

嘉義縣 大鄉國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	二年級	年級課程 主題名稱	數學超好玩	課程 設計者	鄧婉瑜 張小真	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 checked="" 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 快樂 創意 大鄉		與學校願景呼 應之說明	1. 透過數學遊戲與實作，讓學生快樂玩數學。 2. 學習團隊合作，運用同理心溝通，建立健康的心理。			
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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基 本語文素養，並具有生活所需的基 礎數理、肢體及藝術等符號知能， 能以同理心應用在生活與人際溝 通。 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. 能探索思考問題，並透過體驗數學遊戲，學會處理日常生活的問題。 2. 具備基本語文素養，並能運用生活所需的基礎數理符號知能。 3. 能於數學遊戲中理解他人的感受，並能與隊員合作互動。			

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)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	消費高手	<p>數學/n- I -3 運用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。</p> <p>生活/4- I -1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。</p>	<p>1. 商品卡設計</p> <p>2. 購物遊戲</p>	<p>1. 能利用媒介與素材，進行商品卡設計表現與創作。</p> <p>2. 能在購物遊戲中運用加法和減法進行價格計算與估算。</p>	<p>1. 能設計出商品卡並適切訂定物品價格。</p> <p>2. 能依購買組合計算出價格。</p> <p>3. 能完成購物紀錄單。</p>	<p>【學生自學】</p> <p>1. 請學生每人利用老師準備的小卡畫出 2 件物品並進行標價(限制 200 元以內)。</p> <p>2. 設計價格標示牌：學習標價符號「NT\$」(表示新台幣)及標價單位「元」</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 學生進行分組練習認識物品標價，並進行基本的價格比較和計算。</p> <p>2. 比較價格的大小，例如哪個價格高，哪個價格更便宜等等。</p> <p>3. 學習標價進位，例如一元可進位到十元、百元等等，並嘗試計算物品總價及找零。</p> <p>【教師導學】</p> <p>1. 「購物大冒險」</p> <p>(1)教師說明並解釋遊戲規則：每人給予 200 元的購物金，請透過同學的商品卡片購買最多樣物品但不超過購物金，並要最接近 200 元金額。</p>	西卡紙 彩色筆 假錢幣 小白板 購物紀錄單	4

						<p>(2)將買到的物品，運用小白板以直式計算 2 件以上物品的總價。</p> <p>【組間共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 將學生分為 A、B 組，輪流扮演商人與顧客，練習採買與找錢。 完成購物紀錄單(物品名稱、支付金額、餘額)。 	
第(5)週 - 第(8)週	量一量 支援 前線	<p>數學/n-I-7 理解長度及其常用單位，並能做實測、估測與計算。</p> <p>生活/ 7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 知道手掌、生活用品(如書本、桌子等)的長度單位。 使用工具。 支援前線遊戲。 	<ol style="list-style-type: none"> 理解手掌、生活用品的長度單位。 能使用工具實測物品的長度。 在支援前線遊戲中，學會長度的估測與計算並合作完成任務。 	<ol style="list-style-type: none"> 能說出估測物品的長度及單位。 能使用直尺進行量測。 能在遊戲中學會估測、計算、比較長短並進行加減計算。 完成紀錄單。 	<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 比一比誰的手大： <ul style="list-style-type: none"> (1)請學生以一個手掌為單位進行生活用品(如書本、桌子等)長度的測量，例如：桌子長度大約是我的四個手掌大。 (2)認識應用的單位—公分。 教師指導使用工具量長度並進行估測，例如：我的手掌約 12 公分，桌子大約是我的四個手掌大，利用加法進行計算。 <p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師指定教室內幾樣物品(窗戶、櫃子、黑板等 	直尺 紀錄單

