

嘉義縣六美國小 113 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	資訊練功坊(進階級)	課程 設計者	劉桂良	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*是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <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	健康活力 良好態度	國際接軌 生態永續	與學校願景呼 應之說明	1. 資訊科技與自然結合並能在人類生活情境之應用。 2. 追求卓越，結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。 3. 能了解多媒體電腦相關設備，並在快樂中學習。			
總綱 核心素 養	1. 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。 2. 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。 3. E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。		課程 目標	1. 具備探索與思考能力，瞭解資安基本概念，能處理日常生活問題。 2. 具備科技資訊應用素養，學生能理解故事腳本的功能，並能利用 SCRATCH 完成簡單的動畫。 3. 具備判斷能力，能正確使用並遵守網路通訊軟體的觀念。			

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																									
第(1)週 - 第(3)週	認識程式設計	科議 a-III-1 覺察科技對生活的重要性。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。	1. 認識程式設計在日常生活上的應用 例如：「交通號誌」、「感應器」、「消防設備」等。 2. 完成「一小時玩程式」的闖關活動。	1. 覺察程式設計與生活上的密切性，例如「交通號誌」、「感應器」、「消防設備」等。 2. 在完成「一小時玩程式」的闖關活動後，能使用程式設計的基本邏輯概念與整理方法。	1. 能舉例說出程式設計在日常生活中的應用。 2. 能使用程式設計的概念及整理方理挑戰活動關卡。 ◎組內檢核表 <table border="1" data-bbox="1173 453 1456 868"> <thead> <tr> <th>檢核指標</th> <th>是</th> <th>否</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. 我們能說出日常生活中應用程式設計的物品。</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. 我們能完成「一小時玩程式」的關關活動。</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> ◎各小組評量檢核表 <table border="1" data-bbox="1173 916 1491 1375"> <thead> <tr> <th>組別</th> <th>小組報告紀錄</th> <th>按讚數(1-10)</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	檢核指標	是	否	1. 我們能說出日常生活中應用程式設計的物品。			2. 我們能完成「一小時玩程式」的關關活動。			組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因	第○組				第○組				第○組				【教師導學】 1. 教師說明現今日常生活許多面向與程式設計密不可分，在食、衣、住、行、育、樂都有相關。 2. 教師利用「一小時玩程式」介紹電腦程式的基本概念。 3. 教師透過學生進行闖關遊戲時的困境，說明程式設計與編排的邏輯概念。 【學生自學】 1. 學生可以嘗試依照關卡提示進行挑戰。 2. 讓學生針對不熟悉的部分進行實際操作與練習。 【組內共學】 1. 小組內相互協助完成關卡挑戰。 2. 小組討論容易卡關的關卡與原因。 【組間互學】 1. 各小組闖關與卡關情形討論，並提供過關的方法與想法。 2. 完成組間評量檢核表。	1. 一小時玩程式網站與介紹 2. 小組檢核表 3. 互評票選單	3
檢核指標	是	否																															
1. 我們能說出日常生活中應用程式設計的物品。																																	
2. 我們能完成「一小時玩程式」的關關活動。																																	
組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因																														
第○組																																	
第○組																																	
第○組																																	

第(4)週
-
第(8)週

我是程式高手(一)

資議 t-III-3運用運算思維解決問題。

Scratch 程式設計工具

能運用Scratch試寫一段簡單的程式，控制角色的動作。

能完成一個 scratch 自動返回的動畫設定。

◎組內檢核表

檢核指標	是	否
1. 我們能共同設計控制角色的移動		
2. 我們能共同設計舞台、造型		
3. 我們能共同完成1-3分鐘的動畫作品。		

◎各小組評量檢核表

組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因
第○組			
第○組			
第○組			

【教師導學】

1. 認識 Blockly Game學習如何堆積程式積木解決問題。
2. 認識 SCRATCH
3. 認識 SCRATCH 各項功能：舞台、程式積木、角色、造型。
4. 學習如何讓貓咪移動、碰到畫面邊緣會自動返回。

