

## 臺南市公立南區喜樹國民小學 114 學年度(第一學期)六年級彈性學習科技迎生機課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	Canva 魔法工作室	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(21)節	
彈性學習課程 四類規範	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 ( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)					
設計理念	<p>介紹 Canva 在生活中的應用，可認識多媒體可作為傳達訊息的媒介，熟悉 Canva 的操作與應用，發展圖文編排美化與影片整合的技巧。培養學生以資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具的習慣，並學會如何將資訊融入課程學習。透過分組討論、共同協作、互相觀摩，提升團隊合作之素養。</p> <p>(一) 系統與模型：讓學生理解線上多媒體編輯的方式。</p> <p>(二) 結構與功能：學會 Canva 的介面操作與功能。</p> <p>(三) 交互作用與關係：察覺生活中使用多媒體傳達訊息的方式。</p>					
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</p> <p>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。</p>					
課程目標	<p>能建立 Canva 帳號，加入班級團隊，使用 Canva 編輯多媒體內容。</p> <p>能下載與分享自己創作的多媒體內容。</p> <p>能使用數位平台進行協作，與同儕共同編輯。</p>					
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<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 checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" 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"/> 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 checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input 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		
總結性 表現任務 須說明引導基準：學生要完成的細節說明	<ul style="list-style-type: none"> <li>熟悉軟體操作並進行口頭問答操作。</li> <li>完成並說明班級牌的設計理念。</li> <li>先完成個人徽章 LOGO 設計後，再分組完成班徽設計後全班票選出最具代表本班之班徽。</li> <li>製作運動會拼貼相簿後並做說明設計的想法，未來可運用在哪種活動中。</li> <li>用平板到校園為植物拍照後，選兩種植物做文字說明並跟同學介紹與討論。</li> </ul>					

## 課程架構脈絡(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)



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	自選自編教材或學習單
第一週至第六週 (08/31-10/11)	6	第一單元 認識 Canva	<b>資訊 t-III-1</b> 運用常見的資訊系統。 <b>資訊 t-III-2</b> 運用資訊科技解決生活中的問題。 <b>綜 2d-III-1</b> 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。 <b>藝 1-III-2</b> 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 <b>品 EJU4</b> 自律負責。	<b>資訊 T-III-1</b> 資料處理軟體的應用。 <b>資訊 T-III-2</b> 網路服務工具的應用。 <b>資訊 H-III-2</b> 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 <b>綜 Bd-III-1</b> 生活美感的運用與創意實踐。 <b>視 P-III-2</b> 生活設計、公共藝術、環境藝術。	1. 能舉例 Canva 用途。 2. 能註冊與加入 Canva 班級，並了解教育帳號使用權。 3. 學會搜尋與加入圖像。 4. 會製作班級名牌。 5. 學會將作品下載成圖片。 6. 學會分享作品。 7. 完成「班級名牌」。	<b>一、準備活動</b> 1. 教師介紹 Canva 的功能與應用方式。 2. 教師說明教育版帳號與申請方式。 <b>二、發展活動</b> <b>1. 活動一：認識介面</b> (1) 學生註冊 Canva 免費帳號，並加入教師班級。 (2) 學生認識介面與基本功能。 <b>2. 活動二：設計班級名牌</b> (1) 學生搜尋與加入圖片、文字，學習排版與色彩搭配，製作班級名牌。 (2) 學生知道如何命名檔案。 <b>3. 活動三：下載與分享</b> (1) 學生學習如何下載作品，知道如何使用連結分享、協作或者交作業。 <b>三、綜合活動</b> 1. 學生從課本習題複習所學。 2. 學生搜尋並選用能代表自己的元素，設計一張個人名牌。	1. 口頭問答：能舉例 Canva 的應用。 2. 軟體操作：能搜尋與收藏範本。 3. 多媒體測驗：【第一課測驗遊戲】。	1. 巨岩-Canva 魔法工作室 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【智慧財產權考考你】、【認識 Canva 介面】
第七週至第十一週 (10/12-11/15)	5	第二單元 我們的班徽	<b>資訊 p-III-2</b> 使用數位資源的整理方法。 <b>資訊 a-III-1</b> 理解資訊科技於日常生活之重要性。	<b>資訊 D-III-2</b> 系統化數位資料管理方法。 <b>資訊 T-III-1</b>	1. 注意到生活中的 LOGO。 2. 能搜尋與加入圖案。 3. 能安排圖層上	<b>一、準備活動</b> 1. 教師提問：觀察課本中的 LOGO，有哪些你有看過呢？說說看這些 LOGO 代表的事物。 2. 教師說明 LOGO 設計要素，包含代表	1. 軟體操作：能搜尋與加入動物圖案。 2. 口頭問	1. 巨岩-Canva 魔法工作室 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【物件順序的概

