

臺中市 110 學年潭子區潭子國民小學資優教育方案



學校名稱		臺中市潭子區潭子國民小學		
教育階段	實施階段	國民小學	資賦優異別	一般智能
	實施年級	三、五年級	實施方式	資優教育方案
潭子國小特推會 審查日期		110 年 7 月 28 日	潭子國小特推會 核章欄位	
潭子國小課發會 審查日期		110 年 7 月 29 日	潭子國小課發會 核章欄位	

承辦人核章

藍月佩

單位主管核章

洪國賀

校長核章

洪宗瑜

臺中市 110 學年度潭子區潭子國民小學資優教育方案

目次表

一、 依據	1
二、 目標	1
三、 辦理方式	1
四、 學校背景與資源	
(一) 師資結構	1
(二) 學校設備	2
(三) 社區資源與應用策略	2
(四) 課程發展委員會運作	3
五、 學生背景資料	
(一) 服務資優學生數及名冊	6
(二) 學生特質分析	6
六、 實施方式	
(一) 實施期間	7
(二) 實施地點	7
(三) 教學模式(加速或充實)	7
(四) 專題講座	7
七、 課程與教學	
(一) 課程目標	7
(二) 課程內容、教學進度表	8
(三) 節數分配表	27
八、 生活、學習與生涯輔導	27
九、 課程評鑑	
(一)前一學年度課程效益	27
(二)課程評估(期程、方式、內容)	27
十、經費概算	28

臺中市 110 學年度潭子國民小學資優教育方案

一、 依據

- (一)特殊教育法暨其施行細則。
- (二)特殊教育課程教材教法及評量方式實施辦法。
- (三)十二年國民基本教育特殊教育課程實施規範。
- (四)十二年國民基本教育資賦優異相關之特殊需求領域課程綱要。
- (五)臺中市高級中等以下學校資賦優異資源班實施要點。
- (六)臺中市高級中等以下學校特殊教育方案申請辦法。

二、 目標

(一) 整體目標

1. 提供資優生發展潛能學習，持續提昇資優生競爭能力。
2. 建立培養學生能獨立學習、研究問題及解決問題之能力。
3. 提升學生語文與資訊科技之能力。

(二) 課程預期效益

1. 學生在課程進行後，能有主動學習並樂在學習，發揮潛能。
2. 學生能相互支持與合作及解決問題之能力。
3. 促進學生社會與情意的發展，培養健全的人格。
4. 充實學生具深度、廣度與複雜度的學科知識，並培養學生資訊科技的整合能力。

三、 辦理方式

- (一) 時間安排：以外加式辦理為原則，週三下午、週四及週五早修。
- (二) 學生下課之接送，由家長負責。

四、 學校背景與資源

(一) 師資結構

編號	職務別	姓名	擔任課務	資優方案授課總時數	最高學歷	主修專長	特教專業背景	資優教育服務年資
01	<input checked="" type="checkbox"/> 專任 <input type="checkbox"/> 兼任	史○螢	語文課程	16	國立臺南大學 國語文學系學士	國語文		0
02	<input checked="" type="checkbox"/> 專任 <input type="checkbox"/> 兼任	簡○芳	資訊科技課程	14	國立臺中師範學院 自然科學研究所 碩士	數學 資訊		0
03	<input checked="" type="checkbox"/> 專任 <input type="checkbox"/> 兼任	鍾○和	資訊科技課程	16	國立新竹教育大學 應用科學系碩士	資訊		0
04	<input checked="" type="checkbox"/> 專任 <input type="checkbox"/> 兼任	呂○綺	創造力課程	16	國立臺中教育大學 早期療育研究所 碩士	國小身心障礙教育 國小資優教育	市北師特教系 具身障及資優 教師證	1
05	<input checked="" type="checkbox"/> 專任 <input type="checkbox"/> 兼任	童○蓉	情意課程	9	私立東海大學 美術系 碩士	油畫		0
06	<input checked="" type="checkbox"/> 專任 <input type="checkbox"/> 兼任	陳○恬	情意課程	8	中臺科技大學 文教事業經營研究所 碩士	輔導		0
07	<input checked="" type="checkbox"/> 專任 <input type="checkbox"/> 兼任	張○菱	專題講座	2	彰化師範大學 復健諮商研究所 碩士	國小身心障礙教育 國小資優教育 復健諮商應用行為分析	國北師特教系 具身障及資優 教師證	4

(二) 學校設備

設備名稱	教學功能
圖書室	約有三間普通教室大，藏書二萬多冊，可充分提供各種教學資源、閱讀空間及學生多元學習之機會。
電腦教室	兩間電腦教室有 70 部電腦，可提供學生使用資訊的知識與技能，培養合作、主動學習的能力。
美勞教室	各項材料、設備、單槍投影機及相關設備，可供學生進行各項實作。
諮商室	提供老師諮商輔導場域。

(三) 社區資源與運用策略

分類	名稱	備註
人力資源	潭子國小家長會	提供活動時所需人力或經費
	潭子國小愛心志工隊	
物力資源	國立自然科學博物館	提供自然科教學使用
	國立美術館	提供藝文教學使用
	國立公共資訊圖書館	提供查詢資料場所
	潭子區圖書館	提供圖書借閱場所
	臺中地方法院	提供法治教育
	潭北派出所	提供法治教育
	摘星山莊、潭水亭	提供鄉土教學場所
	潭子區衛生所	提供健康教育教學
	潭子區消防分隊	提供防災教育教學
	潭雅神自行車道	提供休閒教育
	大坑步道	提供休閒教育和自然科教學
諮詢服務	臺中教育大學教授	提供相關教學諮詢

(四) 課程發展委員會運作

臺中市潭子區潭子國民小學課程發展委員會組織要點

108 年 6 月 25 日校務會議通過

110 年 6 月 29 日校務會議修正通過

壹、依據：

依據教育部 103 年 11 月 28 日臺教授國部字第 1030135678A 號頒布
〈十二年國民基本教育課程綱要總綱〉之宗旨、實施要點，訂定本校課程發展委員會組織要點(以下簡稱本要點)。

