

本學期學習目標：

- 一、啟發學生 PowerPoint 簡報軟體學習動機和興趣。
- 二、使學生具備簡報編輯、製作能力，並活用動畫、轉場特效等各項功能。
- 三、從做中學，教導學生製作簡報宣導、自我介紹、相簿、寫報告等，活學活用於生活中。
- 四、教導學生「蒐集資料、歸納整理、提綱挈領」，善用網路資源，做出有聲有色的簡報。
- 五、落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。
- 六、培養學生創作分享能力，運用多元資訊科技軟硬體，上台報告、分享學習成果。

本學期課程架構：

我是簡報小達人

—— 簡報應用和啟動、空白簡報、開啟範例  
佈景主題、文字格式、插入圖片、存檔

本學期課程內涵：

搶救 3C 惡視力

簡報技巧、線上範本、標題、文字藝術

教學期程	主題	能力指標	教學內容	師	新增投影片、版面配置、動畫、播放簡	節數	使用教材、	評量方式	重大議題
第一週 第二週	第一章 我是簡報小達人  PowerPoint 2016 輕鬆快樂學	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 校外教學記趣	1. 簡報軟體的應用和啟動 相簿範本、插入照片和微調、線上圖片輸入內容、色彩校正和調整、從網路搜尋、圖文動畫	1. 新增投影片、版面配置、動畫、播放簡	1	1. PowerPoint	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊教育	
第二週		2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 2-2-3 能正確使用儲存設備。 2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。 預防流感簡報	2. 新增空白簡報、輸入內容、色彩校正和調整、從網路搜尋、圖文動畫 3. 開啟範例檔、套用佈景主題	2. 新增投影片、版面配置、動畫、播放簡	1	2. 影音動畫教學	3. 學習評量		
第三週 第四週	第二章 搶救 3C 惡視力  [健康與體育] 資安簡報很 Smart	2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 動物是我的好朋友	1. 製作簡報的技巧 簡報的互動、背景格式、PowerPoint 特效圖層 2. 套用線上範本 按鈕和動作連結、問與答互動設定	1. 製作簡報的技巧 簡報的互動、背景格式、PowerPoint 特效圖層 2. 套用線上範本 按鈕和動作連結、問與答互動設定	1	PowerPoint 2016 輕鬆快樂學	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊教育  健康與體育	
第四週		3-3-2 能利用簡報軟體編輯並播放簡報。 2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。 1-1-4 養成良好的健康態度和習慣，表現於生活中。	3. 標題投影片、文字藝術師	2. 影音動畫教學	3. 學習評量	4. 新增投影片、版面配置漸層色背景、範例轉換 SmartArt 5. 讓文字動起來 (加入動畫) 6. 播放簡報	4. 範例轉換 SmartArt 5. 清單階層收遊 6. 連結		
第五週 第七週	第三章 校外教學記趣	3-3-1 能操作掃描器及數位相機等工具。 我的快樂童年	1. 用相簿範本記趣 相片：套用背景、統一標題和格式 2. 插入照片和微調 安排版面配置、新增版式、背景音樂	1. 用相簿範本記趣 相片：套用背景、統一標題和格式 2. 插入照片和微調 安排版面配置、新增版式、背景音樂	1	PowerPoint 2016 輕鬆快樂學	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊教育	
第七週		3-3-2 能利用簡報軟體編輯並播放簡報。 4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。 4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。 5-2-1 能遵守網路使用規範。	3. 豐富的線上圖片 4. 色彩校正和調整 寫報告、從大綱匯入 表格、網路找資料、影片採收 5. 從網路 Google 搜尋 6. 圖文動畫效果、多個物件同步	2. 影音動畫教學 3. 學習評量	3. 範例片背景和標題 4. 影片採收 5. 多重動畫	1			



