

嘉義縣南興國小 113 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	資訊科技融入教育： Scratch 3 程式設計真簡單	課程 設計者	張傑凱	總節數 /學期 (上/下)	20/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*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 checked="" 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 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	健康、快樂、感恩、卓越	與學校願景呼應之說明		一、培養運算思維為主軸，讓學生在學習程式的同時感受到解決問題的快樂。 二、透過創意的程式設計，促進心靈健康與愉悅的學習體驗。 三、強調學生學習程式積木的分類與功能，實踐處理日常生活問題的能力並感恩科技解決問題提供的可能性。 四、透過優化程式作品，追求卓越的程式設計水平。			
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. 學生能透過體驗與實踐，培養運算思維，包含序列、平行處理、迴圈、事件、條件等。 2. 學生具備科技與資訊應用的基本素養，能分析與拆解問題，培養自主思考的能力。 3. 學生能學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。 4. 學生能具備藝術創作的的基本素養，發揮想像力，在作品中表達自己的想法。				

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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(2)週	一、警察抓小偷	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 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。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。	1. 運用結構化的問題解決表示方法。 2. 運用程式設計工具的基本應用解決問題。 3. 學習多元媒材與技法，並設計思考與實作。 4. 觀察代數與函數的前置經驗，並用文字或符號正確表述。	1. 軟體操作：能執行 Scratch 程式。 2. 口頭問答：能說出什麼是序列。 3. 程式設計：讓警車走另外一條路線。 4. 程式設計：加入音效、對話。 5. 程式設計：用不同的路線圖解題。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 1-1】，警車會移動到小偷所在的位置。 2. 概念聽清楚： (1) Scratch 的由來。 (2) 線上版與離線版編輯器。 (3) Scratch 介面介紹。 (4) 積木式程式。 (5) 什麼是序列。 3. 指令說明白：定位到、移動、等待、旋轉。 4. 動手做一做：開啟【範例 1-2】，思考解題，安排警車走另一條路線抓小偷。 5. 動腦想一想：認識外觀、音效積木，發揮創意，將積木加到【範例 1-2】。 6. 開啟不同的路線圖，設計警車走不同的路線。	1. 巨岩-Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站互動多媒體：【認識 Scratch3 介面】 3. 老師教學網站互動多媒體：【Scratch 大考驗】	2
第(3)週 - 第(4)週	二、魔幻樂園	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數 s-III-7 認識平面圖形縮放	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 數 S-6-1 放大與縮小：比例	1. 運用結構化的問題解決表示方法。 2. 運用程式設計工具的基本應用解決問題。 3. 認識放大與縮小：比例思考的應用。	1. 口頭問答：能說出什麼是平行處理。 2. 程式設計：讓多個角色在舞台移動。 3. 程式設計：讓角色隨機移動。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 2-1】，兩個角色會同時在舞台上移動、換造型 2. 概念聽清楚： (1) 平行處理的概念。 (2) 角色庫。 (3) 使用外部圖片上傳。	1. 巨岩-Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體	2

		<p>的意義與應用。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p>	<p>4. 學習多元媒材與技法，並設計思考與實作。</p>		<p>(4) 自己畫角色。</p> <p>3. 指令說明白：綠旗、迴轉、重複無限次、反彈、尺寸、造型。</p> <p>4. 動手做一做：開啟【範例 2-1】，思考解題，再加入兩個喜歡的角色移動、換造型。</p> <p>5. 動腦想一想：讓角色隨機在舞台上移動。</p>		