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

		<p><b>藝 1-III-3</b> 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p><b>綜 2d-III-1</b> 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</p>	<p>資料處理軟體的應用。</p> <p><b>資議 T-III-2</b> 網路服務工具的應用。</p> <p><b>視 P-III-2</b> 生活設計、公共藝術、環境藝術。</p> <p><b>綜 Bd-III-1</b> 生活美感的運用與創意實踐。</p>	<p>下位置。</p> <p>4. 能輸入文字。</p> <p>5. 能舉例班徽的應用。</p> <p>6. 完成「班徽」。</p>	<p>色、象徵物與名稱。</p> <p><b>二、發展活動</b></p> <p><b>1. 活動一：班徽設計</b></p> <p>(1)學生以 800x800 像素建立圖像。</p> <p>(2)學生搜尋徽章範本並修改，加入班級代表色、文字與象徵物。</p> <p><b>2. 活動二：班徽美化與輸出</b></p> <p>(1)學生添加圖示，安排裝飾。</p> <p>(2)學生完成班徽細節調整，輸出透明背景圖片。</p> <p>(3)學生觀察課本中舉例班徽的應用。</p> <p><b>三、綜合活動</b></p> <p>1. 學生從課本習題複習所學。 學生選用能代表自己的範本與元素，設計自己的個人徽章。</p>	<p>答：說出生活中的 LOGO。</p> <p>3. 多媒體測驗：【第二課測驗遊戲】。</p> 	<p>念】、【圖片等距分佈】</p>
第十二週至 第十六週 (11/16- 12/20)	5	第三單元 運動會全紀錄	<p><b>資議 t-III-2</b> 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p><b>資議 p-III-2</b> 使用數位資源的整理方法。</p> <p><b>藝 1-III-2</b> 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p><b>健 2d-III-1</b> 分享運動欣賞與創作的美感體驗。</p>	<p><b>資議 T-III-1</b> 資料處理軟體的應用。</p> <p><b>資議 T-III-2</b> 網路服務工具的應用。</p> <p><b>視 E-III-1</b> 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。</p> <p><b>健 Fb-III-1</b> 健康各面向平衡安適的促進方法與日常健康行為。</p>	<p>1. 學會運用 AI 解決圖像美化問題，在合適的情境使用魔法橡皮擦、魔法展開、背景移除工具。</p> <p>2. 整理運動會照片，設計封面與拼貼照。</p> <p>3. 能下載多頁作品並解壓縮。</p> <p>4. 完成「運動會照片拼貼相簿」。</p>	<p><b>一、準備活動</b></p> <p>甲、教師介紹照片拼貼的藝術。</p> <p>乙、教師說明 AI 工具的使用。</p> <p><b>二、發展活動</b></p> <p><b>甲、活動一：照片整理與編輯</b></p> <p>(1)學生上傳運動會照片。</p> <p>(2)學生使用 AI 工具（如背景移除）編輯相片。</p> <p>(3)學生加入班徽、文字與裝飾等，完成封面設計。</p> <p><b>乙、活動二：拼貼設計</b></p> <p>(1)學生使用拼貼範本，將多張照片組合為拼貼。</p> <p>(2)學生加入說話泡泡，使畫面更豐富。</p> <p>(3)學生將兩頁作品下載成壓縮檔，並能解壓縮。</p> <p><b>三、綜合活動</b></p> <p>甲、學生從課本習題複習所學。</p> <p>乙、學生繼續新增頁面，上傳照片，完成更多頁的拼貼作品。</p> 	<p>1. 巨岩-Canva 魔法工作室</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體：【物件群組】、【什麼是去背圖片】</p>

