

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	六年級	年級課程 主題名稱	我思故我見	課程 設計者	盧怡遠 陳羿友	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 <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	以學生學習為中心，課程和生活鏈結，讓學生快樂的學習，培養學生創意素養以適應現在的生活及面對未來的挑戰。				
總綱 核心素 養	E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過體驗與 <b>實踐</b> 處理日常生活問題。 E-B2 <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-C2 <b>具備</b> 理解他人感受，樂於與人 <b>互</b> 動，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1. 學生能 <b>探索</b> scratch 程式設計及雲端資源，動手 <b>實踐</b> 運算思維的能力。 2. 學生能 <b>具備</b> 觀察能力、 <b>理解</b> 、分析、閱讀程式作品並思考如何改進。 3. 學生能 <b>具備</b> 分組合作學習的能力，藉由 <b>互動</b> 培養團隊合作的素養。			

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)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數																					
第(1)週 - 第(7)週	快樂見程式	資議 t-III-3 <b>運用</b> 運算思維解決問題。 資議 a-III-1 <b>理解</b> 資訊科技於日常生活之重要性。 資議 a-III-4 <b>展現</b> 學習資訊科技的正向態度。	1. 解決問題方法。 2. 程式設計工具之功能與操作。 3. 數位學習網站與資源的使用。	1. 能 <b>運用</b> 運算思維與學習程式設計的解決問題方法。 2. 能 <b>理解</b> 及探究世界性的程式設計工具。 3. <b>展現</b> 分組合作學習數位學習網站與資源。	1. 學生參與擇策： 學生觀看影片後，透過實作，選擇正確的程式積木完成「經典迷宮」第一關。 2. 各小組能進行討論後，能選擇其中一個關卡進行實作。 3. 學生參與監評：小組可以分享闖關成功的秘訣。 4. 完成組內共學檢核表。 <table border="1" data-bbox="1070 703 1491 1166"> <thead> <tr> <th>編號</th> <th>檢核結果</th> <th>標準</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>是<input type="checkbox"/> 否<input type="checkbox"/></td> <td>能與同學進行討論</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>是<input type="checkbox"/> 否<input type="checkbox"/></td> <td>能正確使用程式過關</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>是<input type="checkbox"/> 否<input type="checkbox"/></td> <td>能掌握時間進行討論</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>是<input type="checkbox"/> 否<input type="checkbox"/></td> <td>能彼此合作完成任務</td> </tr> </tbody> </table> 5. 學生參與定標： 小組聆聽他組報告，並完成組檢互學評分表。 <table border="1" data-bbox="1070 1315 1447 1458"> <thead> <tr> <th>評分標準</th> <th>分數</th> <th>互評的組別 (以下只填其他小組的編號)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	編號	檢核結果	標準	1	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	能與同學進行討論	2	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	能正確使用程式過關	3	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	能掌握時間進行討論	4	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	能彼此合作完成任務	評分標準	分數	互評的組別 (以下只填其他小組的編號)				<b>【教師導學】</b> 1. 教師運用影片，帶領學生如何體驗 Code.org 一小時玩程式。 2. 教師提問如何讓程式積木移動，學生思考並發表問題。 <b>【組內共學】</b> 1. 教師請每組分別負責「經典迷宮」前 6 關，並請學生分組合作，並完成闖關。 2. 學生進行討論並解決晉級到下一關的方法。 3. 小組派員發表。 <b>【組間互學】</b> 1. 各組輪流指派學生上台報告討論的結果。 2. 其他小組指派代表對報告人進行提問，被提問的同學需回應問題。 3. 小組成員共同評分，比較分析後，並擇定出使用「最少程式積木數」的經	均一平台 Code.org 課程教學 <a href="https://www.juniacademy.org/v1051-new-topic/hour-of-cs/hourofcode/v/4C-2jkhpJuI">https://www.juniacademy.org/v1051-new-topic/hour-of-cs/hourofcode/v/4C-2jkhpJuI</a>	7
編號	檢核結果	標準																											
1	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	能與同學進行討論																											
2	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	能正確使用程式過關																											
3	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	能掌握時間進行討論																											
4	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	能彼此合作完成任務																											
評分標準	分數	互評的組別 (以下只填其他小組的編號)																											

		號)				
		第 組	第 組	第 組	第 組	第 組
能先介紹自己的組別	2					
能用正確表達使用程式積木序列順利過關的原因	6					
能使用最少的程式積木數	2					
分享時的聲音大小、時間控制是否合宜?	2					
<b>總分(最多 12 分)</b>						

