

# 臺北市○○學年度○○國民小學辦理特殊教育方案計畫書【參考示例-一般智能】

## 一、依據

- (一) 特殊教育法及其施行細則
- (二) 臺北市高級中等以下學校及幼兒園申請辦理特殊教育方案及獎補助辦法

## 二、目的 (參考示例，請依實際狀況填寫)

提供資賦優異 (以下簡稱資優) 學生優質學習環境、適性教學輔導措施及充分發展學習機會，以激發其優勢潛能，增進適性發展。

## 三、實施對象及特殊教育需求評估說明 (參考示例，請依實際狀況填寫)

編號	班級	姓名	性別	特殊教育需求評估說明	備註
01	405	○○○	女	<p><b>【優勢才能】</b></p> <p>(1)於資訊科技、美勞及語言方面能力優異，會大量閱讀相關課外讀物。</p> <p>(2)學生課堂上時常主動發表，對課堂及課業專注負責。</p> <p>(3)與他人討論時，邏輯清晰有條理，能結合自身經驗發表對事情的看法。</p> <p><b>【教育需求評估】</b></p> <p>(1)學生對於電腦、美勞、語言等領域有興趣，喜歡在上課時能有多些機會提問。</p> <p>(2)希望藉由方案廣泛學習，摸索出自己的興趣與了解自己的優勢，培養問題解決的變通能力，拓展與人溝通的社交能力。</p>	一般智能資優
02	503	○○○	女	<p><b>【優勢才能】</b></p> <p>(1)於數理、科學方面能力優異且擁有很高的學習熱忱。</p> <p>(2)分析及推理能力佳。</p> <p>(3)與他人討論時，能有條理地敘述想法。</p> <p><b>【教育需求評估】</b></p> <p>(1)學生對數理方面有極大的興趣，在實際操作時也十分投入，故以此為基準提供學生在數理方面加深加廣的課程。</p> <p>(2)在學習需求說明表中，學生提及想要加強自我管理部分，且學生升上高年級後，即將面臨生涯抉擇，故提供相關情意課程。</p>	一般智能資優
03	504	○○○	男	<p><b>【優勢才能】</b></p> <p>(1)觀察敏銳、邏輯思考與歸納整理能力優異。</p> <p>(2)與他人討論時，能有條理地分析、陳述想法。</p> <p>(3)勇於創新與嚐試，能從經驗當中歸納原理。</p> <p>(4)善於深入剖析事理，富有探究精神</p> <p><b>【教育需求評估】</b></p> <p>(1)考量學生對科學及邏輯方面具濃厚的興趣，且主動選擇自然科學領域的課程做學習，於是安排系列化課程。</p> <p>(2)學生喜愛發表及口說討論，希望能更深入培養其書寫文字及描述能力，因此設計每單元學習單，以利訓練學生觀察紀錄及手寫能力。</p>	一般智能資優
合計				3 人	

## 四、課程規劃 (參考示例，請依實際狀況填寫)

## (一) 課程設計理念

**\*此段落可針對學生過往學習經驗、現階段學習需求以及課程安排進行敘述**

課程主要以○○領域、○○領域及○○領域○○課程為主，過程中運用○○教學模式以○○教學方式進行，以下依據領域課程內容分述說明：

## (二) 課程內容安排

### (1) 「文化走讀」課程內容說明


學生們從課本認識家鄉，偶爾配合課程進行校外教學，卻較受限於時間地點安排而較難有深度的文化走讀。因此本課程希望藉由行前紙本上的認識與探討，與隔週之實際走查，讓學生能從探訪從古至今的文化藝廊，發掘屬於臺北市各種的人文風采，了解臺北市擁有的文化資展，拓展自己學習的地圖。並期待一學年的文化走讀課程結束後，學生可以編纂屬於自己的文化導覽地圖。