						<p>等)，學生自行測量實際長度並記錄下來。</p> <p>2. 比較物品長度大小，並在紀錄單上依序排列。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 長度的加減計算</p> <p>(1)學生將紀錄單上的物品長度進行加總。</p> <p>(2)和同組學生一起討論並探究那些物品的長度是接近的，相差幾公分？</p> <p>【組間共學】</p> <p>1. 支援前線</p> <p>(1)教師協助分組，進行「支援前線」遊戲，請各組提供最接近 50、75、100 公分的物品。(2)由各組學生輪流擔任裁判進行長度測量，哪一組所提供的物品長度最接近即可獲勝。</p>		
第(9)週 - 第(12)週	超級比一比	<p>數學/ n-I-8 認識 容量、重量、面積。</p> <p>生活/2-I-2 觀察 生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。</p>	<p>1. 七巧板拼圖。</p> <p>2. 不同容器容量的大小。</p>	<p>1. 運用七巧板拼圖 認識 不同形狀並比較面積大小。</p> <p>2. 觀察 不同容器容量的大小並進行測量和比較。</p>	<p>1. 七巧板排出不同形狀觀察面的大小。</p> <p>2. 能推測的容量大小並實際測量及比較。</p> <p>3. 能說出物品的輕重並實際測量及比較。</p>	<p>【學生自學】</p> <p>學生運用七巧板拼圖拼出各種不一樣的形狀，並觀察這些形狀大小是否一樣。</p> <p>【教師導學】</p>	<p>1. 七巧板</p> <p>2. 磅秤</p> <p>3. 各種容器</p>	4

3. 不同物品的重量測量及比較。

3. **觀察**不同物品的重量並進行測量和比較。

1. 準備一個正方形 a 七巧板，將其分成 4 個等份的小正方形 b。
2. 移動小正方形 b 的位置，拼成一個長方形 c。
3. 請學生觀察 a 和 c 的形狀、大小是否相同。

【組內共學】

1. 容量比一比

(1) 將學生分組，請學生觀察不同形狀的容器，進行推測比較容量的大小。

(2) 發下小水杯，請學生利用小水杯將容器裝滿水，並做紀錄(例如：裝滿 a 容器倒了 13 次水、裝滿 b 容器倒了 17 次水)。

(3) 各組內學生進行分享。

2. 重量比一比

(1) 利用不同重量的物品，如石頭、紙張、橡皮擦等，讓學生手持感受，比較不同重量物品的重量輕重。

(2) 使用磅秤，讓學生將不同重量的物品放在秤上進行比較，觀察磅秤指針的移動，讓

						<p>學生體驗重量的差異。</p> <p>【組間共學】</p> <p>1. 禮「輕」情意「重」分類遊戲： 利用磅秤，將物品分為輕、中、重三類，讓學生透過參與活動，認識和區分不同重量的物品。</p> <p>2. 各組將分類結果進行分享。</p>	
第(13)週 - 第(17)週	算數高手	<p>數學/r-I-2 認識加法與乘法的運算規律。</p> <p>生活/3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。</p>	<p>1. 被乘數、乘數和積的意義。</p> <p>2. 花片快速數數。</p> <p>3. 加法與乘法的運算。</p>	<p>1. 認識乘法的意義並運用花片快速數數。</p> <p>2. 認識加法與乘法的運算規律，體會乘法的運用樂趣。</p>	<p>1. 學會運用乘法數數。</p> <p>2. 能說出被乘數、乘數和積的意義。</p> <p>3. 能說出乘法是加法的速算法</p>	<p>【組間共學】</p> <p>1. 教師分組請學生抓一把花片並數出數量，看哪一組最快。</p> <p>2. 小組分享用哪種方式可以快速數數。</p> <p>【教師導學】</p> <p>1. 播放兒歌-數蛤蟆「一隻青蛙一張嘴，兩隻眼睛四條腿，撲通撲通跳下水……」，請學生推論三隻青蛙幾隻眼睛？幾條腿？</p> <p>2. 學會乘法的運算符號並運用。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 利用不同顏色花片，排出 ()*()的數量。</p>	花片

						2. 討論「被乘數」(被連加的數字)、「乘數」(連續加了『幾次』)和「積」(和)的意義。 【學生自學】 能背出十十乘法。		
快樂的一天	數學/n-I-9 認識時刻與時間常用單位 國語/2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。	1. 時刻和時間。 2. 一天的行程規劃。	1. 認識時刻和時間。 2. 分享自己一天的行程規劃。 3. 能從他人的行程規劃中進行提問，並學習合宜的回答。	1. 能說出時刻和時間的差異。 2. 能說出什麼時刻做什麼事以及花多少時間。 3. 能進行提問並回答他人的問題。	【教師導學】 1. 教師講解使學生會分辨時刻和時間。 2. 解釋1分鐘=60秒 3. 能說出一天的行程和花了多少時間 【學生自學】 教師出時間題，請學生使用教具時鐘撥出該時間並唸出。 【組間共學】 互相分享自己一天的時間行程表。 【組內共學】 各組利用教具時鐘撥出時間，互相交流並能說出正確時間。	教具時鐘 行程規畫表		3
第(18)週 - 第(20)週								
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							