教學期程	主題	能力指標	教學內容	節數	使用教材	評量方式	重大議題
第八週 S 第九週	第四章 預防流感簡報	2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。	1. 吸引人的轉場效果	1	1. PowerPoint 2016 輕鬆快樂學 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育
		3-3-2 能利用簡報軟體編輯並播放簡報。	2. 快速從文字檔匯入				
		2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。	3. 變更版面配置、調整圖層				
第十週 S 第十二週	第五章 動物是我的好朋友	3-3-1 能操作掃描器及數位相機等工具。	1. 簡報的互動連結	1	1. PowerPoint 2016 輕鬆快樂學 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育 自然與生活科技
		3-3-2 能利用簡報軟體編輯並播放簡報。 [自然與生活科技]	2. 自訂背景格式、圖片特效/圖層				
		1-2-5-2 能經由瞭解而喜愛生物及關心環境，不隨意傷害生物、破壞環境。	3. 按鈕和動作連結、複製和變更	1			
			4. 愛護動物問與答、連結設定	1			
			5. 讓互動正常運作				
第十三週 S 第十五週	第六章 資安簡報很 Smart	3-3-2 能利用簡報軟體編輯並播放簡報。	1. 圖形化的 SmartArt	1	1. PowerPoint 2016 輕鬆快樂學 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育
		4-3-4 能認識網路資料的安全防護。	2. 自訂漸層色背景				
		5-2-1 能遵守網路使用規範。	3. 轉換 SmartArt 圖形	1			
		5-3-2 能瞭解與實踐資訊倫理。	4. 變更色彩和樣式				
			5. 清單階層縮排	1			
			6. 新增圖案和超連結				

教學期程	主題	能力指標	教學內容	節數	使用教材	評量方式	重大議題
第十六週 S 第十七週	第七章 我的快樂童年	3-3-2 能利用簡報軟體編輯並播放簡報。	1. 神奇的母片、套用母片背景 2. 設定母片格式 3. 安排版面配置	1	1. PowerPoint 2016 輕鬆快樂學 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育 藝術與人文
		[藝術與人文] 1-4-4 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。	4. 新增版型 5. 插入背景音樂	1			
第十八週 S 第二十二週	第八章 平溪天燈節	3-3-1 能操作掃瞄器及數位相機等工具。	1. 如何寫報告 2. 從大綱匯入文件檔 3. 母片背景和標題	1	1. PowerPoint 2016 輕鬆快樂學 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育 社會
		3-3-2 能利用簡報軟體編輯並播放簡報。	4. 插入表格 5. 善用網路找資料	1			
		3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 4-3-1 能應用網路的資訊解決問題。 [社會] 1-3-2 瞭解各地風俗民情的形成背景、傳統的節令、禮俗的意義及其在生活中的重要性。	6. 插入視訊影片 7. 多重動畫設定	1			

南投縣西嶺國民小學 110 學年度第二學期五年級彈性學習 Scratch3 小創客寫程式 課程計畫 (  普通班  特教班 )

課程名稱	Scratch3 小創客寫程式	實施年級(班級組別)	五年級	教學節數	本學期共 20 節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 ( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題 ) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 ( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程 ) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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				
設計理念	1. 程式邏輯培養：啟發學生對 Scratch 程式的興趣，引導思考，尋找問題，從動手實作中解決問題，培養程式邏輯能力。 2. 跨領域學習：融入「數學、社會、藝術、健體...等」跨領域學習，培養知識整合運用能力，活用在生活中。 3. 表達與溝通：訓練能表達自我觀點，與他人能理性溝通、理解包容與尊重差異，建立良好的團隊合作態度。				
本教育階段 總綱核心素 養 或校訂素 養	總綱核心素養項目	國民小學教育(E)核心素養具體內涵			
	A2 系統思考與解決問題	科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。 健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。			
	A3 規劃執行與創新應變	科-E-A3 具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活。			
	B1 符號運用與溝通表達	科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念達。 社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。			
	B2 科技資訊與媒體素養	科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。			
	C2 人際關係與團隊合作	科-E-C2 具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度。			
課程目標	一、啟發學生 Scratch 程式設計的學習動機和興趣。 二、使學生具備程式設計、邏輯思維能力，培養耐心與專注力，提昇未來競爭力。 三、從做中學，教導學生程式設計，活學活用製作小遊戲、動畫等。 四、教導學生靈活應用圖案，做出趣味小遊戲。 五、教導學生善用網路資源，分享作品和觀摩學習。 六、落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。				
配合融入之領域或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民族教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
表現任務	Scratch 軟體操作、口頭問答、學習評量、製作「神奇的生日蛋糕、獨角仙覓食記、爆米花樂趣多、一起來接蘋果、流感動畫、土撥鼠找朋友、棉花糖射擊遊戲」等程式。				



