

三、嘉義縣仁和國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

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☒（五年級和六年級） 否☐

年級	高年級	年級課程 主題名稱	科技探索-生活妙招		課程 設計者	張育華	總節數 /學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性課 程類型	☒ 第一類 統整性探究課程 ☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學							
學校 願景	仁人有夢，和器生才		與學校 願景呼應之說明	本校位處屬極偏地區，學生與外界接觸的文化刺激相對薄弱，而科技資源便是一門路徑。希望透過實作 SPIKE™ Prime 的專題式學習，培養學生正確的科技學習態度，及建立邏輯程序概念，認識科技元件，創造學生多元智能的創作舞台。				
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-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. 具備探索問生活問題的思考能力，並透過體驗與實作 SPIKE™ Prime 科技套件處理日常生活問題。 2. 具備理解他人感受，樂於與同儕互動，並與團隊成員合作搭建科技套組之素養。				
議題 融入	*是否融入 ☐ 生命教育 ☐ 安全教育 ☐ 戶外教育 ☐ 其他議題_____							
融入 議題 實質 內涵								

教學進度	單元名稱	領域學習表現 /議題連結實質內涵	自訂 學習內容	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
------	------	---------------------	------------	------	------------	------------	------	----

第 (1) 週 — 第 (5) 週	霹靂舞	科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式。 藝 1-III-8 能嘗試不同創作形式，從事展演活動。 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。 國語 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	1.SPIKE Prime 2.馬達 3.超音波感測器	1.說明常見的科技產品 SPIKE™ Prime 的用途與運作方式。 2.能嘗試使用馬達、超音波感測器等科技元件，組裝科技套件，從事展演活動。 3.運用 SPIKE™ Prime 與同儕合作討論構想霹靂舞成果。 4.結合 SPIKE Prime 科技，提升表達的效能。	1.能夠理解節奏、時間設定和同步的概念。 2.能夠準確觀察“霹靂舞者”，並能對自己的程序進行有效修改。 3.能夠掌握「霹靂舞者」的功能，並能在短時間內根據新節拍編程出新節奏。	1.課前準備 甲、透過 LEGO® Education SPIKE™ App 應用程式瀏覽學生學習材料。 乙、如有需要，可使用 App 應用程式中的入門教材設計課程。這些準備工作有助於學生熟悉 LEGO® Education SPIKE™ Prime 科創套裝。 2.參與 甲、根據下面要點組織學生圍繞本節課程展開一次討論。圍繞著一天中運動和鍛鍊的重要性展開討論。可提出以下相關問題： 如果你們長時間坐著，應該多久站起來走動一次？ 你們進行什麼類型的運動來保持運動？ 你們在一整天中會有休息嗎，是不是有時會忘記休息？ 乙、播放影片介紹本節課程。 3.探究 甲、讓學生兩人一組合作搭建這位「霹靂舞者」。 學生 A：霹靂舞者頂部 學生 B：霹靂舞者底部 乙、請學生嘗試改變時間設置，將腿部運動與智慧集線器上的閃爍燈光同步。 4.解釋 甲、討論同步運動。 同步動作 同步動作意味著每個動作都要按照節奏。例如，一切都在一秒鐘內完成，音樂或跳舞常常是這樣。 1. 腿部運動 2. 手臂運動 3. 矩陣燈像素閃爍 4. 不同的聲音和音符 乙、請學生為舞者的手臂添加動作。 5.拓展 甲、請學生加入一些與舞者動作一致的節拍。 乙、學生能夠同步多少聲音？ 丙、現在讓學生對自己的舞者進行編程，實現其定期舞動（例如，每 30 秒）。向學生指出，這是為了提醒他們站起來跳舞！ 丁、請記得預留整理時間。 6.評估	LEGO® Education SPIKE™ Prime	5
--	------------	--	--	---	--	--	-------------------------------------	----------