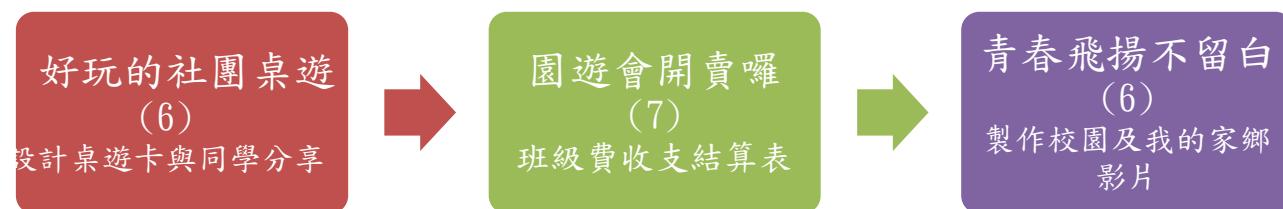
C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第十七週至 第二十一週 (12/21- 01/20)	5	第四單元 校園植物知多少	<p><b>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</b></p> <p><b>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</b></p> <p><b>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</b></p> <p><b>自 ai-III-2 透過成功的科學探索經驗，感受自然科學學習的樂趣。</b></p> <p><b>環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。</b></p>	<p><b>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</b></p> <p><b>資議 T-III-2 網路服務工具的應用。</b></p> <p><b>視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。</b></p> <p><b>自 INc-III-9 不同的環境條件影響生物的種類和分布，以及生物間的食物關係，因而形成不同的生態系。</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學會使用形狀邊框裝飾照片。</li> <li>2. 學會調整照片色溫、色調、亮度。</li> <li>3. 學會製作告示牌，展示植物。</li> <li>4. 學會設計瓢蟲飛行动畫，製作成簡單影片。</li> <li>5. 完成「校園植物告示板」。</li> </ol>	<p><b>一、準備活動</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.學生口頭分享在學校常見的植物。</li> <li>2.教師說明植物展示牌的用途。</li> </ol> <p><b>二、發展活動</b></p> <p><b>甲、活動一：上傳植物資料</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)學生建立 29.7x21 公分的設計。</li> <li>(2)學生加入背景圖與形狀邊框。</li> <li>(3)學生將拍攝或範例的校園植物照片上傳整理，使用形狀邊框裝飾照片。</li> </ol> <p><b>乙、活動二：告示牌設計</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)學生搜尋並加入告示牌元素。</li> <li>(2)學生完成告示牌圖文設計。</li> </ol> <p><b>丙、活動三：簡單動畫製作</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)學生透過「瓢蟲飛行」動畫設計，製作簡單的植物展示影片。</li> <li>(2)學生下載 mp4 作品。</li> </ol> <p><b>三、綜合活動</b></p> <p>甲、學生從課本習題複習所學。</p> <p>乙、學生上傳更多植物照片，完成更多頁的作品。</p>	<p>1. 軟體操作：能舉例校園中的植物名稱。</p> <p>2. 口頭問答：能說出亮度對影像的影響。</p> <p>3. 多媒體測驗：【第四課測驗遊戲】。</p> 
-------------------------------------	---	-----------------	---	--	---	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

