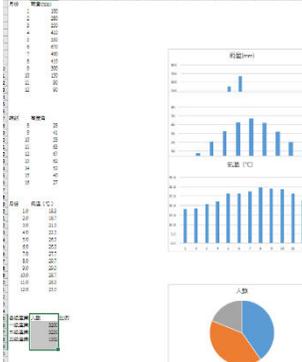


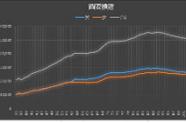
三、嘉義縣 柳林國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

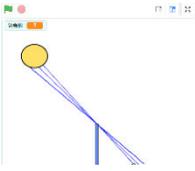
表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是 (____年級和____年級) 否

年級	五 年級	年級課程 主題名稱	數位自主學習	課程 設計者	洪嘉伶	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 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	培養柳林學生有活力樂於學習,有自信並尊重他人		與學校願景呼應之說明	一、培養學生透過資訊工具豐富學習資源及培養自學，增加自信。 二、培養學生於網路資訊中，認識資訊相關法律，藉以尊重他人智慧。 三、透過活動建立學生基本資訊能加，透過程式設計提昇學生對科技生活運用之興趣。			
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-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。		課程目標	一、透過數位自主學習資料查找，於過程學習具備程式設計思維，並能運用於實踐日常生活的問題解決。 二、透過程式設計學習歷程，體驗運用數位智慧解決問題的成就感，具備科技資訊素養，理解科技及媒體內容所帶來的影響。 三、透過程式學習，理解程式設計於生活之用途，培養透過數位解決公民議題，關懷家鄉。			
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) 融入於下學期						

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

<p>第 (1) 週 - 第 (5) 週</p>	<p>資料整理高手</p>	<p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>社會 3b-III-1 透過適當的管道蒐集社會議題的相關資料，並兼顧不同觀點或意見。</p> <p>自然 tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知，思考資料的正確性及辨別他人資料與事實的差異</p>	<p>1. Excel 圖表製作折線圖、圓餅圖等圖表意涵</p> <p>2. 水上鄉人口資料</p> <p>3. 人口成長及雨量圖意義</p>	<p>1. 能使用 Excel 製作圖表，整理將自然科或社會科所得到的數據</p> <p>2. 蒐集水上鄉人口資料以折線圖或圓餅圖等圖表方式呈現資料，進行不同觀點陳述</p> <p>3. 依據人口成長圖表來思考對水上地區未來人口的成長或雨量原因</p>	<p>1 能完成學習單。 2. 以 Excel 圖表將自然或社會現象的數據，能以圖表的方式展現出來。</p>  <p>3. 能參與小組討論進行圖表意義分析</p>	<p>(教師導學)定標</p> <p>1. 教師與學生共同擬定本學期自主學習的任務和目標。 2. 教師調查學生喜歡的午餐菜色，進行數量統計並以圖表呈現統計結果，引導學生發現圖表呈現資料效果。</p> <p>(組內共學)</p> <p>學生分組閱讀水上鄉人口及雨量資料，進行資料分析整理。</p> <p>(學生自學)</p> <p>請學生利用分組整理好的資料，完成教師指派的學習單</p> <p>(教師導學)</p> <p>1. 請學生分享學習單撰寫答案，教師統計 2. 教師指導學生，利用 Excel 製作圖表，學習製作各圖形功能。</p> <p>(組內共學)</p> <p>小組進行資料轉換成圖表</p> <p>(組間互學)</p>	<p>1. 學習規劃單</p> <p>2. 氣象局水上雨量資料</p> <p>2 水上鄉近年人口成長趨勢圖</p> <p>3. 水上鄉農產種植分布資料 (水上鄉公所網站)</p>
--------------------------	---------------	--	---	--	--	---	---

						<ol style="list-style-type: none"> 1. 請各組學生分組報告，並解說資料意義 2. 完成學習單，寫下對於各資料未來的應用，及數字或圖表給自己的想法。 3. 針對本單元學習完成自我學習檢核表 	學習檢核表	
--	--	--	--	--	---	--	-------	--

