

表 3-2 114 學年度臺中市立公明國民中學九年級第一學期學校課程計畫進度總表

週次:21 週

製表日期:114 年 6 月 11 日

週次	日期	學校行事	課程計畫 內容	部定課程(領域學習課程)(29 節)							彈性學習課程(6)			
				數學(4)	社會 (3)	自然科學 (3)	藝術 (3)	綜合活動 (3)	科技 (2)	健康與體育 (3)	統整性主題/ 專題/議題探 究課程	社團活動與技 藝課程	其他類課程	
9/1~10/17	7/1(二)暑假開始 8/1(五)114 學年度 第 1 學期開始 8/29(五)暑假結束 9/1(一)114 學年度 第 1 學期開學日 9/1~9/7 祖孫週、 友善校園週 10/6(一)中秋節放 假 10/10(五)國慶日 10/14-17(二-五)第 一次定期評量	單元/主題 名稱	第一課土 第二課詞選 虞美人 南鄉子 第三課 與 921 說再見： 20 年的生命練 習題 語文常識（一） 應用文—對聯	說故事 Lesson 1 Have You Ever Heard of A Christmas Carol? 看世界 Lesson 2 Fun Runs Are Held All Around the World Review I Reading Corner I	第 1 章 相似形 與三角比 1-1 連比 1-2 比例線段 1-3 相似多邊形	地理 第 1 課歐洲(一) 第 2 課歐洲(二) 與俄羅斯 歷史 第 1 課亞洲與非 洲的古代文明 第 2 課古希臘與 古羅馬的政治及 文化 公民 第 1 課生活中處 處要做選擇 第 2 課如何分配 有限的資源	第一章： 直線運動 第二章： 力與運動 第五章： 我們身邊的大 地	視覺 統整 感受生活妙策青 春 讓資訊「藝」目 瞭「欄」	【童軍】 主題五危機中求 生存 單元一掌握生機 【輔導】 主題一生命停看 聽 音樂 拾光走廊・樂音 飛揚 正義之聲 表藝 時光影 青春展 第一次拍電影就 上手 校本課程-校慶 創意嘉年華	生科 第五冊關卡 1 科技與科學 第五冊關卡 2 產品設計的流程 資料 第五冊第 1 章 系統平臺 第五冊第 2 章 從 Scratch 到 Python	健康 單元一 體型由我塑 第 1 章體型覺醒 第 2 章體型方程 式 第 3 章健康我最 「型」 單元二 人際新觀點 第 1 章青春情誼 體育 單元四 逆風飛翔 第 1 章飛盤 盤旋之際 單元五 舞林高手 第 1 章啦啦隊 魅力四射 第 2 章街舞 舞領風潮	國際視野(1) 趣味科學(1) 機械宇宙(1) 寰宇公明(1)	社團活動(1)	班週會(1)