領域	日期	時間	課程名稱	課程、師資、節數			預期成效
				課程/活動內容說明	師資	節數	
			千里之行，始於足下	1. 介紹本學期文化走讀主題。 2. 學生分組嘗試安排本學期走讀行程，介紹「google 我的地圖」並讓學生練習。 3. 介紹與認識史語所歷史文物陳列館。	○○○		1. 能了解本學期文化走讀課程的內容安排。 2. 學會「google 我的地圖」基本操作。
			走讀史語所歷史文物陳列館	1. 前往中研院史語所歷史文物陳列館。 2. 參觀導覽，完成館中相關活動。	○○○		1. 透過參觀常設展了解臺灣的考古史。 2. 比較清代科舉制度與現今的考試制度。
			紙上談兵	1. 學生透過「google 我的地圖」分享安排的走讀行程。 2. 檢視下次實際走讀的準備工作。 3. 介紹與認識大稻埕的歷史文物。	○○○		1. 能學會使用「google 我的地圖」安排行程。 2. 能整理資料後介紹相關文物。
			走讀大稻埕	1. 前往迪化街一段。 2. 透過學習單輔助，走讀迪化街的洋樓、戲館、廟宇。	○○○		1. 透過實際走查探索，了解文物的歷史意義及相對關係。 2. 對於清末至日治期間的台灣歷史有更深刻認識。
			古今中外的文化	1. 臺灣傳統文化的介紹。 2. 透過討論了解外來文化對臺灣的影響。 3. 認識台北「天堂路」之建築（包括：衛理堂、台北教會、聖家堂、清真寺等）	○○○		1. 認識臺灣傳統文化。 2. 能從生活中找到外來文化的實際例子。

領域	日期	時間	課程名稱	課程、師資、節數			預期成效
				課程/活動內容說明	師資	節數	
			拜讀天堂路	1. 搭公車前往新生南路。 2. 透過步行方式走讀衛理堂、台北教會、聖家堂、清真寺。 3. 至大安森林公園尋找楊英風的作品—觀音像。	○○○		1. 透過實際走查探索，了解異國文物的歷史意義及相對關係。 2. 認識臺灣當代藝術家。
			走讀龍山寺	1. 認識龍山寺之歷史沿革與建築特色。 2. 搭捷運前往龍山寺。 3. 參觀龍山寺並完成學習單。 4. 作業：臺灣還有哪些龍山寺？	○○○		1. 認識臺灣常見廟宇，了解信仰文化。 2. 能介紹臺灣的傳統信仰。
			我的走讀地圖	1. 檢視上次的作業—台灣的龍山寺，並進行問題探討。 2. 回顧一年的文化走讀內容。 3. 整理個人成果—「google 我的地圖」。	○○○		1. 能與社會領域所學相呼應，了解文化的內容。 2. 能透過工具完成文化走讀規劃。

## (2) 「數學」課程內容說明

本課程目標在培養孩子自己發現、自己解決以及自己反省的解題習慣。課程中透過遊戲、實作、解析題目、課堂討論、小組合作等方式進行學習，培養學習數學的興趣，提升推理思考的能力。

領域	日期	時間	課程名稱	課程、師資、節數			預期成效
				課程/活動內容說明	師資	節數	
數學			數學遊戲 A	<p>【遊戲一】：滿 1000 就爆了！</p> 1. 每組輪流擲骰子；擲出之數即填入所決定位數，其後補零。 2. 每組輪流擲五次。 3. 每擲一次則將所得之數與前得數之和相加，擲滿五次後所得之總和，每組比大小；小於一千且最大者為勝。 <p>【遊戲二】：星棋</p> 1. 於星棋盤上排滿 10 顆棋子。如圖  <p>2. 遊戲開始時任意取出一顆棋子，留出一空位可供移動。            3. 以跳過一棋的方式移動棋子，一次跳過一棋並將跳過之棋“吃”掉，看最後剩幾棋。</p> <p>【遊戲三】：農夫渡河</p> 1. 老農夫帶一袋米和母雞、貓渡河，一次只能帶一樣東西，可是貓會吃母雞，母雞會吃米，老農夫要怎麼渡河？分組討論渡河的方法。	○○○		1. 能從遊戲中建立推理思考能力。 2. 能從遊戲中學習小組討論的能力。