<p>第 (7) 週 - 第 (11) 週</p>	<p>會 動 的 太 陽</p>	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>自然 tm-III-1 能經由提問、觀察及實驗等歷程，探索自然界現象之間的關係，建立簡單的概念模型，並理解到有不同模型的存在</p> <p>自然 pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。</p>	<p>1. Scratch 積本程式基本操作邏輯</p> <p>2. 太陽移動和竿影關係</p> <p>3. 動畫程式</p>	<p>1. 運用 Scratch 動畫呈現實驗觀察資料</p> <p>2. 能藉由實驗觀察結果，探索太陽和竿影的關係</p> <p>3. 利用動畫程式表達自然現象間的關係</p>	<p>1. 以 Scratch 動畫模擬太陽的移動在地面形成的竿影長度變化</p>  <p>2. 能解說太陽移動與竿影之間的關係</p> <p>3. 能參與小組活動</p>	<p>(教師導學)</p> <p>1. 教師布題：太陽移動和竿影的變化有什麼關係？請學生用圖示表達</p> <p>2. 教師示範動畫後，與學生一起討論本單元需要學習的內容</p> <p>3. 指導學生 scratch 基本的圖形及移動基本指令</p> <p>(學生自學)</p> <p>學生練習完成太陽與竿影圖示表示的動畫程式基本操作</p> <p>(組內共學)</p> <p>1. 小組討論竿影長短和太陽移動時可能的軌跡</p> <p>2. 小組使用 SCRATCH 程式完成移動軌跡動畫</p> <p>(組間互學)</p> <p>1. 小組分享設計的邏輯</p> <p>2. 請各組自行修正設計程式，並繳交作業</p>	<p>自然課本 自編教學簡報與操作文件檔</p> <p>學習規劃單</p>	
---	----------------------------------	--	---	---	---	---	---	--

<p style="text-align: center;">第 (11) 週 - 第 (14) 週</p>	<p style="text-align: center;">動 畫 故 事</p>	<p>資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>語文 6-III-4 創作童詩及故事。</p> <p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p>	<p>1. Scratch 動畫</p> <p>2.故事腳本元素</p> <p>3.動畫構成元素</p>	<p>1. 使用 Scratch 程式製作動畫</p> <p>2. 以故事元素創作動畫腳本</p> <p>3. 運用程式創作理解動畫構成元素</p>	<p>1. 根據需要從歷年 Scratch 動畫作品匯出 00. sprite3 檔或 00. sprite2 檔</p> <p>2. 學生修改組合完成 1 個小型的 Scratch 動畫 (不是讓學生從頭一條一條的設計, 而是將別人已設計好的角色匯出, 了解程式的運作方式與驗證。可以自己修改及驗證。再由不同作品的角色重新組合表現出想要的效果)</p> <p>3.完成學習檢核表</p>	<p>(教師導學)</p> <p>在教師播放動畫故事請學生找出腳本需要的動作</p> <p>1. 說明設計的邏輯, 再指導工具的使用</p> <p>2. 觀察角色的積木方塊形成有意義的模組, 例如, 人物說話、聲音及動作的表現形成 1 個模組。場景的變化形成 1 個模組…等等。</p> <p>引導學生的思考是動畫劇本的元素而不是積木方塊, 是流程圖的思考, 積木方塊是實現的工具。</p> <p>(學生自學)</p> <p>學生套用或修改模組, 重新排列組合展現不同的動畫效果。而在過程中自然學到程式設計的方法。</p> <p>(組內共學)</p> <p>小組討論動畫製作的主题, 合作完成動畫故事腳本</p>	<p>自編教學簡報與操作文件檔</p> <p>歷年 Scratch 動畫作品</p>  <p>學習檢核表</p>	<p style="text-align: center;">4</p>
--	--	---	--	--	--	--	---	--------------------------------------

						小組共同完成動畫 (組間互學) 1. 分享各組動畫故事 2. 票選自己最喜歡的作品		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