貳、組織：

本校課程發展委員會(以下簡稱本會)設委員共 29 人，均為無給職，任期一年(每年八月一日起至隔年七月三十一日止)，連選得連任，其組成方式如下：

一、召集人 1 人：校長。

二、學校行政人員代表 8 人：教務主任、學務主任、總務主任、輔導主任、教學組長、設備組長、註冊組長、特教組長。

三、各年級教師代表 9 人：各學年主任、科任主任、特教代表及教師會代表。

四、領域教師代表 9 人：語文(國語文、英語文)、數學、自然科學、社會、藝文、健康與體育、生活、綜合活動共 9 個領域召集人。

五、特殊需求領域課程教師 1 人：體育組長。

六、家長及社區代表 1 人：由學生家長委員會推選代表(含特殊教育學生家長代表)。

參、職掌：

一、掌握學校教育願景，考量學校條件、社區特性、家長期望、學生需要等相關因素，結合全體教師和社區資源，發展學校本位課程，並審慎規劃學校課程計畫。

二、審議各學習領域、特殊教育班(含體育班、集中式特殊教育班、分散式資源班)課程計畫，內容包含學年及學期之學習目標、單元活動主題、相對應核心素養內涵、學習重點與內容、時數、備註等項目。

- 三、應依據教育主管機關相關時程，擬定下一學年度學校課程計畫。
- 四、審查各領域教科書及自編教科用書。
- 五、議決校訂課程內涵，決定應開設之彈性學習課程(含特殊需求領域)。
- 六、審查各學習領域課程小組之計畫與執行成效。
- 七、由業務單位負責審查課程與教學的評鑑相關事宜。
- 八、審議學校課程計畫應由三分之二（含）以上委員出席，二分之一（含）以上出席委員通過，始得陳報各該主管機關。

肆、運作方式：

- 一、本會由校長定期召集之，但經委員二分之一以上連署開會時，校長應召開臨時委員會。本會開會時，以校長為當然主席，校長因故無法主持時，由委員互推一人為主席。
- 二、本會每年定期舉行四次，每學期各兩次，必要時得召開臨時會議。
- 三、本委員會開會時，應有出席委員三分之二（含）以上之出席，方得開議；須有出席委員二分之一（含）以上之同意，方得議決。
- 四、本會視實際需要得邀請專家、學者或相關人員列席諮詢或研討。
- 五、本會相關之行政工作，由教務處主辦，其他處室協辦。

伍、本組織要點經校務會議通過後，陳請校長核定後施行，修正時亦同。

臺中市潭子區潭子國民小學 110 學年度資優方案課程發展小組組織圖

編號	職稱	姓名	運作說明/執掌
1	校 長	洪○瑜	召集課程發展小組
2	教務主任	羅○倫	總體課程規劃、檢視
3	學務主任	黃○勇	
4	總務主任	魏○堯	
5	輔導主任	洪○賀	
6	教學組長	林○強	總體課程設計、教學實施
7	特教組長	藍○珮	
8	學年主任	林○婷	參與課程規劃討論
9	學年主任	蕭○心	
10	學年主任	鄭○芳	
11	學年主任	鄧○玲	
12	學年主任	張○慧	
13	學年主任	邱○桂	
14	語文領域代表	史○螢	
15	數學領域代表	邱○青	
16	英語領域代表	蔡○娟	
17	社會領域代表	戴○彥	
18	自然領域代表	謝○發	
19	藝文領域代表	童○蓉	
20	綜合領域代表	蔡○真	
21	健體領域代表	張○鈺	
22	生活領域代表	鄒○俞	
23	教師會代表	戴○彥	
24	家長委員代表	張○華	

五、學生背景資料

(一)服務資優學生數及名冊：

序號	資優學生姓名	鑑定類別	學籍所在班級	資優教育課程分組組別
1	陳○碩	一般智能	三年五班	1. 語文課程、資訊科技課程(一)、創造力課程及情意課程混齡教學。 2. 資訊科技課程(二)及資訊科技課程(五)A組。
2	鍾○佑	一般智能	五年一班	1. 語文課程、資訊科技課程(一)、創造力課程及情意課程混齡教學。 2. 資訊科技課程(三)及資訊科技課程(四)B組。

(二)學生特質分析

序號	資優學生姓名	資優學生背景	優勢能力	弱勢能力	教育建議
1	陳○碩	父親在台中市消防局工作；母親為安親班兼職美術教師	1. 對學習很有興趣，求知慾強，專注力佳。 2. 熱愛交友，活潑健談有自信。 3. 觀察力強，喜歡與他人分享。	1. 轉換新環境較易焦慮。 2. 自我要求高，帶有完美主意。	1. 提供語文及資訊科技加深加廣課程。 2. 創造力課程訓練創意思考之能力。 3. 情意輔導加強情緒與心理壓力疏導。
2	鍾○佑	父親為外埔國中教師；母親為潭秀國中教師	1. 各學科領域智育表現均衡發展。 2. 學習能力強，學習速度快。 3. 喜歡閱讀，記憶力佳。	1. 上課很少主動舉手參與發表，通常老師指定才會發言。 2. 競賽得失心重，面對失敗會有情緒，易與同學起爭執。	1. 提供語文及資訊科技加深加廣課程。 2. 創造力課程訓練創意思考之能力。 3. 情意輔導加強溝通表達能力、增進同理心及人際關係。

六、實施方式

(一)實施期間：110 學年度 (110 年 10 月至 111 年 6 月)

