

臺南市公立中西區永福國民小學 113 學年度第一學期四年級彈性學習 創造力 課程計畫 (  普通班 /  藝才班 /  體育班 /  特教班 )

學習主題名稱	創造力 STEAM	實施年級 (班級組別)	四資 4E+4F+4G+4H	教學節數	本學期共( 22 )節			
彈性學習課程 四類規範	<p>3. <input checked="" 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 checked="" 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</p> <p>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</p>							
設計理念	透過高師大的 STEAM 課程活動設計，教導學生認識 NKNUBLOCK 工具，了解此工具的各項功能，並思考可如何運用在生活中。透過學習 NKNUBLOCK 工具的過程中培養學生的運算思維，並融入資訊與科技教育的議題，建立學生的資訊科技素養能力。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	特創-E-A1 具備盡情展現創造性人格特質的個人觀，展現大膽提問與持續探尋的熱情與動力。 特創-E-B2 具備科技與資訊應用在創造力的基本素養，並識讀各類媒體內容與創造力的關係。 特創-E-C2 具備友善人際情懷，接受他人協助、分享想法與接納他人意見，並參與團隊合作建立良好互動關係。							
課程目標	希望學生透過認識並操作 NKNUBLOCK 工具的課程活動中，了解資訊科技產品及其應用，並能發揮創意，結合 NKNUBLOCK 工具完成情境任務活動，從中習得如何將科技產品運用在解決問題上，並培養其資訊科技之素養能力。							
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"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引 <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"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育							
表現任務	1. 認識並學會使用 NKNUBLOCK 工具。 2. 能運用 NKNUBLOCK 工具完成情境任務。 3. 能分享自己的作品並欣賞他人的作品。							
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第一週 8/30~8/31	2	開學相見歡/課程介紹	特創 1a-II-3 主動思索問題，嘗試尋求解答。	特創 A-II-4 展現點子的策	了解學期的課程架構	教師講解這學期的主軸課程與目標	<input checked="" type="checkbox"/> 口頭測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 觀察評量	自編教材~學習單
第二週	2	認識			認識	熟悉 NKNUBLOCK 介面與	<input checked="" type="checkbox"/> 實作評量	

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

9/1~9/7		NKNUBLOCK	特創 1b-Ⅱ-1 分享自己對於已發生過的事的連結想像。	略。 特創 A-Ⅲ-4 想像力可及的範疇。	NKNUBLOCK 的構造	各式積木功能，舞台區及角色，積木方塊堆疊輸出程式功能等	<input type="checkbox"/> 同儕互評 <input type="checkbox"/> 自我評量 <input type="checkbox"/> 學習單	
第三週 9/8~9/14	2	<b>我是指揮家-1</b>	特創 1c-Ⅱ-1 面對問題能大膽提出各種可能性。 特創 1c-Ⅱ-2 嘗試使用各種方法達成任務。 特創 1c-Ⅱ-3 勇於提出有異他人觀點或做法。 特創 1d-Ⅱ-1 主動接受具挑戰性的任務。 特創 1e-Ⅱ-2 自動自發地投入學習。	特創 C-Ⅱ-1 流暢力的內涵。 特創 C-Ⅱ-5 創意的實用性。 特創 C-Ⅱ-6 創意與生活的覺察。 特創 D-Ⅱ-1 自由、和諧、相互尊重的學習環境。	認識並學會使用超音波感測器及 RGB LED 的功能	<ol style="list-style-type: none"> <li>生活上自動調節燈光的情境問題討論</li> <li>討論合適解決自動調節燈光情境問題之感測元件</li> <li>討論將問題切割成「超音波感測實作」以及「RGB LED 連動反應」等兩個子問題</li> <li>認識超音波感測器及 RGB LED 透過元件控制實驗，了解超音波感測器及 RGB LED 的操控及限制</li> </ol>		
第四週 9/15~9/21		<b>我是指揮家-2</b>	特創 2a-Ⅱ-1 在各學習領域嘗試提出不同問題。 特創 2b-Ⅱ-1 分辨各項要求或任務的輕重緩急。 特創 3b-Ⅱ-1 從不同面向思考同一件事情。		運用超音波感測器及 RGB LED 的功能解決問題(基礎)	<ol style="list-style-type: none"> <li>探討「超音波感測實作」子問題之解決方法</li> <li>探討「RGB LED 連動反應」子問題之解決方法</li> <li>情境流程圖討論</li> <li>程式設計之變數意義及用途學習</li> <li>運用超音波感測器結合 RGB LED 達成「距離越遠，亮度越大」的效果實作</li> <li>探討如何解決「亮度變化不明顯」的問題及問題修正策略</li> </ol>		

