## 三、嘉義縣 景山 國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期,各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表

全校學生人數未滿五十人需實施混齡,本課程是否實施混齡教學:是□(\_\_\_\_年級和\_\_\_\_年級) 否■

年級	五 年級	年級課程 主題名稱	數位公民-:	程式設計師 2	課程設計者	洪士育	總節數/學 期 (上/下)	20/下學期
符 彈 課 類	□第二類 □社團 ■第四類 其他 □	主題/專題/議 課程 □技 □本土語文/臺	<b>題的類型, 藝課程</b> 灣手語/新/	題 □議題 進行統整性探究設計;且不得僅為部定課程」 主民語文 □服務學習 □戶外教育 □班際或相 ■學生自主學習 □領域補救教學		一領域下科目之	間的重複學	- 習。
學校 願景	喜閱采風景 童心	樂活山	與學校願 景呼應之 說明	透過愉快的積木程式體驗與實踐,學習運算思	思維,成為快	樂的數位公民。		
總核素	E-A2 具備探索門能力,並透過體處理日常生活問 医-A3 具備擬定言的能力,並以創 式,因應日常生	驗與實踐 題。 計畫與實作 新思考方	•	<ol> <li>具備資訊演算法、程式設計之基本素養,到</li> <li>具備運算思維與運算工具之能力,以創新思</li> </ol>			理	
議題融入	*是否融入 □性	別平等教育	□安全教育	「□戶外教育(至少擇一) □其他議題:				
融議實內								

教學 進度	單元名稱	領域學習表現 /議題連結實質 內涵	自野門內容	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	
----------	------	-------------------------	-------	------	-------------	----------------	----------	----	--

	我	資議 t-Ⅲ-1 運	畫筆	1. 學生能運用 Scratch 畫筆與	畫出幾本幾何圖形	【學生自學】	Scratch	
	是	用常見的資訊	與幾	程式積木,創作基本幾何圖		1. 學生完成《Scratch 學習起點檢	軟體	
	小	系統。	何圖	形,展現程式設計的邏輯思		核表》,盤點目前熟悉與不熟悉的		
	書	資議 t-Ⅲ-2 運	形繪	維。		Scratch 技能(如:畫筆、迴圈、		
	室家	用資訊科技解	製	2. 學生能運用迴圈與變數等程		變數、積木)。		
	<i>3</i> C	決生活中的問		式功能,解決圖形繪製中的重		◇ 定標:幫助學生有意識地檢視		
		題。		複操作問題,提升程式效率。		自身 Scratch 能力,思考學習起點		
				3. 學生能運用心智圖與程式設		與潛在困難。		
				計工具,規劃並執行個人創作		2. 學生撰寫《我的 Scratch 挑戰任		
				主題,達成作品設計與展示目		務規劃表》,自訂想創作的主題(如		
				標。		迷宮、花朵、圖騰、幾何拼圖等),		
						並列出需要學習的技能與策略。		
第						◇ 定標/擇策:學生依自身興趣		
(1)						與能力選擇挑戰主題,規劃可行的		
週						學習路線。		7
_						3. 學生觀看 Scratch 圖形設計影		1
第(7)						片,認識畫筆功能與圖形規則。		
週						◇ 擇策:吸收必要知識,思考如		
						何將技巧應用於自己設定的創作		
						中。		
						4. 學生使用心智圖工具整理程式		
						邏輯與圖形創作流程。		
						◇ 擇策:以視覺化方式釐清創作		
						思路與邏輯流程,有助於後續實作		
						階段。		
						【組內共學】		
						1. 小組內分享各自設定的創作主		
						題與目標,討論彼此的構想與可能		
						挑戰。		

		1 1
	◇ 定標/擇策:透過同儕討論,	
	修正或確認個人目標設定與策略	
	選擇的適切性。	
	2. 協助組員分析流程圖,並提出建	
	議或學習策略。	
	◇ 擇策:協助彼此釐清邏輯關係,	
	補充所需技能或技術解決方案。	
	3. 小組製作 Scratch 技能學習攻	
	略(如:如何畫五邊形、如何改變	
	線條顏色等)。	
	◇ 擇策:統整關鍵技能與方法,	
	強化彼此學習系統性。	
	TATOM POLIT	
	【教師導學】	
	1. 教師講解 Scratch 畫筆與重複	
	積木的基本概念與應用。	
	◇ 擇策:為學生提供進行任務所	
	雷的基本工具與知識補充。	
	2. 示範如何用迴圈與自訂積木繪	
	製不同邊數圖形。	
	◇ 擇策:強化學生在程式邏輯上	
	的理解,擴展設計能力。	
	3. 教師根據學生《Scratch 學習起	
	點檢核表》常見困難,設計「技能	
	補強小挑戰」並給予回饋與示範。	
	◇ 擇策/調節:針對學習瓶頸提	
	供具體策略與練習活動,協助學生	
	修正學習策略。	
	【組間互學】	