<p>第(5)週 - 第(6)週</p>	<p>三、春天來了</p>	<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>數 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>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>數 N-6-6 比與比值：異類量的比與同類量的比之比值的意義。</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	<p>1. 運用結構化的問題解決表示方法。</p> <p>2. 運用程式設計工具的基本應用解決問題。</p> <p>3. 理解比與比值：異類量的比與同類量的比之比值的意義。</p> <p>4. 學習多元的媒材技法，表現創作主題。</p>	<p>1. 口頭問答：如何讓角色做出生動的動作。</p> <p>2. 程式設計：生態模擬。</p> <p>3. 程式設計：角色消失與隱藏。</p>	<p>1. 觀察看仔細：開啟【範例 3-1】，蝴蝶會在舞台上移動，觀察翅膀拍動的樣子是不是很像在飛舞。</p> <p>2. 概念聽清楚： (1) 迴圈的概念。 (2) 視覺暫留。 (3) 速度。 (4) 造型工具。 (5) 繪製造型練習。</p> <p>3. 指令說明白：面朝向、重複、造型。</p> <p>4. 動手做一做：開啟【範例 3-1】，加入小狗角色，設計造型讓小狗跑動。</p> <p>5. 動腦想一想：加入昆蟲角色，讓角色消失與出現。</p>	<p>1. 巨岩-Scratch 3 程式設計真簡單</p> <p>2. 老師教學網站影音多媒體</p>	<p>2</p>
<p>第(7)週 - 第(8)週</p>	<p>四、四季</p>	<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>科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>科議 A-III-1 日常科技產品的使用方法。</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。</p>	<p>1. 運用結構化的問題解決表示方法。</p> <p>2. 運用程式設計工具的基本應用解決問題。</p> <p>3. 說明日常科技產品的使用方法與運作方式。</p> <p>4. 學習多元的媒材技法與創作表現。</p> <p>5. 學習設計思考與實作，進行創意發想。</p> <p>6. 體察、分享並欣賞生活美感的多樣性。</p>	<p>1. 口頭問答：生活中使用科技的各種輸入方式。</p> <p>2. 程式設計：完成冬季的生態模擬。</p> <p>3. 草圖設計：設計一個未來家電或遊戲。</p>	<p>1. 觀察看仔細：開啟【範例 4-1】，用滑鼠點一下蝴蝶會移動，點一下舞台會切換場景，總共有春夏秋三個場景與三個角色。也可以用按鍵 2、3、1 控制。</p> <p>2. 概念聽清楚： (1) 舞台編輯介面。 (2) 輸入的概念。 (3) 角色程式複製。</p> <p>3. 指令說明白：當角色被點擊、當背景換成、當舞台被點擊、當某鍵被點擊、圖像效果改變、圖像效果清除、背景換成下一個、背景換成某背景。</p> <p>4. 動手做一做：開啟【範例 4-1】，新增冬季場景與角色。</p> <p>5. 動腦想一想：設計未來的人機互動介面，考慮使用者、輸入方式，以及機器。主題可以是未來家電或者遊戲。</p>	<p>1. 巨岩-Scratch 3 程式設計真簡單</p> <p>2. 老師教學網站影音多媒體</p>	<p>2</p>
<p>第(9)週 - 第(10)週</p>	<p>五、修理機器人</p>	<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>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</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</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境</p>	<p>1. 運用結構化的問題解決表示方法。</p> <p>2. 運用程式設計工具的基本應用解決問題。</p> <p>3. 學習設計思考與實作。</p> <p>4. 觀察情境或模式中的數量關係，做觀察、推理、說明。</p>	<p>1. 口頭問答：說明造型的中心點。</p> <p>2. 程式設計：為範例除錯。</p> <p>3. 程式設計：鍵盤控制太空人。</p>	<p>1. 觀察看仔細：開啟【範例 5-1】，按鍵盤 1、2、3、4 可以讓機器人動起來。機器人的移動不正常，請找出不正常的地方。</p> <p>2. 概念聽清楚： (1) 問題拆解與除錯。 (2) 拆解造型變成獨立角色。 (3) 造型的圖層、群組與中心點。 (4) 音效庫的使用。</p> <p>3. 指令說明白：旋轉角度、改變位置、播放音效。</p> <p>4. 動手做一做：開啟【範例 5-1】，嘗試除錯，讓機器人的動作正常。</p>	<p>1. 巨岩-Scratch 3 程式設計真簡單</p> <p>2. 老師教學網站影音多媒體</p>	<p>2</p>

		正確表述，協助推理與解題。	或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。			5. 動腦想一想：運用相同的角色拆解技巧，設計太空人造型並加入背景音樂。		
第(11)週	六、強棒出擊(一)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 健 Hd-III-1 守備/跑分性球類運動基本動作及基礎戰術。	1. 運用結構化的問題解決表示方法。 2. 運用程式設計工具的基本應用解決問題。 3. 分享守備/跑分性球類運動基本動作及基礎戰術與創作的美感體驗。 4. 學習設計思考與實作。	口頭問答：條件積木的用途。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 6-1】，來玩玩看棒球遊戲。遊戲開始，球會落下，移動滑鼠，打者會跟隨滑鼠，球若碰到打者就會回到原位置。 2. 概念聽清楚： (1) 【如果】的概念。 (2) 【如果】指令。 (3) 條件積木。 (4) 不斷偵測與判斷。	1. 巨岩-Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體	1