						為每位學生的課堂表現提供回饋。		
第 (6) 週 — 第 (10) 週	仰臥起坐	科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 自 ai-III-3 參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗，享受學習科學的樂趣。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 國語 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。	1.SPIKE Prime 2.變數	1.展現動作實作 SPIKE™ Prime 的興趣及正向的科技態度。 2.參與搭建積木的合作學習，與同儕有良好互動經驗，享受程式設計變數功能的科學樂趣。 3.運用變數等運算思維解決日常生活中需要計數的問題。 4.能過聆聽他人展示模型的發言，並簡要記錄給予回饋。	1.能夠準確描述變數的概念。 2.能夠在他們的程式中創建並正確使用變數。 3.能夠使用變數來計算不同的數值。	1.課前準備 透過 LEGO® Education SPIKE™ App 應用程式瀏覽學生學習材料。 2.參與 甲、根據下面要點組織學生圍繞本節課程展開一次討論。圍繞練習展開一次討論： 談論運動員的訓練計劃、受傷後的復健、老年人等。 透過要求學生思考他們在日常生活中所看到的計數情景，來探索計數的概念： ▷ 電子郵件數量 ▷ 社群媒體讚數 ▷ 停車場中的空車位數量 請學生描述他們自己對變數的認識。 乙、了解課程後續任務。 3.探究 甲、讓學生兩人一組合作搭建私人教練李奧。 慢速啟動 最好使用中型馬達以 75% 的速度啟動模型。 正確對齊馬達 確保學生在搭建模型時將馬達正確對齊，如搭建說明所示。這將有助於編程過程。 乙、要求學生運行程式以確保李奧能夠正常工作。 4.解釋 挑戰學生，讓他們使用變數來計算李奧的仰臥起坐數量。 5.拓展 甲、請學生在程式中加入第二個變量，以計算他們在做仰臥起坐時所消耗的熱量。 乙、請學生修改並自訂自己的模型。 6.評估 為每位學生的課堂表現提供回饋。	LEGO® Education SPIKE™ Prime	5

第(11)週——第(15)週	雨天還是晴天？	科議 a-III-1 覺察科技對生活的重要性。 自 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。 資議-a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 國語 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。	1.SPIKE Prime 2.雲端資料 3.天氣預報	1.覺察雲端資料對生活的重要性。 2.透過 SPIKE Prime 科學探究活動解決天氣因素的問題。 3.理解雲端資料等資訊科技於日常生活中的重要性。 4.把握對說話內容的主題雲端資料、重要細節與結構邏輯。	1.能夠準確描述雲端資料的概念。 2.能夠在他們的程式中創建和使用雲端數據。 3.能夠使用所收集的雲端資料提供一份精準的天氣預報。	1.課前準備 透過 LEGO® Education SPIKE™ App 應用程式瀏覽學生學習材料。 2.參與 甲、根據下面要點組織學生圍繞本節課程展開一次討論。圍繞天氣預報、天氣資料和雲資料展開一次討論。 讓學生提出他們對雲端資料的看法。 要求學生對概念進行定義（例如，實時數據始終是最新的信息，它直接來自一個數據源，可以通過互聯網對其進行訪問）。 乙、講解課程後續任務。 3.探究 甲、請學生兩人一組合作搭建氣象預報員。 正確對齊馬達 為了順利完成本節課，要確保學生正確放置這些馬達。手臂放下時，馬達必須置於零點位置。 乙、請學生運行這段程式。提醒學生，為使程式正常運作他們必須輸入一個城市名稱。首先確定你們目前所在的位置。 丙、請學生使用「IF ELSE」語句來擴展他們的程序，顯示天氣是否下雨。 丁、請學生編製一段程序，讓氣象預報員播報未來 5 小時的天氣狀況。 驗證預測 使用像這樣的表格，或讓學生自行創建，這樣他們就可以驗證自己預測的準確性。 <table><tr><th>月/日：時</th><th>預測</th><th>實際</th></tr><tr><td>01/01: 10</td><td>晴朗</td><td>多雲</td></tr><tr><td>..</td><td>..</td><td>..</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> 戊、學生應考慮在自己的程式中記錄局部多雲、多雲、下雪或多霧等天氣狀況。 4.解釋 甲、討論如何將雲端資料用來控制輸出。 乙、讓學生思考一下，如果將天氣模組設定在了不同的國家或城市，會發生什麼事。 5.拓展	月/日：時	預測	實際	01/01: 10	晴朗	多雲	..	..	..				LEGO® Education SPIKE™ Prime	5
月/日：時	預測	實際																		
01/01: 10	晴朗	多雲																		
..	..	..																		