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

			特創 3e- II -1 說明所完成的成品之具體功能。			7. 透過程式修正，動手解決問題使亮度變化更加明顯 程式設計之運算子與運算式的概念及運用方式學習		
第五週 9/22~9/28		我是指揮家-3		運用超音波感測器及 RGB LED 的功能解決問題(進階)		1. 進階練習，運用超音波感測器及 RGB LED 達成主題任務：「距離越近，亮度越大」的問題分析與解決策略規劃討論 2. 情境流程圖討論 3. 運用超音波感測器結合 RGB LED 達成「距離越近，亮度越大」的效果實作 4. 透過程式，使亮度變化更加明顯 配合學習單進行課程總結		
第六週 9/29~10/5		我是燈控師-1		認識並學會使用旋鈕開關、搖桿及 8*8 矩陣連動反應的功能		1. 生活中旋鈕開關的情境問題討論 2. 討論合適模擬旋鈕開關情境問題之感測元件 3. 討論將問題切割成「搖桿感測實作」、「8*8 點矩陣連動反應」以及「RGB LED 連動反應」等子問題 4. 認識搖桿、RGB LED 及 8*8 點矩陣 透過元件控制實驗，了解搖		

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

					桿、RGB LED 及 8*8 點矩陣的操控及限制		
第七週 10/6~10/12		我是燈控師-2		運用旋鈕開關、搖桿、8*8 矩陣連動反應及 RGB LED 的功能解決問題(基礎)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 探討「搖桿感測實作」子問題之解決方法</li> <li>2. 探討「8*8點矩陣連動反應」子問題之解決方法</li> <li>3. 探討「RGB LED連動反應」子問題之解決方法</li> <li>4. 情境流程圖討論</li> <li>5. 程式設計之變數自我改變數值的意義與用途</li> <li>6. 說明單一條件判斷式(如果...那麼...)的意義與用途，並實際操作</li> <li>7. 經由引導達成「搖桿向右推動時，LED變亮，顯示箭頭向右的圖案」的效果實作</li> </ol> <p>能透過討論擬定出可行的問題解決策略達成「搖桿向左推動時，LED變暗，顯示箭頭向左的圖案」的效果實作</p>		
第八週 10/13~10/19		我是燈控師-3		運用旋鈕開關、搖桿、8*8 矩陣連動反應及 RGB LED 的功能解決問題(進階)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 探討如何解決「讓亮度的數值維持在 0~255 之間」的數學問題及問題修正策略</li> <li>2. 透過程式實作，設定亮度範圍</li> <li>3. 配合演算法步驟，堆疊積木完成程式</li> </ol> <p>配合學習單進行課程總結</p>		

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

<p>第九週 10/20~10/26</p>	<p>道路守護者-1</p>			<p>認識並學會使用搖桿、8*8 矩陣及蜂鳴器的功能</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 生活中行人專用號誌的情境問題討論</li> <li>2. 討論合適模擬行人專用號誌情境問題之感測元件</li> <li>3. 認識搖桿、8*8 點矩陣及蜂鳴器</li> </ol> <p>透過元件控制實驗，了解搖桿、8*8 點矩陣及蜂鳴器的操控及限制，以及蜂鳴器的安全注意事項</p>		
<p>第十週 10/27~11/2</p>	<p>道路守護者-2</p>			<p>學會運用 8*8 矩陣顯示動畫的功能</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 情境流程圖討論</li> <li>2. 說明雙向條件判斷式(如果...那麼...否則...)的意義與用途，並實際操作</li> </ol> <p>利用程式在 8*8 點矩陣上顯示小動畫</p>		
<p>第十一週 11/3~11/9</p>	<p>道路守護者-3</p>			<p>運用搖桿、8*8 矩陣連動及蜂鳴器的功能解決問題</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 經由引導並自己動手完成「搖桿壓下時，8*8點矩陣會顯示小紅人行走」的效果實作</li> <li>2. 能自己獨立完成「搖桿沒壓下時，8*8點矩陣會顯示小紅人站立，且蜂鳴器發出警示音」的效果實作</li> <li>3. 依照演算法步驟完成積木堆疊達成主題任務</li> </ol> <p>配合學習單進行課程總結</p>		
<p>第十二週 11/10~11/16</p>	<p>模擬平交道-1</p>			<p>認識並學會使用減速馬</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 生活中平交道的情境問題討論</li> </ol>		