	1. 各組分享目前創作進度、程式草
	<b>圖與構想重點。</b>
	◇ 監評:透過公開討論,釐清目
	前成果是否對應初步目標。
	2. 組與組間互評,指出他組創意與
	技術上的優點與改善建議。
	◇ 監評:學生學習從他人作品中
	汲取創意與技術靈感,練習建設性
	表達。
	3. 根據互評結果與教師建議,修正
	原本學習計畫或設計方向。
	◇ 調節:學生根據回饋進行策略
	與設計方向的調整,建立有效的學
	習自主管理能力。

	勇	資議 a-Ⅲ-1 理	1. 匯	1. 學生能理解資訊科技工具在	完成2種迷宮遊戲	【學生自學】	Scratch	
	闖	解資訊科技於	入外	遊戲設計中的應用,體會程式		1. 學生使用心智圖工具整理迷宮	軟體	
	迷	日常生活之重	部資	邏輯對互動作品的重要性。		遊戲設計概念(如:起點、終點、		
	宮	要性。	源	2. 學生能展現使用 Scratch 程		路線、障礙、控制方式)。		
		資議 a-Ⅲ-4 展	2. 多	式設計迷宮遊戲的能力,包含		◇ 定標/擇策:協助學生釐清想		
		現學習資訊科	元遊	角色控制與邏輯判斷。		創作的遊戲要素,並確立個人遊戲		
		技的正向態	戲方	3. 學生能展現正向學習態度,		設計的整體方向。		
		度。	式	積極參與遊戲設計過程並有效		2. 學生繪製流程圖,規劃角色移動		
			3. 判	解決製作中遇到的問題。		方式與判斷條件(如:穿牆失敗、		
			斷積			到終點成功)。		
			木應			◇ 擇策:將遊戲邏輯圖像化,幫		
第(8)			用			助學生建立控制機制與互動判斷		
週			4. 簡			基礎。		
_			單除					7
第			錯			【組內共學】		'
(14)						1. 小組內分享各自設計的迷宮樣		
週						式、角色設計與預定挑戰。		
						◇ 定標/擇策:藉由同儕分享確		
						認設計方向、激發更多創意組合與		
						變化可能。		
						2. 討論控制方式(鍵盤、點擊)與		
						遊戲流程設計重點,彼此提供回饋		
						與建議。		
						◇ 調節:針對互動控制方式進行		
						技術交流與優化建議,協助彼此克		
						服操作困難。		
						【教師導學】		

