

三、嘉義縣貴林國小113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	三年級	年級課程主題名稱	我是 3D 天才小畫家	課程設計者	陳正瓚	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 <b>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。</b> <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	打造一所充滿活力朝氣、人文薈萃的田園小學	與學校願景呼應之說明	1、引導學生了解 <b>自然</b> 生態，培養對環境的關懷，以 <b>健康</b> 永續的態度愛護環境。 2、藉由專題探究引發學習的動機，培養學習 <b>健康</b> 的觀念與習慣。 3、透過專題探究歷程，啟發 <b>創新</b> 思維並培養探究與問題解決的能力。 4、透過產出與成果分享，增進對地方的認同感，宣揚地方 <b>人文</b> 特色。				
總綱核心素養	E-A 2 <b>具備</b> 探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐 <b>處理</b> 日常生活問題。 E-B 2 <b>具備</b> 科技與資訊應用的基本素養，並 <b>理解</b> 各類媒體內容的意義與影響。 E-B 3 <b>具備</b> 藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展， <b>培養</b> 生活環境中的美感體驗。	課程目標	1. <b>具備</b> 理解數位繪圖的優點，並透過體驗與實踐 <b>處理</b> 生活中的問題。 2. <b>具備</b> 操作3D 繪圖軟體的能力，並 <b>理解</b> 各類空間圖形的概念。 3. <b>具備</b> 運用靜態圖像與動態影片完成3D 繪圖作品的的能力， <b>培養</b> 創意與藝術美感。				

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、報告老師！我要學3D	<b>資議 t-II-1</b> 體驗常見的資訊系統。 <b>綜 2d-II-1</b> 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。	1. 認識小畫家 3D 2. 大家來找 3D	1. <b>體驗</b> 小畫家 3D。認識 3D 繪圖的概念。 2. 透過 3D 概念 <b>體察</b> 並感知生活中美感的普遍性與多樣性。	1. 能分辨 2D 平面與 3D 立體的差異。 2. 能開啟小畫家 3D，插入內建 3D 模型-小狗，並修改色彩。	<b>【教師導學】</b> 1. 教師指導學生分辨 2D 平面與 3D 立體的差異。 2. 教師說明 3D 繪圖軟體，小畫家 3D 是Windows10 內建的免費軟體。 <b>【學生自學】</b> 學生從小石頭版-我是 3D 天才小畫家課本中自學以及從教師提供的影片中了解： 1. 認識 3D 繪圖的應用。 2. 認識幾何模型組合成各種圖案。 3. 開啟小畫家 3D，插入內建 3D 模型-小狗，並修改色彩。 4. 能調整 3D 圖案在空間中的角度、位置、大小等。 5. 學會 3D 檢視。 6. 學會儲存成專案。 7. 認識其他儲存格式。 <b>【組內共學】</b> 1. 分辨 2D 平面與 3D 立體的差異。 2. 認識 3D 繪圖軟體，小畫家 3D 是Windows10 內建的免費軟體。 3. 認識 3D 繪圖的應用。 4. 認識幾何模型組合成各種圖案。 5. 組內共學開啟小畫家 3D，插入內建 3D 模型-小狗，並修改色彩。 6. 組內共學操作調整 3D 圖案在空間中的角度、位置、大小等。 7. 學會 3D 檢視。 8. 組內共學操作儲存成專案。 9. 認識其他儲存格式。 <b>【組間互學】</b> 1. 請各小組發表分享學習心得及操作小畫家 3D 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞作品。 3. 請小組回應別組的報告。	3. 小石頭版-我是 3D 天才小畫家 4. 老師教學網站影音互動多媒體： <b>【認識小畫家 3D 介面】</b> <b>【大家來找 3D】</b>	2
第(3)週 - 第(4)週	二、可愛小貓咪	<b>資議 a-II-4</b> 體會學習資訊科技的樂趣。 <b>藝 1-II-6</b> 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	1. 貓咪喵喵叫 2. 小花貓	1. <b>體會</b> 學習資訊科技繪製貓咪的樂趣。 2. 能 <b>使用</b> 視覺元素與想像力，創作小花貓主題。	1. 繪製貓咪的五官、花紋。 2. 完成小花貓創作並儲存成 PNG 格式。	<b>【教師導學】</b> 1. 插入內建 3D 模型-貓，用筆刷繪製五官、鬍鬚、肚皮、尾巴。 <b>【學生自學】</b> 學生從小石頭版-我是 3D 天才小畫家課本中自學以及從教師提供的影片中了解： 1. 自訂畫布大小。 2. 用水彩筆刷畫背景。 3. 用書寫筆筆刷寫字。 4. 儲存成 PNG 格式。 <b>【組內共學】</b> 1. 組內共學操作插入內建 3D 模型-貓，用筆刷繪製五官、鬍鬚、肚皮、尾巴。 2. 自訂畫布大小。 3. 用水彩筆刷畫背景。 4. 用書寫筆筆刷寫字。 5. 組內共學操作儲存成 PNG 格式。 <b>【組間互學】</b> 1. 請各小組發表分享學習心得及操作小畫家 3D 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞作品。 3. 請小組回應別組的報告。	1. 小石頭版-我是 3D 天才小畫家 2. 老師教學網站影音互動多媒體	2