【學生自學】

學生操作開啟scratch，可以運用移動指令

【組內共學】

組內共學/學生參與分組討論故事腳本，並完成一個1-3分鐘可以自動返回的動畫。

【組間互學】

1. 小組分享已完成之作品。
2. 小組互評票選最喜歡的小組作品。
3. 學生依據其他組的報告學習規劃與成果反思，進而反省自身、調整學習目標或策略。

1. Scratch3.0 軟體
2. 小組檢核表
3. 互評票選單

<p>第(9)週 - 第(13)週</p>	<p>我是程式高手(二)</p>	<p>資 議 t-III-3運用運算思維解決問題。</p>	<p>Scratch 程式控制積木</p>	<p>能 運用 Scratch 程式控制積木解決控制各角色的移動問題。</p>	<p>能完成一個有移動角色的scratch 動畫。</p> <p>◎組內檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1171 507 1456 839"> <thead> <tr> <th>檢核指標</th> <th>是</th> <th>否</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. 我們能正確控制角色的出場及動作</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. 我們能共同完成1-3分鐘的動畫作品</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>◎各小組評量檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1171 887 1491 1348"> <thead> <tr> <th>組別</th> <th>小組報告紀錄</th> <th>按讚數(1-10)</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	檢核指標	是	否	1. 我們能正確控制角色的出場及動作			2. 我們能共同完成1-3分鐘的動畫作品			組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因	第○組				第○組				第○組				<p>【教師導學】 學習如何使用控制積木與廣播積木，控制故事中各個角色與各項物件的出場以及動作。</p> <p>【學生自學】 學生練習操作如何廣播、控制角色及物件</p> <p>【組內共學】 組內共學/學生參與分組討論故事腳本，並完成1-3分鐘一個有移動角色的動畫。</p> <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小組分享已完成之作品。 2. 小組互評票選最喜歡的小組作品。 3. 學生依據其他組的報告學習規劃與成果反思，進而反省自身、調整學習目標或策略。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scratch3.0 軟體 2. 小組檢核表 3. 互評票選單 	<p>5</p>
檢核指標	是	否																															
1. 我們能正確控制角色的出場及動作																																	
2. 我們能共同完成1-3分鐘的動畫作品																																	
組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因																														
第○組																																	
第○組																																	
第○組																																	

第(14)週
-
第(20)週

我的
專題
作品

資 議 t-III-3運用運算思維
解決問題。

資 議 p-III-3運用資訊科技分
享學習資源與心得。

1. Scrat
ch程式外
觀積木
2. 分組專題
報告

1. 能運用 Scratch 程式外
觀積木解決角色的造型
問題。
2. 運用 PPT 技巧分享自己的
專題報告。

1. 小組能討論出一個有對
話、造型改變的小劇本。

◎組內檢核表

檢核指標	是	否
1. 我們能正 確控制角色 的對話與造 型變換		
2. 我們能讓角 色進行簡單的 對話		
3. 我們能共 同完成1-3 分鐘的動畫作 品。		

2. 能認真觀摩其他同
學作業，學習他人長處
並省思自己小組的缺點。

◎各小組評量檢核表

組 別	小組 報告 紀錄	按讚數 (1-10)	原因
第 ○ 組			
第 ○ 組			
第 ○ 組			

【教師導學】

1. 學習如何使用控制積木與
外觀積木，控制故事中各個角
色的顯示、對話與造型變換。
2. 將設計好的故事腳本，利用
SCRATCH 程式設計功能，完成
約 1~3分鐘包含簡單對話的
動畫。