<ul> <li>1. 教師介紹遊宮產生點網站,元範區入速宮至 Scratch 的基本步驟。</li> <li>◆ 釋策:提供學生更有效率的製作工具與實作技巧。</li> <li>2. 教師與學生了辦論角色匯入功能與素材處理方式。</li> <li>◆ 釋策:協助學生了解素材應用與國機處理投巧,提升遊戲視覺品質。</li> <li>3. 教師就明如何使用旋盤控制角色移動,控制建設生業程控制機制精木應用,建構基本面動選輯。</li> <li>4. 教師講解如何使用到點)避免清色穿驗。</li> <li>◆ 釋策:補強遊戲選網正確性,遊死學生程式出聲或流程不達實。</li> <li>5. 教師示範遊戲除錯流程,包含變數檢查、積本排序與輸出確認。</li> <li>◆ 調節:提供學生館式出聲或流程不達實。</li> <li>5. 教師示範遊戲除錯流程,也含變數檢查、積本排序與輸出確認。</li> <li>◆ 調節:提供學生能演診斷與修正流程,提供學生的診斷與修正流程,提供學生就診斷與修正流程,提供學生就診斷與修正流程,提供學生就於對數學</li> <li>董祥:透過公開發表絕整學習成果,及思致計是否等合原目標。</li> </ul>				
骤。			1. 教師介紹迷宮產生器網站, 示範	
<ul> <li>◆ 擇菜:提供學生更有效率的製作工具與實作技巧。</li> <li>2. 教師與學生討論角色匯入功能與素材處理方式。</li> <li>◆ 擇菜:協助學生了解素材應用與關係處理技巧,提升遊戲視覺品質。</li> <li>3. 教師說明如何使用鍵盤控制角色移動,控制遊戲主流程。</li> <li>◆ 擇菜:指學學生掌握控制機制 積木應用。</li> <li>4. 教師講解如何使用到斷積 木(如:碰到牆壁就回起點),避免角色穿牆。</li> <li>◆ 擇菜:橘強遊戲週輕正唯性,避免學生程式出錯或流程不進實。</li> <li>5. 教師示絕遊戲除錯流程,包含變數檢查、積水排序與輸出確認。</li> <li>◆ 調節:提供學生對誤診斷與修正流程,提升學生程式除錯能力。</li> <li>【 在間互學】</li> <li>1. 各租费表自創述宮遊戲作品,說明設計理念與程式邏輯。</li> <li>◆ 監評:透過公開發表統整學習</li> </ul>			匯入迷宮至 Scratch 的基本步	
作工具與實作技巧。  2. 教師與學生討論角色匯入功能與素材處理方式。  ◇ 釋策:協助學生了解素材應用與國優處理技巧,提升遊戲視覺品質。  3. 教師說明如何使用鍵盤控制角色移動,控制遊戲主流程。  ◇ 釋策:指導學生葉提對機制積木應用,建構基本互動邏輯。  4. 教師講解如何使用判斷積木(如:碰到牆壁就回起點),避免角色穿牆。  ◇ 釋策:補強遊戲強調正確性,避免學生程式出錯或流程不達實。  5. 教師示範遊戲除錯流程,包含變數檢查、積木排序與輸出確認。  ◇ 調節:提供學生對談診斷與修正流程,提件學生對談診斷與修正流程,提升學生程式除錯能力。  【細閱互學】  1. 各組發表自創述宮遊戲作品,說明設計理念與程式邏輯。  ◇ 監幹:透過公開發表統整學習			₩。	
<ul> <li>2. 教師與學生討論角色區入功能與素材處理方式。</li> <li>◆ 擇策:協助學生了解素材應用與關係處理技巧,提升遊戲視覺品質。</li> <li>3. 教師說明如何使用鍵盤控制角色移動,控制遊戲生流程。</li> <li>◆ 擇策:指導學生掌握控制機制積木應用,建構基本互動邏輯。</li> <li>4. 教師講解如何使用判斷積木(如:延到牆壁就回地點),避免角色穿牆。</li> <li>◆ 釋策:補強遊戲邏輯正確性,遊免學生程式出錯或流程不違實。</li> <li>5. 教師示範遊戲除錯流程,包含變數檢查、積木排序與輸出確認。</li> <li>◆ 訓節:提供學生程試除錯解力。</li> <li>◆ 訓節:提供學生程試除錯解力。</li> <li>【組問互學】</li> <li>1. 各租發表自創迷宮遊戲作品,說明設計理念與程式邏輯。</li> <li>◆ 監評:透過公開發表統整學習</li> </ul>			◆ 擇策:提供學生更有效率的製	
與素材處理方式。			作工具與實作技巧。	
<ul> <li>▽ 釋策:協助學生了解素材應用與圖像處理技巧,提升遊戲視覺品質。</li> <li>③ 教師說明如何使用鍵盤控制角色移動,控制遊戲主流程。</li> <li>◇ 釋策:指導學生掌握控制機制積未應用,建構基本互動邏輯。</li> <li>4. 教師講解如何使用判斷積木(如:碰到牆壁就回起點),避免角色穿牆。</li> <li>◇ 釋策:補強遊戲邏輯正確性,遊免學生程式出錯或流程不達實。</li> <li>5. 教師示範遊戲除錯流程、包含變數檢查、積木排序與輸出確認。</li> <li>◇ 調節:提供學生錯談診斷與修正流程,提升學生程式除錯能力。</li> <li>【組間互學】</li> <li>1.各組發表自創述宮遊戲作品,說明設計理念與程式邏輯。</li> <li>◇ 監評:透過公開發表統整學習</li> </ul>			2. 教師與學生討論角色匯入功能	
<ul> <li>▽ 擇策:協助學生了解素材應用與圖像處理技巧,提升遊戲視覺品質。</li> <li>③ 教師說明如何使用鍵盤控制角色移動,控制遊戲主流程。</li> <li>◇ 釋策:指導學生掌握控制機制積未應用,建構基本互動邏輯。</li> <li>④ 教師講解如何使用判斷積木(如:碰到牆壁就回起點),避免角色穿牆。</li> <li>◇ 釋策:補強遊戲邏輯正確性,遊免學生程式出錯或流程不連貫。</li> <li>⑤ 教師示範遊戲除錯流程,包含變數檢查、積木排序與輸出確認。</li> <li>◇ 調節:提供學生錯談診斷與修正流程,提升學生程式除錯能力。</li> <li>【組間互學】</li> <li>1.各組發表自創述宮遊戲作品,說明設計理念與程式邏輯。</li> <li>◇ 監評:透過公開發表統整學習</li> </ul>			與素材處理方式。	
與國像處理技巧,提升遊戲視覺品質。  3. 教師說明如何使用鍵盤控制角色移動,控制遊戲主流程。  ◆ 釋策:指導學生掌握控制機制精本應用,建構基本互動邏輯。  4. 教師講解如何使用判斷積木(如:碰到牆壁就回起點),避免角色穿牆。  ◆ 釋策:補強遊戲邏輯正確性,避免學生程式出錯或流程不連貫。  5. 教師示範遊戲除錯流程,包含變數檢查、積木排序與輸出確認。  ◆ 調節:提供學生錯誤診斷與修正流程,提升學生程式除錯能力。  【組間互學】  1. 各組發表自創述宮遊戲作品,說明設計理念與程式邏輯。  ◆ 監評:透過公開發表統整學習				