6. 學生參與擇策：  
學生能善用選擇正確的程式積木，完成闖關。
7. 學生參與調節：  
學生能依據同儕的鷹架、教師的提點，建立程式積木的邏輯。

典迷宮一小時玩程式，並說明為什麼

4. 各組依提問和回應的結果，依組間評分單對報告的小組給分。

**【學生自學】**

學生透過操作 Code.org 一小時玩程式「經典迷宮」，引導學生思考並如何過關。

**【教師導學】**

1. 教師總結課堂各組的討論內容，並將學生較容易混淆的程式積木念歸納整理。
2. 教師課中視對象進行個別指導。

綜合 2c-III-1 **分析與判讀** 各類資源，**規劃** 策略以解決日常生活的問題。  
 資議 t-III-3 **運用** 運算思維解決問題。  
 資議 a-III-4 **展現** 學習資訊科技的正向態度。

1. 解決問題方法。
2. 簡單的問題解決表示方法。
3. 程式設計工具之功能與操作

1. 能**規劃**程序性的解決問題方法與問題拆解技巧，逐步**分析與判讀**以完成遊戲的設計。
2. 能熟悉及**運用**程式設計工具和技巧來解決程式設計的問題解決表示方法。
3. **展現**積極分組討論並發表學習程式設計工具的正向態度。

1. 學生參與擇策：學生能善用因材網 CT-Scr3-07-S02 TC\_迷宮的檢測結果，若通過便選擇向上學習(CT-Scr3-07-S03 TC\_報時器)，若未通過，則選擇向下補救 CT-Scr3-07-S02 TC\_旋轉出美麗的花朵動態。
2. 學生參與監評：小組能彼此討論及探究「勇闖迷宮」程式設計。
3. 完成組內共學檢核表。

編號	檢核結果	標準
1	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	能與同學進行討論
2	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	能正確使用程式過關
3	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	能掌握時間進行討論
4	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	能彼此合作完成任務

4. 學生參與定標：請小組就他組所報告的內容，進行組間互學評分表。

**【學生自學】**  
 學生操作因材網 CT-Scr3-07-S02 TC\_迷宮，並完成因材網該任務的練習題。

- 【組內共學】**
1. 學生分組合作完成「勇闖迷宮」程式設計。
  2. 學生進行討論並完成下列項目。(設定角色。更換背景圖、音樂。設定角色(生命值)、並讓角色不斷變換造型。設定角色遇到牆壁的動作。設定角色碰到其他角色的動作。練習增加程式組件，控制角色遇到游標的動作。
  3. 小組派員發表。

- 【組間互學】**
1. 各組輪流指派學生上台報告創作。
  2. 其他小組指派代表對報告人進行提問，被提問的同學需回應問題。
  3. 小組成員共同評分，比較分析後，並擇定出最喜歡的組別，並說明為什麼？
  4. 各組依提問和回應的結果，依組間評分單對報告的小組給分。

因材網-程式設計-助理工程師-迷宮  
 數位學習網站與資源的使用

評分標準	分數	互評的組別 (以下只填其他小組的編號)				
		第 組	第 組	第 組	第 組	第 組
能先介紹自己的組別	2					
能運用程式設計工具和技巧來完成程式設計。	6					
分享時的聲音大小、時間控制是否合宜?	2					
<b>總分(最多 10 分)</b>						