(二)實施地點：授課教師教室、電腦教室。

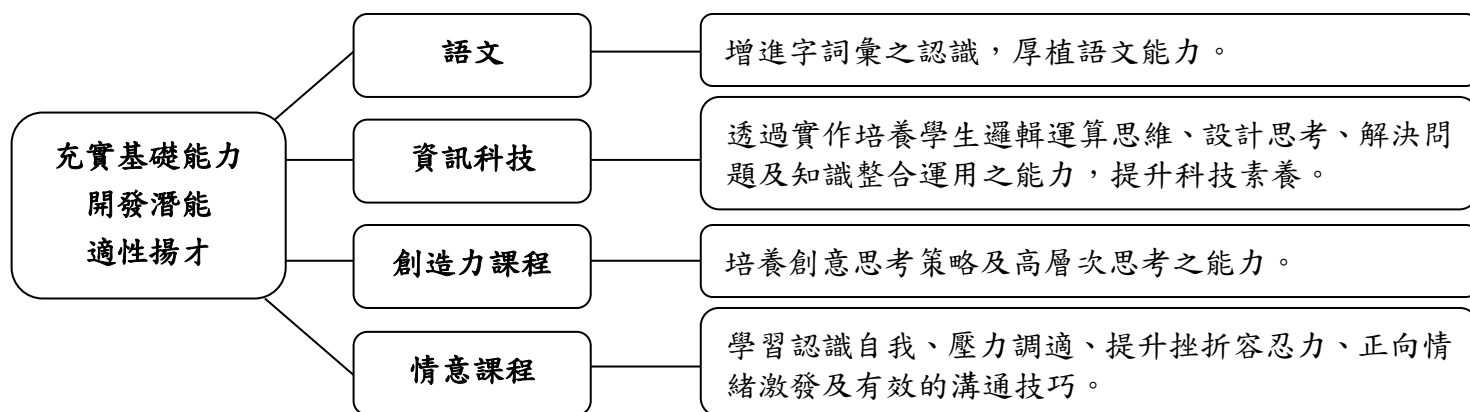
(三)教學模式：:充實模式

(四)專題講座：

講座名稱	目標	講座內容	節數	地點	預定時間	參與人員
資優生是什麼？	協助資優學生發展互利共好的自我概念	與資優學生透過多媒體相關資料討論，腦力激盪 (1)大家眼中的【資優生】是甚麼？ (2)資優研究者眼中的【資優生】是甚麼？ (3)學生自己覺得【資優生】是甚麼？ 藉由以多角度且正向觀點，讓學生整理歸納出【資優生】是甚麼？ 以促進資優生自我的了解，從而發展出一個較為正向且互利共好的自我概念。	2 節	資源班教室	110/12/08 週三下午	三及五年級資優生

五、課程與教學

(一)課程目標



(二) 課程內容及教學進度表

110 學年度上學期：語文課程內容											
週次	日期	單元/ 主題名稱	學習表現	課程目標	教學內容	評量 方式	相對應 核心素養	節 數	議題 融入	特殊需求 領域融入	任 課 老 師
第 8 週	10/20	會開花的字	4-II-2 利用共同部件，擴充識字量。 4-II-3 會利用書面或數位方式查字辭典，並能利用字辭典，分辨字詞義。	1. 學會運用生字花，記錄有共同部件的字。 2. 能運用書面或數位字辭典，查詢相關語詞，並了解詞義。	1. 教師示範：從「青」部件，帶出清、情、晴、請、精、菁、靜。 2. 查詢清、情、晴、請、精、菁、靜的相關語詞，討論後記錄下來。	口頭發表、實作評量	國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。	1		<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究	史 ○ 螢
第 9 週	10/27			1. 能夠找出部件相同的七個字。 2. 能運用書面或數位字辭典，查詢相關語詞，並了解詞義。	1. 由學生舉例七個部件相同的字，並記錄在生字花。 2. 查詢相關語詞，討論後記錄下來。			1		<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究	
第 13 週	11/24	文字糾察隊	4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	能正確使用容易訛誤的形近或音近字詞。	1. 介紹因形似而誤寫的錯別字。 2. 字音字形題目練習。	口頭發表、紙筆評量		1		<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 創造力 <input checked="" type="checkbox"/> 獨立研究	

第 14 週	12/01				1. 介紹因音同或音近而誤寫的錯別字。 2. 字音字形題目練習。		國-E-C1 閱讀各類文本，從中培養是非判斷的能力，以了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任感，關懷自然生態與增進公民意識。	1		<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 創造力 <input checked="" type="checkbox"/> 獨立研究
第 17 週	12/22	閱讀新視窗	4-II-5 利用字義推論詞義。 4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。	能夠將文章中的生難字詞提取出來，推論其詞義，查詢後能理解運用。	1. 閱讀文章：小小鋼琴演奏家（國語日報）。 2. 提取生難字詞。 3. 利用字義推論詞義。 4. 查詢詞義並做記錄。 5. 字音字形題目練習。	口頭發表、紙筆評量、實作評量	培養同理心與責任感，關懷自然生態與增進公民意識。 國-E-C3 閱讀各類文本，培養理解與關心本土及國際事務的基本素養，以認同自我文化，並能包容、尊重與欣賞多元文化。	2	生命教育	<input checked="" type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究
第 18 週	12/29				1. 閱讀文章：守齋戒到慶開齋（國語日報）。 2. 提取生難字詞。 3. 利用字義推論詞義。 4. 查詢詞義並做記錄。 5. 字音字形題目練習。			2	多元文化教育	<input checked="" type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究

110 學年度下學期：語文課程內容

週次	日期	單元/ 主題名稱	學習表現	課程目標	教學內容	評量 方式	相對應 核心素養	節 數	議題 融入	特殊需求 領域融入	任 課 老 師
第 12 週	04/27	會開花的字	4-Ⅱ-2 利用 共同部件，擴 充識字量。 4-Ⅱ-3 會利 用書面或數位 方式查字 辭典，並能利 用字辭典，分 辨字詞義。	1. 能夠從教師指定的部件 中，找出七個相同部件 的字。 2. 能運用書面或數位字辭 典，查詢相關語詞，並 了解詞義。	1. 教師指定部件「白」，學生寫出「白」的生字花。 2. 查詢相關語詞，討論後記錄下來。 3. 字音字形題目練習。	口頭 發表 、 紙筆 評量 、 實作 評量	國-E-A1 認識國語文 的重要性，培養國語文的 興趣，能運用 國語文認識 自我、表現自我，奠定終身 學習的基礎。 國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的 重要性，藉以擴展語文學 習的範疇，並 培養審慎使用各類資訊 的能力。	1		<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究	史 O 螢
第 13 週	05/04				1. 教師指定部件「卑」，學生寫出「卑」的生字花。 2. 查詢相關語詞，討論後記錄下來。 3. 字音字形題目練習。			1		<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究	
第 14 週	05/11	文字糾察隊	4-Ⅱ-4 能分 辨形近、音近 字詞，並正確 使用。	能正確使用容易訛誤的形 近或音近字詞。	1. 介紹因形似而誤寫的錯別字。 2. 字音字形題目練習。	口頭 發表 、 紙筆 評量		1		<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 創造力 <input checked="" type="checkbox"/> 獨立研究	
第 15 週	05/18				1. 介紹因音同或音近而誤寫的錯別字。 2. 字音字形題目練習。			1		<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 創造力 <input checked="" type="checkbox"/> 獨立研究	