有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)

※身心障礙類學生：無 有-智能障礙(1)人、情緒障礙(2)人，共3人。

※資賦優異學生：無 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)：

*本校111學年度是由朴子國小特教教師擔任巡迴輔導老師。

智能障礙部分：

1. 建議簡化與減量學生部分學習目標與內容，降低其學習難度。例如以部分參與原則完成(只須完成後半段的步驟或是一開始的步驟等等)、目標量降低、給予較多提示量並以模仿操作完成。

範例如下：

消費高手：能在採買遊戲中運用加、減，熟練二位數的計算。

->可簡化、減量為在口語、視覺提示下，能在採買遊戲中運用加、減，熟練20以內數的計算。

算數高手：能運用乘法快速數數。

->可減量、簡化、替代為在乘法提示卡的提示下能運用乘法數數。

2. 建議給予分散式的教學，採用多單元活動設計方式進行小步驟的教學。

3. 建議可以團隊合作方式讓個案部分參與班級活動(採買、測量活動等)，並於團隊中輪流安排不同領域且不同單元的小老師，給予口語提示、叮嚀步驟。

4. 多安排學生練習表現的機會，例如動手操作的部分，可盡量讓其完成。

但若學生無法主動表達或上台，建議仍應讓同伴從旁口語提示、動作協助完成，並適度給予讚美與回饋。

5. 由於個案基本數學概念、基礎運算、抽象理解能力、記憶表現非常弱勢，幾乎無法獨立完成學習活動，因此教學者或安排隔壁桌小天使在旁提醒說明活動流程、步驟、文本等以協助部分理解。

6. 採用多元評量方式，包含實作評量、檔案評量。評量方式可以仿說、仿寫、勾選完成。(或以手機、3C器材統錄音方式完成)。

情緒障礙部分：

1. 建議可以團隊合作方式讓個案部分參與，並於團隊中提供陪伴小天使，給予口語提示、叮嚀-穩定情緒、冷靜動作。

2. 多安排學生練習表現的機會，並適度給予讚美與回饋。

特教需求

學生

課程調整

3. 給予溫和小天使加分表:一堂課大約有 3-4 次，由授課師提醒〔觀察〕，若個案學生整節課都沒有情緒反應，即可蓋章。
每堂課累積滿三個共累積滿 10 個即可獲得獎勵(以社會性鼓勵、下課活動為主)。
4. 採用多元評量方式，包含實作評量、檔案評量。

特教老師簽名：蘇亦楣

普教老師簽名：黃諷燕

嘉義縣 大鄉國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	二年級	年級課程 主題名稱	數學超好玩	課程 設計者	鄧婉瑜 張小真	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 <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.快樂.創意.大鄉		與學校願景呼 應之說明	1. 透過數學遊戲與實作，讓學生快樂玩數學。 2. 學習團隊合作，運用同理心溝通，建立健康的心理。			
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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基 本語文素養，並具有生活所需的基礎數 理、肢體及藝術等符號知能，能以同理 心應用在生活與人際溝通。 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. 能探索思考問題，並透過體驗數學遊戲，學會處理日常生活的問題。 2. 具備基本語文素養，並能運用生活所需的基礎數理符號知能。 3. 能於數學遊戲中理解他人的感受，並能與隊員合作互動。			

