

三、嘉義縣 秀林 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	課程設計者	黃獻加	總節數/學期(上/下)	40/上下學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 跨領域統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <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 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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(可以複選)					
學校願景	活潑、創新、關懷情 好學、實用、國際觀	與學校願 景呼應之 說明	1. 透過學習運算思維，培養探索科技的興趣。 2. 透過學習科技，關懷社會國際議題，並從 PBL 課程出發，學生從真實情境中思考，與同儕合作，產出問題解決方案。 3. 鼓勵學生進行創意發想，透過自學、實作，培養問題解決的能力。			
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-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. 具備運算思維學習能力，思考探索問題，並擬定解決方案。 2. 具備學習科技素養，理解科技產品相關應用。 3. 具備理解同儕感受，與同儕互助合作，激發彼此思考、發想，完成專案作品。			

議題 融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題 (非必選)							
融入 議題 實質 內涵	無							
教學 進度	單元名稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資 源	節數
第 (1) 週 - 第 (3) 週	程式設計 初探	資議t-III-2 運用資訊科技 解決生活中的 問題。 資議t-III-3 運用運算思維 解決問題。 語 2-III-6 結 合科技與資 訊，提升表達 的效能	1.code.org 網站介紹與 操作 2.程式積木 堆疊實作	1. 學生認識code.org操作。  2. 學生能進行程式編程(積木 堆疊)。	1.程式編程(積木堆疊) 2.自學作業繳交	1.教師介紹 Code.org 網站，並介 紹自學教材。 2.教師引導學生思考與解決。 3.學生自學：完成自學教材：迴 圈 10.10 的問題。 <a href="https://studio.code.org/s/express">https://studio.code.org/s/express</a> 2021/lessons/10/levels/10 4.組內共學：學生與同儕討論策 略。 5.組間互學：學生發表策略。 6.教師導學：教師整理思考及解決 技巧。	第(1)週 - 第(3)週	程式設計 初探

<p>第 (4) 週 - 第 (7) 週</p>	<p>Scratch3.0 基本實作</p>	<p>資議t-III-2 運用資訊科技 解決生活中的 問題。 資議t-III-3 運用運算思維 解決問題。 語 2-III-6 結 合科技與資 訊，提升表達 的效能</p>	<p>1.Scratch 介 面介紹與基 本操作 2.程式設計 的基本概念 與實作 3.學生根據 教師引導自 學與操作</p>	<p>1. 學生認識 scratch 介面與操作。 2. 學生能理解程式設計的基本概 念：序列、迴圈、平行、事 件、條件、運算。 3. 學生能理解教師引導，並完成 課堂作業。 4. 學生根據教師提供資源，自主 學習，並能熟練程式設計流 程。</p>	<p>1.口頭評量 2.程式編程(積木堆疊) 3.自學作業繳交</p>	<p>1. 教師介紹 Scratch 介面與基本 操作 2. 學生自學：學生根據教師引導 自學程式介面與操作。 3. 組內共學：學生根據所見程式 效果討論程式流程圖並進行 程式積木堆疊。 4. 組間互學：學生發表程式流程 圖 教師導學：教師整理各組程式流 程圖，並給予回饋，學生進行程式 修正。</p>	<p>第(4)週 - 第(7)週</p>	<p>Scratch3.0 基本實作</p>
<p>第 (8) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>Scratch3.0 進階實作</p>	<p>資議t-III-2 運用資訊科技 解決生活中的 問題。 資議t-III-3 運用運算思維 解決問題。 資議D-III-3 運用資訊科 技分享學習資 源與心</p>	<p>1.程式流程 圖撰寫 2.學生發表 流程圖內容 3.學生根據 同學分享內 容進行修正 根據程式效 果思考程式 流程</p>	<p>1. 學生能根據教師引導記錄程式 流程圖並發表。 2. 學生透過教師引導與自學撰寫 程式。 3. 學生能表達設計過程中使用的 科技概念，並統整同儕回饋進 行改善、修正設計。</p>	<p>1.填寫流程圖 2.程式編程(積木堆疊) 3.自學作業繳交</p>	<p>1.學生自學：學生撰寫程式流程 圖，並完成程式積木堆疊。 2.組內共學：請學生發表程式流程 圖與自己的程式設計積木堆疊。 3.組間互學：學生根據同儕發表修 正自己的程式。 4.教師導學：教師演示程式效果， 請學生完成程式流程圖，並修正 程式。</p>	<p>第(8)週 - 第 (12) 週</p>	<p>Scratch3.0 進階實作</p>