第 16 週	05/25	閱讀新視窗	4-II-5 利用字義推論詞義。 4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。	能夠將文章中的生難字詞提取出來，推論其詞義，查詢後能理解運用。	1. 閱讀文章：乾旱影響大（國語日報）。 2. 提取生難字詞。 3. 利用字義推論詞義。 4. 查詢詞義並做記錄。 5. 字音字形題目練習。	口頭發表、紙筆評量、實作評量	國-E-C1 閱讀各類文本，從中培養是非判斷的能力，以了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任感，關懷自然生態與增進公民意識。 國-E-C3 閱讀各類文本，培養理解與關心本土及國際事務的基本素養，以認同自我文化，並能包容、尊重與欣賞多元文化。	2	環境教育	■情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究
第 17 週	06/01				1. 閱讀文章：婁和生的紙雕驚奇之旅（國語日報）。 2. 提取生難字詞。 3. 利用字義推論詞義。 4. 查詢詞義並做記錄。 5. 字音字形題目練習。			2	生命教育	■情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究

110 學年度上學期：資訊科技課程(一)內容(混齡教學)

週次	日期	單元/ 主題名稱	學習表現	課程目標	教學內容	評量 方式	相對應 核心素養	節 數	議題 融入	特殊需求 領域融入	任課 老師
第 6 週	10/07	網路世界 探險	資議 t-II-1 體驗常見的 資訊系統。 資議 a-III-2 建立健康的 數位使用習 慣與態度。	1. 認識 google 雲端的内 容 2. 學會網路服務工具的基 本操作 3. 能適切的使用數位習慣	1. 學生使用帳號密碼登 google, 探索雲端服務的 內容。 2. 介紹適切使用科技產品 的時機、時間規劃、姿勢 習慣等。	口頭 發表 、 實作 評量	資 E1 認識 常見的資訊 系統。 資 E11 建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	1	資訊	<input checked="" type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究	簡 ○ 芳
第 7 8 週	10/14 10/21	我是誰	資議 p-III-1 使用資訊科 技與他人 溝 通互動。 資議 c-II-1 體驗運用科 技與他人 互 動及合作的 方法。	1. 能條列大綱 2. 會使用 goole 文件編輯 3. 會使用 gmail 寄送文件 4. 能分享自己回饋他人	1. 請學生討論自我介紹的 大綱。 2. 請學生依大綱繕打自我 介紹內容。 3. 使用 gamil 寄送自我介紹 文件 4. 以 gamil 回覆方式回饋想 法	口頭 發表 、 實作 評量	資 E4 認識 常見的資訊 科技共創工 具的使用方 法。 資 E7 使用 資訊科技與 他人建立良 好的互動關 係。	2	資訊	<input checked="" type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究	

第 9 10 週	10/28 11/04	解題高手	資議 P-III-1 程式設計工 具的基本應 用。 資議 t-III-3 運用運算思 維解決問 題。	1. 數位學習網站與資源的 體驗。 2. 學會設定「前進」、「轉 向」程式積木 3. 認識迴圈與重複積木 4. 認識條件積木 5. 會使用 if...else 積木	1. 介紹 code.org 網站，引 導學生登入。 2. 學生加入班級，進行老 師指派任務 3. 進入「經典迷宮」闖關 4. 遇困難關卡，學生進行 討論解題方法。	實作 評量	資 E2 使用 資訊科技解 決生活中簡 單的問題。資 E3 應用運算 思維描述問 題解決的方 法。	2	資 訊	<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input checked="" type="checkbox"/> 獨立研究
第 11 週	11/11	美哉潭小	科議 k-II-1 認識常見科 技產品。 科議 a-II-2 體會動手實 作的樂趣。	1. 能正確使用平板拍照 2. 會使用雲端相簿	1. 教師示範使用平板拍照 2. 到校園取景拍照 3. 將照片上傳相簿	實作 評量	科 E1 了解 平日常見科 技產品的用 途與運作方 式。 科 E4 體會 動手實作的 樂趣，並養成 正向的科技 態度。	1	科 技	<input checked="" type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究

110 學年度下學期：資訊科技課程(二)內容(A組-中年級)

週次	日期	單元/ 主題名稱	學習表現	課程目標	教學內容	評量 方式	相對應 核心素養	節 數	議題 融入	特殊需求 領域融入	任課 老師
第 4 5 週	03/02 03/09	我的校園卡	科議 s-III-1 製作圖稿以 呈現設計構 想。 科議 a-II-2 體會動手實 作的樂趣。	1. 會使用 Inkscape 繪製 背景、插圖、文字 2. 會下載雲端相簿的照片 3. 會調整、剪裁照片 4. 能創作校園電子圖卡並 分享作品	1. 介紹向量繪圖軟體 Inkscape 基本功能 2. 實作繪製小插圖存檔 3. 下載照片並會匯入，調 整、剪裁 4. 設計卡片底圖 5. 匯入插圖、製作標題 6. 匯出 png 檔，分享設計	實作 評量	資 E6 認識 與使用資訊 科技以表達 想法。 科 E8 利用創 意思考的技 巧。	4	資訊	<div> <div>■情意發展</div> <div>□領導才能</div> <div>■創造力</div> <div>□獨立研究</div> </div>	簡 ○ 芳

110 學年度下學期：資訊科技課程(三)內容(B組-高年級)

週次	日期	單元/ 主題名稱	學習表現	課程目標	教學內容	評量 方式	相對應 核心素養	節 數	議題 融入	特殊需求 領域融入	任課 老師
第 12 13 14 15 週	04/29 05/06 05/13 05/20	簡報秀潭子	科議 s-II-1 繪製簡易草 圖以呈現構 想。 科議 c-III-1 依據設計構 想動手實 作。 資議 p-III-3 運用資訊科 技分享學 習資源與心得。	1. 認識簡報製作基本流程 2. 認識簡報製作的原則 3. 會使用 Impress 製作校 園簡報 4. 會搜尋、篩選簡報素材 5. 會使用 Inkscape 編修 照片、繪製母片 6. 會使用轉場與動畫 7. 分享與回饋	1. 介紹簡報製作基本流程 2. 編寫簡報大綱 3. 用 Inkscape 剪裁照 片、繪製簡報母片 4. 從雲端相簿篩選下載所 需照片 5. Google 簡報所需素材 6. 製作校園簡報檔首頁與 目錄 7. 依大綱編輯簡報內頁 8. 設計轉場與動畫 9. 播放解說簡報	實作 評量	資 E8 認識 基本的數位 資源整理方 法。 資 E9 利用 資訊科技分 享學習資源 與心得。	4	資訊	<div> <div>■情意發展</div> <div>□領導才能</div> <div>■創造力</div> <div>□獨立研究</div> </div>	簡 ○ 芳