質。 3. 教師說明如何使用鍵盤控制角色移動,控制遊戲主流程。 ◇ 釋策:指導學生掌握控制機制積木應用,建構基本互動邏輯。 4. 教師講解如何使用判斷積木 (如:碰到牆壁就回起點),避免角色穿牆。 ◇ 擇策:補強遊戲邏輯正確性,避免學生程式出錯或流程不連貫。 5. 教師示範遊戲除錯流程,包含變數檢查、積木排序與輸出確認。 ◇ 調節:提供學生錯誤诊斷與修正流程,提升學生程式除錯能力。 【組問互學】 1. 各組發表自創述宮遊戲作品,說明設計理念與程式邏輯。 ◇ 監評:透過公開發表統整學習				
3. 教師說明如何使用鍵盤控制角 色移動,控制遊戲主流程。				
<ul> <li>●移動,控制遊戲主流程。</li> <li>◆ 擇策:指導學生掌握控制機制積木應用,建構基本互動邏輯。</li> <li>4. 教師講解如何使用判斷積木(如:碰到牆壁就回起點),避免角色穿牆。</li> <li>◆ 擇策:補強遊戲邏輯正確性,避免學生程式出錯或流程不連貫。</li> <li>5. 教師示範遊戲除錯流程,包含變數檢查、積木排序與輸出確認。</li> <li>◆ 調節:提供學生錯誤診斷與修正流程,提升學生程式除錯能力。</li> <li>【組間互學】</li> <li>1. 各組發表自創述宮遊戲作品,說明設計理念與程式邏輯。</li> <li>◆ 監評:透過公開發表統整學習</li> </ul>				
<ul> <li>◆ 擇第:指導學生掌握控制機制積木應用,建構基本互動邏輯。</li> <li>4. 教師講解如何使用判斷積木(如:碰到牆壁就回起點),避免角色穿牆。</li> <li>◆ 擇第:補強遊戲邏輯正確性,避免學生程式出錯或流程不連貫。</li> <li>5. 教師示範遊戲除錯流程,包含變數檢查、積木排序與輸出確認。</li> <li>◆ 調節:提供學生錯誤診斷與修正流程,提升學生程式除錯能力。</li> <li>【組間互學】</li> <li>1.各組發表自創迷宮遊戲作品,說明設計理念與程式邏輯。</li> <li>◆ 監評:透過公開發表統整學習</li> </ul>				
積木應用,建構基本互動邏輯。 4. 教師講解如何使用判斷積木 (如:碰到牆壁就回起點),避免角 色穿牆。  ◆ 擇策:補強遊戲邏輯正確性, 避免學生程式出錯或流程不連貫。 5. 教師示範遊戲除錯流程,包含變 數檢查、積木排序與輸出確認。  ◆ 調節:提供學生錯誤診斷與修 正流程,提升學生程式除錯能力。  【組間互學】 1. 各組發表自創迷宮遊戲作品,說 明設計理念與程式邏輯。  ◆ 監評:透過公開發表統整學習				
<ul> <li>4. 教師講解如何使用判斷積木 (如:碰到牆壁就回起點),避免角 色穿牆。</li> <li>◆ 擇策:補強遊戲邏輯正確性, 避免學生程式出錯或流程不連貫。</li> <li>5. 教師示範遊戲除錯流程,包含變數檢查、積木排序與輸出確認。</li> <li>◆ 調節:提供學生錯誤診斷與修正流程,提升學生程式除錯能力。</li> <li>【組間互學】</li> <li>1. 各組發表自創述宮遊戲作品,說明設計理念與程式邏輯。</li> <li>◆ 監評:透過公開發表統整學習</li> </ul>				
(如:碰到牆壁就回起點),避免角色穿牆。				
<ul> <li>●穿牆。</li> <li>◇ 擇策:補強遊戲邏輯正確性, 避免學生程式出錯或流程不連貫。</li> <li>5. 教師示範遊戲除錯流程,包含變數檢查、積木排序與輸出確認。</li> <li>◇ 調節:提供學生錯誤診斷與修正流程,提升學生程式除錯能力。</li> <li>【組間互學】</li> <li>1. 各組發表自創迷宮遊戲作品,說明設計理念與程式邏輯。</li> <li>◇ 監評:透過公開發表統整學習</li> </ul>				
<ul> <li>▽ 擇策:補強遊戲邏輯正確性, 避免學生程式出錯或流程不連貫。</li> <li>5.教師示範遊戲除錯流程,包含變數檢查、積木排序與輸出確認。</li> <li>◇ 調節:提供學生錯誤診斷與修正流程,提升學生程式除錯能力。</li> <li>【組間互學】</li> <li>1.各組發表自創迷宮遊戲作品,說明設計理念與程式邏輯。</li> <li>◇ 監評:透過公開發表統整學習</li> </ul>				
避免學生程式出錯或流程不連貫。 5. 教師示範遊戲除錯流程,包含變數檢查、積木排序與輸出確認。  ◇ 調節:提供學生錯誤診斷與修正流程,提升學生程式除錯能力。  【組間互學】 1. 各組發表自創迷宮遊戲作品,說明設計理念與程式邏輯。  ◇ 監評:透過公開發表統整學習				
<ul> <li>5. 教師示範遊戲除錯流程,包含變數檢查、積木排序與輸出確認。</li> <li>◇ 調節:提供學生錯誤診斷與修正流程,提升學生程式除錯能力。</li> <li>【組間互學】</li> <li>1. 各組發表自創迷宮遊戲作品,說明設計理念與程式邏輯。</li> <li>◇ 監評:透過公開發表統整學習</li> </ul>				
數檢查、積木排序與輸出確認。  ◇ 調節:提供學生錯誤診斷與修正流程,提升學生程式除錯能力。  【組間互學】  1. 各組發表自創迷宮遊戲作品,說明設計理念與程式邏輯。  ◇ 監評:透過公開發表統整學習				
<ul> <li>○ 調節:提供學生錯誤診斷與修正流程,提升學生程式除錯能力。</li> <li>【組間互學】         <ol> <li>1.各組發表自創迷宮遊戲作品,說明設計理念與程式邏輯。</li> <li>○ 監評:透過公開發表統整學習</li> </ol> </li> </ul>				
正流程,提升學生程式除錯能力。 【組間互學】 1.各組發表自創迷宮遊戲作品,說明設計理念與程式邏輯。  ◇ 監評:透過公開發表統整學習				
【組間互學】 1. 各組發表自創迷宮遊戲作品,說明設計理念與程式邏輯。				
1. 各組發表自創迷宮遊戲作品,說明設計理念與程式邏輯。			正流程,提升學生程式除錯能力。	
1. 各組發表自創迷宮遊戲作品,說明設計理念與程式邏輯。				
明設計理念與程式邏輯。				
◇ 監評:透過公開發表統整學習				
			明設計理念與程式邏輯。	
成果,反思設計是否符合原目標。			◇ 監評:透過公開發表統整學習	
			成果,反思設計是否符合原目標。	