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

					<p>達及伺服馬達的功能</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>討論合適模擬平交道情境問題之感測元件</li> <li>引導學生思考合適的感測元件模組，並說出選擇的原因</li> </ol> <p>透過元件控制實驗，了解減速馬達及伺服馬達的操作及限制</p>		
<p>第十三週 11/17~11/23</p>		<p>模擬平交道-2</p>			<p>正確分辨任務情境可使用哪些元件來解決問題</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>從主題任務中找出關鍵句，進行主題任務情境分析，以了解任務執行方式</li> <li>討論將問題切割成「超音波感測實作」以及「RGB LED 連動反應」、「8*8 點矩陣連動反應」、「蜂鳴器連動反應」、「減速馬達連動反應」、「伺服馬達連動反應」等多個子問題</li> <li>討論情境流程圖，理解每個模組所需進行的任務</li> <li>了解迴圈(重複...次)的的意義、用途及使用時機 根據情境流程圖，擬定出演算法步驟</li> </ol>		
<p>第十四週 11/24~11/30</p>		<p>模擬平交道-3</p>			<p>使用其選擇的元件來解決問題，由此驗證自己</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>依照演算法步驟完成積木堆疊達成主題任務「模擬平交道」</li> <li>延伸進階練習，運用「狀</li> </ol>		

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

					的想法是否可行(基礎)	態切換概念」達成緊急按鈕的功能 3. 討論將問題切割成「一般狀態」以及「緊急狀態」兩個子問題 程式設計之「狀態切換概念」的意義與使用方式		
第十五週 12/1~12/7		模擬平交道-4			使用其選擇的元件來解決問題，由此驗證自己的想法是否可行(進階)	1. 探討「一般狀態」子問題之解決方法 2. 探討「緊急狀態」子問題之解決方法 延伸進階練習之情境流程圖討論，能以流程圖表達問題解決策略		
第十六週 12/8~12/14		模擬平交道-5			使用其選擇的元件來解決問題，由此驗證自己的想法是否可行(進階)	1. 延伸進階練習，設計平交道緊急按鈕之相應功能，擬定出演算法步驟程式設計之函式積木使用說明 2. 依照演算法步驟，使用函式積木完成積木堆疊達成主題任務「平交道緊急按鈕」 問題討論及延伸應用，配合學習單進行課程總結		
第十七週 12/15~12/21		專題實作			完成情境任務	1. 誰是節水王 2. 省電大作戰 「備註：學生任選一專題實作」		
第十八週 12/22~12/28		專題實作						

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

第十九週 12/29~1/4	專題實作				3. 情境討論、情境分析、程式分析		
第二十週 1/5~1/11	專題實作				4. 程式流程圖-副程式、主程式 5. 依照程式流程圖主程式堆疊積木 學生專題成果報告		
第二十一週 1/12~1/18	學生成果交流及展示			作品分享	期末分享、作品展示		
第二十二週 1/19~1/20	休業式						

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

◎彈性學習課程之第4類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。



臺南市公立中西區永福國民小學 113 學年度第二學期四年級彈性學習 創領 課程計畫 (  普通班 /  藝才班 /  體育班 /  特教班 )

學習主題名稱	領創	實施年級 (班級組別)	四資 4E+4F+4G+4H	教學節數	每週(1)節，本學期共(22)節			
彈性學習課程 四類規範	<p>3. <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input checked="" type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立研究            其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程</p> <p>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</p>							
設計理念	希望透過小組的任務活動讓學生覺察出自己與他人的異同之處，並在合作過程中學習表達與聆聽，組員間能夠彼此截長補短地完成活動任務，學習如何與他人合作，並從中找到學習的樂趣與完成任務的成就感。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	<p>特領-E-A1 具備認識領導者特質的能力，覺察自己與他人的異同，展現樂意接受任務與發展自我潛能。</p> <p>特領-E-A2 具備擬定任務目標與短期計畫的能力，釐清成員彼此責任，掌握進度與目標的關聯。</p> <p>特領-E-B1 具備察覺與理解成員情緒的知能，主動關心成員並察覺彼此間衝突原因，適當表達對成員的支持。</p> <p>特領-E-C2 具備理解他人感受並與團隊成員合作之素養，體認成員互助的重要性，察覺努力與結果之間的關連性。</p>							
課程目標	課程透過分組活動了解自己的能力和特質，學習在不同的學習任務中發揮自己所長，並在活動中學習與不同特質的組員合作，共同腦力激盪並給予組員回饋，同時也學習接受他人意見，從中學習與成長，一同完成學習任務。							
配合融入之領域 或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引 <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 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"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育							
表現任務	<ol style="list-style-type: none"> <li>合作完成每次的學習任務。</li> <li>每次學習任務結束，皆能給予及接受他人回饋。</li> </ol>							
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