6. 學生參與調節：  
學生依據因材網的診斷調整自己的學習任務。

**【教師導學】**

1. 教師總結：遊戲大綱、程式積木、素材與指令。
2. 教師課中視對象進行個別指導。

<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>漫 步 雲 端</p>	<p>資議 p-III-1 <b>使用</b>資訊 科技與他人溝通互動。 資議 p-III-2 <b>使用</b>數位 資源的整理方法。 資議 a-III-1 <b>理解</b>資訊 科技於日常生活之重要 性。</p>	<p>1. 雲端硬碟 2. 線上視訊 3. Google 雲 端服務</p>	<p>1. 能<b>使用</b>雲端 硬碟來整理數 位資源。 2. 能<b>使用</b>視訊 平台，幫助師 生進行線上視 訊遠距學習與 互動。 3. 能<b>理解</b>雲端 服務/硬碟、線 上視訊對日常 生活的重要 性。</p>	<p>1. 能使用教育雲單一登入方 式，使用線上雲端服務平台。 2. 能將個人資料存取於網路硬 碟及分享共用。 3. 能操作視訊平台及熟悉介 面，完成線上互動與學習交 流。</p>	<p><b>【教師導學】</b> 1. 雲端硬碟知識管理 (1). 教師介紹雲端硬碟 的功能及與一般硬碟的 差異。 (2). 指導學生以 G Suite for Education 帳號登入 雲端硬碟。 (3). 介紹示範發起會議 相關步驟，並邀請學生加 入會議室。 (4). 介紹功能介面與操 作要領。 <b>【學生自學】</b> (1). 請學生練習將個人 作品檔案上傳至雲端硬 碟。 (2). 資源分類有妙招: 學 生自主練習建立分類資 料夾，並予以重新命名。 <b>【組內共學】</b> 檔案共作很方便: 分成若 干組，討論將個人檔案開 設共作功能，組內同學分 享與共同編輯。 <b>【組間互學】</b> 我思線上學習</p>	<p>Google G-Suit for Education <a href="https://go.k12cc.tw/">https://go.k12 cc.tw/</a></p>	<p>5</p>
--	----------------------------	---	--	---	--	---	---	----------

						(1). 學生先以 G Suite for Education 帳號登入 Google Meet (2). 網路學習新體驗: 各組分享介紹如何透過功能切換, 進行互動, 組間彼此提出回饋。		
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 checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(20)節 (以連結資訊科技議題為主)							
特教需求學生課程調整	※身心障礙類學生: <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-情緒障礙(1)人 ※資賦優異學生: <input checked="" type="checkbox"/> 無 ※課程調整建議(特教老師填寫): 學習內容 1. 學習內容不需調整。 學習歷程 1. 學習歷程請教師視學習情形, 加強個別指導; 教師提問時, 可以多鼓勵障礙學生發表。 2. 建議給予工作分析法教學, 採用多單元活動設計方式進行小步驟的教學, 每項活動盡量大約僅能參與 15-20 分鐘。 3. 多安排學生練習表現的機會, 例如上台表演、展示作品等, 可以模仿完成。 因此建議教學者或安排夥伴同儕從旁提示、動作協助完成, 並適度給予同儕與個案讚美與回饋。							

4. 適時提問學生，拉回學生專注力，並給予提示，鼓勵學生回答問題。注意其過動、分心、與同學爭執的行為。

5. 由於該年段學障學生學習困難點在於抽象理解表現弱勢、注意力不集中、記憶表現極度不穩定，因此建議教學者需安排小老師在旁提醒說明課程流程、活動步驟、文本細節等以協助理解。

#### 學習評量

1. 因書寫能力較弱，能在教師引導下，以實作口說為主要評量重點。

2. 採用多元評量方式，包含實作評量、檔案評量。

3. 評量方式可以仿說、仿寫、勾選完成。

4. 給予專心注意計分表，一堂課大約有3次，由授課師提醒〔注意〕，若個案學生有專心即可打勾。每堂課累積滿三個共累積滿10個即可獲得獎勵(以社會性鼓勵或者點心為主)。

#### 學習環境

1. 上課或練習的時候，提供同儕協助，提示目前應該要做的任務，以跟上上課步調。

2. 合作性的活動，鼓勵夥伴同儕協助、參與，並賦予學生可完成的簡易任務。

3. 建議分組時，可以避開常與其爭執的同儕。

4. 上課時，情緒會容易躁動、容易缺乏耐心，因此建議教室內也可以設置冷靜區，其目標的設定也可以給予部分參與原則完成。

特教老師簽名：蘇亦楣

普教老師簽名：陳羿友



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	六年級	年級課程 主題名稱	我思故我見	課程 設計者	盧怡遠 陳羿友	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	以學生學習為中心，課程和生活鏈結，讓學生快樂的學習，培養學生創意素養以適應現在的生活及面對未來的挑戰。			
總綱 核心素 養	E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過體驗與 <b>實踐</b> 處理日常生活問題。 E-B2 <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-C2 <b>具備</b> 理解他人感受，樂於與人 <b>互</b> <b>動</b> ，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1. 學生能理解電子元件的運作方式， <b>探索</b> 生活中的電子元件應用，動手 <b>實踐</b> 生活科技的設計。 2. 學生能 <b>具備</b> 靈活運用試算表的能力，培養媒體資訊的搜尋能力，並 <b>理解</b> 如何處理、分析、運算與應用。 3. 學生能 <b>具備</b> 分組合作學習能力，培養團隊 <b>互動</b> ，以達成合作學習的素養。			