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)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(3)週	閃靈高手	數學/n-I-4 理解 乘法的意義， 熟練 十十乘法，並初步進行分裝與平分的除法活動。 生活/3-I-1 願意 參與 各種學習活動，表現好奇與求知 探究 之心。	1. 布題指導7和9的乘法 2. 以閃示卡複習各倍數乘法	1. 能 了解 乘法的意義並 精熟 各倍數乘法 2. 能 參與 學習活動 探究 各倍數乘法。	1. 能說出被乘數和乘數的意義。 2. 能運用乘法迅速算出答案。 3. 能與小組合作使用閃示卡複習乘法。	【組間共學】 教師協助分組請學生利用閃示卡玩遊戲，例如：最快講出數字得分。 【教師導學】 1. 發下不同數量的數棒，讓學生發現乘法的運用 2. 學會乘法的運算符號並運用。 【組內共學】 利用不同顏色數棒，排出() \times ()的數量。 【學生自學】 1. 能快速背出7和9的乘法。 2. 使用閃示卡複習乘法。	乘法閃示卡	3
第(4)週 - 第(8)週	聰明消費go!	數學/n-I-1 理解 一千以內數的位值結構，據以作為四則運算的基礎。 數學/n-I-3 應用 加法和減法的計算或估算於日常應用解題。 生活/3-I-3 體會 學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。	1. 一千以內的數。 2. 以攤位模式來練習銷售物品與購物	1. 能 認識 千、百、十、個位數，並了解一千以內數的組成和分解。 2. 能 應用 加法和減法的計算，練習銷售物品與購物。 3. 能 體會 以攤位練習扮演商人和消費者的樂趣，運用玩具錢幣學會一千以內的數並進行加減。	1. 能在「位值表」中標出千、百、十及個位數。 2. 能利用加減法計算進行遊戲練習銷售與購物。 3. 能分組扮演商人和消費者，練習消費購物與找錢。	【教師導學】 1. 畫出「位值表」先認識千、百、十、個位數。 2. 一千以內數的組成和分解。 【組間共學】 分組扮演商人和消費者，練習消費購物與找錢。 【學生自學】 學會一千以內數的加減。 【組內共學】	1. 玩具錢幣 2. 簡易文具或模型水果	5

						運用玩具錢幣學會一千以內的加減。		
--	--	--	--	--	--	------------------	--	--

<p>第(9)週 - 第(11)週</p>	<p>魯夫有多長?</p>	<p>數學/n-I-7 理解長度及其常用單位，並能做實測、估測與計算。 生活/3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。</p>	<p>1. 以故事吸引孩子運用身體體會長短並能量出長度。 2. 互相合作量出校園中各項設施的長度。</p>	<p>1. 能認識1公尺=100公分 2. 能理解長度單位及透過「魯夫的故事」進行長度單位實測。 3. 從活動中參與學習數學的樂趣，主動探究校園中各項設施的長度。</p>	<p>1. 能看懂長尺上的刻度並說出正確的長度 2. 學會利用布尺量長度。 3. 能利用公尺、公分或幾公尺幾公分量出物品或設施的長度</p>	<p>【教師導學】 1. 拿測量工具，教導學生認識單位長度，例如：1公尺=100公分。 【組間共學】 1. 教師指定各組測量項目，並記錄下測量結果。例如：教室四周長度、桌子高度…等。 2. 請各組分享紀錄結果。 【組內共學】 1. 聽航海王魯夫吃了惡魔果實之後，身體變得伸縮自如，如果是自己吃了惡魔果實，身體會如何呢？ 2. 找出身體所能作出最長的樣子，量一量有多長。 3. 再找出身體縮成最短的樣子，量一量有多長。 【學生自學】 會運用公尺公分單位換算。</p>	<p>1. 1公尺的長尺 2. 布尺</p>	<p>3</p>
<p>第(12)週 - 第(18)週</p>	<p>生日快樂</p>	<p>數學/n-I-9 認識時刻與時間常用單位 數學/n-I-4 理解乘法的意義，熟練十十乘法，並初步進行分裝與平分的除法活動。 生活/2-I-2 觀察生活中</p>	<p>1. 查找月曆。 2. 慶生禮物價錢計算。 3. 將飲料、糖果</p>	<p>1. 能透過查找月曆認識年、月、日、星期時間單位 2. 能理解乘法基礎概念，並熟練地使用乘法來進行飲料、糖果分裝及平分。</p>	<p>1. 能說出一年中每個月份有幾天。 2. 能正確找出月曆中的日期及星期幾。 3. 能正確計算出禮物價錢。 4. 能從扮演遊戲學會</p>	<p>【教師導學】 運用月曆指導學生認識年、月、日、星期。 【學生自學】 1. 查一查自己的生日，並在月曆中找出來當天是星期幾</p>	<p>1. 日曆、月曆</p>	<p>7</p>