教學重點

1. 生思考作者吳晟寫作鄉土詩之背景及動機。
 2. 作者吳晟的成長背景、創作歷程及作品風格。
 3. 作者如何以具體鮮明的意象描繪鄉土的風土人情，以及如何藉由對比刻畫出農民形象的寫作手法。
 4. 「詞」的發展背景及其內涵。
 5. 「李煜」生平背景、創作風格，及其在詞壇上的地位與對後世的影響。
 6. 「辛棄疾」生平背景、作品風格特色，以及其在詞壇上的地位與對後世的影響。
 7. 檢測站、應用練習一：檢測學生對本課兩闋詞的主旨、文意理解之掌握度。
 8. 婉約派、豪放派代表特色。
 9. 晚唐五代、宋詞之名句或作品並賞析。
 10. 課的主旨及寫作手法。請學生思考本文中受訪者面對生命傷痛的心路歷程。
 11. 享：《鞦韆鞦韆飛起來》繪本。
 12. 聯的起源：上古神話故事——神荼、鬱壘持桃木驅鬼的故事，由門神、桃符，經過時代演進，文學的發展，逐漸變成今日的對聯。
1. 透過故事書形式，讓學生從故事情人物性格的轉變對角色有更深一層的理解。
 2. 能活用所學的字彙與聽力策略。
 3. 能透過角色的話語或行為進行推論，以對故事角色有更深一層的理解。
 4. 運用所學字詞、句型進行溝通互動。
 5. 延伸學習至課堂外，豐富個人知識。
 6. 認識並介紹世界各國有趣的趣味路跑。
 7. 能活用所學的字彙與聽力策略。
 8. 能使用圖像化整理資訊，以視覺化方式呈現文本篇章結構的關鍵成分。
 9. 運用所學字詞、句型進行適切合宜的溝通互動。
 10. 延伸學習至課堂外，豐富個人知識。
1. 利用食譜中的食材比例，了解連比與連比例式的意義。
 2. 利用三個比中的任意兩個比，求出連比。
 3. 利用連比例式的性質，解決相關的應用問題。
 4. 利用三角形的分割，了解等高的三角形面積比等於底邊比。
 5. 利用等高的三角形面積比等於底邊比，討論三邊平行一邊的直線截另兩邊成比例線段。
 6. 討論一直線截三角形的兩邊成比例線段時，此截線會平於三角形的第三。
 7. 介紹三角形的兩邊中點連線必平行於第三邊，且為第三邊長的一半。
 8. 藉由三角形的縮放，了解角經過縮放後，其角度不變。
 9. 理解兩個邊數一樣的多邊形，若對應角相等與對應邊成比例，則此兩個邊形會相似。
 10. 介紹 AA 相似性質與 AAA 相似性質，並以此性質判別兩個三角形是否相似。
 11. 介紹 SAS 相似性質，並以此性質判別兩個三角形是否相似。
 12. 介紹 SSS 相似性質，並以此性質判別兩個三角形是否相似。
- 地理：
 1. 認識歐洲的地形特徵、氣候特
 2. 歐洲的人口分布與年齡組成特
 3. 認識歐洲三級產業的發展
 4. 了解歐洲各地的區域特色
 5. 明白歐洲國家組成歐盟的歷程、背景。
 歷史：
 1. 了解西亞古文明的自然環境背景與歷史發展的關係。
 2. 知道希伯來人與猶太教的特色及影響。
 3. 知道波斯人的政治發展及對周遭民族的影響。
 4. 明白埃及的地
 5. 藉由三角形的縮放，了解角經過縮放後，其角度不變。
 6. 知道埃及文字對西方拼音文字的重要性。
 7. 知道古印度的城市文明、種姓制度與婆羅門教之間的關係。
 8. 了解佛教的創立與傳播。
 9. 了解斯巴達與雅典的城邦文化。
 10. 了解希臘宗教的特色。
 11. 了解希臘文學與史學的代表人物與特色。
 12. 知道亞歷山大東征與帝國的建立。
 13. 了解希臘化文化的形成
 14. 理解羅馬從王政、共和到帝國的演變。
1. 利用距離時間及方向，描述物體運動。
 2. 了解速率和速度等相關概念的意義和區別。
 3. 了解牛頓第一、二、三運動定律之定義，並能運用於日常生活的實例中。
 4. 介紹水圈及水循環，了解冰川、河流、湖泊、地下水等水源。
 5. 認識常見的岩石、礦物及其主要用途。
- 視覺
- 【童軍】
 1. 引導學生回顧過往學習經驗，探索學習歷程。
 2. 引導學生理解何謂策展與策展人。
 3. 認識並理解辦展實務的規畫。
 4. 引導學生分組並透過設計思考模式，應用於展覽規畫與分組討論中。
 5. 引導學生分組並透過設計思考模式，應用於展覽規畫與分組討論中。
 6. 以提問引起學習動機，並說明「資訊視覺化」改變了資訊設計思維、提昇訊息傳遞的效率及被記憶的程度。
 7. 認識常見的圖表的種類。
 8. 瞭解不同圖表使用情況與各自優點。
- 【輔導】
 1. 邀請學生分享自己練習紓壓力心得。
 2. 引導同學回想從小到大與動物或植物相處的經驗。
 3. 進行闖關任務，請學生拿出習作完成闖關任務「新世紀發明家」，試著發揮創意，繪製科技與科學的關係圖像，並與其他同學分享自己的觀點。
 4. 簡介產品設計流程的概念及各個階段的主要意涵，並強調於測試階段若發現問題，可回到前面階段反覆修正。
 5. 說明使用者需求的意涵及重要性：強調同理心的使用者需求分析，並搭配說明運用同理心設計的產品案例（例如：120ml 的保溫瓶、無糖優格、瓶蓋特殊設計等）。
- 【家政】
 1. 認知發表會中的分工。
 2. 感受發表會中團隊合作的重要性。
 3. 認知發表會中的宣傳方式。
 4. 認知邀請卡、節目單之角色與功用。
 5. 藉由欣賞〈今年夏天〉、〈Flashlight〉，認知畢業歌曲之分類。
 6. 習唱畢業歌曲〈啟程〉。
 7. 認知主歌、副歌在流行樂曲中之運用。
 8. 習奏畢業歌曲〈當我們一起走過〉。
 9. 學習舉辦一場級音樂會。
 10. 瞭解各司其職，團隊分工之重要性。
- 【音樂】
 1. 認知發表會中的分工。
 2. 感受發表會中團隊合作的重要性。
 3. 認知發表會中的宣傳方式。
 4. 認知邀請卡、節目單之角色與功用。
 5. 藉由欣賞〈今年夏天〉、〈Flashlight〉，認知畢業歌曲之分類。
 6. 習唱畢業歌曲〈啟程〉。
 7. 認知主歌、副歌在流行樂曲中之運用。
 8. 習奏畢業歌曲〈當我們一起走過〉。
 9. 學習舉辦一場級音樂會。
 10. 瞭解各司其職，團隊分工之重要性。
- 生科
1. 從戶外活動，更需要做好「準備」，事前充分的規畫與準備往往可以降低意外發生的風險，但是意外總是在不經意的情形下發生，如果真的不小心發生了意外，我們要如何應對才好呢？
- 【輔導】
1. 邀請學生分享自己練習紓壓力心得。
2. 引導同學回想從小到大與動物或植物相處的經驗。
3. 進行闖關任務，請學生拿出習作完成闖關任務「新世紀發明家」，試著發揮創意，繪製科技與科學的關係圖像，並與其他同學分享自己的觀點。
4. 簡介產品設計流程的概念及各個階段的主要意涵，並強調於測試階段若發現問題，可回到前面階段反覆修正。
5. 說明使用者需求的意涵及重要性：強調同理心的使用者需求分析，並搭配說明運用同理心設計的產品案例（例如：120ml 的保溫瓶、無糖優格、瓶蓋特殊設計等）。
6. 進行闖關任務，請學生拿出習作完成「市場調查小偵探」，先協助小翰修改問卷上錯誤的題目，再根據本組欲研究的電器產品設計至少三個問卷題目，並於課後訪問 5~10 位顧客、填寫問卷（可用海報或電腦簡報呈現）。
7. 說明系統整體
- 健康
1. 能夠瞭解何謂健康體型。對於媒體中的體態相關訊息能有批判性思考的能力。
 2. 能夠藉由各項數據檢驗自己的體型是否符合健康標準。了解體型不良對健康造成影響。
3. 了解如何達到健康體型。能訂定出自己的健康管理計畫。
4. 了解提升人際關係的策略。學習運用「我」訊息表達情緒。
- 體育
1. 認識飛盤運動的起源。透過練習體會如何運用順暢的動力鍛來進行傳接盤。了解及做出基本的正、反手飛盤投擲動作、接盤後傳盤之動作。
2. 認識啦啦隊運動的趨勢。能夠評斷動作的正確與否。將課程的組合熟記並且跳得順暢。
3. 了解嘻哈文化發展與起源。經由操作體驗來了解嘻哈動作之要領。了解如何利用身體部位力量來幫助練習嘻哈舞蹈動作。配合音樂精準的呈現一系列的嘻哈動作組合。