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)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(8)週	我見 mBot	資議 t-III-3 <b>運用</b> 運算思維解決問題。 資議 c- III- 1 <b>運用</b> 資訊科技與他人 <b>合作</b> 討論構想或創作作品。	1. 解決問題方法。 2. 簡單的問題解決表示方法。	1. 與同學 <b>合作</b> 學習 mBlock 軟體 Arduino 程式鍵盤控制 mBot 的 <b>解決</b> 問題方法。 2. <b>運用</b> 程式設計 mBot 避障系統 <b>問題解決</b> 表示方法。	1. 能應用 mBlock 運算思維描述問題解決的方法。 2. 能主動學習程式設計。	<p><b>【教師導學】</b></p> <p>1. 認識 mBot 2. mblock 程式設計</p> <p>2. 如何撰寫 mBlock 拼圖積木程式。(mBot 前、後、左、右轉、停止，mBot 播放音樂)</p> <p><b>【學生自學】</b></p> <p>1. 鍵盤控制 mBot</p> <p>(1). 前、後、左、右轉、停止</p> <p>(2). 實作練習加速、減速</p> <p>3. 直線、轉彎練習-mBot 走直線</p> <p>4. 直線、轉彎練習-mBot 轉彎</p> <p>5. 直線、轉彎練習-mBot 繞圈圈</p> <p><b>【組內共學】</b></p> <p>1. 學生分組合作實作練習 mBot 在地圖軌跡上行走。</p> <p>2. 小組派員發表。</p> <p><b>【組間互學】</b></p> <p>1. 各組輪流指派學生上台展示 mBot 在地圖軌跡上行走的狀況。</p> <p>2. 小組成員共同評分，比較分析後，並擇定出最精采的組別，並說明為什麼？</p>	mBlock 程式設計教學手冊  數位學習網站與資源的使用。	8

						3. 各組依組間評分單對報告的小組給分。	
第 (9) 週 - 第 (16) 週	我思 mBot	<p>資議 c- III- 1 <b>運用</b> 資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p> <p>資議 p-III- 1 <b>使用</b> 資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>資議 p -III- 2 <b>運用</b> 資訊科技 <b>分享</b> 學習資源與心得。</p>	<p>1. 輸出裝置運作原理。</p> <p>2. 程式設計工具顏色及聲音的溝通方式。</p> <p>3. 程式設計工具之功能與操作。</p>	<p>1. 學習 <b>運用</b> mBot Ranger 上搭載的各項感應或輸出裝置運作原理。</p> <p>2. <b>使用</b> 及構思 mBlock 軟體 Arduino 程式 RGB LED 的溝通方式。</p> <p>3. <b>運用</b> 並 <b>分享</b> 程式設計工具 mBlock 軟體 Arduino 程式蜂鳴器</p>	<p>1. 能使用 mBlock 運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>2. 能與同儕合作完成作品。</p> <p>3. 請小組就他組所報告的內容，進行組間互學評分表。</p> <p>組間互學評分表如下：</p>	<p><b>【教師導學】</b></p> <p>1. 教師說明 RGB LED 精彩世界。顏色色環介紹及顏色程式積木。</p> <p><b>【學生自學】</b></p> <p>實作練習：美麗彩虹光設計</p> <p><b>【教師導學】</b></p> <p>1. 教師說明蜂鳴器介紹：音階程式積木。</p> <p><b>【學生自學】</b></p> <p>實作練習：演奏兩隻老虎</p> <p><b>【組內共學】</b></p> <p>1. 學生分組合作實作練習 mBot 唱歌(各組最喜歡的一首歌)時，mBot 發出好看的燈光。</p> <p>2. 小組派員發表。</p> <p><b>【組間互學】</b></p> <p>1. 各組輪流指派學生上台報告創作。</p> <p>2. 小組成員共同評分，比較分析後，並擇定出最精采的組別，並說明為什麼？</p> <p>3. 各組依組間評分單對報告的小組給分。</p>	<p>mBlock 程式設計教學手冊</p> <p>數位學習網站與資源的使用。</p>

評分標準	分數	互評的組別 (以下只填其他小組的編號)				
		第 組	第 組	第 組	第 組	第 組
能先介紹自己的組別	2					
mBot 聲光 秀精 彩的 程度	6					
分享時的聲音大小、時間控制是否合宜?	2					
總分 (最多						