<p>第 (5) 週 - 第 (6) 週</p>	<p>三、 創 作 小 怪 獸</p>	<p><b>資議 a-II-4</b> 體會學習資訊科技的樂趣。 <b>綜 2d-II-1</b> 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</p>	<p>1. 3D 圖形小怪獸 2. 3D 模型插入到 Office</p>	<p>1. <b>體會</b>學習 3D 圖形組合的樂趣。 2. <b>體察</b>並認識 3D 圖形，以及其組合的效果，感知生活中美感的普遍性與多樣性。</p>	<p>1. 能將 3D 圖形組合成小怪獸。 2. 能將 3D 模型插入到 Office 文件中。</p>	<p><b>【教師導學】</b> 1. 教師說明如何將 3D 圖形組合成小怪獸。 <b>【學生自學】</b> 學生從小石頭版-我是 3D 天才小畫家 課本中自學以及從教師提供的影片中了解： 1. 用筆刷畫斑點。 2. 貼上內建圖戳，成為眼珠、腮紅、嘴巴。 3. 學會 3D 塗鴉，畫出手、腳、頭髮、帽子。 4. 儲存成 3D 模型。 5. 從課本照片與教學影片中認識 3D 列印。 6. 學會將 3D 模型插入到 Office 文件中。 <b>【組內共學】</b> 1. 組內共學操作將 3D 圖形組合成小怪獸。 2. 組內共學操作作用筆刷畫斑點。 3. 組內共學操作貼上內建圖戳，成為眼珠、腮紅、嘴巴。 4. 學會 3D 塗鴉，畫出手、腳、頭髮、帽子。 5. 組內共學操作儲存成 3D 模型。 6. 從課本照片與教學影片中認識 3D 列印。 7. 學會將 3D 模型插入到 Office 文件中。 <b>【組間互學】</b> 1. 請各小組發表分享學習心得及操作小畫家 3D 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞作品。 3. 請小組回應別組的報告。</p>	<p>1. 小石頭版-我是 3D 天才小畫家 2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	<p>2</p>
<p>第 (7) 週 - 第 (9) 週</p>	<p>四、 超 人 大 戰 恐 龍</p>	<p><b>資議 a-II-4</b> 體會學習資訊科技的樂趣。 <b>英 4-II-1</b> 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。 <b>綜 2c-II-1</b> 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p>	<p>1. 立方體製作地面 2. 英文搜尋 3D 媒體櫃 3. 到 Remix 3D 分享作品。</p>	<p>1. <b>體會</b>學習立方體製作的樂趣。 2. 能用英文<b>輸入</b>印刷體大小寫字母關鍵字搜尋。 3. <b>蒐集</b>與整理 Microsoft 帳戶，分享作品到 Remix 3D。</p>	<p>1. 能完成立方體製作地面 2. 能用英文關鍵字搜尋。 3. 分享作品到 Remix 3D</p>	<p><b>【教師導學】</b> 1. 將圖片開啟為背景圖。 2. 用立方體製作地面。 <b>【學生自學】</b> 學生從小石頭版-我是 3D 天才小畫家 課本中自學以及從教師提供的影片中了解： 1. 用英文關鍵字搜尋 3D 媒體櫃，找到【city】模型，加入並調整。 2. 用英文關鍵字搜尋 3D 媒體櫃，加入 3. 【dinosaur】、【fire】、【fighter】。 4. 插入超人大頭照、使用【魔術選取】進行去背。 5. 組合各種角色，完成作品。 6. 認識混合實境、照相與錄影。 7. 學會使用 Microsoft 帳戶，分享作品到 Remix 3D。 <b>【組內共學】</b> 1. 組內共學操作將圖片開啟為背景圖。 2. 組內共學操作作用立方體製作地面。 3. 組內共學操作作用英文關鍵字搜尋 3D 媒體櫃，找到【city】模型，加入並調整。 4. 組內共學操作作用英文關鍵字搜尋 3D 媒體櫃，加入 5. 【dinosaur】、【fire】、【fighter】。 6. 組內共學操作插入超人大頭照、使用【魔術選取】進行去背。 7. 組內共學操作組合各種角色，完成作品。 8. 認識混合實境、照相與錄影。 9. 學會使用 Microsoft 帳戶，分享作品到Remix 3D。 <b>【組間互學】</b> 1. 請各小組發表分享學習心得及操作小畫家 3D 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞作品。 3. 請小組回應別組的報告。</p>	<p>1. 小石頭版-我是 3D 天才小畫家 2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	<p>3</p>