				<p>15.認識羅馬公共建築、十二表法的特色及對後世的影響</p> <p>16.認識拜占庭帝國的政治發展與影響。</p> <p>公民：</p> <p>1.了解個人與家庭必須做選擇的原因。</p> <p>2.運用機會成本的概念做出最佳選擇。覺察誘因如何影響我們的選擇行為。</p> <p>3.比較資源分配的不同方法及其優缺點。</p> <p>4.理解價格如何影響消費者與消費行為。</p> <p>5.理解價格如何影響生產者與生產行為。</p>	<p>11.習唱歌曲〈記得帶走〉。</p> <p>12.探討習唱曲〈記得帶走〉如何為弱勢族群與流浪動物發聲。</p> <p>13.認識胡德夫個人生平，聆賞〈大武山美麗的媽媽〉。</p> <p>14.認識妮娜·西蒙個人生平，聆賞〈強烈反對的布魯斯〉。</p> <p>表藝</p> <p>1.影像作品脫離不了人與社會，找到影像作品與自己的連結。</p> <p>2.認識電影的演進歷史與臺灣的電影史。</p> <p>3.認識不同類型的影像作品。</p> <p>4.認識影像作品的元素，如：文本、時代背景、劇情安排、角色、構圖、鏡頭的連接方式、配樂。</p> <p>5.認識什麼是影展、影展的幾種常見類型、世界各地的知名影展。</p> <p>6.認識臺灣的影展（金馬影展、臺北電影節）以及不同類型的影展、目標、周邊活動與特色。</p> <p>7.瞭解影展規畫的細節與注意事項。</p> <p>8.分組討論與規畫影展。</p> <p>9.透過「電影十字圖」喚起學生觀賞電影的經驗，並加以分享討論。</p> <p>10.認識三分構圖法。</p> <p>11.認識鏡頭語言：鏡位（遠景、中景、近景、特寫）。</p> <p>12.選擇可應用之音樂與創意進</p>	<p>設計的意涵：將產品的功能設計趨於完整、確立產品家族內容（以臺灣的公共自行車租賃系統進行說明），並注意設計時須同時關切對自然環境及社會可能造成的影响（可舉例奧運獎牌的產生）。</p> <p>資料</p> <p>1.介紹資訊平臺的意涵。</p> <p>(1)說明資訊的定義。</p> <p>(2)說明平臺的定義。</p> <p>(3)說明系統平臺的概念。</p> <p>(4)說明常見的系統平臺主機，如桌上型電腦、平板電腦、手機和伺服器等。</p> <p>2.介紹資訊科技的發展，自1946年第一部電腦出現迄今，引領其他領域朝數位化發展。</p> <p>3.介紹系統平臺的運作實例，並以試算表軟體計算學期成績舉例說明。</p> <p>4.練習習作第1章實作題，了解CPU和記憶體的使用情形。</p> <p>5.介紹App Inventor程式語言。</p> <p>(1)說明與Scratch同為麻省理工學院開發且為積木式程式設計軟體。</p> <p>(2)說明與Scratch的差別，如物件導向程式設計概念、支援中文和各種手機的感測器等。</p> <p>6.練習習作第2章素養題，透過情境了解Python</p>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

