

嘉義縣 大崎 國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表  
-(上學期)

年級	六年級	年級課程 主題名稱	科技展能、程式設計高手	課程 設計者	陳思欽/施仲懋	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 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <i>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。</i> <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 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/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						
學校 願景	多元展能 樂在學習 師生共好	與學校願景呼 應之說明	透過資訊科技的認識與運用，讓學生學習並培養科技創作能力，發展潛能，激發學習動機。				
總綱 核心素 養	E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過體驗與 <b>實踐處理</b> 日常生活問題。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並 <b>理解</b> 各類媒體內容的意義與影響。	課程 目標	一、透過自主學習四學的學習模式，培養學生探索問題，運用資訊科技結合學習資源，運用 scratch 學習模式，處理日常生活問題。 二、具備 scratch 動漫的程式邏輯概念的基本素養，並理解其功能與內涵，具體提升學生利用資訊科技，來增強個人資訊融入學習的能力。				

教學 進度	單元 名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節 數
----------	----------	---------------	------------	------	-------------	----------------	------	--------

<p>第 (1) 週 - 第 (5) 週</p>	<p>第一 單元 老鷹 抓小 雞</p>	<p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作<b>討論</b>構想或創作作品。 資議 t-III-1 <b>運用</b>常見的資訊系統。 資議 p-III-3 運用資訊科技<b>分享</b>學習資源與心得。</p>	<p>1. Scratch 程式設計 2. 操作介面 3. 更換舞台、角色 4. 組合積木 5. 生態系</p>	<p>1. 能認識何為程式設計，以及<b>運用</b> Scratch 基本功能 2. 能<b>運用</b> Scratch 軟體的操作介面以及基本組件：舞台背景、角色、程式組件。 3. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會<b>運用</b>更換舞台背景、角色造型的功能。 4. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會<b>運用</b>執行與停止程式。 5. 能與他人合作<b>討論</b>構想，具體<b>運用</b> Scratch 程式設計軟體完成”老鷹抓小雞”作業並<b>分享</b>。</p>	<p>1. 學生能專心聆聽，認識了解何謂程式設計軟體以及基本功能的介紹 2. 學生能在老師說明後，了解 Scratch 軟體的操作介面以及基本組件：舞台背景、角色、程式組件。 3. 學生能在老師示範後，學會使用更換舞台背景、角色造型的功能。 4. 學生能在老師示範後，學會使用執行與停止程式。 5. 學生能利用 Scratch 程式設計軟體完成”老鷹抓小雞”作業。</p>	<p>1. <b>教師導學</b>：教師說明「程式設計概念」，讓學生了解什麼是程式設計以及 Scratch 基本功能簡略介紹。 2. <b>組間互學</b>：讓學生認識 scratch 的操作介面以及認識 Scratch 作品的三個組件：舞台背景、角色、程式組件。 3. <b>學生自學</b>：學習 Scratch 程式設計中更換舞台背景、角色造型的功能。 4. <b>學生自學</b>：在 Scratch 程式設計中，練習組合積木，學會執行與停止程式。 5. <b>組內共學</b>：從網路上或自身知識，了解食物鏈的概念，進而利用 Scratch 程式設計完成”老鷹抓小雞”作業</p>	<p>均一教育平台 Scratch3.0 程式設計教學 <a href="https://www.junyiacademy.org/computing/programming/scratch/scratch-3-m01">https://www.junyiacademy.org/computing/programming/scratch/scratch-3-m01</a> <a href="http://163.20.141.1/only/teacher/">http://163.20.141.1/only/teacher/</a></p>	<p>5</p>
<p>第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>第二 單元 我的 水族 箱</p>	<p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作<b>討論</b>構想或創作作品。 資議 t-III-1 <b>運用</b>常見的資訊系統。 資議 p-III-3 運用資訊科技<b>分享</b>學習資源與心得。</p>	<p>1. 互動討論 2. 刪除、新增、縮放角色 3. 背景音樂 4. 繪製 5. 成果分</p>	<p>1. 透過分組，讓學生能表達<b>分享</b>自己看法並從網路擷取相關圖片 2. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會<b>使用</b>刪除、新增、縮放角色。 3. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會<b>使用</b>加入背景音樂。</p>	<p>1. 學生能在分組討論中，表達自己的看法 2. 學生能在老師示範後，學會使用刪除、新增、縮放角色。 3. 學生能在老師示範後，學會使用加入背景音樂。</p>	<p>1. <b>教師導學</b>：讓學生了解什麼是程式設計以及 Scratch 基本功能簡略介紹。 2. <b>組內共學</b>：透過分組，從網路資料與互動討論水族箱的內涵，並依據各組所蒐集討論的結果從網路擷取相關圖片</p>	<p>均一教育平台 Scratch3.0 程式設計教學 <a href="https://www.junyiacademy.org/computing/programming/scratch/scratch-3-m01">https://www.junyiacademy.org/computing/programming/scratch/scratch-3-m01</a></p>	<p>5</p>