<p>第 (10) 週 - 第 (13) 週</p>	<p>五、 龍 貓 等 公 車</p>	<p><b>資議 t-II-1</b> 體驗常見的資訊系統。</p> <p><b>資議 a-II-4</b> 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p><b>藝 1-II-6</b> 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p><b>綜 2d-II-1</b> 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</p>	<p>1. 2D 描畫成 3D</p> <p>2. 描畫龍貓</p> <p>3. 多變的龍貓</p> <p>4. 觀摩畫皮卡丘</p>	<p>1. <b>體驗</b>使用 3D 小畫家的 2D 圖形描畫成 3D 圖形的概念。</p> <p>2. <b>體會</b>使用 3D 小畫家描畫龍貓的樂趣。</p> <p>3. 能<b>使用</b>視覺元素與想像力，3D 塗鴉主題。</p> <p>4. <b>體察</b>並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</p>	<p>1. 學會使用 3D 小畫家的 2D 圖形描畫成 3D 圖形</p> <p>2. 完成描畫龍貓</p> <p>3. 完成龍貓 3D 塗鴉</p> <p>4. 觀摩畫皮卡丘，並與同學分享</p>	<p><b>【教師導學】</b> 1. 教師說明如何開啟龍貓的 2D 圖片。</p> <p><b>【學生自學】</b> 學生從小石頭版-我是 3D 天才小畫家</p> <p>課本中自學以及從教師提供的影片中了解：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用 3D 塗鴉【柔邊】選項，描繪龍貓身體、耳朵、帽子。</li> <li>2. 組內共學操作調整龍貓的身體、耳朵、帽子的厚度。</li> <li>3. 使用【色彩選擇工具】，汲取 2D 圖形的顏色來填色。</li> <li>4. 使用 2D 圖形的【圓形】、【指向箭號】畫出龍貓肚皮。</li> <li>5. 使用 2D 圖形的【圓形】畫眼睛、鼻子；用【線條】畫嘴巴與鬍子。</li> <li>6. 使用 3D 圖形的【半球】畫手臂。</li> <li>7. 使用 2D 圖形的【圓形】畫眼睛、鼻子；用【線條】畫嘴巴與鬍子。</li> <li>8. 使用 3D 圖形的【半球】畫手臂。</li> <li>9. 組內共學操作在龍貓專案中插入 2D 背景圖。</li> <li>10. 組內共學操作插入 2D 站牌（透明背景圖片，要按【轉換為 3D】，保持可編輯性）。</li> <li>11. 組內共學操作插入 3D 小怪獸。</li> <li>12. 組內共學操作存檔。</li> <li>13. 觀摩畫皮卡丘。</li> </ol> <p><b>【組內共學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 組內共學操作開啟龍貓的 2D 圖片。</li> <li>2. 使用 3D 塗鴉【柔邊】選項，描繪龍貓身體、耳朵、帽子。</li> <li>3. 組內共學操作調整龍貓的身體、耳朵、帽子的厚度。</li> <li>4. 使用【色彩選擇工具】，汲取 2D 圖形的顏色來填色。</li> <li>5. 使用 2D 圖形的【圓形】、【指向箭號】畫出龍貓肚皮。</li> <li>6. 使用 2D 圖形的【圓形】畫眼睛、鼻子；用【線條】畫嘴巴與鬍子。</li> <li>7. 使用 3D 圖形的【半球】畫手臂。</li> <li>8. 使用 2D 圖形的【圓形】畫眼睛、鼻子；用【線條】畫嘴巴與鬍子。</li> <li>9. 使用 3D 圖形的【半球】畫手臂。</li> <li>10. 組內共學在龍貓專案中插入 2D 背景圖。</li> <li>11. 組內共學插入 2D 站牌（透明背景圖片，要按【轉換為 3D】，保持可編輯性）。</li> <li>12. 組內共學操作插入 3D 小怪獸。</li> <li>13. 組內共學操作存檔。</li> <li>14. 觀摩畫皮卡丘。</li> </ol> <p><b>【組間互學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請各小組發表分享學習心得及操作小畫家 3D</li> <li>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞作品。</li> <li>3. 請小組回應別組的報告。</li> </ol>	<p>1. 小石頭版-我是 3D 天才小畫家</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	<p>4</p>