領域	日期	時間	課程名稱	課程、師資、節數			預期成效
				課程/活動內容說明	師資	節數	
數學			數學遊戲 B	<p>【遊戲一】：湊 15</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4 人 1 組(1 組分成兩方,1 方有 2 個人)</li> <li>兩方(1 方兩人)輪流拿牌,一次一張,誰先拿都可以。</li> <li>當有一方手中的牌,其中任意三張的數字和可先湊出 15,則獲勝。</li> </ol> <p>【遊戲二】：連線遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3*3 空格 3 格連成一直線。</li> <li>將 1~9 放進下列的 3*3 空格,目標是完成 1 條加起來等於 15 的連線。</li> </ol> <p>【遊戲三】：魔方陣</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>每條連線上三個數字加起來的總和都相等。</li> <li>將 1-9 九個數字,填入下面的空格中,使得三排橫的、三排直的與兩排對角線,每條直線上的三數之「和」皆相等。</li> </ol>	○○○		<ol style="list-style-type: none"> <li>能找出任意 3 個數和為 15 的組合。</li> <li>能針對這個遊戲,說出自己的想法並證明之。</li> </ol>
數學			數學遊戲 C	<p>【遊戲一】：圍貓遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>在 9 × 9 的棋盤正中央放一隻「貓」,然後甲乙兩人玩圍貓的遊戲。</li> <li>甲每次在一個空白格子內放置黑色障礙物圍堵「貓」。</li> <li>乙每次僅能向東,西,南或北將「貓」移動一格(但不得移動到黑色障礙物的格子上),以逃避甲的圍堵。</li> <li>甲先圍堵,乙再移動,然後依甲堵乙動的次序輪流進行。</li> <li>當「貓」完全被堵住時,甲勝,反之,當「貓」被移到棋盤的邊緣時,乙勝(即甲的圍堵失敗)。</li> </ol> <p>【遊戲二】：移塔遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>把塔從甲地一層一層移到乙地或是丙地,每次只能移動一層,但移動時大的那一層不能壓在小的一層上面。</li> <li>分組討論移塔的方法。</li> <li>把所有的圓盤,都移到與開始不同的另一根柱子上(全部圓盤都在同一柱),就算結束。</li> </ol>	○○○		<ol style="list-style-type: none"> <li>能從遊戲中學習解決問題的策略。</li> <li>能學會三圈的迴遞關係。</li> </ol>
數學			數學遊戲 D	<p>【遊戲一】：定位棋</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>依題目指示,將數字片放在正確位置內,一格放一個數字片,不可重疊置放。</li> </ol>	○○○		<ol style="list-style-type: none"> <li>能精熟四則運算。</li> <li>能從遊戲中學習邏輯推理及思考能力。</li> </ol>

領域	日期	時間	課程名稱	課程、師資、節數			預期成效
				課程/活動內容說明	師資	節數	
				2. 將數字片放在有指示★記號的位置上，而不能放在x記號的位置上。 3. 先選擇肯定的提示，不明確的提示以重複循環的搜尋檢驗，直到找到確認的位置。 <b>【遊戲二】：分油法</b> 1. 有三個分別是 6 公升、5 公升、1 公升的杯子，將 6 公升的油，平分成兩杯 3 公升的油。 2. 分組討論分油的方法。			

### (3)科技媒體-「小編劇的微電影創作」課程內容說明

我們自古就會利用各種媒體與他人溝通、傳遞消息，隨著科技的進步，電腦的發明，多媒體的定義越來越廣。本課程藉由學生日常生活中就能接觸到的「電影」切入，讓學生了解一部影片是如何誕生的，並激發學生的創造力，和同儕合作創作出「微電影」。

領域	日期	時間	課程名稱	課程、師資、節數			預期成效
				課程/活動內容說明	師資	節數	
科技媒體			電影的誕生	1. 課程介紹 2. 認識電影的核心元素 3. 關於電影的迷思	○○○	4	1. 能對電影拍攝有基本的了解。 2. 能藉由範例了解電影構成的元素。
科技媒體			編劇大師	1. 如何利用 5W1H 生出劇本 2. 探討如何讓劇本更吸引人	○○○	4	1. 能學習劇本寫作技巧。 2. 能利用習得技巧完成微電影劇本。
科技媒體			從劇本到電影	1. 學習如何把文字轉化成畫面 2. 繪製分鏡圖 3. 電影拍攝團隊組成	○○○	4	1. 學習構思電影畫面。 2. 能將之前的劇本轉化成分鏡圖。 3. 認識電影幕後製作需要的團隊及組成。
科技媒體			坐上導演椅	1. 導演如何說故事 2. 拍攝之前構思的故事畫面	○○○	4	1. 學習拍攝影片的技巧。 2. 運用拍攝技巧拍出想要的畫面。
科技媒體			影片剪輯	1. 認識第二個說故事的人---剪接師 2. 將之前拍攝的畫面剪接成小短片	○○○	4	1. 學習剪接的技巧。 2. 能利用習得技巧將之前的拍攝畫面剪接成短片。