						甲、請學生在表格中記錄天氣預報員的預報資料。 乙、請學生嘗試不同的城市，並記錄至少 2 個地點的預報資料。 丙、告訴學生在表格中記錄未來 5 小時的實際天氣狀況，並將他們的預報數據與實際數據進行比較。他們可以透過天氣網站或 App 應用程式來搜尋其他城市的當前天氣狀況。 丁、請記得預留整理時間。 6.評估 為每位學生的課堂表現提供回饋。		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

--

普教老師姓名：張育華

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。

三、嘉義縣仁和國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

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☒（五年級和六年級） 否☐

年級	高年級	年級課程 主題名稱	科技探索-超級工程師		課程 設計者	張育華	總節數 /學期 (上/下)	20/下學期
符合 彈性課 程類型	☒ 第一類 統整性探究課程 ☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學							
學校 願景	仁人有夢，和器生才		與學校 願景呼應之說明	本校位處屬極偏地區，學生與外界接觸的文化刺激相對薄弱，而科技資源便是一門路徑。希望透過操作 spike prime 的專題式學習，培養學生正 確的科技學習態度，創造學生多元智能的創作舞台。				
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-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以 創新思考方式，因應日常生活情境。		課程 目標	1. 具備探索 spike prime 執行 bug 問題的思考能力，並透過體驗與實做科技套件處理日常生活問題。 2. 具備擬定程式運行計畫與實作解決問題的能，並將創新思考的想法融入於科技套件，以因應日常生活情境。				
議題 融入	*是否融入 ☐ 生命教育 ☐ 安全教育 ☐ 戶外教育 ☐ 其他議題_____							
融入 議題 實質 內涵								

教學進度	單元名稱	領域學習表現 /議題連結實質內涵	自訂 學習內容	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
第 (1) 週 — 第 (4) 週	求救！	自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 科議 c-III-3 展現合作問題解決的能力。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	1.SPIKE™ Prime 2.問題 3.感測器	1.從 SPIKE™ Prime 組成的科技套裝，覺察程式運行的問題。 2.展現合作解決感測器執行過程問題的能力。 3.運用運算思維判讀感測器反應以解決問題。	1.能夠根據各種觀察結果確定問題。 2.能夠溝通所發現問題的細節。 3.能夠看出確定問題和確定解決方案之間的差異。	1.課前準備 甲、透過 LEGO® Education SPIKE™ App 應用程式瀏覽學生學習材料。 乙、如有需要，可使用 App 應用程式中的入門教材設計課程。這些準備工作有助於學生熟悉 LEGO® Education SPIKE™ Prime 科創套裝。 2.參與 甲、根據下面要點組織學生圍繞本節課程展開一次討論。圍繞寵物話題組織討論，詢問學生家中是否有寵物。簡要地談論他們寵物的一些行為，並將討論重點放在如何確定寵物可能存在的問題上，例如： 他們的貓咪是否曾發出奇怪的叫聲？ 他們的小狗是吠叫還是咆哮？ 乙、播放影片介紹本節課程。讓學生觀看這段影片以了解他們的後續任務。 3.探究 甲、請學生兩人一組合作搭建小狗奇奇模型。它的運作原理是什麼？ 本模型使用顏色感測器探測物體顏色並對其做出反應。顏色感測器可以探測不同的色調。請查看 SPIKE App 應用程式的幫助部分，以了解更多關於顏色感測器的資訊。 乙、要求學生運行第一個程式棧，並描述他們認為正在發生什麼事情。 丙、要求學生運行第二個程式棧。 丁、給學生一分鐘時間，根據新聲音列出奇奇所有可能的問題。 4.解釋 讓團隊之間互相合作，比較並討論他們所列出的錯誤。針對確定問題，引導學生討論。 5.拓展 甲、要求各團隊透過選擇自己的聲音，進行相應程序更新，來創造新“故事”，確定新問題。 乙、請記得預留整理時間。 6.評估 為每位學生的課堂表現提供回饋。	LEGO® Education SPIKE™ Prime	4