110 學年度上學期：資訊科技課程(四)內容 (B組-高年級)

週次	日期	單元/ 主題名稱	學習表現	課程目標	教學內容	評量 方式	相對應 核心素養	節 數	議題 融入	特殊需求 領域融入	任 課 老 師
第 12 週	11/18	我是小小程 式設計師	1a-II-3 能 主動思索問 題，嘗試尋求 解答。 1a-V-1 能 以多元角度 探索更多有 趣的事物並 加以研究。	1. 認識 Scratch 與執行程 式。 2. 鍵盤控制角色。	1. 認識程式設計與程式語 言。 2. 認識積木式語言。 3. 如何取得 Scratch 線上 版與離線版。 4 認識 Scratch 操作介 面。 5. 新建專案。 6. 建立與刪除角色。 7. 編輯程式，讓鍵盤控制 角色移動、轉向。 8. 複製程式組。 9. 設定舞台背景。 10. 執行程式。 11. 儲存檔案。 12. 觀摩 Scratch 官網線 上作品、試玩與觀摩。 13. 學習程式設計的優點。 14. 寫一個簡單的程式，瓢 蟲	實作 評量	創-E-B1 具 備辨識創造 力內涵的基 本素養，並具 有表現創造 力所需的符 號知能，在日 常生活及學 習方面，自由 順暢地表達 所見所想所 聞。	1	資 訊	<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究	鍾 ○ 和

第13週	11/25	孫悟空 變變變	<p>2a-II-3 能針對問題提出各種解決的構想。</p> <p>2a-III-5 能善用各種創意技法產生不同的構想。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解角色的造型。 2. 了解迴圈的概念。 3. 學習變換造型程式。 4. 認識流程圖。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識角色的造型與造型區工具。 2. 重複變換角色造型，並改變變換的速度。 3. 視覺暫留的原理。 4. 認識本課重點指令。 5. 新增孫悟空角色與刪除預設造型。 6. 修改角色造型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。 7. 新增不同造型、複製造型與調整順序。 	實作 評量	獨-E-A2 具備探索問題的能力，能提出多種解決問題的構想，透過體驗與實踐，解決問題。	1	資訊	<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input checked="" type="checkbox"/> 獨立研究
第14週	12/02	百變造型師	<p>2a-III-3 能利用科技與不同資訊擴大主題的連結性。</p> <p>2a-V-5 創造思考過程能妥善運用科技資訊與媒體。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解座標的概念。 2. 認識條件式【如果】。 3. 圖層指令。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識Scratch舞台座標的概念。 2. Scratch圖層指令。 3. 本課程式流程圖。 4. 認識本課重點指令。 5. 開啟練習檔案，編排程式。 6. 程式開始時，指定角色造型。 7. 定位角色且不可拖曳。 8. 當角色被點擊時，更換造型。 9. 讓帽子定位，可以拖曳到人物頭上。 10. 認識「如果」指令。 	實作 評量	獨-E-A2 具備探索問題的能力，能提出多種解決問題的構想，透過體驗與實踐，解決問題。	1	資訊	<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input checked="" type="checkbox"/> 獨立研究

					11. 複製程式。 12. 修改程式（造型與座標）。 13. 執行程式玩玩看。					
第15週	12/09	青蛙賽跑	1a-III-3 在探尋追問過程中雖感困惑，仍能尋求解答。 3b-II-1 能從不同面向思考同一件事情。	1. 認識廣播。 2. 輸入的概念。 3. 加入音效。	1. 認識「廣播」。 2. 本課程式流程圖。 3. 認識本課重點指令。 4. 開啟「青蛙賽跑」編排程式。 5. 編排裁判貓的程式。 6. 編排「1 隊」青蛙的程式。 7. 複製「1 隊」程式到「2 隊」與修改。 8. 編排「2 隊」青蛙的程式。 9. 接收獲勝的訊息。 10. 「裁判貓」判斷誰贏。 11. 執行程式玩玩看。 12. 加入音效。	實作 評量	獨-E-A2 具備探索問題的能力，能提出多種解決問題的構想，透過體驗與實踐，解決問題。	2	資訊	<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input checked="" type="checkbox"/> 獨立研究
第16週	12/23									

110 學年度下學期：資訊科技課程(四)內容 (B組-高年級)

週次	日期	單元/ 主題名稱	學習表現	課程目標	教學內容	評量 方式	相對應 核心素養	節 數	議題 融入	特殊需求 領域融入	任 課 老 師
第 3 週	02/24	防疫小尖兵	3a-III-3 能自由順暢表達或表現各任務與作業的多元概念。 1d-IV-1 能挑戰自己，策劃創意活動並加以執行。 1e-IV-3 能堅毅地達成預設的目標。	1. 認識製作動畫的步驟。 2. 認識背景變換與轉場。設定按鈕。	1. 用 Scratch 做動畫的概念。 2. 製作動畫的步驟。 3. 知道如何在切換場景時，加上轉場效果。 4. 本課程式流程圖。 1. 認識本課重點指令。 2. 認識動畫劇情。 3. 腳本製作。 4. 角色繪製。 5. 錄音。 6. 編排程式。 7. 成果測試、展示。	實作 評量	創-E-A3 善於覺察現象，擴充生活經驗，提出與眾不同的創新想法，因應日常生活情境。 獨-E-B2 能了解科技、資訊及媒體使用方式，並據實地取得有助於獨立研究過程中所需的資料。	3	資訊	<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input checked="" type="checkbox"/> 獨立研究	鍾 ○ 和
第 4 週	03/03										
第 5 週	03/10										

110 學年度下學期：資訊科技課程(五)內容 (A 組-中年級)

