

四、嘉義縣同仁國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4) (上/下學期,各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	三~六年級	年級課程主題名稱	三~六年級桌遊社團	課程設計者	汪明怡	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 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。 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校願景	熱誠、關懷、審美、健康	與學校願景呼應之說明	一、透過桌遊引發學習的動力,享受學習。 二、從遊戲中陶冶性情,發展健康的人際關係與同儕間培養良好的互動關係。 三、藉由不同的遊戲規則,訓練邏輯與思考能力。				
總綱核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣,促進身心健全發展,並認識個人特質,發展生命潛能。 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	一、從遊戲中找到學習的樂趣,促進身心健全發展。 二、藉由不同的遊戲規則培養良好的人際互動關係,與良好的個人習慣。 三、探索遊戲內容並培養思考邏輯能力。 四、透過遊戲體驗,培養同理心,勝不驕敗不餒。				

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)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	妙語說書人	語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧,豐富表達內容。 綜合 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式,展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 藝術 3-II-5 能透過藝術表現形式,認識與探索群己關係及互動。 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素,探索創作歷程。	1. 認識說書人桌遊玩法。 2. 圖卡想像與口語表達。 3. 欣賞圖卡插畫之美。	1. 具備聆聽與思考說書人口述話語的能力。 2. 說書人能運用適當的語詞來表達手中的圖卡。 3. 能察覺自己由團體遊戲中的溝通方式,能展現良好和諧的互動與溝通態度,勝不驕敗不餒。 4. 能透說書人桌遊的圖卡認識與欣賞插畫,增進彼此對於圖卡認知與群體互動。	1. 票選出最佳妙語說書人,以及經典說書圖卡,共5張圖卡。 2. 以分組回合制競賽,積分累計最高者可獲得專屬桌遊榮譽卡一張。	桌遊一:說書人 1. 介紹桌遊「妙語說書人」內容配件。 2. 講解遊戲規則與計分方式。 3. 透過卡片圖像發揮創意與想像力。 4. 說書人必須用一段話或一個詞、一首歌...來暗示自己所出的插畫圖卡。 5. 其他玩家必須猜測說書人天馬行空的想像,或是用相似的情境混淆對手。 6. 現場演示操作遊戲。 7. 實際演練遊戲。 小組遊戲: 分為四組,進行回合晉級賽制,最後獲勝者,可獲得說書人榮譽卡。	逸馬的桌遊小教室-妙語說書人Dixit-桌遊教學試玩 #12 https://www.youtube.com/watch?v=eGkXiKgoItA	5