3. 各組分享專題作業，教師進
行學生作業觀摩比較。

4. 教師總結小組活動表現與
作品特色

【學生自學】

學生依據教師所教導的系統
熟練其操作及畫面。

【組內共學】

組內共學/學生參與分組
討論故事腳本，並完成一
個1-3分鐘有對話、造型
改變的小劇本。

【組間互學】

1. 小組分享已完成之作品。

2. 小組互評票選最喜歡的小組作
品。

3. 學生依據其他組的報告學習
規劃與成果反思，進而反省自
身、調整學習目標或策略。

1. Scratch3.0
軟體
2. powerpoint
軟體
3. 小組檢核表
4. 互評票選單

7

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)

<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>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)</p>
<p>特教需求 學生 課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)</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.</p> <p>2. 特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：劉桂良</p>

*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。

嘉義縣六美國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表-下學期

年級	六年級	年級課程 主題名稱	資訊練功坊(進階級)	課程 設計者	劉桂良	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*是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <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	健康活力 良好態度	國際接軌 生態永續	與學校願景呼 應之說明	1. 資訊科技與自然結合並能在人類生活情境之應用。 2. 追求卓越，結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。 3. 能了解多媒體電腦相關設備，並在快樂中學習。			
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	1. 具備探索與思考能力，能運用 SCRATCH 完成互動遊戲。 2. 具備科技與資訊應用的素養，並理解各類程式語言內容的意義與影響。			

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																									
第(1)週-第(6)週	變數與程式運作	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	Scratch 變數功能積木	能運用變數功能積木，計算遊戲得分或判斷關卡。	<p>能製作出有得分及過關判斷的小遊戲。</p> <p>◎組內檢核表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>檢核指標</th> <th>是</th> <th>否</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. 我們能了解變數的意義及功能。</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. 我們能運用控制積木搭配變數，計算遊戲得分或判斷關卡。</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>◎各小組評量檢核表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>組別</th> <th>小組報告紀錄</th> <th>按讚數(1-10)</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	檢核指標	是	否	1. 我們能了解變數的意義及功能。			2. 我們能運用控制積木搭配變數，計算遊戲得分或判斷關卡。			組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因	第○組				第○組				第○組				<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 學習如何設定並使用變數。 以變數控制程式的執行與結束以變數計算得分。 <p>【學生自學】</p> <p>學生練習操作變數功能積木</p> <p>【組內共學】</p> <p>組內共學/學生參與分組討論遊戲腳本設計，並運用控制積木搭配變數，完再一個可以計算遊戲得分或判斷關卡的遊戲。</p> <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 輪流挑戰其他組已完成之遊戲。 小組互評票選最喜歡的小組作品。 學生依據其他組的報告學習規劃與成果反思，進而反省自身、調整學習目標或策略。 	<ol style="list-style-type: none"> Scratch3.0 軟體 小組檢核表 互評票選單 	6
檢核指標	是	否																															
1. 我們能了解變數的意義及功能。																																	
2. 我們能運用控制積木搭配變數，計算遊戲得分或判斷關卡。																																	
組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因																														
第○組																																	
第○組																																	
第○組																																	
第(7)週-第(12)週	控制積木與偵測積木的功能	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	Scratch控制積木與偵測功能積木	<ol style="list-style-type: none"> 能利用控制積木正確控制各角色的動作。 能利用偵測積木偵測角色動作結果，並給予正確回饋(例如加分或扣分)。 	<p>正確使用偵測積木做出互動遊戲。</p> <p>◎組內檢核表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>檢核指標</th> <th>是</th> <th>否</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. 我們能運用控制積木與偵測積木</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. 我們能用控制積木正確控制各角色的動</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	檢核指標	是	否	1. 我們能運用控制積木與偵測積木			2. 我們能用控制積木正確控制各角色的動			<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 學習控制積木的功能並能正確使用。 學習偵測積木的功能並能正確使用。 學習以控制積木與偵測積木，控制遊戲中角色與各項物件的動作。 	<ol style="list-style-type: none"> Scratch3.0 軟體 小組檢核表 互評票選單 	6																
檢核指標	是	否																															
1. 我們能運用控制積木與偵測積木																																	
2. 我們能用控制積木正確控制各角色的動																																	