		得。 語 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能						
第 (13) 週 - 第 (14) 週	創意微課程 行人穿越 燈號設計 1-1	資議t-III-2 運用資訊科技 解決生活中的 問題。 資議t-III-3 運用運算思維 解決問題。 資議D-III-3 運用資訊科技 分享學習資源 與心得。 語 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能	1.觀賞影片 與討論  2.撰寫情境 流程圖  3.撰寫程式 流程圖  4.根據流程 圖撰寫程式  5.與同儕展 示分享、再 進行與同儕 展示分享、 再進程式 除錯修正	1.學生觀賞影片：「行人穿越號誌」、「行人地獄」，並能探討障礙者及高齡者在過馬路時的困難，並以圖文報告分析設計原理。 2.學生能根據影片內容分析行人穿越時燈號顯示情境，統整並撰寫流程圖。 3.學生能分析情境流程圖再轉換為程式流程圖。 4.學生能應用流程圖設計具 LED 動畫效果的智慧號誌程式。 5.學生能表達設計過程中使用的科技概念（如感測器、程式流程），並統整同儕回饋進行改善、修正設計。	1.口頭評量 2.情境流程圖撰寫 3.程式流程圖撰寫 4.程式編程(積木堆疊) 5.自學作業繳交	微課程：1-1 小紅人動作模擬 1.教師揭示情境問題。 2.學生自學：透過小紅人運作影片的觀察，學生能夠填寫情境流程圖。根據程式流程圖，以及程式設計知能的學習，學生進程式編程。 程式知能：循序、重複 元件應用：8*8 點矩陣 3.組內共學：學生能夠將情境分析流程圖，轉化為程式流程圖並分享給小組成員。 4.組間互學：學生能發表自己的設計，並且進程式實測除錯，上傳程式作品。 6.教師導學：教師回饋說明。	第(13) 週 - 第(14) 週	創意微課程 1-1

<p>第 (15) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>微課程 行人穿越燈 號設計 1-2</p>	<p>資議t-III-2 運用資訊科技 解決生活中的 問題。 資議t-III-3 運用運 算思維 解決問 題。 資議p-III-3 運用資訊科技 分享學習資源 與心得。 語 2-III-6 結 合科技與資 訊，提升表達 的效能</p>	<p>1.觀賞影片 與討論  2.撰寫情境 流程圖 3.撰寫程式 流程圖 4.根據流程 圖撰寫程式 5.與同儕展 示分享、再 進程式除 錯修正</p>	<p>1.學生能觀賞影片：「行人觸動號 誌」並參與討論：「觸控號誌運作 時機」，再分析模擬觸控號誌的設 計概念。 2.學生能根據分析內容撰寫情境流 程圖。 3.學生根據情境流程圖再轉換為程 式流程圖。 4.學生能應用流程圖設計具觸控按 鈕的智慧號誌程式。 5.學生能表達設計過程中使用的科 技概念（如搖桿、程式流程），並 統整同儕回饋進行改善、修正設 計。</p>	<p>1.口頭評量 2.程式流程圖撰寫 3.程式編程(積木堆疊) 4.自學作業繳交</p>	<p>微課程 1-2 觸控號誌倒數計時 1.教師揭示情境問題。 2.學生自學：透過號誌倒數計時 影片的觀察，學生能夠填寫情境 分析流程圖並轉化為程式流程 圖。 3.根據程式流程圖，以及程式設 計知能的學習，學生進行程式編 程。 程式知能：選擇、變數 元件應用：搖桿按鈕、OLED 5.學生進程式實測除錯，上傳 程式作品。 6.教師回饋說明。</p>	<p>第(15) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>微課程 1-2</p>
<p>第 (17) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>微課程 行人穿越燈 號設計 1-3</p>	<p>資議t-III-2 運用資訊科技 解決生活中的 問題。 資議t-III-3 運用運算思維</p>	<p>1.觀賞影片 2.撰寫情境 流程圖 3.撰寫程式 流程圖</p>	<p>1.學生能觀賞影片，統整「小紅 人」與「觸控號誌」的設計概念。 2.學生能根據統整內容撰寫情境流 程圖。 3.學生根據情境流程圖再轉換為程 式流程圖。</p>	<p>1.口頭評量 2.程式流程圖撰寫 3.程式編程(積木堆疊) 4.自學作業繳交</p>	<p>微課程1-3：小紅人觸控號誌 1.教師揭示情境問題。 2.透過小紅人與倒數計時運 作影片的觀察，學生能夠填寫 情境分析流程圖。 3.學生能夠將情境分析流程</p>	<p>第(17) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>微課程 1-3</p>