		綜 2c-III-1 <b>分析</b> 與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	享	4. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會 <b>使用</b> 繪製功能(繪製水草) 5. <b>分析</b> 水生動物的覓食習性後， <b>利用</b> Scratch 程式設計製作自己喜愛的水族箱，並將成果 <b>分享</b> 。	4. 學生能在老師示範後，學會使用繪製功能(繪製水草) 5. 學生能利用 Scratch 程式設計軟體完成製作自己喜愛的水族箱，並將成果分享。	3. <b>學生自學</b> :在 Scratch 程式設計中，學會刪除、新增、縮放角色及學會加入背景音樂。 4. <b>學生自學</b> :在 Scratch 程式設計中，學會使用繪製功能(繪製水草)。 5. <b>組間互學</b> :利用 Scratch 程式設計製作自己喜愛的水族箱，並將成果分享。	
第 (11) 週 - 第 (15) 週	第三 單元 猴 子 吃 香 蕉	資議 t-III-1 <b>運用</b> 常見的資訊系統。 資議 p-III-3 運用資訊科技 <b>分享</b> 學習資源與心得。 綜 2c-III-1 <b>分析</b> 與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	匯入專案 2. 計分器、計時器 3. 左右移動 4. 得分扣分機制 5. 作業分享	1. 能 <b>運用</b> 邏輯觀念，理解遊戲規則，並將舞台背景、角色(猴子、香蕉、石頭)匯入到專案 2. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會 <b>運用</b> 製作「計分器」與「計時器」。 3. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會 <b>運用</b> 鍵盤左右鍵移動角色 4. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會 <b>運用</b> 設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分與扣分機制。 5. <b>分析</b> 了解動物的覓食習性後，能 <b>運用</b> Scratch 程式設計製作	1. 學生能專心聆聽，認識了解猴子吃香蕉的遊戲規則以及邏輯概念，並能將舞台背景、角色(猴子、香蕉、石頭)匯入到專案 2. 學生能在老師示範後，學會使用製作「計分器」與「計時器」。 3. 學生能在老師示範後，學會使用鍵盤左右鍵移動角色 4. 學生能在老師示範後，學會使用設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分與扣分機制。 5. 學生能利用 Scratch 程式設計軟體	1. <b>教師導學</b> :認識猴子吃香蕉遊戲規則，並將前面所學，舞台背景、角色(猴子、香蕉、石頭)匯入到專案 2. <b>學生自學</b> :學會運用變數，製作「計分器」與「計時器」。 3. <b>學生自學</b> :編輯角色(猴子)程式組件，設定用鍵盤左右鍵移動角色。 4. <b>組內共學</b> :編輯角色(掉落物)程式組件，設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分與扣分機制。 5. <b>組間互學</b> :透過 Scratch 程式設計軟體完成”猴子吃香蕉”作業並分享	均一教育平台 Scratch3.0 程式設計教學 <a href="https://www.iuniversity.org/computing/programming/scratch/scratch-3-m01">https://www.iuniversity.org/computing/programming/scratch/scratch-3-m01</a>