<p>第(6)週 - 第(10)週</p>	<p>諾亞方舟</p>	<p>語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 健康 3b-II-1 透過模仿學習，表現基本的自我調適技能。 綜合 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 藝術 3-II-5 能透過藝術表現形式，認識與探索群己關係及互動。 1d-III-1 覺察生命的變化與發展歷程，實踐尊重和珍惜生命。</p>	<p>1. 認識諾亞方舟的故事。 2. 認識諾亞方舟桌遊玩法。 3. 訓練空間感與手指平衡力。 4. 認識方舟動物與其習性。 5. 生命教育</p>	<p>1. 能專注聆聽諾亞方舟的故事，了解猶太教經典故事背景。 2. 能透過放置動物模型過程中，觀察與學習模仿手指平衡技巧。 3. 能察覺自己由團體遊戲中的溝通方式，能展現良好和諧的群體互動與溝通態度，勝不驕敗不餒。 4. 能透過動物卡片認識 50 種動物，增進並了解動物習性；從遊戲互動中，覺察動物的生存與滅絕，能尊重與珍惜生命。</p>	<p>1. 以賓果連線方式，將方舟 50 種動物中任意挑選 30 種，進行賓果遊戲，最快連成 5 條線者獲勝，並得到積分。 2. 分組積分賽，進行諾亞方舟遊戲選出諾亞方舟平衡王。 3. 綜合 1.2 積分，最高者獲得做亞方舟榮譽卡。</p>	<p>桌遊二：諾亞方舟 1. 透過影片介紹諾亞方舟的故事。 2. 介紹桌遊「諾雅方舟」內容配件。 3. 講解遊戲規則與計分方式。 4. 透過大大小小的動物模型，讓動物們全部搭上方舟，並且保持方舟平衡。 5. 藉由放置動物模型訓練重量平衡力與手部靈活感。 6. 配件中的動物介紹卡片，有各種語言介紹，讓玩家可以認識動物，並學習其他語言的動物說法。 7. 現場演示操作遊戲。 8. 實際演練遊戲。 小組遊戲： 分為四組，進行回合晉級賽制，最後獲勝者，可獲得諾雅方舟榮譽卡。</p>	<p>逸馬的桌遊小教室-諾亞方舟 Noah's ark-桌遊教學試玩#34 https://www.youtube.com/watch?v=os-M2T1zsl8</p>	<p>5</p>
<p>第(11)週 - 第(15)週</p>	<p>髒小豬</p>	<p>語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 綜合 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。</p>	<p>1. 髒小豬桌遊 2. 認識下雨與打雷天氣現象 3. 因果關係與邏輯推理。</p>	<p>1. 能專注聆聽髒小豬桌遊的背景故事。 2. 能從遊戲中運用自己的邏輯能力，並適當表達在遊戲過程中的情緒與感受。 3. 能察覺自己在團體遊戲中合宜的溝通方式，遊戲互動中能展現良好和諧的溝通態度，勝不驕敗不餒。 4. 能了解下雨打雷天氣現象與相對應的防範措施，除了能將策略運用於遊戲群體互動外，還能從遊戲的天氣變化中，分析應用於日常生活當中。</p>	<p>1. 利用髒小豬中的配件卡，玩故事接龍遊戲，分組競賽，並選出最佳 MVP，優勝組獲得積分。 2. 以分組回合制競賽，髒小豬桌遊，積分累計最高者可獲得專屬桌遊榮譽卡一張。</p>	<p>桌遊三：髒小豬 1. 詢問大家對於豬有什麼樣的印象。 2. 介紹遊戲背景故事—粉紅小豬愛玩泥巴。 3. 講解遊戲規則與計分方式。 4. 透過遊戲中的動作圖卡，介紹下雨、打雷的天氣現象。 5. 粉紅小豬面對壞天氣的攻擊該如何防範，探討相對應的因果關係與邏輯推理。 6. 遊戲目標：將自己的粉紅小豬全數變成髒小豬。 7. 現場演示操作遊戲。 8. 實際演練遊戲。 小組遊戲： 分為四組，進行回合晉級賽制，最後獲勝者，可獲得髒小豬榮譽卡。</p>	<p>逸馬的桌遊小教室-髒小豬 DRECKSAU-遊戲教學試玩#54 https://www.youtube.com/watch?v=NN7ecwALF4I</p>	<p>5</p>

第 (16) 週 - 第 (20) 週	惡鄰亂鬥	<p>數學 r-II-4 認識兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用。</p> <p>語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。</p> <p>綜合 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>	<p>1. 惡鄰亂鬥桌遊</p> <p>2. 加法乘法運用及數字比大小概念</p>	<p>1. 能從遊戲中展現自己的數字邏輯能力，並應用在遊戲過程中。</p> <p>2. 能專注聆聽惡鄰亂鬥桌遊的背景故事。</p> <p>3. 能察覺自己由團體遊戲中的溝通方式，能展現良好和諧的互動與溝通態度，勝不驕敗不餒。</p> <p>4. 能了解數理加乘關係，並運用於遊戲群體進行互動。</p>	<p>1. 分組進行九九乘法表節奏接力賽，每人至少正確完成三組拋問與接答。以完成組數進行積分賽。</p> <p>2. 以分組回合制競賽，惡鄰亂鬥桌遊，積分累計最高者可獲得專屬桌遊榮譽卡一張。</p>	<p>桌遊四：惡鄰亂鬥</p> <p>1. 介紹遊戲背景故事—愛烤肉的鄰居。</p> <p>2. 講解遊戲規則與計分方式。</p> <p>3. 透過遊戲數字卡牌，熟習加法與乘法。</p> <p>4. 遊戲目標：吃下最少的牌敦，並將手上的牌出完。。</p> <p>5. 現場演示操作遊戲。</p> <p>6. 實際演練遊戲。</p> <p>小組遊戲： 分為四組，進行回合晉級賽制，最後獲勝者，可獲得惡鄰亂鬥榮譽卡。</p>	<p>桌遊海域 惡鄰亂鬥</p> <p>https://blog.xuite.net/tacox0127/rx002/312666084-%5B%E8%A6%8F%E5%89%87%5D+%E6%83%A1%E9%84%B0%E4%BA%82%E9%AC%A5+Escalation%21</p>	5
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 checked="" 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(1)人、學習障礙(1)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2人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1. 學生理解能力弱且受生活經驗侷限，故建議以學生的生活經驗切入課程主題。</p> <p>2. 問答時可給予學生較多的引導或請學生複述他人的答案。</p> <p>3. 可與較穩定的學生安排一組，讓學生有模仿對象，以利融入課程。</p> <p>4. 學生專心度較差，上課時桌上僅放該堂課需要的學用品。座位安排上需遠離出入口或窗戶、接近老師，以減少干擾，並方便老師給予提醒。</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：王瑜漩 普教老師姓名：汪明怡</p>							