<p>第 (18) 週</p>		<p>解決問題。 資議p-III-3 運用資訊科技 分享學習資源 與心得。 語 2-III-6 結 合科技與資 訊，提升表達 的效能</p>	<p>4.根據流程图撰寫程式  5.展示分享、再進行程式除錯修正</p>	<p>4.學生能應用流程图設計具觸控鈕與 LED 動畫效果的智慧號誌程式。 5.學生能表達設計過程中使用的科技概念，並統整同儕回饋進行改善、修正設計。</p>		<p>圖，轉化為程式流程图。 4. 根據程式流程图，以及程式設計知能的學習，學生進程式編程。 程式知能：邏輯、比較、函式元件應用：搖桿按鈕、OLED、8*8 點矩陣 5. 學生進程式實測除錯，上傳程式作品。 6. 教師回饋說明。</p>		
<p>第 (19) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>微課程 行人穿越燈 號設計 成果展示與 教師回饋 1-4</p>	<p>資議t-III-2 運用資訊科技 解決生活中的 問題。 資議t-III-3 運用運算思維 解決問題。 資議p-III-3 運用資訊科技 分享學習資源 與心得。 語 2-III-6 結 合科技與資</p>	<p>1.觀賞影片  2.撰寫情境流程图  3.撰寫程式流程图  4.根據流程图撰寫程式  5.展示分享、再進行程式除錯修正</p>	<p>1. 學生能觀賞影片，統整「小紅人」、「觸控號誌」與「警示音」的設計概念。 2.學生能根據分析影片內容撰寫情境流程图。 3.學生根據情境流程图再轉換為程式流程图。 4.學生能應用流程图設計設計具語音提示、觸控裝置與 LED 動畫效果的智慧號誌程式。 5.學生能表達設計過程中使用的科技概念，並統整同儕回饋進行改善、修正設計。</p>	<p>1.口頭評量 2.程式流程图撰寫 3.程式編程(積木堆疊) 4.自學作業繳交</p>	<p>微課程1-4：小紅人觸控號誌+警示音 1. 教師揭示情境問題。 2. 在倒數計時結束前發出警示音。 3. 學生能夠將情境分析流程图，轉化為程式流程图。 4. 根據程式流程图，以及程式設計知能的學習，學生進程式編程。 程式知能：邏輯、比較、函式元件應用：搖桿按鈕、OLED、8*8點矩陣、蜂鳴器</p>	<p>1.NKNU Block 2. 情境流程图 3. 程式流程图 4.5016B 公版教具</p>	<p>2</p>



						發表分享程式設計之運算子與運算式的概念及運用方式學習並進行程是積木堆疊 8.教師導學：教師給予回饋與說明，並請學生修正上傳作業。		
第(5)週 - 第(8)週	微課程 旋鈕開關好方便 2-2	資議t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 語 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能	1.問題與討論 2.認識元件與控制方式 3.撰寫情境流程圖 4.將情境流程圖轉換為程式流程圖 5.根據流程圖撰寫程式 6.示分享、再進行程式除錯修正	1.學生能觀賞影片：「生活中的旋鈕開關」，並分析生活中的旋鈕開關應用，並說出可應用的情境。 2.學生理解教師介紹元件，分析並說出元件的使用及適用方式，並與小組成員分享。 3.學生能分析「生活中的旋鈕開關」情境，並撰寫情境流程圖。 4.學生根據情境流程圖再轉換為程式流程圖。 5.學生能應用流程圖設計旋鈕開關模擬程式。 6.學生能表達設計過程中使用的科技概念，並統整同儕回饋進行改善、修正設計。	1.口頭評量 2.程式流程圖撰寫 3.程式編程(積木堆疊) 4.自學作業繳交	1.生活中旋鈕開關的情境問題討論 2.討論合適模擬旋鈕開關情境問題之感測元件 3.討論將問題切割成「搖桿感測實作」、「8*8點矩陣連動反應」以及「RGB LED連動反應」等子問題 4.認識搖桿、RGB LED 及 8*8點矩陣 5.透過元件控制實驗，了解搖桿、RGB LED 及 8*8點矩陣的操控及限制 6.程式設計之變數自我改變數值的意義與用途 7.說明單一條件判斷式(如果...那麼...)的意義與用途，並實際操作	1.NKNU Block 2.情境流程圖 3.程式流程圖 4.5016B公版教具	4