#### (4)「自然探索」課程內容說明

從活動中啟發孩子的觀察力、思考力與創造力。培養他們發現問題、獨立思考、主動探索、與人合作的能力。在親自動手探索的過程中，發現學習的樂趣與科學的魅力。

領域	日期	時間	課程名稱	課程、師資、節數			預期成效
				課程/活動內容說明	師資	節數	
自然探索			從大自然發展出來的科學	從大自然發展出來的科學 1. 認識地球環境(地球科學) 2. 認識生物圈(生物) 3. 探索各類從大自然發展出來的科學	○○○	4	1. 能認識仿生學。 2. 能知道仿生科學的進展。
自然探索			仿生科技	仿生科技的探索與研究(一) 1. 認識各種仿生科技 2. 翅果飛行器 DIY 3. 學生分享學習成果與心得。	○○○	4	1. 能自己動手做。 2. 能分享研究成果。 3. 能提出自己的意見並虛心接受別人的建議。
自然探索			仿生科技	仿生科技的探索與研究(二) 1. 認識各種仿生科技 2. 「仿·凡得瓦力鞦韆」DIY。 3. 學生分享學習成果與心得。	○○○	4	1. 能自己動手做。 2. 能分享研究成果。 3. 能提出自己的意見並虛心接受別人的建議。

#### (5)「情意輔導」課程內容說明

VanTassel-Baska(1999)指出資優學生的情意需求為：了解、悅納自己；尊重、欣賞他人；學習人際技能，增進溝通能力；善用敏覺力，建立良好的人際互動關係等(引自郭靜姿，2000)。本課程設計為引導學生思考適應新學期所需的能力，了解、悅納自己並增進溝通能力。上課方式為個人發表與小組討論分享，並包含演練與實踐的情境及相關活動，期以讓學生所建立的價值觀與技巧，能實際應用於生活中。

領域	日期	時間	課程名稱	課程、師資、節數			預期成效
				課程/活動內容說明	師資	節數	
情意輔導			我有法寶	1. 誰來賓果—認識彼此與活動暖身。 2. 哆啦 A 夢的法寶—互相討論最想要什麼法寶及為什麼。 3. 我有法寶—分享面對新的學期，有什麼法寶可以讓生活順利。	○○○	3	1. 熟悉團體中的成員。 2. 引導學生意識到自己擔憂什麼。 3. 能給予自己新學期祝福。
情意輔導			誰來喊”卡”	1. 傳話遊戲—暖身活動。 2. 回顧與分享—回顧第一堂課的法寶以及邀請成員分享是否應用以及應用成效。 3. 誰來喊”卡”劇場—藉由重演不如意的事件，讓不同成員上來表現反應，得到不同結論。 4. 成員給予祝福並期許下學期更好。	○○○	3	1. 成員檢視自己面對困境時的反應。 2. 增強遇到困境時表現出適宜的反應。

領域	日期	時間	課程名稱	課程、師資、節數			預期成效
				課程/活動內容說明	師資	節數	
情意輔導			溝通達人就是我	1. 獵人開槍遊戲—暖身活動、成員互相熟悉。 2. 你說我畫—兩兩一組，A 根據手上的圖描述給 B 聽，B 畫出來。 3. 討論與分享—討論「你說我畫」的心得並引導學生分享是否因溝通不良而與身邊的人產生誤解。 4. 討論良好溝通的策略與方法，並期許成員應用在日常生活中。	○○○	3	1. 使成員瞭解溝通的重要性。 2. 了解達到良好溝通的方法與策略。
情意輔導			許你一個美好的未來	1. 我演(動物)你猜—暖身活動、成員互相熟悉。 2. I want to be……—請成員畫出自己最想變成什麼動物並分享為什麼。 3. 教師歸納出成員想要的特質，如：獨立、親切、能力好等，引導成員討論要如何得到這些特質，並期許成員好好善用即將來臨的暑假。	○○○	3	1. 成員意識到自己想要成為怎樣的人。 2. 成員瞭解要如何做才能得到這些特質。

(6)「創造思考」課程內容說明(略)

(7)「多元智能教室」課程內容說明(略)

### 五、師資規劃及背景說明

來源	姓名	性別	年齡	任教課程(領域)	最高學歷	主修專長	備註(如相關經歷背景)
<input checked="" type="checkbox"/> 內聘 <input type="checkbox"/> 外聘	○○○	<input type="checkbox"/> 男 <input checked="" type="checkbox"/> 女					
<input checked="" type="checkbox"/> 內聘 <input type="checkbox"/> 外聘	○○○	<input type="checkbox"/> 男 <input checked="" type="checkbox"/> 女					
<input checked="" type="checkbox"/> 內聘 <input type="checkbox"/> 外聘	○○○	<input type="checkbox"/> 男 <input checked="" type="checkbox"/> 女					

### 六、經費概算及經費來源

(一) 教育局補助款(預算明細如附件 1-1、1-2)

(二) 學校自籌經費來源：視需要爭取社區及家長會相關經費支援。

### 七、本計畫陳臺北市政府教育局核准後實施