<p>第 (14) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>六、 祝 你 生 日 快 樂</p>	<p><b>資議 a-II-4</b> 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p><b>英 3-II-2</b> 能辨識課堂中所學的字詞。</p> <p><b>綜 2d-II-1</b> 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</p>	<p>3D 賀卡設計</p> <p>英文賀卡</p> <p>祝你生日快樂</p>	<p>1. <b>體會</b>學習 3D 賀卡設計的樂趣。</p> <p>2. 能<b>辨識</b>【party】【HAPPY】【Birthday】等字詞。</p> <p>3. 藉由互換賀卡<b>體察</b>並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</p>	<p>1. 能完成 3D 賀卡設計</p> <p>2. 能製作英文賀卡</p> <p>3. 能互換賀卡並衷心祝福對方</p>	<p><b>【教師導學】</b> 1. 教師引導學生如何進行 3D 賀卡設計。</p> <p><b>【學生自學】</b> 學生從小石頭版-我是 3D 天才小畫家</p> <p>課本中自學以及從教師提供的影片中了解：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 調整卡片（畫布）尺寸。</li> <li>2. 使用筆刷【噴罐】畫出簡單的背景。</li> <li>3. 從 3D 媒體櫃搜尋【party】關鍵字，找到符合卡片風格的圖案（例如：狗狗）。</li> <li>4. 使用 3D 塗鴉【柔邊】選項，製作立體說話泡泡。</li> <li>5. 使用 3D 圖形的【立體筆刷】畫出【HAPPY】。</li> <li>6. 使用文字工具的【3D 文字】打字輸入【Birthday】。</li> <li>7. 用筆刷畫出陰影，讓說話泡泡更立體。</li> <li>8. 用【筆刷】的【書寫筆】在卡片上簽名</li> </ol>	<p>1. 小石頭版-我是 3D 天才小畫家</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	<p>3</p>



						<p><b>【組內共學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 組內共學操作3D 賀卡設計。</li> <li>2. 組內共學操作調整卡片（畫布）尺寸。</li> <li>3. 使用筆刷【噴罐】畫出簡單的背景。</li> <li>4. 組內共學操作從 3D 媒體櫃搜尋【party】關鍵字，找到符合卡片風格的圖案（例如：狗狗）。</li> <li>5. 使用 3D 塗鴉【柔邊】選項，製作立體說話泡泡。</li> <li>6. 使用 3D 圖形的【立體筆刷】畫出【HAPPY】使用文字工具的【3D 文字】打字輸入【Birthday】。</li> <li>7. 組內共學操作用筆刷畫出陰影，讓說話泡泡更立體。</li> <li>8. 組內共學操作用【筆刷】的【書寫筆】在卡片上簽名</li> </ol> <p><b>【組間互學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請各小組發表分享學習心得及操作小畫家 3D</li> <li>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞作品。</li> <li>3. 請小組回應別組的報告。</li> </ol>		
<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>七、 我的 創意 微電 影</p>	<p><b>資議 t-II-1</b> 體驗常見的資訊系統。</p> <p><b>資議 a-II-4</b> 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p><b>藝 1-II-6</b> 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p><b>綜 2d-II-1</b> 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</p>	<p>Windows10 內建的【相片】軟體</p> <p>專案成果製作</p> <p>製作圖卡</p> <p>匯出影片分享到 YouTube</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>體驗</b> Windows10 內建的【相片】軟體系統</li> <li>2. <b>體會</b>學習專案成果製作的樂趣。</li> <li>3. 能<b>使用</b>視覺元素與想像力，製作片頭圖卡。</li> <li>4. 