第(12)週	六、強棒出擊(二)	資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 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。 健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 健 Hd-III-1 守備/跑分性球類運動基本動作及基礎戰術。	1. 運用資料處理軟體的應用與他人合作討論構想或創作作品。 2. 使用網路服務工具的應用與他人溝通互動。 3. 分享守備/跑分性球類運動基本動作及基礎戰術與創作的美感體驗。 4. 學習設計思考與實作。	口頭問答：說出哪些積木可以放在條件積木中。	1. 概念聽清楚： (1) 二選一的條件式。 (2) 多重條件判斷 (3) 讓角色跟隨鼠標(游標)。 (4) 條件式應用：更多偵測。	1. 巨岩-Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體	1
第(13)週	六、強棒出擊(三)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 健 Hd-III-1 守備/跑分性球類運動基本動作及基礎戰術。	1. 運用資料處理軟體解決問題。 2. 運用網路服務工具的應用分享學習資源與心得。 3. 分享守備/跑分性球類運動基本動作及基礎戰術與創作的美感體驗。 4. 學習設計思考與實作。	1. 程式設計：遊戲結束的條件。 2. 程式設計：讓打擊遊戲更生動。	1. 指令說明白：如果__那麼__、碰到、定位位置、大於、鼠標的高度、高度設為。 2. 動手做一做：開啟【範例 6-1】，增加遊戲設計【如果棒球碰到最下方的草地，就失敗】。 3. 動腦想一想：讓打者有揮棒的感覺。(設計【如果按下滑鼠，就變換造型】)。	1. 巨岩-Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體	1
第(14)週 - 第(16)週	七、密碼神算	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 資議 p-III-1 使用資訊科技與	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。	1. 運用結構化的問題解決表示方法解決問題。 2. 運用資料處理軟體與他人合作討論構想或創作作品。	1. 口頭問答：什麼是變數。 2. 口頭問答：什麼是排序。 3. 程式設計：增加遊戲難度。 4. 程式設計：計分器。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 7-1】，玩玩看猜數字遊戲。 2. 概念聽清楚： (1) 什麼是【亂數】。 (2) 什麼是【變數】。 (3) 建立【變數】與設定。 (4) 【變數】之間的比較。 2. 概念聽清楚： (1) 資料的排序與搜尋。	1. 巨岩-Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體	3

		<p>他人溝通互動。</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>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>數 R-5-3 以符號表示數學公式：國中代數的前置經驗。初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p>	<p>3. 使用網路服務工具的應用與他人溝通互動。</p> <p>4. 學習多元媒材與技法，設計思考與實作。</p> <p>5. 觀察模式中的數量關係，用符號正確表述。</p>		<p>(2) 讓猜數字遊戲更好玩。</p> <p>(3) 複製角色。</p> <p>3. 觀摩範例：【消滅牙菌大作戰】、【猴子接香蕉】。</p> <p>4. 指令說明白：變數、變數設為、變數顯示、變數改變。</p> <p>5. 動手做一做：開啟【範例 7-1】，將猜數字遊戲增加兩個號碼球，來增加遊戲的難度。</p> <p>6. 動腦想一想：建立計分器（用變數【分數】表示），預設 100 分，每猜一次就扣 10 分。</p>		
<p>第(17)週 - 第(18)週</p>	<p>八、一起來尬舞</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 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p> <p>數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。</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 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。</p> <p>數 S-6-1 放大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p>	<p>1. 運用結構化的問題解決表示方法解決問題。</p> <p>2. 使用資料處理軟體的整理方法。。</p> <p>3. 