<b>特教需求 學生 課程調整</b>	※身心障礙類學生： <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-智能障礙(2)人、學習障礙(4)人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、聽覺障礙/(1)人 ※資賦優異學生： <input 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) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 建議對於識字困難的學障生提供文字學習的報讀服務，評量以問答、操作和觀察為主。 2. 建議安排愛心小天使協助身障生電腦上網、整理資料與歸納的任務。 3. 聽覺障礙學生位置安排須距離教師或麥克風音源較近處
	特教老師簽名：沈興 普教老師簽名：陳思欽/施仲懋

**\*各校可視需求自行增減表格**

**填表說明：**

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，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。

年級	六年級	年級課程主題名稱	科技展能、影像處理高手	課程設計者	陳思欽/施仲懋	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 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <i>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。</i> <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 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/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						
學校願景	多元展能 樂在學習 師生共好	與學校願景呼應之說明	透過資訊科技的認識與運用，讓學生學習並培養科技創作能力，發展潛能，激發學習動機。				
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。	課程目標	一、透過自主學習四學的學習模式，培養學生探索問題，運用資訊科技結合學習資源，運用 Photocap 影像處理軟體製作學習模式，處理日常生活問題。 二、具備 Photocap 影像處理軟體製作大頭貼、個人化封面設計及寫真書的基本素養，並理解其功能與內涵，具體提升學生利用資訊科技，來增強個人資訊融入學習的能力。				

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
------	------	---------------	--------	------	-------------	-------------	------	----

<p>第 (1) 週 - 第 (5) 週</p>	<p>第一 單元 大頭 貼</p>	<p>資議 t-III-1 <b>運用</b>常見的資訊系統。 資議 p-III-3 運用資訊科技<b>分享</b>學習資源與心得。</p>	<p>1. 影像處理 2. 攝影 3. 下載安裝、操作 4. 美化影像、批次處理 5. 大頭貼</p>	<p>1. 學生能了解並具備<b>運用</b>數位影像的基本常識與運用技巧。 2. 能<b>運用</b>數位相機或手機進行拍攝,懂得運用於日常生活。 3. 學生能了解 Photocap的安裝、操作,並懂得<b>運用</b>方法。 4. 學生能在Photocap影像處理軟體中,學會<b>運用</b>美化影像、批次處理的功能 5. 能<b>運用</b>Photocap影像處理軟體呈現自己所製作的大頭貼,並予以<b>分享</b>。</p>	<p>1. 學生能專心聆聽,認識了解數位影像基本常識,以及常見的數位影像來源 2. 學生能專心聆聽,認識了解簡易的攝影技巧與構圖計巧實際進行拍攝 3. 學生能在老師示範後,學會下載安裝以及了解操作介面。 4. 學生能在老師示範後,學會使用 Photocap影像處理軟體中美化影像、批次處理的功能 5. 學生能使用 Photocap 影像處理軟體呈現”大頭貼”作業並將成果分享</p>	<p>1. <b>教師導學</b>:讓學生了解數位影像基本常識,以及常見的數位影像來源 2. <b>教師導學</b>:教導簡易的攝影技巧與構圖,讓學生利用帶來的數位相機或手機進行拍攝 3. <b>組內共學</b>:認識Photocap影像處理軟體,下載安裝以及操作介面。 4. <b>學生自學</b>:學習Photocap影像處理軟體中美化影像、批次處理的功能 5. <b>組間互學</b>:利用拍攝所得照片,透過Photocap影像處理軟體製作大頭貼,並予以分享</p>	<p>Photocap神奇的影像世界(小石頭編輯群、夏天工作室)小石頭文化有限公司 2. Photocap臉書粉絲團。 <a href="https://www.facebook.com/PhotoCap/">https://www.facebook.com/PhotoCap/</a> 3. Photocap軟體教學。 <a href="http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm">http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm</a></p>	<p>5</p>
<p>第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>第二 單元 卡通 圖案 繪製</p>	<p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作<b>討論</b>構想或創作作品。 資議 t-III-1 <b>運用</b>常見的資訊系統。 資議 p-III-3 運用資訊科技<b>分享</b>學習資源與心得。 數 s-III-3 從操作活動,<b>理解</b>空間中面與面的關</p>	<p>1. 操作 2. 幾何圖形 3. 圖層 4. 基本造型 5. 節點</p>	<p>1. 學生能了解並<b>運用</b>影像處理軟體常用的操作工具 2. 學生能認識並<b>理解</b>數學幾何圖形與繪圖的關係 3. 學生能<b>運用</b>圖層、投影片的基本概念。不同屬性圖層的疊加模式與結果的討論、呈</p>	<p>1. 學生能專心聆聽,認識了解影像處理軟體常用的操作工具 2. 學生能專心聆聽,認識了解數學幾何圖形與繪圖的關係 3. 學生能專心聆聽,理解圖層、投影片的基本概念。並在能在老師示範後,學會不同屬性</p>	<p>1. <b>教師導學</b>:讓學生了解影像處理軟體常用的操作工具 2. <b>教師導學</b>:認識數學幾何圖形與繪圖的關係 3. <b>組內共學</b>:理解圖層、投影片的基本概念。不同屬性圖層的疊加模式與結果的討論、呈現 4. <b>學生自學</b>:繪製基本造型—臉型、眼睛、鼻子、腮紅、</p>	<p>Photocap神奇的影像世界(小石頭編輯群、夏天工作室)小石頭文化有限公司 2. Photocap臉書粉絲團。 <a href="https://www.facebook.com/PhotoCap/">https://www.facebook.com/PhotoCap/</a></p>	<p>5</p>