<p>第 (15) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>穿 越 時 空 看 過 去</p>	<p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作</p> <p>綜合</p> <p>2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>1. Scratch 動畫程式</p> <p>2.台灣發展歷史</p> <p>3.歷史文物的意義</p>	<p>1. 運用 Scratch 動畫程式進行學習心得分享</p> <p>2. 選定從社會第 6 單元『台灣傳統社會與文化的形成』進行台灣發展史探究。</p> <p>3. 能參與小組討論活動，表達歷史文物的呈現意義。</p>	<p>1. 以小組為單位，學生蒐集及編寫劇本，收集音樂及自行錄音，以 Scratch 呈現劇本動畫。</p> <p>2, 能參與小組討論及資料蒐集</p> <p>3.能完成學習檢核表</p>	<p>(教師導學) 引導學生閱讀社會課本教材以台灣史動畫影片引導學生觀察動畫如何說歷史</p> <p>(學生自學) 依分配的主題, 蒐集相關資料上傳到 padlet</p> <p>(組內共學) 小組討論如何將整理資料使用動畫來解說蒐集到的台灣發展史資料</p> <p>(組間互學) 分組發表</p> <p>(教師導學) 教師引導學生整理使用動畫呈現資料來說台灣發展史</p> <p>(組內共學) 1. 以小組為單位製作動畫 2. Scratch 動畫根據各組的需求個別指導</p> <p>(組間互學) 1. 發表動畫 2. 組間互評</p>	<p>社會課本 台灣史動畫影片 https://www.youtube.com/watch?v=ktLMfM_5U0c&ab_channel=TaiwanBar</p> <p>學習檢核表</p>	<p>6</p>
--	--	---	---	--	---	--	--	----------

					<p>(教師導學)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師引導學生檢視本學期學習任務完成情形檢核表 2. 一起討論全班檢核後大家需要增強學習的部分 3. 針對檢核表擬定下次學習目標。 	
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	<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(3)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 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.學生常見信心不足、害羞的情形,建議能提供較多的發表或上台機會,讓學生能建立信心並增進人際互動技巧。 2.學生容易有構音問題進而影響說話發音準確度,建議在進行個別發表時,若出現發音不清楚,台下小朋友聽不懂的情形時,老師能及時以正向的態度鼓勵學生完成發表。 3.學生有較容易分心、理解能力較弱等問題,建議在進行教學時,老師能以放慢說話速度、提供示範或安排小天使的方式提供學習支持。 4.學生在學習抽象概念時容易遇到理解困難,建議以減量、簡化或替代的方式提供學習支持,並適度降低學習目標以提高學習成就感。 5.評量可斟酌降低標準或提供協助。 <p>例如:依學生能力及目標困難程度可分</p> <p>(1)完成方式:完全自行完成(難度高)→依老師提示分步驟完成(難度降低)→老師或同學協助完成</p>					

(難度最低)。

(2)評量方式：問答題(開放式難度高)→選擇題(給予選擇，難度降低)→是非題(難度最低)。

特教老師姓名：王莊民 李祥維

普教老師姓名：洪嘉伶

三、嘉義縣 柳林國小 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	數位自主學習	課程 設計者	洪嘉伶	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 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	培養柳林學生有活力樂於學習,有自信並 尊重他人		與學校願景呼應 之說明	一、培養學生透過資訊工具豐富學習資源及培養自學，增加自信。 二、培養學生於網路學習時尊重他人智慧及分辨訊息的真偽。 三、透過活動建立學生基本資訊能加，透過多媒體的教材讓學生樂於學習。			
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-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。		課程 目標	一、透過數位自主學習資料查找，於過程學習具備程式設計思維，並能運用於實踐日常生活的問題解決。 二、透過程式設計學習歷程，體驗運用數位智慧解決問題的成就感，具備科技資訊素養，理解科技及媒體內容所帶來的影響。 三、透過程式學習，理解程式設計於生活之用途，培養透過數位解決公民議題，關懷家鄉。			
議題 融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input checked="" 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)						

E2 了解危機與安全。

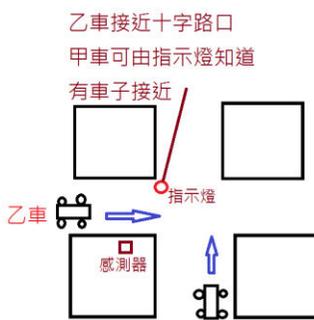
教學進度	單元名稱	領域學習表現 議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
------	------	------------------	------------	------	----------------	----------------	------	----