學習主題名稱 (中系統)	Canva 魔法工作室	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(19)節	
彈性學習課程	統整性探究課程 (■ 主題□專題□議題)					
設計理念	<p>已熟悉 Canva 的操作與應用，發展圖文編排美化與影片整合的技巧，並運用在數學及自然的跨領域中。不但培養學生以資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具外，並學會如何將資訊融入其他領域課程的學習，透過分組討論、共同協作、互相觀摩，提升團隊合作之素養。</p> <p>(一) 系統與模型：讓學生理解線上多媒體編輯的方式。</p> <p>(二) 結構與功能：學會 Canva 的介面操作與功能。</p> <p>(三) 交互作用與關係：察覺生活中使用多媒體傳達訊息的方式。</p>					
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</p> <p>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。</p>					
課程目標	<p>製作桌遊卡牌，與同儕互動，和諧人際關係。</p> <p>搜尋主題相關的素材、製作簡報與統計圖表，用以討論園遊會議題與說明收支資訊。</p> <p>製作校園生活及我的家鄉影片。</p> <p>能使用數位平台進行協作，與同儕共同編輯。</p>					
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<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 checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" 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 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 checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input 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		
總結性 表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	<p>運用心智圖設計桌遊卡牌，並將心智圖的方式運用在生活中。</p> <p>運用簡報、統計及圖表的方式，為班級費做一份收支報告。</p> <p>各做一份 3 分鐘的校園生活影片和我的家鄉影片。</p>					

課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)



## C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

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	自選自編教材或學習單
第一週至第六週 (02/08-03/21)	6	第五單元 好玩的社團桌遊	<b>資議 p-III-1</b> 使用資訊科技與他人溝通互動。 <b>資議 p-III-2</b> 使用數位資源的整理方法。 <b>資議 a-III-4</b> 展現學習資訊科技的正向態度。 <b>藝 1-III-2</b> 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 <b>自 tc-III-1</b> 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。 <b>品 EJU4</b> 自律負責。 <b>品 E3</b> 溝通合作與和諧人際關係。	<b>資議 A-III-1</b> 結構化的問題解決表示方法。 <b>資議 T-III-1</b> 資料處理軟體的應用。 <b>資議 T-III-2</b> 網路服務工具的應用。 <b>資議 H-III-2</b> 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 <b>視 E-III-3</b> 設計思考與實作。 <b>自 INc-III-9</b> 不同的環境條件影響生物的種類和分布，以及生物間的食物關係，因而形成不同的生態系。	1. 學會畫心智圖。 2. 學會設計桌遊卡片遊戲。 3. 學會列印與裁切作品。 4. 學會篩選免費、教育版、專業版的素材。 5. 完成「生物環境桌遊卡牌」。	<b>一、準備活動</b> 甲、教師介紹桌遊的概念，以及桌遊訓練心智的方式。 乙、教師說明心智圖的意義與表現方式。 <b>二、發展活動</b> <b>甲、活動一：心智圖繪製</b> (1)學生分組討論生物環境的桌遊設計。 (2)學生以心智圖整理桌遊的規則與設計元素。 <b>乙、活動二：卡牌設計</b> 學生學習設計桌遊卡片，包含角色、數字與圖樣。 <b>丙、活動三：實際遊玩與修正</b> 學生試玩彼此的桌遊，給予回饋並修改卡牌內容。 <b>三、綜合活動</b> 甲、學生從課本習題複習所學。 乙、學生繼續豐富卡片，完成六張環境卡與十二張動物卡的設計。	1. 軟體操作：能製作桌遊卡片。 2. 口頭問答：能說出繪製心智圖的用意。 3. 多媒體測驗：【第五課測驗遊戲】。 	1. 巨岩-Canva 魔法工作室 2. 老師教學網站影音互動多媒體
第七週至第十三週 (03/22-04/25)	7	第六單元 園遊會開賣囉	<b>資議 p-III-2</b> 使用數位資源的整理方法。 <b>綜 2c-III-1</b> 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。 <b>數 d-III-2</b> 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。	<b>資議 A-III-1</b> 結構化的問題解決表示方法。 <b>資議 T-III-1</b> 資料處理軟體的應用。 <b>資議 T-III-2</b> 網路服務工具的應用。 <b>綜 Bc-III-3</b> 運用各類資源解	1. 學會用簡報傳達議題討論項目。 2. 學會編輯簡報與統計表。 3. 學會加入圖表，輔助說明。 4. 完成「園遊會擺攤討論」。	<b>一、準備活動</b> 甲、教師提問：園遊會舉辦前要準備哪些事情？ 乙、教師說明使用簡報呈現要討論的主題。 <b>二、發展活動</b> <b>甲、活動一：討論與計畫</b> 學生討論園遊會擺攤計畫，規劃攤位設計與商品內容。 <b>乙、活動二：簡報與圖表製作</b> 學生設計園遊會收支報告，繪製統	1. 軟體操作：能製作收支統計表格。 2. 口頭問答：能說出收支圖表呈現的意義。 3. 多媒體測驗：【第六課測驗遊戲】。	1. 巨岩-Canva 魔法工作室 2. 老師教學網站影音互動多媒體： <b>【輕鬆懂簡報】</b>