週次	日期	單元/ 主題名稱	學習表現	課程目標	教學內容	評量 方式	相對應 核心素養	節 數	議題 融入	特殊需求 領域融入	任課 老師
第 6 週	03/17	我是小小程 式設計師	1a-II-3 能 主動思索問 題，嘗試尋求 解答。 1a-V-1 能 以多元角度 探索更多有 趣的事物並 加以研究。	1. 認識 Scratch 與執行 程式。 2. 鍵盤控制角色。	1. 認識程式設計與程式語言。 2. 認識積木式語言。 3. 如何取得 Scratch 線上版 與離線版。 4. 認識 Scratch 操作介面。 5. 新建專案。 6. 建立與刪除角色。 7. 編輯程式，讓鍵盤控制角色 移動、轉向。 8. 複製程式組。 9. 設定舞台背景。 10. 執行程式。 11. 儲存檔案。 12. 觀摩 Scratch 官網線上作 品、試玩與觀摩。 13. 寫一個簡單的程式，瓢 蟲。	實作 評量	創-E-B1 具 備辨識創造 力內涵的基 本素養，並具 有表現創造 力所需的符 號知能，在日 常生活及學 習方面，自由 順暢地表達 所見所想所 聞。	1	資訊	<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究	鍾 ○ 和
第 7 週	03/24	孫悟空 變變變	2a-II-3 能 針對問題提 出各種解決	1. 了解角色的造型。 2. 了解迴圈的概念。 3. 學習變換造型程式。	1. 認識角色的造型與造型區 工具。 2. 重複變換角色造型，並改變	實作 評量	獨-E-A2 具 備探索問題 的能力，能提	2	資訊	<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力	

第 8 週	03/31		<p>的構想。</p> <p>2a-III-5 能善用各種創意技法產生不同的構想。</p>	4. 認識流程圖。	<p>變換的速度。</p> <p>3. 視覺暫留的原理。</p> <p>4. 認識本課重點指令。</p> <p>5. 新增孫悟空角色與刪除預設造型。</p> <p>6. 修改角色造型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。</p> <p>7. 新增不同造型、複製造型與調整順序。</p>		出多種解決問題的構想，透過體驗與實踐，解決問題。			<p>■獨立研究</p>
第 9 週	04/07	百變造型師	<p>2a-III-3 能利用科技與不同資訊擴大主題的連結性。</p> <p>2a-V-5 創造思考過程能妥善運用科技資訊與媒體。</p>	<p>1. 了解座標的概念。</p> <p>2. 認識條件式【如果】。</p> <p>3. 圖層指令。</p>	<p>1. 認識 Scratch 舞台座標的概念。</p> <p>2. Scratch 圖層指令。</p> <p>3. 本課程式流程圖。</p> <p>4. 認識本課重點指令。</p> <p>5. 開啟練習檔案，編排程式：</p> <p>6. 程式開始時，指定角色造型。</p> <p>7. 定位角色且不可拖曳。</p> <p>8. 當角色被點擊時，更換造型。</p> <p>9. 讓帽子定位，可以拖曳到人物頭上。</p> <p>10. 認識「如果」指令。</p> <p>11. 複製程式。</p> <p>12. 修改程式（造型與座標）。</p> <p>13. 執行程式玩玩看。</p>	實作 評量	獨-E-A2 具備探索問題的能力，能提出多種解決問題的構想，透過體驗與實踐，解決問題。	2	資訊	<p><input type="checkbox"/>情意發展</p> <p><input type="checkbox"/>領導才能</p> <p>■創造力</p> <p>■獨立研究</p>
第 10 週	04/14									

第 11 週	04/21	青蛙賽跑	1a-III-3 在探尋追問過程中雖感困惑，仍能尋求解答。 3b-II-1 能從不同面向思考同一件事情。	1. 認識廣播。 2. 輸入的概念。 3. 加入音效。	1. 認識「廣播」。 2. 本課程式流程圖。 3. 認識本課重點指令。 4. 編排裁判貓的程式。 5. 編排「1 隊」青蛙的程式。 6. 複製「1 隊」程式到「2 隊」與修改。 7. 編排「2 隊」青蛙的程式。 8. 接收獲勝的訊息。 9. 「裁判貓」判斷誰贏。 10. 執行程式玩玩看。 11. 加入音效。	實作 評量	獨-E-A2 具備探索問題的能力，能提出多種解決問題的構想，透過體驗與實踐，解決問題。	3	資 訊	<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input checked="" type="checkbox"/> 獨立研究	
第 12 週	04/28										
第 13 週	05/05										

110 學年度上學期：創造力課程內容

週次	日期	單元/ 主題名稱	學習表現	課程目標	教學內容	評量 方式	相對應 核心素養	節 數	議題 融入	特殊需求 領域融入	任 課 老 師
第 8 週	10/20	思維導圖的 概念與實作 (一)	特創1a-II-3 主動思索問題，嘗試尋求解答。 特創1a-III-3 在探尋追問過程中雖感困惑，仍能尋求解答。	1. 能了解思維導圖的概念。 2. 能運用一種思維導圖的思維模式進行實作練習。	1. 老師介紹八種思維導圖的概念。 2. 請學生討論、決定第一種思維導圖的思維模式，並進行實作練習。	口頭 發表、 實作 評量	特創-E-A1 具備盡情展現創造性人格特質的個人觀，展現	2	閱讀 素養	<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究	呂 O 綺
第 9 週	10/27	思維導圖的 實作(二) 與分享	特創1e-II-2 自動自發地投入學習。 特創1e-III-2 對學習充滿熱情且精力充沛。	1. 能運用一種思維導圖的思維模式進行實作練習。 2. 能分享自己的兩種思維導圖創作過程與作品。	1. 請學生討論、決定第二種思維導圖的思維模式，並進行實作練習。 2. 請學生分享自己的兩種思維導圖創作過程與作品，並予以回饋。	口頭 發表、 實作 評量	大膽提問與持續探尋的熱情與動力。 特創-E-A2 具備蒐集資料來源的能力與習慣，	2	閱讀 素養	<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究	
第 13 週	11/24	心智圖的概 念與實作 (一)	特創2a-II-2 列舉問題或任務已知的各項資訊或資源。	1. 能了解心智圖的概念。 2. 能運用心智圖的思考模式進行實作練習。	1. 老師介紹心智圖的概念。 2. 請學生依據第一個主題，進行心智圖的實作練習。	口頭 發表、 實作 評量	判斷處理順序與設定選擇標準，善用各種方式提出多種解決問題的構想。	2	閱讀 素養	<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究	
第 14 週	12/01	心智圖的實 作(二)與 分享	特創2a-III-2 從多元管道來源蒐集相關的資訊。	1. 能運用心智圖的思考模式進行實作練習。 2. 能分享自己的兩種心智圖創作過程與作品。	1. 請學生依據第二個主題，進行心智圖的實作練習。 2. 請學生分享自己的兩種心智圖創作過程與作品，並予以回饋。	口頭 發表、 實作 評量		2	閱讀 素養	<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究	

