

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	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	陳正瑄	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 *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、引導學生了解自然生態, 培養對環境的關懷, 以健康永續的態度愛護環境。 2、藉由專題探究引發學習的動機, 培養學習健康的觀念與習慣。 3、透過專題探究歷程, 啟發創新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, 宣揚地方人文特色。				
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. 具備探索問題的運算思維, 體驗與實踐包含迴圈、條件式、邏輯運算等。  2. 具備使用 Scratch, 理解程式的運作方式, 培養設計程式與遊戲的能力。  3. 具備藝術創作與欣賞的基本素養, 促進發揮想像力, 培養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、我是小小程式設計師	<p><b>資議 t-III-3</b> 運用運算思維解決問題。</p> <p><b>資議 t-III-1</b> 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：編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向</p>	<p><b>【教師導學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>教師介紹程式設計與程式語言。</li> <li>教師說明積木式語言。</li> <li>教師說明如何取得 Scratch 線上版與離線版。</li> </ol> <p><b>【學生自學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>學生認識 Scratch 操作介面。</li> <li>新建專案。</li> <li>建立與刪除角色。</li> <li>編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。</li> <li>複製程式組。</li> <li>設定舞台背景。</li> <li>執行程式。</li> <li>儲存檔案。</li> <li>觀摩 Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。</li> </ol> <p><b>【組內共學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>認識程式設計與程式語言。</li> <li>認識積木式語言。</li> <li>如何取得 Scratch 線上版與離線版。</li> <li>認識 Scratch 操作介面。</li> <li>新建專案。</li> <li>建立與刪除角色。</li> <li>編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。</li> <li>複製程式組。</li> <li>設定舞台背景。</li> <li>執行程式。</li> <li>儲存檔案。</li> <li>觀摩 Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。</li> <li>學習程式設計的優點。</li> </ol> <p><b>【組間互學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。</li> <li>請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後</li> <li>3. 請小組反思與回饋意見，回應別組的報告。</li> </ol>	<p>1. 巨岩 - 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><b>【Scratch 介面介紹】</b></p> <p><b>【Scratch 介面大考驗】</b></p>	2