		2. 組間觀摩與互評,回饋遊戲難度
		設計、流程完整性與操作順暢度。
		◆ 監評:學生練習評論他人設計
		優缺點,建立遊戲完整性與玩家視
		角意識。
		3. 根據回饋調整遊戲內容或操作
		方式,優化學習成果。
		◇ 調節:依據互評意見進行修改
		與提升,強化整體學習成效與創作
		品質。

	遊	資議 t-Ⅲ-2 運	受歡	1. 學生能運用 Scratch 的聲音	完成遊戲設計	【學生自學】	Scratch	
	戲	用資訊科技解	迎遊	與廣播功能,設計遊戲中開頭	70700000000000000000000000000000000000	1. 學生用心智圖工具整理本單元	軟體	1
	起設	決生活中的問	戲元	與結尾的動畫配樂效果。		遊戲設計重點,說明聲音與廣播	7人月立	1
	計	題。	素	2. 學生能運用運算思維分析遊		功能的角色與運作邏輯。		
	師	~   資議 t-Ⅲ-3 運	<i>N</i>	战互動流程,規劃聲音與動畫		◇ 擇策:幫助學生釐清聲音與廣		
	<b>5</b> 卯 —	用運算思維解		的觸發時機與邏輯。		★ 存取, 常助子生產用年日共廣 播在互動設計中的應用情境與技		1
		決問題。		3. 學生能展現積極學習態度,		一		
	開	 		完成具創意且具備聲音控制的		2. 學生繪製流程圖,規劃廣播訊		1
	頭	現學習資訊科		遊戲作品,並反思改進方向。		2. 字生暗表		1
	結	技的正向態		过度下的 亚人心区之为内		忘		
	尾	度。				• • •		
	動	/X				◇ 擇策:具體化聲音控制與互動		
第	畫					流程,為遊戲實作奠定邏輯基		
(15)	與					礎。		
週	配					3. 完成《我的學習成果回顧與反		
_	樂					思表》,回顧本學期設定的		6
第						Scratch 學習目標,評估是否達		
(20)						成,列出遇到的挑戰與擬定未來		
週						改善策略。		1
						4. 協助彼此完善自我反思表內		
						容,釐清學習困難點與進步空		
						間。		1
						◇ 調節:結合他人觀點深化自我		
						檢視,精準對焦個人未來改進方		
						<b>向</b> 。		
						V 11 / 14 643		
						【教師導學】		
						1. 教師帶領學生討論遊戲常見聲		
						音元素(如背景音樂、得分音		
						<b>效、角色語音等</b> )與使用時機。		
						◇ 擇策:協助學生辨別與運用各		