第一週 2/5~2/8	1	開學相見歡／課程介紹	<p>特領 2a-III-4 尊重、支持成員的特點</p> <p>特領 2b-III-2 在團隊中分享完成複雜任務的經驗。</p> <p>特領 1a-II-2 清楚解釋被指派的任務。</p> <p>特領 1b-III-2 主動邀請成員共同訂定短期任務計畫。</p> <p>特領 2a-III-4 尊重、支持成員的特點。</p> <p>特領 2b-III-3 當成員遇到困難時能給予具體的建議。</p> <p>特領 2c-II-2 體認成員互助的重要性。</p>	<p>特領 B-II-1 個人領導特質分析。</p> <p>特領 B-II-3 團隊成員的特質差異。</p> <p>特領 A-II-2 團體目標的特性與要素。</p> <p>特領 A-III-4 行動計畫的功能與要素。</p> <p>特領 B-III-2 良好團隊成員的特質。</p> <p>特領 B-III-1 領導典範的個人特質。</p>	了解學期的課程架構	教師講解這學期的主軸課程與目標	<p>■紙筆測驗</p> <p>■口頭測驗</p> <p>■觀察評量</p> <p>■實作評量</p> <p>■同儕互評</p> <p>■自我評量</p> <p>■學習單</p>	自編教材~學習單
第二週 2/9~2/15	1	我們不一樣			能根據特質問題填寫答案	教師發下特質問題表，請學生填寫答案		
第三週 2/16~2/22	1	分組活動			能接納不同特質的組員，並嘗試熟悉組員	透過分組活動，讓各組可以有不同特質的學生		
第四週 2/23~3/1	1	小組活動			能願意釋出善意認識組員	透過熱身活動，認識自己的組員		
第五週 3/2~3/8	1	小小創業家			能理解任務規則與目標	教師發布任務，並解說相關規則與目標		
第六週 3/9~3/15	1	小小創業家 (創業規劃篇)			能與組員討論具體策略與分工	按照上次課程的任務目標，組員討論具體策略與分工		
第七週 3/16~3/22	1	小小創業家 (創業實踐篇)			能與組員分工合作	教師發下任務相關材料，小組開始任務執行		
第八週 3/23~3/29	1	小小創業家 (創業回饋篇)			能給予組員具體回饋	組員相互回饋，教師給予各組回饋		
第九週 3/30~4/5	1	小小創業家 (創業省思篇)			能自我省思可以更進步的地方	教師發下回饋單，各自省思可以做得更好的地方		
第十週 4/6~4/12	1	小小創業家 (廣告規劃篇)			能理解任務規則與目標	教師發布任務，並解說相關規則與目標		
第十一週 4/13~4/19	1	小小創業家 (廣告實踐篇)			能與組員討論具體策略與分工	按照上次課程的任務目標，組員討論具體策略與分工		
第十二週	1	小小創業家			能與組員分工	教師發下任務相關材		

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

4/20~4/26		(廣告實踐篇)			合作	料，小組開始任務執行		
第十三週 4/27~5/3	1	小小創業家 (廣告回饋篇)			能給予組員具體回饋	組員相互回饋，教師給予各組回饋		
第十四週 5/4~5/10	1	小小創業家 (廣告省思篇)			能自我省思可以更進步的地方	教師發下回饋單，各自省思可以做得更好的地方		
第十五週 5/11~5/17	1	小小創業家 (LOGO 規劃篇)			能理解任務規則與目標	教師發布任務，並解說相關規則與目標		
第十六週 5/18~5/24	1	小小創業家 (LOGO 實踐篇)			能與組員討論具體策略與分工	按照上次課程的任務目標，組員討論具體策略與分工		
第十七週 5/25~5/31	1	小小創業家 (LOGO 實踐篇)			能與組員分工合作	教師發下任務相關材料，小組開始任務執行		
第十八週 6/1~6/7	1	小小創業家 (LOGO 回饋篇)			能給予組員具體回饋	組員相互回饋，教師給予各組回饋		
第十九週 6/8~6/14	1	小小創業家 (LOGO 省思篇)			能自我省思可以更進步的地方	教師發下回饋單，各自省思可以做得更好的地方		
第二十週 6/15~6/21	1	學期任務回顧			能發表自己的看法	教師整理本學期任務，與學生分享心得		
第二十一週 6/22~6/28	1	學習成果彙整			能彙整對自己與他人的回饋	讓組內相互回饋分享，組外也相互回饋分享		
第二十二週	1	休業式						

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

6/29~6/30							
-----------	--	--	--	--	--	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。