<p><b>第(3)週 - 第(5)週</b></p>	<p>二、孫悟空變變</p>	<p><b>資議 t-III-3</b> 運用運算思維解決問題。</p> <p><b>綜 2c-III-1</b> 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><b>藝 1-III-2</b> 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. <b>運用</b>造型區工具運算思維解決角色的造型問題。</p> <p>2. <b>分析</b>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<b>使用</b>視覺元素和構成要素，探索創作設定舞台背景歷程。</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. 學習評量：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>3. 學習評量：設計一個魔法使變兩個不同造型的程式。</p>	<p><b>【教師導學】</b> 教師說明角色的造型與造型區工具。</p> <p><b>【學生自學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>重複變換角色造型，並改變變換的速度。</li> <li>視覺暫留的原理。</li> <li>認識本課重點指令。</li> <li>新增孫悟空角色與刪除預設造型。</li> <li>修改角色造型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。</li> <li>新增不同造型、複製造型與調整順序。</li> <li>編排程式讓孫悟空說話後變換造型。</li> <li>設定舞台背景。</li> <li>用「圖像效果」做出變身特效。</li> <li>認識流程圖與基本圖形。</li> </ol> <p><b>【組內共學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>認識角色的造型與造型區工具。</li> <li>重複變換角色造型，並改變變換的速度。</li> <li>視覺暫留的原理。</li> <li>認識本課重點指令。</li> <li>新增孫悟空角色與刪除預設造型。</li> <li>修改角色造型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。</li> <li>新增不同造型、複製造型與調整順序。</li> <li>編排程式讓孫悟空說話後變換造型。</li> <li>設定舞台背景。</li> <li>用「圖像效果」做出變身特效。</li> <li>認識流程圖與基本圖形。</li> <li>除錯的概念。</li> </ol> <p><b>【組間互學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。</li> <li>請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後</li> <li>請小組反思與回饋意見，回應別組的報告。</li> </ol>	<p>1. 巨 岩 - 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><b>【製作遊戲腳本的概念】</b></p> <p><b>【視覺暫留】</b></p> <p><b>【看圖除錯】</b></p> <p><b>【問題拆解填填看】</b></p> <p><b>【迴圈-測驗問答】</b></p>	<p>3</p>
<p><b>第(6)週 - 第(8)週</b></p>	<p>三、百變造型師</p>	<p><b>數 r-III-3</b> 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><b>藝 1-III-3</b> 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p><b>資議 t-III-3</b> 運用運算思維解決問題。</p>	<p>1. 認識 Scratch 舞台座標</p> <p>2. 指定角色造型。</p> <p>3. 認識「如果」指令</p>	<p>1. <b>觀察</b>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。</p> <p>2. 能<b>學習</b>指定角色造型，表現創作主題。</p> <p>3. <b>運用</b>「如果」指令運算思維解決問題。</p>	<p>1. 口頭問答：說出圖層的上下關係如何調整。</p> <p>2. 學習評量：開啟範例「兩輛車子」來除錯。</p> <p>3. 學習評量：開啟範例「百變新造型」，完成編排程式。</p>	<p><b>【教師導學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>教師說明 Scratch 舞台座標的概念。</li> <li>教師說明 Scratch 圖層指令。</li> </ol> <p><b>【學生自學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>本課程式流程圖。</li> <li>認識本課重點指令。</li> <li>開啟練習檔案，編排程式： <ol style="list-style-type: none"> <li>學生程式開始時，指定角色造型。</li> <li>學生定位角色且不可拖曳。</li> <li>學生當角色被點擊時，更換造型。</li> <li>學生讓帽子定位，可以拖曳到人物頭上。</li> <li>學生認識「如果」指令。</li> <li>學生複製程式。</li> <li>學生修改程式（造型與座標）。</li> </ol> </li> </ol> <p><b>【組內共學】</b></p>	<p>1. 巨 岩 - 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><b>【座標神射手】</b></p> <p><b>【圖層概念】</b></p>	<p>3</p>

					<ol style="list-style-type: none"><li>1. 認識 Scratch 舞台座標的概念。</li><li>2. Scratch 圖層指令。</li><li>3. 本課程式流程圖。</li><li>4. 認識本課重點指令。</li><li>5. 開啟練習檔案，編排程式：<ol style="list-style-type: none"><li>(1) 程式開始時，指定角色造型。</li><li>(2) 定位角色且不可拖曳。</li><li>(3) 當角色被點擊時，更換造型。</li><li>(4) 讓帽子定位，可以拖曳到人物頭上。</li></ol></li><li>6. 認識「如果」指令。</li><li>7. 複製程式。</li><li>8. 分組合作，修改同組程式（造型與座標）。</li><li>9. 同組一起執行程式玩玩看。</li><li>10. 各組發表，反思自己與欣賞後回饋意見。</li></ol> <p><b>【組間互學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>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。</li><li>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後</li><li>3. 請小組反思與回饋意見，回應別組的報告。</li></ol>		
--	--	--	--	--	---	--	--