		係與簡單立體形體的性質。		現 4. 學生能在 Photocap 影像處理軟體中，學會 <b>運用</b> 繪製基本造型 5. 學生能在 Photocap 影像處理軟體中，學會 <b>運用</b> 編輯節點與調整圖形	圖層的疊加 4. 學生能在老師示範後，學會使用繪製繪製基本造型，進一步將人物的臉型、眼睛、鼻子、腮紅、嘴巴繪製出來 5. 學生能在老師示範後，學會使用編輯節點與調整圖形，並進階製作身體或其他造型	嘴巴 5. <b>組間互學</b> :學習編輯節點與調整圖形，並進階製作身體或其他造型	3. Photocap軟體教學。 <a href="http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm">http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm</a>
第 (11) 週 - 第 (15) 週	第三 單元 個人 化封 面設 計	資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作 <b>討論</b> 構想或創作作品。 資議 t-III-1 <b>運用</b> 常見的資訊系統。 資議 p-III-3 運用資訊科技 <b>分享</b> 學習資源與心得。	1. 封面設計 2. 模版 3. 版面設計 4. 編修 5. 展示會	1. 學生能了解封面設計的原則，包括主標題、副標題的選擇與製作以及底圖、內容提要的選擇，透過與他人合作 <b>討論</b> 構思自己的作品 2. 學生能認識並能夠 <b>運用</b> Photocap 各種現成模板 3. 學生能 <b>了解</b> 如何在 Photocap 影像處理軟體中美化版面設計製作 4. 學生在 Photocap 影像軟體中能了解並 <b>運用</b> 處理軟體中設計編修主標題、副標題、內容 5. 能在自己的作品中	1. 學生能專心聆聽，認識了解封面設計的原則 2. 學生能專心聆聽，認識了解 Photocap 各種現成模板的介紹與初步使用 3. 學生能在老師示範後，學會利用相片，做美化版面設計製作 4. 學生能在老師示範後，學會設計編修主標題、副標題、內容 5. 學生能在展示會中展示自己的作品，並表達自己製作的理念與想法	1. <b>教師導學</b> :介紹封面設計的原則，包括主標題、副標題的選擇與製作以及底圖、內容提要的選擇 2. <b>組內共學</b> : <b>了解</b> Photocap 各種現成模板的介紹與初步使用 3. <b>學生自學</b> : <b>學習</b> 利用相片，做美化版面設計製作 4. <b>學生自學</b> : <b>學習</b> 設計編修主標題、副標題、內容 5. <b>組間互學</b> :展示會:加入其他創意的設計製作，呈現並予以列印屬於自己個人化封面設計	Photocap神奇的影像世界(小石頭編輯群、夏天工作室)小石頭文化有限公司 2. Photocap臉書粉絲團。 <a href="https://www.facebook.com/Photocap/">https://www.facebook.com/Photocap/</a> 3. Photocap軟體教學。 <a href="http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm">http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm</a>