110 學年度下學期：創造力課程內容

週次	日期	單元/ 主題名稱	學習表現	課程目標	教學內容	評量 方式	相對應 核心素養	節 數	議題 融入	特殊需求 領域融入	任 課 老 師
第 12 週	04/27	曼陀羅思考 法的概念與 實作（一）	特創 1b-Ⅱ-1 分享自己對於發生的事，並連結自己的特異性，發現奇思妙想，並將其有意義之處，創 1e-Ⅱ-1 特異性/表現。特創 1e-Ⅲ-1 特異性/表現。	1. 能了解曼陀羅思考法的概念。 2. 能運用曼陀羅思考法的技法進行實作練習。	1. 老師介紹曼陀羅思考法的概念。 2. 請學生依據第一個主題，進行曼陀羅思考法的實作練習。	口頭發表、實作評量	特創-E-A1 具備盡情展現特異性的人格特質，展現大膽提問與持續探尋的熱情與動力。 特創-E-A3 善於觀察現象，擴充生活經驗，提出與眾不同的創新想法，因應日常生活情境。	2	閱讀素養	<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究	呂 ○ 綺
第 13 週	05/04	曼陀羅思考 法的實作 （二） 與分享	特創 1b-Ⅱ-1 分享自己對於發生的事，並連結自己的特異性，發現奇思妙想，並將其有意義之處，創 1e-Ⅱ-1 特異性/表現。特創 1e-Ⅲ-1 特異性/表現。	1. 能運用曼陀羅思考法的技法進行實作練習。 2. 能分享自己的兩種心智圖創作過程與作品。	1. 請學生依據第二個主題，進行曼陀羅思考法的實作練習。 2. 請學生分享自己的兩種曼陀羅圖創作過程與作品，並予以回饋。	口頭發表、實作評量	特創-E-A3 善於觀察現象，擴充生活經驗，提出與眾不同的創新想法，因應日常生活情境。	2	閱讀素養	<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究	
第 14 週	05/11	魚骨圖的概 念與實作 （一）	特創 1b-Ⅱ-2 分享自己對於發生的事，並連結自己的特異性，發現奇思妙想，並將其有意義之處，創 1e-Ⅱ-1 特異性/表現。特創 1e-Ⅲ-1 特異性/表現。	1. 能了解魚骨圖的概念。 2. 能運用魚骨圖的因果分析法進行實作練習。	1. 老師介紹魚骨圖的概念。 2. 請學生依據第一個主題，進行魚骨圖的實作練習。	口頭發表、實作評量	特創-E-A3 善於觀察現象，擴充生活經驗，提出與眾不同的創新想法，因應日常生活情境。	2	閱讀素養	<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究	
第 15 週	05/18	魚骨圖的實 作（二）與 分享	特創 1b-Ⅱ-2 分享自己對於發生的事，並連結自己的特異性，發現奇思妙想，並將其有意義之處，創 1e-Ⅱ-1 特異性/表現。特創 1e-Ⅲ-1 特異性/表現。	1. 能運用魚骨圖的因果分析法進行實作練習。 2. 能分享自己在團體中討論兩種魚骨圖的創作過程與作品。	1. 請學生依據第二個主題，進行魚骨圖的實作練習。 2. 請學生分享自己在團體中討論兩種魚骨圖的創作過程與作品，並予以回饋。	口頭發表、實作評量	特創-E-C2 具備友善人際情懷，接受他人協助、分享想法與接納他人意見，並參與團隊合作建立良好互動關係。	2	閱讀素養	<input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究	

110 學年度上學期：情意課程內容

週次	日期	單元/ 主題名稱	學習表現	課程目標	教學內容	評量 方式	相對應 核心素養	節 數	議題 融入	特殊需求 領域融入	任 課 老 師
第 7 週	10/13	有趣的迷宮	1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	1. 理解迷宮三個特徵 2. 設計迷宮地圖 a. 拇指迷宮 b. 地底迷宮	1. 了解迷宮須具備三個特徵：起點與終點、通道、阻礙物。 2. 設計簡單的螺旋狀迷宮，享受創造的樂趣 設計兩種迷宮，並利用故事串聯其中路徑	口頭問答、觀察、操作	藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。	3		<input checked="" type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input checked="" type="checkbox"/> 獨立研究	童 O 蓉
第 12 週	11/17	藝術魔法師 艾雪與紀念 碑古	3-II-4 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境	1. 認識荷蘭藝術家艾雪 2. 認識 APP 遊戲「紀念碑古」 3. 創造自己的立體迷宮	1. 認識荷蘭藝術家艾雪及他創造的錯視藝術 2. 了解手機 APP 遊戲「紀念碑古」中的錯視迷宮陣，受到艾雪影響 3. 用教室現成物創造立體迷宮，感受創作的樂趣及自己投射其中的魔法趣味。	口頭問答、觀察、操作	藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知生活的關聯，以豐富的富美感經驗。	3		<input checked="" type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input checked="" type="checkbox"/> 獨立研究	
第 16 週	12/15	轉呀轉！ 鑲嵌怎麼玩	1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	1. 認識艾雪及伊斯蘭教的鑲嵌作品 2. 理解鑲嵌的原理 3. 設計自己的鑲嵌作品 4. 分享及發表自己的見解	1. 認識並理解艾雪及伊斯蘭教的牆面鑲嵌作品的組成原理 2. 透過剪、摺、黏的技法，創造鑲嵌作品 3. 分享及發表自己對創作過程的感受及對錯視藝術的見解	口頭問答、觀察、操作	藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知生活的關聯，以豐富的富美感經驗。	3		<input checked="" type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input checked="" type="checkbox"/> 獨立研究	