<p>第(9)週 - 第(10)週</p>	<p>四、青蛙賽跑</p>	<p><b>資議 t-III-1</b> 運用常見的資訊系統。</p> <p><b>資議 t-III-3</b> 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>2. 運用「廣播」資訊系統。</p> <p>3. 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. 學習評量：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><b>【教師導學】</b></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><b>【學生自學】</b></p> <p>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><b>【組內共學】</b></p> <p>1. 認識「廣播」。</p> <p>2. 本課程式流程圖。</p> <p>3. 認識本課重點指令。</p> <p>4. 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>(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><b>【組間互學】</b></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，例如：加入音效。</p> <p>3. 回饋意見，回應別組的報告。</p>	<p>1. 巨岩 - 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><b>【廣播概念】</b></p> <p><b>【輸入互動連連看】</b></p>	<p>2</p>
<p>第(11)週 - 第(13)週</p>	<p>五、防疫小尖兵</p>	<p><b>資議 t-III-1</b> 運用常見的資訊系統。</p> <p><b>科議 s-III-1</b> 製作圖稿以呈現設計構想。</p> <p><b>藝 1-III-3</b> 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>1. 用 Scratch 做動畫</p> <p>2. 動畫劇情</p> <p>3. 完成第一個場景</p>	<p>1. 運用 Scratch 資訊系統做動畫。</p> <p>2. 製作動畫劇情圖稿以呈現設計構想。</p> <p>3. 能學習多元媒材與技法，完成第一個場景表現創作主題。</p>	<p>1. 口頭問答：說出按鈕的設計方法。</p> <p>2. 學習評量（除錯題）：開啟範例「自我介紹」來除錯。</p> <p>3. 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。</p> <p>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>	<p><b>【教師導學】</b></p> <p>1. 教師介紹用 Scratch 做動畫的概念。</p> <p>2. 教師說明製作動畫的步驟。</p> <p><b>【學生自學】</b></p> <p>1. 知道如何在切換場景時，加上轉場效果。</p> <p>2. 本課程式流程圖。</p> <p>3. 認識本課重點指令。</p> <p>4. 認識動畫劇情。</p> <p>5. 開啟練習檔案與匯入角色。</p> <p>6. 編排程式，完成第一個場景：</p> <p><b>【組內共學】</b></p> <p>1. 用 Scratch 做動畫的概念。</p> <p>2. 製作動畫的步驟。</p> <p>3. 知道如何在切換場景時，加上轉場效果。</p> <p>4. 本課程式流程圖。</p> <p>5. 認識本課重點指令。</p> <p>6. 認識動畫劇情。</p> <p>7. 開啟練習檔案與匯入角色。</p>	<p>1. 巨岩 - 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><b>【製作動畫的舞台與角色】</b></p>	<p>3</p>

						8. 編排程式，完成第一個場景： (1) 片頭動畫與按鈕設計。 (2) 場景 1：勤洗手。 9. 各組合作完成程式。 <b>【組間互學】</b> 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。		
第 (14) 週 - 第 (15) 週	六、 終極 密碼	<b>資議 t-III-1</b> 運用常見的資訊系統。  <b>資議 t-III-3</b> 運用運算思維解決問題。	1. 認識「亂數」與「變數」。  2. 設定變數	1. 運用「亂數」與「變數」資訊系統。  2. 運用運算思維解決變數設定問題。	1. 口頭問答：說出什麼是亂數。  2. 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。	<b>【教師導學】</b> 1. 教師介紹「亂數」。 2. 教師介紹「變數」。 3. 教師介紹本課程式流程圖。 4. 教師說明本課重點指令。  <b>【學生自學】</b> 1. 學生編排程式： (1) 設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。 (2) 在背景編排共通程式。 (3) 判斷詢問的答案是否等於、大於或小於「終極密碼」。 2. 認識2選1 條件式的程式邏輯。  <b>【組內共學】</b> 1. 認識「亂數」。 2. 認識「變數」。 3. 本課程式流程圖。 4. 認識本課重點指令。 5. 編排程式： (1) 設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。 (2) 在背景編排共通程式。 (3) 判斷詢問的答案是否等於、大於或小於「終極密碼」。 6. 認識2選1 條件式的程式邏輯。 7. 一起和同學合作互動，玩玩看。  <b>【組間互學】</b> 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。	1. 巨岩 - Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體 <b>【什麼是變數】</b> <b>【條件式流程圖填空遊戲】</b>	2