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。

四、嘉義縣同仁國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)

年級	三~六年級		年級課程 主題名稱	三~六年級桌遊社團		課程 設計者	汪明怡	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 整合性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學								
學校 願景	熱誠、關懷、審美、健康		與學校願景 呼應之說明	四、透過桌遊引發學習的動力，享受學習。 五、從遊戲中陶冶性情，發展健康的人際關係與同儕間培養良好的互動關係。 六、藉由不同的遊戲規則，訓練邏輯與思考能力。					
總綱 核心素 養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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	五、從遊戲中找到學習的樂趣，促進身心健全發展。 六、藉由不同的遊戲規則培養良好的人際互動關係，與良好的個人習慣。 七、探索遊戲內容並培養思考邏輯能力。 八、透過遊戲體驗，培養同理心，勝不驕敗不餒。					
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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數	
第 (1) 週 - 第 (5) 週	木 林 森 處	綜合 3d-II-1 覺察生活中環境的問題，探討並執行對環境友善的行動。 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。 語文 1- II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。 綜合 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 木林森處桌遊 2. 認識亞馬遜熱帶雨林生態 3. 環境教育 4. 認識阿莫比樹	1. 能關注地球環境問題，了解破壞雨林對環境影響。 2. 能表達對生活環境的關懷，懂得與自然生態和平共處。 3. 從遊戲中能覺察環境問題，實踐與落實友善環境的行動。 4. 能專注聆聽木林森處桌遊的背景故事。 5. 能察覺自己由團體遊戲中的溝通方式，展現良好和諧的互動與溝通態度，能尊重他人的意見，勝不驕敗不餒。 6. 能了解雨林生態與破壞雨林的因素，並運用於遊戲群體間做互動。	1. 完成亞馬遜森林冒險闖關學習單。 2. 以分組回合制競賽，木林森處桌遊，積分累計最高者可獲得專屬桌遊榮譽卡一張。	桌遊一:木林森處 1. 介紹遊戲背景故事—熱帶雨林生態。 2. 透過影片《Once Upon a Forest》了解美麗的地球"綠肺"之處(亞馬遜熱帶雨林)。 3. 講解遊戲規則與計分方式。 4. 透過遊戲認識阿莫比樹與雨林動物。 5. 遊戲目標:盡可能擴大自己的樹林，維持生態平衡。並避免人類的電鋸出現在自己的樹林中。 6. 現場演示操作遊戲。 7. 實際演練遊戲。 小組遊戲: 分為四組，進行回合晉級賽制，最後獲勝者，可獲得木林森處榮譽卡。	《Once Upon a Forest》 https://youtu.be/eMdA_d7zldo 木林森處規則 https://reurl.cc/QdVr9q	5	