		人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。	平分成幾份	3. 能在遊戲中 觀察 生活中的變化，學會價錢的計算	價錢計算、分裝及平分的除法概念。	2. 懂得一年中每個月分的天數 【組內共學】 1. 運用乘法和加減來計算購買蛋糕和禮物的價錢 2. 將飲料、糖果平分給同學，每人可得多少 【組間共學】 分組設攤，扮演商人及消費者，利用消費行為學會價錢計算。		
誰最快	第(19)週 - 第(20)週	數學/s-I-1從 操作 活動，初步 認識 物體與常見的幾何形體的幾何特徵。 生活/7-I-4能為共同的目标訂定規則或方法一起工作並 完成 任務	1. 長方體與正方體的幾何特徵。 2. 長方體與正方體的日常生活應用。	1. 能透過 操作 模型 認識 長方體與正方體的幾何特徵。 2. 能以合作的方式了解長方體與正方體的日常生活應用，並 完成 任務學習單。	1. 能正確指出頂點、角、邊。 2. 能正確指出平行和垂直。 3. 能分辨長方體與正方體。 4. 能與小組合作完成任務學習單。	【教師導學】 教師利用方體模型教導學生： 1. 認識長方體與正方體 2. 認識平行和垂直 3. 認識頂點、角、邊 【組內共學】 找出多種日常生活中那些東西是長(正)方體，並記錄於學習單。 【組間共學】 1. 以小組競賽說出長方體、正方體在日常生活應用。 2. 以輪流的方式一組說出一種，答案不得重複，直到能說出最多的組別獲勝。 【學生自學】	長方體、正方體模型、學習單	2

						分別畫出教師指定大小的長(正)方體。		
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	※身心障礙類學生: <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-智能障礙(1)人、情緒障礙(2)人, 共 3 人 ※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)							
學生								
課程調整	※課程調整建議(特教老師填寫): *本校 111 學年度是由朴子國小特教教師擔任巡迴輔導老師。 智能障礙部分:							

1. 建議簡化與減量學生部分學習目標與內容，降低其學習難度。例如以部分參與原則完成(只須完成後半段的步驟或是一開始的步驟等等)、目標量降低、給予較多提示量並以模仿操作完成。

範例如下：

聰明消費高手:3. 練習購物時能正確算出總金額並學會正確找錢。

->可簡化、減量為在口語、視覺提示下，能依照總金額，拿出正確總金額錢幣。刪除學會正確找錢。

生日快樂：【組內共學】

1. 能說出一年中每個月份有幾天
2. 能正確找出月曆中的日期及星期幾
3. 能運用乘法和加減來計算

->可減量刪除第三個目標，且在多元提示下，能觀看月曆提示卡，說出每個月分有幾天、正確找出指定日期和星期幾。

2. 建議給予分散式的教學，採用多單元活動設計方式進行小步驟的教學。
3. 建議可以團隊合作方式讓個案部分參與班級活動(採買、測量活動等)，並於團隊中輪流安排不同領域且不同單元的小老師，給予口語提示、叮嚀步驟。
4. 多安排學生練習表現的機會，例如動手操作的部分，可盡量讓其完成。
但若學生無法主動表達或上台，建議仍應讓同伴從旁口語提示、動作協助完成，並適度給予讚美與回饋。
5. 由於個案基本數學概念、基礎運算、抽象理解能力、記憶表現非常弱勢，幾乎無法獨立完成學習活動，因此教學者或安排隔壁桌小天使在旁提醒說明活動流程、步驟、文本等以協助部分理解。
6. 採用多元評量方式，包含實作評量、檔案評量。評量方式可以仿說、仿寫、勾選完成。(或以手機、3C 器材統錄音方式完成)。

情緒障礙部分：

1. 建議可以團隊合作方式讓個案部分參與，並於團隊中提供陪伴小天使，給予口語提示、叮嚀-穩定情緒、冷靜動作。
2. 多安排學生練習表現的機會，並適度給予讚美與回饋。
3. 給予溫和小天使加分表：一堂課大約有 3-4 次，由授課師提醒〔觀察〕，若個案學生整節課都沒有情緒反應，即可蓋章。
每堂課累積滿三個共累積滿 10 個即可獲得獎勵(以社會性鼓勵、下課活動為主)。
4. 採用多元評量方式，包含實作評量、檔案評量。

特教老師簽名：蘇亦楣

普教老師簽名：黃諶燕