				加入其他創意的設計，並在發表會中 <b>分享</b> 表達自己製作的理念與想法				
第 (16) 週 - 第 (20) 週	第四 單元 班級 活動 寫真 書製 作	<p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作<b>討論</b>構想或創作作品。</p> <p>資議 t-III-1 <b>運用</b>常見的資訊系統。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技<b>分享</b>學習資源與心得。</p> <p>藝 1-III-6 能學習<b>設計</b>思考，進行創意發想和實作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 寫真書</li> <li>2. 拼貼相片</li> <li>3. 寫真書模版</li> <li>4. 編輯封面、內頁</li> <li>5. 發表會</li> </ol>	<p>1. 能透過分組<b>討論</b>表達想法，協助構思並寫出寫真書的主題、內容以及相片的挑選與產出</p> <p>2. 學生能在 Photocap 影像處理軟體中，學會<b>運用</b>照片拼貼的操作使用以及拼貼相片的拖曳、排版</p> <p>3. 學生能在 Photocap 影像處理軟體中，學會<b>運用</b>套用寫真書模版，以及後續的編輯與順序調整、版面底圖的設計</p> <p>4. 學生能如何在 Photocap 影像處理軟體中<b>運用</b>編輯封面頁相片、內頁資料以及加入文字說明與圖說等功能</p> <p>5. 能<b>運用</b> Photocap 影像處理軟體<b>設計</b>完成班級活動寫真書作</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能在小組中針對寫真的得製作充分表達想法，協助構思表題、內容與相片的挑選</li> <li>2. 學生能專心聆聽，認識了解拼貼相片功能</li> <li>3. 學生能在老師示範後，學會如何套用模版，以及進行後續的編輯與設計</li> <li>4. 學生能在老師示範後，學會如何編輯封面頁相片、內頁資料以及加入文字</li> <li>5. 學生能在期末發表會中，將自己列印的實體成品分享製作的歷程與成果。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>教師導學</b>：介紹寫真書製作。透過分組討論 寫真書的主題、構思內容以及寫真書相片挑選與產出</li> <li>2. <b>學生自學</b>：學習拼貼相片功能，理解 Photocap 照片拼貼的操作使用以及拼貼相片的拖曳、排版</li> <li>3. <b>組內共學</b>：學習 Photocap 寫真書模板，模板套用後，相片的後續編輯與順序調整以及版面底圖的設計</li> <li>4. <b>學生自學</b>：學習編輯封面頁相片、內頁資料以及加入文字說明與圖說等功能</li> <li>5. <b>組間互學</b>：期末發表會：列印製作實體成品並將寫真書成果予以分享</li> </ol>	<p>Photocap 神奇的影像世界(小石頭編輯群、夏天工作室)小石頭文化有限公司</p> <p>2. Photocap 臉書粉絲團。 <a href="https://www.facebook.com/Photocap/">https://www.facebook.com/Photocap/</a></p> <p>3. Photocap 軟體教學。 <a href="http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm">http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm</a></p>	

業並分享

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 type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共( )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( )人、學習障礙(3 )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、( /人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input 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>1. 建議對於識字困難的學障生提供文字學習的報讀服務，評量以問答、操作和觀察為主。</p> <p>2. 建議安排愛心小天使協助身障生電腦上網、整理資料與歸納的任務。</p> <div style="text-align: right;"> <p>特教老師簽名</p> <p>普教老師簽名：</p> </div> <div style="background-color: yellow; padding: 5px; display: inline-block;"> <p>沈興 陳思欽/施仲懋</p> </div>						

\*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，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。