<p>第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>拉密數字牌</p>	<p>數學 n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。 n-III-2 在具體情境中，解決三步驟以上之常見應用問題。</p> <p>語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。</p> <p>綜合 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。</p>	<p>1. 拉密數字牌桌遊玩法。</p> <p>2. 數字與顏色的排列組合。</p> <p>3. 數字邏輯訓練。</p>	<p>1. 能觀察並分析牌面的數字，簡單運用數字順序做出各種數字與顏色的排列組合。</p> <p>2. 能專注聆聽遊戲規則。</p> <p>3. 能察覺自己由團體遊戲中的溝通方式，能展現良好和諧的互動與溝通態度，勝不驕敗不餒。</p> <p>4. 能從遊戲中判讀手中所獲取的數字牌資源，並分析如何出牌以及移動牌組解決所屬輪次的數字牌組問題。</p>	<p>1. 拉密 33 組數大挑戰:限時 5 分鐘每組以整副拉密牌湊出最多排列組合者，可得到積分。</p> <p>2. 以分組回合制競賽，拉密數字牌桌遊，積分累計最高者可獲得專屬桌遊榮譽卡一張。</p>	<p>桌遊二:拉密數字牌</p> <p>1. 拉密數字牌又稱為以色列人的麻將。</p> <p>2. 介紹桌遊「拉密數字牌」內容配件。</p> <p>3. 講解遊戲規則與計分方式。</p> <p>4. 透過數字 1~13 與紅藍橘黑四種顏色，作相對應的排練組合。</p> <p>5. 玩家首次出牌數字加起來必須大於 30 必須，稱之「破冰」</p> <p>6. 遊戲目標:最快出完手上的數字牌為優勝。</p> <p>7. 現場演示操作遊戲。</p> <p>8. 實際演練遊戲。</p> <p>小組遊戲: 分為四組，進行回合晉級賽制，最後獲勝者，可獲得說拉密榮譽卡。</p>	<p>拉密數字牌 Rummikub 桌遊規則教學 https://www.youtube.com/watch?v=3F9F0kAyWPQ</p>	<p>5</p>
<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>水瓶座</p>	<p>語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。</p> <p>綜合 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> <p>2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。</p>	<p>1. 了解水瓶座桌遊</p> <p>2. 認識宇宙大第五元素。</p> <p>3. 長方形圖形，長短邊串接。</p> <p>4. 遊戲策略運用。</p>	<p>1. 能專注聆聽遊戲規則。</p> <p>2. 能察覺自己由團體遊戲中的溝通方式，能展現良好和諧的互動與溝通態度，勝不驕敗不餒。</p> <p>3. 能觀察並分析牌面上的元素組合，透過功能卡記憶自己及對方任務，思考遊戲策略，且能靈活運用遊戲功能卡。</p>	<p>以分組回合制競賽，水瓶座牌桌遊，積分累計最高者可獲得專屬桌遊榮譽卡一張。</p>	<p>桌遊三:水瓶座</p> <p>1. 說明元素王國的背景故事。</p> <p>2. 介紹桌遊「水瓶座」內容配件。</p> <p>3. 講解遊戲規則與計分方式。</p> <p>4. 認識遊戲內五種元素卡，也代表宇宙大地象徵。</p> <p>5. 藉由拼圖的概念串接相同元素卡，同時注意長、短邊的連接必須相同。</p> <p>6. 遊戲目標:最快擴張七張相同元素者獲勝。</p> <p>7. 現場演示操作遊戲。</p> <p>8. 實際演練遊戲。</p> <p>小組遊戲: 分為四組，進行回合晉級賽制，最後獲勝者，可獲得說水瓶座榮譽卡。</p> <p>桌遊四:叢林挑戰賽</p>	<p>【勃根地桌遊】水瓶座 Aquarius 桌遊教學影片 https://www.youtube.com/watch?v=WTxyRS3WAgQ</p>	<p>5</p>

<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>叢林挑戰賽</p>	<p>語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。</p> <p>綜合 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>	<p>1. 了解叢林挑戰賽桌遊 2. 了解九宮格位置連線。 3. 棋子的移動方式。</p>	<p>1. 能專注聆聽遊戲規則，遊戲中能運用合宜語言聲調表達自己的情緒。 2. 能觀察並分析牌面上的各種動物所在位置，思考移動方式，達成九宮格的連線任務。 3. 能察覺自己由團體遊戲中的溝通方式，能展現良好和諧的互動與溝通態度，勝不驕敗不餒。</p>	<p>以分組回合制競賽，叢林挑戰賽牌桌遊，積分累計最高者可獲得專屬桌遊榮譽卡一張。</p>	<p>桌遊四：叢林挑戰賽 1. 說明叢林挑戰賽的背景故事介紹桌遊「叢林挑戰賽」內容配件。 2. 講解遊戲規則與計分方式。 3. 棋盤式遊戲方式，透過左右移動以及跳躍，將手上任務牌的三種動物連線。 4. 培養邏輯與位置概念。 5. 遊戲目標：完成最多任務牌組者獲勝。 6. 現場演示操作遊戲。 7. 實際演練遊戲。 小組遊戲： 分為四組，進行回合晉級賽制，最後獲勝者，可獲得說叢林挑戰賽榮譽卡。</p>	<p>益智桌遊 叢林挑戰賽 https://youtu.be/PeFWFuJisw8</p>	<p>5</p>
<p>教材來源</p>	<p><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)</p>							
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input checked="" 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)</p>							
<p>特教需求學生課程調整</p>	<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(1)人 ※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2人) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1.學生理解能力弱且受生活經驗侷限，故建議以學生的生活經驗切入課程主題。 2.問答時可給予學生較多的引導或請學生複述他人的答案。 3.可與較穩定的學生安排一組，讓學生有模仿對象，以利融入課程。 4.學生專心度較差，上課時桌上僅放該堂課需要的學用品。座位安排上需遠離出入口或窗戶、接近老師，以減少干擾，並方便老師給予提醒。 特教老師姓名：王瑜漩 普教老師姓名：汪明怡</p>							

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。