					10分)						
第 (17) 週 - 第 (20) 週	化繁為簡	<p>資議 p -III- 2 <b>運用</b> 資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>[數學]</p> <p>d-III-1 報讀圓形圖；<b>製作</b>長條圖、折線圖與圓形圖，並據以做簡單推論。</p> <p>d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，<b>解決</b>關於「可能性」的簡單問題。</p>	<p>1. Google 表單</p> <p>2. 簡單的解決問題表示方法</p> <p>3. 統計圖表</p>	<p>1. <b>運用</b> Google 表單的設計了解同班同學的喜好。</p> <p>2. 能<b>製作</b>此工具整理、<b>分享</b>資料及解決問題表示方法。</p> <p>3. 能<b>製作</b>及<b>報讀</b> Google 表單及統計圖表推論，並<b>解決</b>問題。</p>	<p>1. 能使用資訊科技整理資料。</p> <p>2. 能分組討論並發表成果。</p>	<p>問卷調查與統計圖表</p> <p><b>【教師導學】</b> 教師指導學生</p> <p>(1)利用 Google 表單製作問題</p> <p>(2) 利用 Google 表單填寫答案。</p> <p>(3)如何蒐集的資料運用，MAX, MIN, COUNT, SUM, AVERAGE, +, -, *, / 等處理。</p> <p>(4)繪製統計圖表。</p> <p><b>【學生自學】</b> 熟悉 Google 表單製作及填答、繪製統計圖</p> <p><b>【組內共學】</b> 分組針對 Google 表單任務進行實作： 參考題目： (a)調查同學零用錢有多少，了解班上的最多和最少，兩者相差多少、平均以及總和。(b)調查同學歷歲錢的來源，分析哪一種最多。(c)調查同學上網時間有多少，了解班上的最多和</p>	<p>Google 表單設計</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=P9nWPWushdY">https://www.youtube.com/watch?v=P9nWPWushdY</a> (全班分 4 組)。</p>				

					<p>最少，兩者相差多少、平均以及總和。</p> <p>(d)調查同學上網的時段，每30分鐘為單位，若在該時段有一半以上的時間會上網就打勾，查看哪一時段是上網最熱門的時間，有多少人?(e)其他如睡眠時間、起床時間，零用錢、做作業、看電視時間、身高、體重、近視度數……等。</p> <p><b>【組間互學】</b></p> <p>1. 分組發表各組製作的表單及資料整理</p> <p>2. 各組比較區分各組操作方式的異同，並評估修正。</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 checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(20)節 (以連結資訊科技議題為主)					
特教需求	<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( )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>					
學生	學習內容					
課程調整						

1. 學習內容不需調整。

#### 學習歷程

1. 學習歷程請教師視學習情形，加強個別指導；教師提問時，可以多鼓勵障礙學生發表。
2. 建議給予工作分析法教學，採用多單元活動設計方式進行小步驟的教學，每項活動盡量大約僅能參與 15-20 分鐘。
3. 多安排學生練習表現的機會，例如上台表演、展示作品等，可以模仿完成。

因此建議教學者或安排夥伴同儕從旁提示、動作協助完成，並適度給予同儕與個案讚美與回饋。

4. 適時提問學生，拉回學生專注力，並給予提示，鼓勵學生回答問題。注意其過動、分心、與同學爭執的行為。
5. 由於該年段學障學生學習困難點在於抽象理解表現弱勢、注意力不集中、記憶表現極度不穩定，因此建議教學者需安排小老師在旁提醒說明課程流程、活動步驟、文本細節等以協助理解。

#### 學習評量

1. 因書寫能力較弱，能在教師引導下，以實作口說為主要評量重點。
2. 採用多元評量方式，包含實作評量、檔案評量。
3. 評量方式可以仿說、仿寫、勾選完成。
4. 給予專心注意計分表，一堂課大約有 3 次，由授課師提醒 [ 注意 ]，若個案學生有專心即可打勾。每堂課累積滿三個共累積滿 10 個即可獲得獎勵(以社會性鼓勵或者點心為主)。

#### 學習環境

1. 上課或練習的時候，提供同儕協助，提示目前應該要做的任務，以跟上上課步調。
2. 合作性的活動，鼓勵夥伴同儕協助、參與，並賦予學生可完成的簡易任務。
3. 建議分組時，可以避開常與其爭執的同儕。
4. 上課時，情緒會容易躁動、容易缺乏耐心，因此建議教室內也可以設置冷靜區，其目標的設定也可以給予部分參與原則完成。

特教老師簽名：蘇亦楣

普教老師簽名：陳羿友