					<p>作</p> <p>3. 我們能用偵測積木偵測角色動作結果。</p> <p>◎各小組評量檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1173 395 1489 849"> <thead> <tr> <th>組別</th> <th>小組報告紀錄</th> <th>按讚數(1-10)</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因	第○組				第○組				第○組				<p>【學生自學】 學生練習操作控制積木與偵測功能積木</p> <p>【組內共學】 組內共學/學生參與分組討論遊戲腳本設計，運用偵測積木做出一個互動遊戲。</p> <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 輪流挑戰其他組已完成之遊戲。 2. 小組互評票選最喜歡的小組作品。 3. 學生依據其他組的報告學習規劃與成果反思，進而反省自身、調整學習目標或策略。 		
組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因																					
第○組																								
第○組																								
第○組																								
<p>第(13)週 - 第(17)週</p>	<p>我是程式設計大師</p>	<p>資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題。</p>	<p>Scratch 分身指令積木</p>	<p>能運用分身指令積木功能，複製同個物件解決多個分身問題。</p>	<p>能做出具分身功能的動畫。</p> <p>◎組內檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1173 938 1451 1248"> <thead> <tr> <th>檢核指標</th> <th>是</th> <th>否</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. 我們能正確使用控制積木與運算積木</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. 我們能運用分身功能</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>◎各小組評量檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1173 1289 1489 1505"> <thead> <tr> <th>組別</th> <th>小組報告紀錄</th> <th>按讚數(1-10)</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	檢核指標	是	否	1. 我們能正確使用控制積木與運算積木			2. 我們能運用分身功能			組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因	第○組				<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學習如何使用控制積木與運算積木，計算遊戲中角色的得分及控制時間。 2. 學習運用控制積木與運算積木，設定物件隨機出現。 <p>【學生自學】 學生依據教師所教導的系統熟練其操作及畫面。</p> <p>【組內共學】 組內共學/學生參與分組討論故事腳本，能運用控制積木與運算積木做出一個具分身功能的動畫。</p> <p>【組間互學】</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scratch3.0 軟體 2. 小組檢核表 3. 互評票選單
檢核指標	是	否																						
1. 我們能正確使用控制積木與運算積木																								
2. 我們能運用分身功能																								
組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因																					
第○組																								

					<table border="1"> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	第○組				第○組				<p>1. 小組分享已完成之作品。</p> <p>2. 小組互評票選最喜歡的小組作品。</p> <p>3. 學生依據其他組的報告學習規劃與成果反思，進而反省自身、調整學習目標或策略。</p>									
第○組																							
第○組																							
第(18)週 - 第(20)週	我們的專題作品	資議 p-III-3運用資訊科技分享學習資源與心得。	分組專題報告	運用PPT技巧分享自己的專題報告。	<p>能夠完成ppt簡報製作，並上台報告。</p> <p>◎各小組評量檢核表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>組別</th> <th>小組報告紀錄</th> <th>按讚數(1-10)</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因	第○組				第○組				第○組				<p>【教師導學】 教師說明ppt製作報告的要領。</p> <p>【學生自學】 學生依據教師說明的項目，收集並提供自己的資料。</p> <p>【組內共學】 組內共學/學生參與分組討論，並整理組內成員提供的資料，運用ppt完成專題報告的製作。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 小組分享已完成之作品。</p> <p>2. 小組互評票選最喜歡的小組作品。</p> <p>3. 學生依據其他組的報告學習規劃與成果反思，進而反省自身、調整學習目標或策略。</p> <p>【教師導學】 教師總結小組活動表現與作品特色</p>	<p>1. Scratch3.0 軟體</p> <p>2. Powerpoint 軟體</p> <p>3. 互評票選單</p>
組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因																				
第○組																							
第○組																							
第○組																							
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)																						

<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>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)</p>
<p>特教需求 學生 課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)</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.</p> <p>2. 特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：劉桂良</p>

*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。