適度調整評量比例，以活動參與度為主。 <p>特教老師姓名：李乙蘭 普教老師姓名：林欣欣</p> |