						8. 經由引導達成「搖桿向右推動時，LED 變亮，顯示箭頭向右的圖案」的效果實作 9. 探討如何解決「讓亮度的數值維持在 0~255 之間」的數學問題及問題修正策略 10. 透過程式實作，設定亮度範圍配合程式流程，堆疊積木完成程式		
第 (9) 週 - 第 (12) 週	微課程 模擬平交道 2-3	資議t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議D-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 語 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達	1.影片觀賞、問題與討論 2.認識元件與控制方式 3.認識條件式與撰寫情境流程圖、程式流程圖 4.撰寫程式 5.展示分享、再進行	1.學生能觀賞影片並分析平交道事故原因與通行規則，提出模擬情境腳本，並轉化為互動式模擬程式設計構想。 2.學生理解教師介紹元件，分析並說出元件的使用及適用方式 3.教師引導：「運用感測元件感知火車即將通過平交道，並放下閘門。」學生能根據教師引導撰寫情境流程圖， 4.學生根據情境流程圖再轉換為程式流程圖。 5.學生能應用流程圖設計平交道號誌與閘門啟閉模擬程式。	1.口頭評量 2.程式流程圖撰寫 3.程式編程(積木堆疊) 4.自學作業繳交	1. 生活中行人專用號誌的情境問題討論 2. 討論合適模擬行人專用號誌情境問題之感測元件 3. 認識搖桿、8*8 點矩陣及蜂鳴器 4. 透過元件控制實驗，了解搖桿、8*8 點矩陣及蜂鳴器的操控及限制，以及蜂鳴器的安全注意事項 5. 說明雙向條件判斷式(如果...那麼...否則...)的意義與用途，並實際操作	1.NKNU Block 2. 情境流程圖 3. 程式流程圖 4.5016B 公版教具	4

		的效能	程式除錯修正	6. 學生能表達設計過程中使用的科技概念，並統整同儕回饋進行改善、修正設計。		6. 經由引導並自己動手完成「搖桿壓下時，8*8 點矩陣會顯示小紅人行走」的效果實作 能自己獨立完成「搖桿沒壓下時，8*8 點矩陣會顯示小紅人站立，且蜂鳴器發出警示音」的效果實作		
第 (13) 週 - 第 (16) 週	微課程 模擬平交道 2-3	資議t-III-2 運用資訊科技 解決生活中的 問題。 資議t-III-3 運用運算思維 解決問題。 資議p-III-3 運用資訊科技 分享學習資源 與心得。 語 2-III-6 結 合科技與資 訊，提升表達 的效能	1.問題與討論 2.認識元件 與控制方式 3.撰寫情境 流程圖與程 式流程圖 4.根據流程 圖撰寫程式 5.展示分 享、再進行 程式除錯修 正	1.學生能根據教師提問與討論統整感測元件與程式邏輯，設計結合聲光警示與控制機制的模擬平交道系統。 2.學生理解教師介紹元件，分析並說出元件的使用及適用方式 3.學生能根據教師引導記錄情境流程圖。 4.學生根據情境流程圖再轉換為程式流程圖。 5.學生能應用流程圖設計號誌模擬結合聲光警示程式。 6.學生能表達設計過程中使用的科技概念，並統整同儕回饋進行改善、修正設計。	1.口頭評量 2.程式流程圖撰寫 3.程式編程(積木堆疊) 4.自學作業繳交	學生自學： 1. 生活中平交道的情境問題討論 2. 討論合適模擬平交道情境問題之感測元件 3. 引導學生思考合適的感控元件模組，並說出選擇的原因 4. 透過元件控制實驗，了解減速馬達及伺服馬達的操作及限制 組內共學： 5. 討論情境流程圖，理解每個模組所需進行的任務 6. 了解迴圈(重複...次)的的意義、用途及使用時機 7. 根據情境流程圖，擬定出程式流程 組間互學：	1.NKNU Block 2. 情境 流程圖 3. 程式 流程圖 4.5016B 公版教 具	4