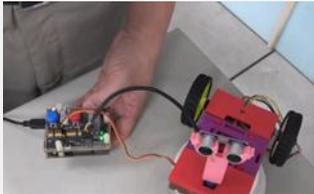
<p style="text-align: center;">第 (1) 週 - 第 (5) 週</p>	<p style="text-align: center;">程 式 音 樂 的 創 作</p>	<p>資議 a-III-1 理解 資訊科技於日常生活之重要性。</p>	<p>1. Scratch 程式彈奏音樂的函式積本</p>	<p>1. 理解 Scratch 程式彈奏音樂的函式積本音樂課直笛的彈奏</p>	<p>1. 學生蒐尋或改寫自己喜歡歌曲的數字簡譜</p> <p>2. 學生仿作 Scratch 後，可將數字帶入不同的音階和節拍彈奏不同的樂曲。</p> <p>3. 學生套用程式，挑選一首簡單的曲子，利用 Scratch 彈奏音樂或自由嘗試創作曲調旋律。</p> <p>4. 完成學習檢核表</p>	<p>(教師導學)定標</p> <p>1. 教師利用 Scratch 彈奏音樂示範彈奏小星星、望春風。 小星星:示範積木的複製望春風:示範函式積木的用法 了解函式積木中添加數字方塊，(也就是副程式中的參數傳遞，傳遞音階和拍子)以及兩個清單的使用(分別用來儲存音階和拍子)</p> <p>2. 與學生討論本學期程式設計學習規劃，並完成學習規劃單</p> <p>(學生自學)</p> <p>學生自行練習模仿小星星樂曲程式積木的用法</p> <p>(組內共學)</p> <p>小組共同討論要彈奏的樂曲曲目 使用程式積本完成樂曲</p> 	<p>1.學習規劃單</p> <p>2.樂譜</p> <p>3.學習檢核表</p>	<p style="text-align: center;">5</p>
		<p>藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>2. 以簡譜表示的音階及拍長記號</p>	<p>2. 學習以簡譜表示的音階及拍長記號結合程式演奏</p>				

						(組間互學) 小組播放音樂		
第 (6) 週 - 第 (10) 週	嘉義縣的鄉鎮	資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 社會 3b-III-1 透過適當的管道蒐集社會議題的相關資料，並兼顧不同觀點或意見。	1. Excel 圖表製作 2. 嘉義縣鄉鎮人口分布資料	1 使用 Excel 製作圖表，將社會科第五單元『聚落與人口』所得到的數據以圖表方式呈現 2. 蒐集嘉義的鄉鎮人口分布資料, 討論資料意義	1. Excel 檔作品 將社會現象不同主題的數據，能以圖表的方式展現出來。 2. 完成簡報檔作品 3. 能參與發表並完成小組學習檢核表	(教師導學) 引導學生閱讀嘉義縣人口老化報導資料 (學生自學) 學生蒐集嘉義縣人口資料 (組內共學) 將資料以適合的圖表格式展現出來 完成圖文並茂的簡報檔作品。 (組間互學) 1. 小組發表自評及互評。 2. 寫下他組報告內容的收穫 (從作品當中我們得到什麼，有哪些是我們想知道而還不知道的? 哪些是有可能的猜測?)	嘉義縣人口老化報導 小組學習檢核表	5

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>交 通 科 技 (一)</p>	<p>資議 c-III-1 運用 資訊科技與他人 合作討論構想或創 作作品。</p> <p>安全 E2 了解危機 與安全。</p>	<p>Q-block 程式 設計</p> <p>2.紅綠燈及電 達偵測邏輯</p>	<p>1. 運用 Q-block 程式設 計模擬在日常生活中 交通安全設計。</p> <p>2. 了解紅綠燈及倒車雷 達的邏輯現象</p>	<p>1 完成紅綠燈及倒車雷達的程式 設計並測試結果，以驗證在實際 生活中的模擬。</p> <p>2.能說明科技在交通安全上的應 用</p> <p>3.能完成學習檢核表給予他組意 見</p>	<p>(教師導學)</p> <p>教師引導學生觀察現車生活中的道路事 故, 請學生分享如何避免事故。 指導學生倒車電達偵測原理</p> <p>(學生自學)</p> <p>學生測試倒車雷達</p> <p>(組內共學)</p> <p>1 利用 Q-block 的硬體以顯示程式設計 在真實世界的應用</p> <p>2. LED 燈泡模擬紅綠燈信號 — 等待時間的應用</p> <p>3. 模擬倒車雷達 超音波偵測到物體在不同的距離範圍則 發出不同長短的警告聲。</p> <p>(組間互學)</p>  <p>小組發表程式設計的成果 給予他組評論及修改意見</p> <p>(教師導學)</p>	<p>Q-block 套件</p> <p>學習檢核 表</p>	<p>5</p>
--	--	---	---	---	---	--	---	----------