運用資料處理軟體的應用與他人合作討論構想或創作作品。</p> <p>4. 認識放大與縮小：比例思考的應用。</p> <p>5. 學習多元媒材與技法，設計思考與實作。</p>	<p>1. 口頭問答：廣播的用途。</p> <p>2. 程式設計：加入新角色上臺表演。</p> <p>3. 程式設計：加入粉絲角色。</p>	<p>1. 觀察看仔細：開啟【範例 8-1】，點一下角色開始表演，總共有兩個角色。</p> <p>2. 概念聽清楚：</p> <p>(1) 角色動作的銜接時間。</p> <p>(2) 角色的圖層設定。</p> <p>(3) 文字變數。</p> <p>(4) 【廣播】的概念。</p> <p>(5) 【廣播】設定練習。</p> <p>3. 指令說明白：廣播訊息、當收到訊息、圖層移到最上層、變數設為(文字)。</p> <p>4. 動手做一做：開啟【範例 8-1】，新增一個角色來表演。</p> <p>5. 動腦想一想：加入一個粉絲角色，當舞者跳完舞，就喊出舞者的名字、再說一句讚美。</p>	<p>1. 巨岩-Scratch 3 程式設計真簡單</p> <p>2. 老師教學網站影音多媒體</p>	<p>2</p>
<p>第(19)週</p>	<p>九、夜空煙火秀(一)</p>	<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>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>數 S-6-1 放大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	<p>1. 運用結構化的問題解決表示方法。</p> <p>2. 運用程式設計工具的基本應用解決問題。</p> <p>3. 認識放大與縮小：比例思考的應用。</p> <p>4. 學習多元媒材與技法，設計思考與實作。</p>	<p>口頭問答：分身的應用方式。</p>	<p>1. 觀察看仔細：開啟【範例 9-1】，認識角色分身。開啟【範例 9-2】，玩玩看用滑鼠放煙火。</p> <p>2. 概念聽清楚：</p> <p>(1) 什麼是分身。</p> <p>(2) 分身的指令。</p> <p>(3) 產生分身練習。</p> <p>(4) 產生多個分身。</p> <p>(5) 角色與分身的應用。</p> <p>(6) 角色的顯示/隱藏與分身的關係。</p> <p>(7) 聲音編輯器。</p> <p>(8) 複製音效。</p>	<p>1. 巨岩-Scratch 3 程式設計真簡單</p> <p>2. 老師教學網站影音多媒體</p>	<p>1</p>
<p>第(20)週</p>	<p>九、夜空煙火秀(二)</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 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>資議 T-III-3 數位學習網站與資源使用的正向態</p>	<p>1. 運用結構化的問題解決表示方法解決問題。</p> <p>2. 使用資料處理軟體的整理方法。。</p> <p>3. 展現數位學習網站與資源使用的正向態</p>	<p>1. 程式設計：改變煙火角度設計。</p> <p>2. 程式設計：增加煙火數量與角度。</p>	<p>1. 指令說明白：建立分身、當分身產生、分身刪除。</p> <p>2. 動手做一做：開啟【範例 9-2】，修改成上下左右四根齊發的煙火。</p> <p>3. 動腦想一想：再追加設計四根 45 度的煙火。嘗試使用【圖像效果】與【尺寸改變】積木。</p>	<p>1. 巨岩-Scratch 3 程式設計真簡單</p> <p>2. 老師教學網站影音多媒體</p>	<p>1</p>

		藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 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。	資源的使用。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	度。 4. 學習代數與函數的前置經驗，做觀察、推理、說明。 5. 學習多元媒材與技法，設計思考與實作。				
教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 選用教材（巨岩-Scratch 3 程式設計真簡單） <input 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(20)節							
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(1)人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、<u>(自行填入類型/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 學習內容：教學內容大多可不需調整，但若學生在學習上有極大困難，可依據個別差異進行部分減量、簡化、分解、替代。 學習歷程：可將學習目標拆分成數個小步驟學習，並適度給予前置提示和反應提示，如手勢、口頭說明、示範、身體協助等。 學習環境：請安排較為友善的同學在學生身旁，並適時提供適當協助；分組工作安排時，可建議該組同學將重複技能或簡單工作交付。 學習評量：在書寫與寫作上若有困難，請讓其完成較為簡易的題目部分，或是改由以口頭評量或學生實作教師觀察。對於動態活動以基本簡易操作或是由同儕肢體協助完成指定動作。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名：陳世鴻 普教老師簽名：張傑凱</p>							