110 學年度下學期：情意課程內容

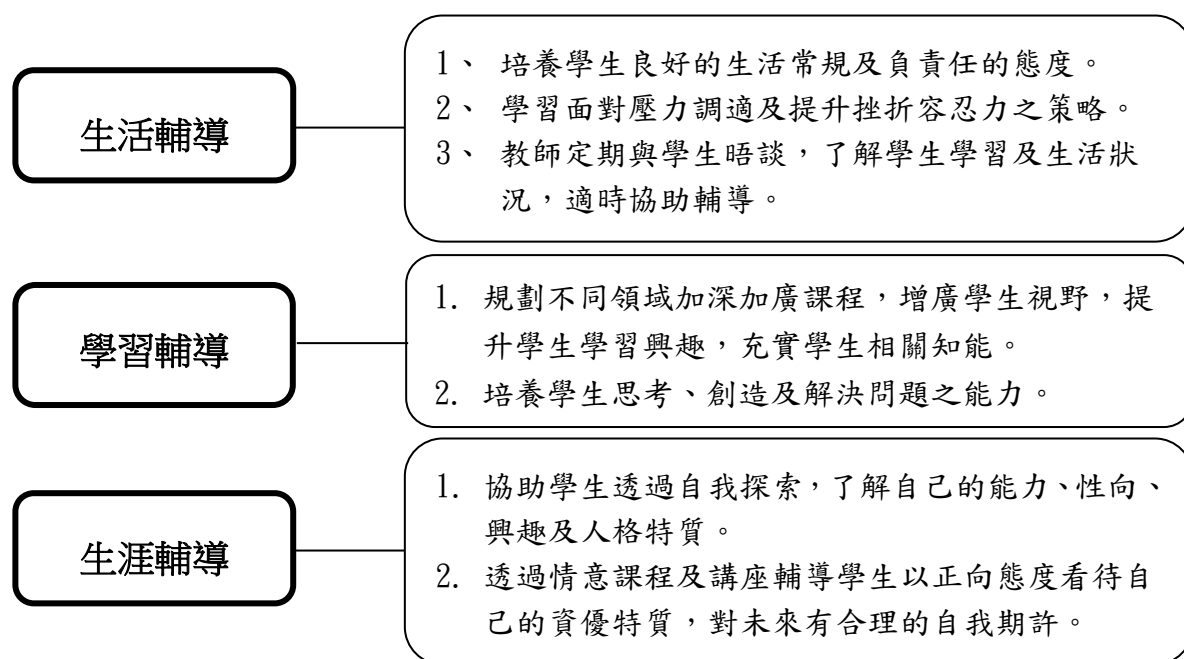
週次	日期	單元/ 主題名稱	學習表現	課程目標	教學內容	評量 方式	相對應 核心素養	節 數	議題 融入	特殊需求 領域融入	任 課 老 師
第 4 5 6 週	03/04 03/11 03/18	遇見獨一無 二的自己	特情 1a-Ⅱ-1 覺察自己與眾 不同的特質。 特情 1a-Ⅲ-1 說明自己各方 面的特質。	1. 覺察各個面向不同的自 己，增進自我認識。 2. 找出自己的價值觀。 3. 了解自己在家庭中的角 色與定位，以及成員間的 連結互動。	1. 我是誰-透過「我的聯想」 活動，找出開放我、盲目我 以及隱藏我等面向的自己。 2. 價值排行榜-使用生涯卡 找出自己的價值觀。 3. 家庭水族圖-繪畫家庭水 族圖，介紹自己的家庭成員 並分享互動關係。	口頭 問答 、 觀察	特情-E-A1 具備認識自 我的能力，自 我評估自己的 特質與特異性， 接納自己的特 殊性，維持正 向情緒，追求 自我精進與 成長。	3		<input checked="" type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究	
第 7 8 週	03/25 04/01	人生時光機	特情 1d-Ⅱ-1 認識多樣貌典 範的生命故事。 特情 1d-Ⅲ-3 述說自己期望 的人生。	1. 記錄自己的人生歷程，並 練習在事件中省思。 2. 透過四道人生的練習，學 習關心與照顧自己。	1. 我的生命線-畫出過去到 現在的生命線，並分享生命 中的重要事件及省思。(亦 可延伸到未來) 2. 寫一封信給自己-以道 謝、道愛、道歉、道別撰寫。	口頭 問答 、 觀察	特情-E-A1 具備認識自 我的能力，自 我評估自己的 特質與特異性， 接納自己的特 殊性，維持正 向情緒，追求 自我精進與 成長。	2	生命	<input checked="" type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究	陳 ○ 恬
第 9 週	04/08	情緒畢卡索	特情 1c-Ⅱ-1 維持平穩的情 緒狀態。 特情 1c-Ⅲ-1 辨識讓自己感 到正向情緒的 來源。	1. 認識各種情緒 2. 覺察自我情緒	1. 情緒卡片-認識常見的各 種情緒。 2. 心情的顏色-透過藝術媒 材，畫出自己心情的代表 畫。	口頭 問答 、 觀察	特情-E-A1 具備認識自 我的能力，自 我評估自己的 特質與特異性， 接納自己的特 殊性，維持正 向情緒，追求 自我精進與 成長。	1		<input checked="" type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 獨立研究	

第 10 11 週	04/15 04/22	生活放輕鬆	<p>特情 2a-II-2 表達自己的壓力。</p> <p>特情 2a-III-3 探索調適壓力的方法。</p>	<p>1. 辨識生活中的壓力來源。</p> <p>2. 認識各種紓壓方法並找出適合自己的。</p> <p>3. 練習腹式呼吸並透過身體掃描進行放鬆。</p>	<p>1. 生活行事曆-透過生活事件的掃描,找到平時感到壓力的事物。</p> <p>2. 解憂百寶箱-在各種紓壓方法中找出適合自己的。</p> <p>3. 放鬆練習-透過指導語練習腹式呼吸及身體掃描。</p>	口頭 問答 、 觀察	<p>特情-E-A2 具備分析壓力的能力,發展管理壓力的策略、面對害怕與衝突的方法,以強化生命韌性,強化反思及解決生活問題的能力。</p>	2	<p>■情意發展</p> <p><input type="checkbox"/>領導才能</p> <p><input type="checkbox"/>創造力</p> <p><input type="checkbox"/>獨立研究</p>	
--------------------	----------------	-------	--	--	--	---------------------	---	---	---	--

(三) 節數分配表

課程名稱	創意語文	電腦	創造力	情意	總和節數	講座
110 學年度 第一學期	8 節	11 節	8 節	9 節	36 節	2 節
110 學年度 第二學期	8 節	19 節	8 節	8 節	43 節	0 節

六、生活、學習與生涯輔導



七、課程效益評估

(一) 前一學年度課程效益

本校 109 學年度無申請資優教育方案。

(二) 課程評估（含期程、方式、內容）

評估期程	課程預期效益	課程評估方式
110/10-111/01 及 111/02-111/06	1. 學生檔案評量 2. 資優教師自評 3. 滿意度調查回饋	1. 課程評鑑: 召開特推會、課發會檢視方案課程。 2. 學生學習成效評估: 藉由學生實作評量、檔案評量、教師及家長觀察等方式評估學生學習成效。 3. 滿意度調查及回饋: 學生、學生家長及任課教師。

八、本計畫需經學校特殊教育推行委員會審議通過，並送學校課程發展委員會通過。