						教師給予各組意見,請各組進程式修改		
--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--

<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>交通 科技 (二)</p>	<p>資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題。 安全 E2 了解危機與安全。</p>	<p>1. Q-block 程式設計</p> <p>2. 停車閘門設計</p> <p>3. 超音波偵測功用</p> <p>4. IF 邏輯及變數</p>	<p>1. 運用 Q-block 程式設計設計模擬停車閘門</p> <p>2. 運用超音波來偵測在不同方位的設定距離內是否存在物體</p> <p>3. 了解超音波偵測功能於交通安全上應用</p> <p>4. 了解程式設計 IF 邏輯變數的應用</p>	<p>1. 完成模擬停車閘門及監視器轉動的程式設計並測結果，以驗證在實際生活中的模擬。</p> <p>2. 能回答問題</p> <p>詢問學生利用超音波偵測物體是否存在，在日常生活中可能有哪些應用？</p> <p>(舉例說明： 倒車雷達發出聲響，停車場閘門開啟，感應電扶梯啟動，這些應用要不要先偵測物體是否存在)</p>  <p>乙車接近十字路口 甲車可由指示燈知道有車子接近</p> <p>指示燈</p> <p>感測器</p> <p>甲車</p> <p>評價上述方法是否有創意? 評價上述方法是否可行? 創意一定可行嗎?</p>	<p>(教師導學)</p> <p>教師以超音波和伺服馬達模擬停車閘門的設計</p> <p>1. 利用與倒車雷達相似的程式結構完成停車閘門的設計</p>  <p>2. 模擬監視器轉動： 將超音波裝在伺服馬達上面，當伺服馬達轉動時，超音波即可偵測在不同方位的設定距離內是否存在物體。若有物體則發出亮燈。</p> <p>(組內共學)</p> <p>1. 小組利用 If 邏輯判斷(兩個按鍵是否按下)來增減變數的內容，伺服馬達根據變數內容來轉動。</p> <p>2 模擬監視器轉動—自動利用 2 個條件迴圈，以及讓變數自動來回增減，使得伺服馬達能不斷的來回轉動。</p> <p>3 監視器轉動可以做手動與自動的切換</p>	<p>Q-block 套件</p> <p>超音波偵測器</p> <p>5</p>
--	------------------------------------	---	--	---	---	--	--

						<p>:If 邏輯判斷中嵌入條件迴圈。</p>  <p>4 超音波偵測到物體持續存在達到設定時間才亮燈，不然則熄燈 利用兩個 If…else…邏輯判斷</p> <p>5. 小組合作一同測試組裝的工具</p> <p>6. 完成生活情境題學習單 (組間共學)</p> <p>小組發表學習單答題內容 (教師導學)</p> <p>1. 與學生討論偵測物體還可應用在什麼場合?</p> <p>2. 完成本學期學習檢核表</p> <p>3. 討論檢核內容及未來學習規劃調整</p>	<p>學習單</p> <p>學習檢核表</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 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(1)人、學習障礙(3)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 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none">1.學生常見信心不足、害羞的情形，建議能提供較多的發表或上台機會，讓學生能建立信心並增進人際互動技巧。2.學生容易有構音問題進而影響說話發音準確度，建議在進行個別發表時，若出現發音不清楚，台下小朋友聽不懂的情形時，老師能及時以正向的態度鼓勵學生完成發表。3.學生有較容易分心、理解能力較弱等問題，建議在進行教學時，老師能以放慢說話速度、提供示範或安排小天使的方式提供學習支持。4.學生在學習抽象概念時容易遇到理解困難，建議以減量、簡化或替代的方式提供學習支持，並適度降低學習目標以提高學習成就感。5.評量可斟酌降低標準或提供協助。 <p>例如：依學生能力及目標困難程度可分</p> <p>(1)完成方式：完全自行完成(難度高)→依老師提示分步驟完成(難度降低)→老師或同學協助完成(難度最低)。</p> <p>(2)評量方式：問答題(開放式難度高)→選擇題(給予選擇，難度降低)→是非題(難度最低)。</p> <p>特教老師姓名：王莊民 李祥維</p> <p>普教老師姓名：洪嘉伶</p>
--------------------	---