				<p>決問題的規劃。</p> <p><b>數 D-6-2</b> 解題：可能性。從統計圖表資料，回答可能性問題。機率前置經驗。「很有可能」、「很不可能」、「A比B可能」。</p>	<p>「簡報」。</p> <p>5. 完成「收支報告簡報」。</p>	<p>計表格與圖表。</p> <p><b>丙、活動三：資料分析與展示</b> 學生能閱讀圖表，進行口頭說明。</p> <p><b>三、綜合活動</b> 學生從課本習題複習所學。</p>	
第十四週至 第十九週 (04/26- 06/14)	6	第七單元 青春飛揚不留白	<p><b>資議 p-III-2</b> 使用數位資源的整理方法。</p> <p><b>資議 a-III-1</b> 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p><b>藝 1-III-2</b> 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p><b>綜 2d-III-1</b> 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</p>	<p><b>資議 T-III-1</b> 資料處理軟體的應用。</p> <p><b>資議 T-III-2</b> 網路服務工具的應用。</p> <p><b>視 E-III-3</b> 設計思考與實作。</p> <p><b>綜 Bd-III-1</b> 生活美感的運用與創意實踐。</p>	<p>1. 學會編輯影片模版。</p> <p>2. 學會上傳與修修剪影片。</p> <p>3. 學會加入字幕與片尾。</p> <p>4. 學會用魔法媒體工具生成人物。</p> <p>5. 學會加入轉場特效與背景音樂。</p> <p>6. 完成「校園生活影片」。</p>	<p><b>一、準備活動</b></p> <p>(1)教師介紹製作影片的訣竅。</p> <p>(2)教師用心智圖說明校園生活影片的規劃。</p> <p><b>二、發展活動</b></p> <p><b>(一)活動一：影片剪輯</b></p> <p>(1)學生上傳校園生活片段，學習修修剪影片。</p> <p>(2)學生製作倒數計時片頭。</p> <p><b>(二)活動二：字幕與片尾</b></p> <p>(1)學生加入字幕。</p> <p>(2)學生挑選與加入片尾影片。</p> <p>(3)學生用魔法媒體工具生成人物。</p> <p><b>(三)活動三：特效與背景音樂</b></p> <p>學生加入轉場與背景音樂。</p> <p><b>三、綜合活動</b> 學生從課本習題複習所學。</p>	<p>1. 軟體操作：能剪輯影片。</p> <p>2. 口頭問答：能說出影片傳達的訊息與文字有何不同。</p> <p>3. 多媒體測驗：【第七課測驗遊戲】。</p> <p>1. 巨岩-Canva 魔法工作室</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。