<p>第 (16) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>七、 英打 問答</p>	<p><b>資議 t-III-1</b> 運用常見的資訊系統。</p> <p><b>資議 t-III-3</b> 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. 學習評量：修改本課練習成果，讓大象說出「你總共答對?題」。</p>	<p><b>【教師導學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>教師說明邏輯運算「且」、「或」與「不成立」。</li> <li>教師說明本課程式流程圖。</li> <li>教師說明本課重點指令。</li> </ol> <p><b>【學生自學】</b>編排程式：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>大象的動畫。</li> <li>新增變數「字母」、「答對」、「答錯」、「編號」。</li> <li>變數初始化。</li> <li>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。</li> <li>編排答對程式。</li> <li>編排答錯程式。</li> <li>編排打字結果程式。</li> <li>讓大象說出得分。</li> <li>加入音效。</li> <li>認識擴充功能-文字轉語音。</li> </ol> <p><b>【組內共學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>認識邏輯運算「且」、「或」與「不成立」。</li> <li>本課程式流程圖。</li> <li>認識本課重點指令。</li> <li>編排程式： <ol style="list-style-type: none"> <li>大象的動畫。</li> <li>新增變數「字母」、「答對」、「答錯」、「編號」。</li> <li>變數初始化。</li> <li>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。</li> <li>編排答對程式。</li> <li>編排答錯程式。</li> <li>編排打字結果程式。</li> <li>讓大象說出得分。</li> <li>加入音效。</li> <li>認識擴充功能-文字轉語音。</li> </ol> </li> </ol> <p><b>【組間互學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。</li> <li>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。</li> <li>回饋意見，回應別組的報告。</li> </ol>	<p>1. 巨 岩 小程式設計師 老師教學網 站影音互動 多媒 體</p>	<p>3</p>
--	-------------------------	--	----------------------------------	--	---	---	---	----------

<p>第 (19) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>八、 打鼓 達人</p>	<p><b>資議 t-III-1</b> 運用常見的資訊系統。</p> <p><b>藝 1-III-5</b> 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><b>資議 t-III-3</b> 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. 運用分身資訊系統。</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：說出分身是什麼。</p> <p>2. 口頭問答：說出音樂擴充功能的使用方法。</p> <p>3. 學習評量：修改本課練習成果，將計時 30 秒改為倒數計時 30 秒。</p>	<p><b>【教師導學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>教師介紹分身。</li> <li>教師說明擴充功能-音樂。</li> <li>教師說明本課程式流程圖。</li> <li>教師說明本課重點指令。</li> </ol> <p><b>【學生自學】</b></p> <p>編排程式：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>建立變數「分數」、「生命」、「時間」。</li> <li>隨機產生左節拍的分身。</li> <li>左節拍由上往下掉落。</li> <li>節奏正確條件一與得分。</li> <li>節奏正確條件二與得分。</li> <li>完成右節拍程式。</li> <li>編排左鼓、右鼓的程式。</li> <li>編排恐龍的動畫與背景程式。</li> </ol> <p><b>【組內共學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>認識分身。</li> <li>認識擴充功能-音樂。</li> <li>本課程式流程圖。</li> <li>認識本課重點指令。</li> <li>編排程式： <ol style="list-style-type: none"> <li>建立變數「分數」、「生命」、「時間」。</li> <li>隨機產生左節拍的分身。</li> <li>左節拍由上往下掉落。</li> <li>節奏正確條件一與得分。</li> <li>節奏正確條件二與得分。</li> <li>完成右節拍程式。</li> <li>編排左鼓、右鼓的程式。</li> <li>編排恐龍的動畫與背景程式。</li> </ol> </li> <li>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</li> </ol> <p><b>【組間互學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。</li> <li>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。</li> <li>回饋意見，回應別組的報告。</li> </ol>	<p>1. 巨岩 - 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><b>【分身的概念】</b></p>	<p>2</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 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-智能障礙( )人、學習障礙(1)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> <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 普教老師姓名:陳正瓚</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。