第(5)週 第(8)週	跳跳蟲比賽	科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 自 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。 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。	1.SPIKE™ Prime 2.模(原)型 3.跳躍足	1.運用創意思考，改良 SPIKE™ Prime 的模(原)型的功能。 2.經由觀察昆蟲的跳躍足，探索昆蟲移動的主要構造，建立簡單的 SPIKE™ Prime 的模(原)型。 3.運用 SPIKE™ Prime 資訊科技之積木與同儕合作討論構想如何提升跳躍幅度。	1.能夠描述他們正在試圖解決的問題。 2.為解決該問題，能夠產生各種各樣的想法。 3.能夠針對該問題設計多項解決方案，即使它們不具備功能性。	1.課前準備 透過 LEGO® Education SPIKE™ App 應用程式瀏覽學生學習材料。 2.參與 甲、根據下面要點組織學生圍繞本節課程展開一次討論。圍繞原型建構展開討論，可提出以下問題引入： 什麼是原型？ 為解決方案提供多種選擇有什麼好處？ 在原型建造之前，你們通常如何產生想法？ 你們曾經藉助原型建構過想法嗎？你們是怎麼做到的？ 乙、播放影片介紹本節課程、觀賞跳躍足的影片。 3.探究 甲、請學生兩人一組合作搭建跳蟲模型。提出獨特的解決方案： 這個問題擁有無數種解決方案，而這堂課就是幫助學生跳脫固有思維模式，進行創意思考。一旦他們認為自己找到了最佳解決方案，就提出挑戰，讓他們尋找另一個。 乙、請學生運程序，觀察跳蟲是如何運動的。與老師來個比賽： 鼓勵學生讓他們的跳蟲超過你的蚱蜢！透過這個例子來向學生展示，如何為跳蟲設計靈活的腿，使其更具特色。 丙、請學生為跳蟲設計新腿模型，加快前進的速度。強調學生不能藉助輪子移動。為學生進行進一步探索提出一些建議，如： 腿或步幅長度 馬達速度 行走的表面（光滑的桌面上摩擦力較小） 4.解釋 組織一次討論，要求學生描述他們用來加速跳蟲移動速度的方法。 5.拓展 甲、使用樂高積木搭建起跑線和終點線，準備一條測試跑道。 乙、給所有團隊 5 分鐘時間，以在決賽前測試並改進他們的模型。	LEGO® Education SPIKE™ Prime	4
---------------------	-------	--	---	--	---	--	------------------------------	---

						丙、如果時間允許，鼓勵學生為跳蟲添加積木以及教室中的其它材料，使跳蟲更具特色。學生也可以把積木放置在測試跑道上，形成凹凸不平的表面，以增加移動難度。 丁、請記得預留整理時間。 6.評估 為每位學生的課堂表現提供回饋。		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

第 (9) 週 — 第 (12) 週	超級清理器	科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 社 3c-III-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。 資議-a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	1.SPIKE™ Prime 2.抓取器	1.展現動手實作 SPIKE™ Prime 的興趣及正向的科技態度。 2.發揮各人不同的專長，透過分工進行抓取器的團隊合作。 3.理解資訊科技抓取器於日常生活之重要性。	1.能夠確定測驗標準。 2.能夠進行公平測驗。 3.能夠基於他們的測試結果得出結論並可清晰地進行表達。	1.課前準備 透過 LEGO® Education SPIKE™ App 應用程式瀏覽學生學習材料。 2.參與 甲、根據下面要點組織學生圍繞本節課程展開一次討論。圍繞測試展開討論，可以提出以下問題引入： 為什麼人們使用抓取器來抓取垃圾？ 透過什麼方法，可以知道哪個抓取器的效果最好？ 你們有線上瀏覽過產品概覽嗎？ 乙、播放影片介紹本節課程。 3.探究 甲、請學生兩人一組合作建造手動控制器和 2 個測試抓取器。 學生 A：抓取器 1 抓取器 1 設計成專用來抓取輕質、柔性物體。它的柔性抓爪不適用於抓取大尺寸、大重量或表面光滑的物體。 學生 B：抓取器 2 和控制器 抓取器 2 專用來抓取大尺寸、大重量物體。它分開的抓爪幾乎不可能抓取小尺寸物體。 乙、請學生執行測試程序，以了解抓取器是如何運作的。 4.解釋 甲、透過讓學生應用抓取器抓取下列物品來測試他們的抓取器： - o 不同大小但重量相似的物體（測試#1） - o 不同重量但大小相似的物體（測試#2） 乙、提醒學生在測驗表中記錄測驗結果。 5.拓展 甲、圍繞測試結果組織一次班級討論。 乙、請學生從教室中收集物體，並針對每個物體預測哪個抓取器的抓取效果更好。 丙、請記得預留整理時間。 6.評估 為每位學生的課堂表現提供回饋。	LEGO® Education SPIKE™ Prime	4
--------------------------------------	-------	---	------------------------------------	---	--	--	------------------------------	---