課程架構脈絡

教學 期程	單元與 活動名 稱	科技領域 核心素養 (校訂或相關領 域)	學習表現	學習內容	教學目標	教學重點	節 數	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 01 週 S 第 02 週	第一章 我是程 式設計 高手	科-E-A2 科-E-A3 科-E-B1	1. 資 t-III-3 能應用運 算思維描述問題解 決的方法。 2. 資 a-III-1 能了解資 訊科技於日常生活 之重要性。 3. 資 a-III-4 能具備學 習資訊科技的興趣。	1. 資 A-III-2 簡單的問題 解決表示方法 2. 資 P-III-1 程式設計 工具之功能與操作 3. 資 P-III-2 程式設計 之基本應用	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 認識程式設計</li> <li>• 學會 Scratch 程式</li> <li>• 能加入背景和角色</li> <li>• 會在角色上寫程式</li> <li>• 能讓貓咪來回移動</li> <li>• 能儲存和備份程式</li> </ul>	1. 認識程式設計 2. Scratch 程式語言 3. Scratch 程式初體驗 4. 加入背景和角色	1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教 學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊 戲
						5. 在角色上寫程式 6. 貓咪來回移動 7. 儲存和備份程式檔	1		
第 03 週 S 第 04 週	第二章 神奇的 生日蛋 糕	科-E-A3 科-E-B1 科-E-B2 科-E-C2	1. 資 t-III-3 能應用運 算思維描述問題解 決的方法。 2. 資 p-III-1 能認識與 使用資訊科技以表 達想法。 3. 資 p-III-2 能使用資 訊科技與他人建立 良好的互動關係。	1. 資 A-III-2 簡單的問題 解決表示方法 2. 資 P-III-1 程式設計 工具之功能與操作 3. 資 P-III-2 程式設計 之基本應用	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 能加入背景、角色造 型</li> <li>• 了解程式設計步驟</li> <li>• 學會換造型和隨機 取數</li> <li>• 能用重複迴圈簡化 程式</li> <li>• 學會互動提示、加 入音效，讓角色動 起來</li> </ul>	1. 程式設計的步驟 2. 舞台背景和角色造型 3. 寫程式的技巧 (程式基本結構) 4. 換造型和重複迴圈	1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教 學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊 戲
						5. 隨機取數選蛋糕 6. 互動提示和音效 7. 讓角色動起來	1		

課程架構脈絡

教學 期程	單元與 活動名 稱	科技領域 核心素養 (校訂或相關領 域)	學習表現	學習內容	教學目標	教學重點	節 數	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 05 週 ) 第 06 週	第三章 獨角仙 覓食記	科-E-B1 科-E-B2 科-E-C2  【跨領域】 社-E-B1	1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 2. 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 3. 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 2. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 3. 資 P-III-2 程式設計之基本應用 4. 社 Aa-III-4 在民主社會個人須遵守社會規範，理性溝通、理解包容與相互尊重。	<ul style="list-style-type: none"> <li>學會設計遊戲</li> <li>能應用特效做綺麗舞台</li> <li>熟悉舞台座標和定位，並學會位移鍵控制移動</li> <li>能應用條件判斷和偵測，學習解決問題</li> </ul>	1. 開始設計遊戲 2. 加特效的綺麗舞台 3. 舞台座標和定位 4. 按鍵控制移動 5. 條件判斷和偵測 (選擇結構) 6. 學習解決問題	1       1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲
第 07 週 ) 第 08 週	第四章 爆米花 樂趣多	科-E-A3 科-E-B1 科-E-B2	1. 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 2. 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 3. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	1. 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 2. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 3. 資 P-III-2 程式設計之基本應用	<ul style="list-style-type: none"> <li>了解分身製造器</li> <li>能製作背景音樂</li> <li>會產生分身和變身</li> <li>會讓角色跟著滑鼠移動</li> <li>能透過顏色偵測爆米花</li> <li>會增加條件解決鍋邊爆問題</li> </ul>	1. 認識分身製造器 2. 來段背景音樂 3. 產生分身和變身 4. 角色跟著滑鼠移動 5. 顏色偵測和爆米花 6. 多重條件 vs 鍋邊爆	1       1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲

課程架構脈絡

教學 期程	單元與 活動名 稱	科技領域 核心素養 (校訂或相關領 域)	學習表現	學習內容	教學目標	教學重點	節 數	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 09 週 ) 第 11 週	第五章 一起來 接蘋果	科-E-A2 科-E-B1 科-E-B2  【跨領域】 健體-E-A2	1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	1. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作	<ul style="list-style-type: none"> <li>了解程式錯蟲與除錯</li> <li>學會廣播接收訊息</li> <li>會讓蘋果由樹上掉落</li> <li>能設定變數和使用</li> <li>學會倒數計時、重玩、除錯蟲(debug)</li> </ul>	1. 程式也有蟲蟲危機	1  1  1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲
			2. 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	2. 資 P-III-2 程式設計之基本應用		3. 蘋果由樹上掉落			
			3. 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	3. 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題		4. 變數的設定和使用			
			3. 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	【跨領域】		5. 倒數計時&再玩一次			
			4. 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字符號正確表述協助推理與解題。	4. 數 R-6-3 數量關係的表示：代數與函數的前置經驗。將具體情境或模式中的數量關係，學習以文字或符號列出數量關係的關係式。		6. 學會除錯蟲(debug)			
第 12 週 ) 第 14 週	第六章 預防流 感動畫	科-E-A3 科-E-B1 科-E-B2 科-E-C2  【跨領域】 健體-E-A2	1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	1. 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介	<ul style="list-style-type: none"> <li>熟悉動畫製作流程</li> <li>學習從第一幕動畫設計</li> <li>能做主角口白和聲音檔、會廣播呼叫角色登場</li> <li>會切換舞台和做標題，完成動畫簡報</li> </ul>	1. 動畫製作流程	1  1  1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲
			2. 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	2. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作		3. 主角口白和聲音檔			
			3. 健體 1a-III-2 描述生活行為對個人與群體健康的影響。	3. 資 P-III-2 程式設計之基本應用		4. 廣播呼叫角色登場			
			3. 健體 1a-III-2 描述生活行為對個人與群體健康的影響。	【跨領域】		5. 舞台切換和標題			
				4. 健體 Ca-III-1 健康環境的交互影響因素。		6. 完成動畫簡報			

課程架構脈絡

教學 期程	單元與 活動名 稱	科技領域 核心素養 (校訂或相關領 域)	學習表現	學習內容	教學目標	教學重點	節 數	學習評量	自編自選教材 或學習單	
第 15 週 S 第 17 週	第七章 土撥鼠 找朋友	科-E-A2 科-E-B1 科-E-B2  【跨領域】 藝-E-B1	1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 2. 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。  【跨領域】 3. 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 2. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作  【跨領域】 3. 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	<ul style="list-style-type: none"> <li>學會廣播玩迷宮遊戲</li> <li>能解決土撥鼠碰壁問題</li> <li>能使用「或」連結條件</li> <li>會寫「讓淘氣鬼抓到」程式</li> <li>會寫「過關了」程式</li> <li>會寫「時間到了」程式</li> </ul>	1. 程式從做中學	1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲	
						2. 廣播玩迷宮遊戲				1
						3. 土撥鼠碰壁了				
第 18 週 S 第 20 週	第八章 棉花糖 射擊遊 戲	科-E-A3 科-E-B1 科-E-B2 科-E-C2	1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 2. 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 3. 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	1. 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 2. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 3. 資 P-III-2 程式設計之基本應用	<ul style="list-style-type: none"> <li>學會啟動遊戲和變數設定</li> <li>能設計闖進棉花糖世界遊戲</li> <li>學會以子彈擊落棉花糖</li> <li>能設計天外飛來隕石</li> <li>會設計生命值程式</li> <li>學會設計遊戲結束</li> </ul>	1. 啟發遊戲設計能力	1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲	
						2. 遊戲開始和變數設定				1
						3. 闖進棉花糖世界				
						4. 子彈擊落棉花糖	1			
						5. 天外飛來的隕石		1		
						6. 被子彈打中和擊中飛碟	1			
						7. 生命值和遊戲結束				

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第 2 及 4 類規範(社團活動與技藝課程或其他類課程)，如無特定自編教材或學習單，敘明「無」即可。