從匯出影片分享到 YouTube 中<b>體察</b>並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能操作 Windows10 內建的【相片】軟體</li> <li>2. 能完成專案成果製作</li> <li>3. 能完成 1-9 張圖卡製作</li> <li>4. 能匯出影片分享到 YouTube</li> </ol>	<p><b>【教師導學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師說明本課設計超人大戰恐龍的電影腳本。</li> <li>2. 教師引導學生認識 Windows10 內建的【相片】軟體。</li> </ol> <p><b>【學生自學】</b></p> <p>學生從小石頭版-我是 3D 天才小畫家</p> <p>課本中自學以及從教師提供的影片中了解:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用第四課專案成果製作。</li> <li>2. 繪製 3D 文字片頭標題。</li> <li>3. 使用【建立螢幕擷取畫面】擷取圖卡，完成 1-9 張圖卡。</li> <li>4. 繪製 3D 文字片尾標題，完成片尾圖卡。</li> <li>5. 使用【裁切】工具裁切每一張圖卡。</li> <li>6. 使用【相片】軟體匯入圖卡，建立影片、調整影格順序與持續時間。</li> <li>7. 設定背景音樂。</li> <li>8. 加入 3D 效果。</li> <li>9. 匯出影片。</li> <li>10. 學會將影片分享到 YouTube 或郵件。</li> </ol> <p><b>【組內共學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 組內共學操作設計超人大戰恐龍的電影腳本。</li> <li>2. 認識 Windows10 內建的【相片】軟體。</li> <li>3. 使用第四課專案成果製作。</li> <li>4. 組內共學操作繪製 3D 文字片頭標題。</li> <li>5. 使用【建立螢幕擷取畫面】擷取圖卡，完成 1-9 張圖卡。</li> <li>6. 組內共學操作繪製 3D 文字片尾標題，完成片尾圖卡。</li> <li>7. 使用【裁切】工具裁切每一張圖卡。</li> <li>8. 使用【相片】軟體匯入圖卡，建立影片、調整影格順序與持續時間。</li> <li>9. 組內共學操作設定背景音樂。</li> <li>10. 組內共學操作加入 3D 效果。</li> <li>11. 組內共學操作匯出影片。</li> <li>12. 組內共學操作將影片分享到 YouTube 或郵件。</li> </ol> <p><b>【組間互學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請各小組發表分享學習心得及操作小畫家 3D</li> <li>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞作品。</li> <li>3. 請小組回應別組的報告。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 小石頭版-我是 3D 天才小畫家</li> <li>2. 老師教學網站影音互動多媒體</li> </ol>	<p>4</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</p> <p><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)</p>							

<p><b>特教需求學生課程調整</b></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(1)人、情緒障礙(1)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> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生專注力弱, 上課時桌上僅放該堂課需要的學用品。座位安排上需遠離出入口、接近老師, 避免較多的干擾, 並方便老師給予提醒。</li> <li>2. 老師課程進行一小段落後, 可提問, 確認學生是否理解課程重點。也可安排動態活動或小任務, 讓學生有合理動一動的機會。</li> <li>3. 課程中, 老師可將重點寫在黑板, 或畫圖解說, 給予學生視覺提示。</li> <li>4. 分組活動時, 可安排穩定性高、能力較好的同儕同組, 當學生堅持己見或情緒不佳時給予安撫及協助。</li> <li>5. 說明課堂規則, 讓學生有依循的方向, 並適時給予提醒與增強。</li> <li>6. 當學生情緒激動時, 給予時間冷靜或替代行為抒發情緒</li> </ol> <p style="text-align: right;">特教老師姓名: 許文馨 蘇亦楣 普教老師姓名: 陳正瑣</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。