						8. 各組發表程式流程圖與同儕分享 依照程式流程完成積木堆疊達成主題任務「模擬平交道」		
第 (17) 週 - 第 (20) 週	微課程 2-5	資議t-III-2 運用資訊科技 解決生活中的 問題。 資議t-III-3 運用運算思維 解決問題。 資議D-III-3 運用資訊科技 分享學習資源 與心得。 語 2-III-6 結 合科技與資 訊，提升表達 的效能	1.問題與討論 2.撰寫情境 流程圖與程 式流程圖 3.根據流程 圖撰寫程式 4.展示分 享、再進行 程式除錯修 正	1.學生能探討平交道設計中對障礙者、高齡者及擅闖平交道者的安全考量，提出友善設計想法。 2.學生能根據教師引導記錄情境流程圖。 3.學生根據情境流程圖再轉換為程式流程圖。 4.學生能應用流程圖設計具有緊急安全裝置的模擬平交道路程。 5.學生能表達設計過程中使用的科技概念，並統整同儕回饋進行改善、修正設計。	1.口頭評量 2.程式流程圖撰寫 3.程式編程(積木堆疊) 4.自學作業繳交	1. 延伸進階練習，運用「狀態切換概念」達成緊急按鈕的功能 2. 討論將問題切割成「一般狀態」以及「緊急狀態」兩個子問題 3. 延伸進階練習之情境流程圖討論，能以流程圖表達問題解決策略 4. 依照演算法步驟，使用函式積木完成積木堆疊達成主題任務「平交道緊急按鈕」 5. 問題討論及延伸應用，配合學習單進行課程總結 教師導學： 6. 本學期成果展示 教師回饋與說明	1.NKNU Block 2. 情境 流程圖 3. 程 式 流程圖 4.5016B 公版教 具	4
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)							

<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 checked="" type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共( 40 )節 (以連結資訊科技議題為主)</p>
<p>特教需求學生課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(1)人、學習障礙(1)人、聽障(1)人</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> <p>一、學習環境調整</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 個人座位安排在容易專心的位置，方便老師就近指導，如教師附近、前排座位，避免走廊及窗戶邊。</li> <li>2. 教室佈置清晰簡潔，有視覺提示（如流程圖、圖片符號提示），讓學生清楚知道要做什麼及如何完成。</li> <li>3. 建立正向同儕支持文化，安排有同理心且熱心的學生與其共組。</li> <li>4. 重視學生的優點，適時針對學生的進步給予鼓勵，營造正向支持的環境。</li> <li>5. 聽障生：座位安排在教室前排、靠近老師口語可見位置，教師授課時應面對學生，避免邊講話邊轉身，教師上課配戴 FM 調頻輔具，增進學生收音清晰度。</li> </ol> <p>二、學習內容調整</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 按照學生能力現況，減少或簡化較難的學習目標。</li> <li>2. 智能障礙學生需將課程內容與生活經驗做結合。</li> <li>3. 將學習內容分成幾個小步驟，由簡單到困難分段學習。</li> </ol> <p>三、學習歷程調整</p> <p>(一)教學呈現</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師使用簡單句子和重複語句，搭配板書或圖片協助理解。針對學障與智障生，可多加口頭提示與步驟分解，避免一次指令過多。</li> <li>2. 多感官學習策略：結合圖片、影片、實體教材（如：操作步驟卡）協助智能障礙生記憶與理解。</li> <li>3. 確定學生聽懂老師的指令，可在每上完一個段落就要求學生複述及口述重點，或檢視作業進度，必要時提供協助。</li> </ol> <p>(二)學習動機</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 鼓勵其小小進步，避免公開指正或比較，保護學生自尊。</li> <li>2. 鼓勵並稱許學生在班上的討論或發表意見。</li> <li>3. 適時多給予學生鼓勵及成功的經驗，使其對於學習抱有持續熱忱與興趣。</li> <li>4. 每節課盡量包含多種難易程度的活動，增加學生參與機會，以提高學習興趣。</li> </ol>

(三)同儕輔導

1. 智能障礙學生以能參與活動為主。授課教師可於其學習過程中提供較多的指導或安排能力較佳且有意願的同學協助之。
2. 透過合作學習，利用口語提醒、同儕示範、肢體協助等，引導學生共同學習完成任務。
3. 在教室中提供同儕輔導，並且適時公開鼓勵協助的同儕。

(四)作業內容

1. 電腦操作部分，使用「操作卡」步驟圖解、流程圖輔助說明，搭配同儕指導。
2. 給予重複操作與練習機會，尤其針對智能障礙生，以達到精熟的學習成效。
3. 提供學生能力可及的作業，提供替代任務或簡化版學習任務，讓能力較低學生也能參與。
4. 提供學生提示或範例等線索完成學習。
5. 允許進度較慢的學生減少操作步驟或接受協助。

四、學習評量調整

1. 提供多元評量，如：口語回答、實作評量、分組發表、圖片配對等，避免只用傳統紙筆測驗。
2. 口語評量時老師可以視學生能力以問答方式引導，或以是非、選擇題、看圖說話等方式引導學生回答。
3. 小組報告評量重點放在參與程度與合作互動，不強調語言表達完整性。
4. 即使學習成就不是很突出，仍稱許學生的努力與進步。

特教老師姓名：陳秋萍、林佳勇

普教老師姓名：黃獻加

填表說明：

1. 第一類課程需跨領域，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
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如：1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入：性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。