第 (13) 週 第 (16) 週	損壞的設備	科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 自 po -III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	1.SPIKE™ Prime 2.CNC 設備	1.依據設計構想動手實作 SPIKE™ Prime CNC 設備。 2.能依據觀察 CNC 設備的運行過程，提出適宜探究的問題。 3.展現學習 SPIKE™ Prime 資訊科技的正向態度。	1.能夠描述一個物體的功能。 2.能夠從滿足需求角度描述物體功能的好處。 3.能構想有效論點。	1.課前準備 甲、透過 LEGO® Education SPIKE™ App 應用程式瀏覽學生學習材料。 2.參與 甲、根據下面要點組織學生圍繞本節課程展開一次討論。圍繞迭代或修理東西展開一次討論，可提出下列相關問題引入： 當有東西損壞時，你們通常的第一個反應是什麼？ 當準備修理一些東西時，你們首先會做什麼？ 你們最近修理的東西是什麼？你們是怎麼發現這個問題的？ 什麼是 CNC 設備？你們知道它的用途嗎？ 乙、播放影片介紹本節課程。 3.探究 甲、讓學生兩人一組合作搭建 CNC 數控設備，並讓他們知悉他們所建造的機器是非功能性的。 學生 A：CNC 設備的頂部 學生 B：CNC 數控設備的底部和針桿 乙、要求學生運行程序，並嘗試判斷和處理他們所發現的問題。 預先設計的形狀 使用信紙尺寸的空白紙張，使用這些預先設計的紙張，以便於學生確定 CNC 數控設備是否正常運作。 這台 CNC 數控設備模型存在 4 個故障，而為使程式如預期運行，必須解決它們： 一個紙張進給輪遺失，導致 Y 軸無法正常運作。 CNC 數控設備的上部模組未能很好地安裝在底部模組上。 紙張進給齒輪倒置，導致紙張進入 CNC CNC 設備速度過快。 鉛筆支座未固定好，導致 X 軸無法正常運作。 丙、提醒學生記錄相關問題和他們的解決方案。 4.解釋	LEGO® Education SPIKE™ Prime	4
--	--------------	---	------------------------------------	--	--	--	-------------------------------------	----------

						組織一次分享會。鼓勵學生談論他們所發現的問題以及想到的解決方案。 5.拓展 甲、要求每個團隊透過修改他們的模型和（或）程序來改進 CNC 數控設備。 乙、讓學生輪流與全班分享自己的改進。 丙、請記得預留整理時間。 6.評估 為每位學生的課堂表現提供回饋。		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

第 (17) 週 — 第 (20) 週	為他人設計義肢	科議 a-III-1 覺察科技對生活的重要性。 自 pa-III-1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。 資議-a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	1.SPIKE™ Prime 2.義肢	1.覺察義肢對生活的重要性。 2.能製作表格，整理 SPIKE™ Prime 的實測數據。 3.理解運用資訊科技建構義肢於日常生活之重要性。	1.能夠辨識問題的關鍵要素。 2.能夠自主開發可行且富有創意的解決方案。 3.能夠清晰表達自己的想法。	1.課前準備 甲、透過 LEGO® Education SPIKE™ App 應用程式瀏覽學生學習材料。 乙、本計畫特別設計了多項任務環節。 2.參與 甲、根據下面要點組織學生圍繞本節課程展開一次討論。 組織學生進行討論，主題圍繞著義肢以及假設情境：如果必須將某人的手替換為新功能，你該怎麼做？ 讓學生思考，對於失去肢體的人最想用義肢做什麼。 請學生充分發揮想像力，發明一隻手。除了手之外，廚師、機修工甚至是學生本身想要什麼呢？ 乙、播放影片介紹本節課程。 3.探究 甲、給學生一定時間進行腦力激盪。 乙、讓學生兩人一組合作，選擇 2 個想嘗試的想法。 開放性解決方案 讓每位學生或每個團隊找到獨特的解決方案。 範例解決方案 透過讓所有學生建立手臂以讓他們擁有相同的起始點。要求他們設計一項具體功能以使模型具有特色，例如抓取相當大的物體。 4.解釋 甲、讓每組學生建構並測試自己所選的 2 個解決方案。 乙、確保學生能夠獨立建立表格，以收集與他們測驗方法相關的數據。 5.拓展 組織一次分享會，讓每個團隊展現他們的成果。 6.評估 為每位學生的課堂表現提供回饋。	LEGO® Education SPIKE™ Prime	4
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)							

特教需求學生課程調整	※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(自行填入類型/人數) ※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)： 1. 特教老師姓名： 普教老師姓名：張育華
------------	--

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。