	類音效功能,增強遊戲氛圍與互
	動性。
	2. 教師講解 Scratch 中「廣播」
	與「接收到廣播」功能的應用邏
	輯與情境設計。
	◆ 擇策:強化學生對廣播邏輯理
	解,讓角色間互動更具一致性與
	反應性。
	3. 教師示範聲音控制技巧,如播
	放、停止、切換音效等。
	◇ 擇策:提供具體技巧,協助學
	生精準控制聲音行為。
	4. 教師引導學生分析整學期學習
	成果,強調「策略修正」與「持
	續精進」的重要性。
	◇ 調節:強化學生的後設認知與
	自我調整能力,為未來進階學習
	預作準備。
	【組間互學】
	1. 各組發表自創遊戲作品,強調
	聲音應用創意與互動設計特色。
	◇ 監評:透過發表展現整合成
	果,回顧學習目標達成狀況。
	2. 組間觀摩與互評,提供對遊戲
	整體完成度、聲音呈現與學習歷
	程的具體回饋。
	◇ 監評:從觀摩與對照中自我比
	較,學習他人優點並發現可改進
	處。

				3.學生根據同儕建議與教師意見 完成《我的學習調整計畫表》,擬 定未來學習方向與進修主題。 ◎ 調節:具體化未來個人學習藍 圖,建立持續成長的實踐目標。
教材來源	□選用教材 (	)	■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	□無 融入資訊科技教學內容 ■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)	
	※身心障礙類學生: ■無 □	□有-智能障礙()人、學習障礙()	)人、情緒障礙()人、自閉	症( )人、 <u>(</u> 自行填入類型/人數)
	※資賦優異學生: ■無 □	有- <u>(</u> 自行填入類型/人數,如一般	股智能資優優異2人)	
特教需求學生 課程調整	※課程調整建議(特教老師填	(寫):		
			特教老師姓名	;:
			普教老師姓名:	洪士育

## 填表說明:

- (1)依照年級或班群填寫。
- (2)分成上下學期,各20週,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。