週次	日期	學校行事	課程計畫 內容	部定課程(領域學習課程)(29 節)								彈性學習課程(6)			
				語文		數學(4)	社會 (3)	自然科學 (3)	藝術 (3)	綜合活動 (3)	科技 (2)	健康與體育 (3)	統整性主題/ 專題/議題探 究課程	社團活動與技 藝課程	其他類課程
				國語文(5)	英語文(3)										
			評量方式	1.口語表達 2.作業評量 3.學習單 4.課程討論 5.主題寫作 6.紙筆測驗 7.同儕互評	1.課本及習作 2.提問及討論 3.課堂參與 4.學習態度 5.口說練習 6.合作能力	1.發表 2.小組互動 3.口頭討論 4.上課表現 5.作業繳交 6.學習態度 7.紙筆測驗 8.報告 9.課堂問答 10.實測 11.搜集資料	1.學習單 2.口語評量 3.小組討論 4.紙筆測驗 5.課堂發言	1.口頭評量 2.實作評量 3.紙筆評量	1.學習態度 2.小組合作 3.創作態度 4.實作評量 5.動作與表現創 意發想	1.學習單視學生 手寫及課堂指定 之完成度。 2.學生手做作品 進度、精緻程 度。 3.學生每次課堂 出席率。	相關的應用，以 培養科技素養。 7.觀察範例《求 平均數》的 Scratch 程式和 對應的 Python 程式，並思考程 式的差異及如何 運作。				

第一次定期評量

10/20~12 /5	12/2-5(二-五)第 二次定期評量	單元/主題 名稱	第四課與宋元思 書 第五課一家手語 餐廳的誕生 第六課 生於憂患，死於 安樂	談議題 Lesson 3 The News Is Interesting, But Is It True? 愛臺灣 Lesson 4 He Showed Us How Beautiful Taiwan Is Review II Reading Corner II	第 1 章相似形與 三角比 1-4 相似三角形 的應用與三角比 第 2 章圓形 2-1 點、線、圓 2-2 圓心角與圓 周角	地理 第 3 課北美洲 第 4 課中南美洲 歷史 第 3 課普世宗教 的起源與發展 第 4 課近代歐洲 的興起 公民 第 3 課廠商競爭 對市場的影響 第 4 課日常生活 中的分工與交易	第二章： 力與運動 第三章： 功與機械應用 第六章： 地球內部的變動 與地史	視覺 讓資訊「藝」目 瞭「欄」 空間中的雕刻魔 塑 音樂 正義之聲 聞樂起舞 表藝 校本課程-校慶 創意嘉年華 第一次拍電影就 上手 面面俱到表演趣	【童軍】 主題五危機中求 生存 單元一掌握生機 /單元二禍從天 降 主題六世界一家人 單元一永續藍圖 【輔導】 主題二生涯航海 王 單元一生涯大航 道 【家政】 主題三家庭面面 觀 單元二家庭萬花 筒 主題四品味文化 趣 單元一饗宴臺 灣	生科 第五冊關卡 2 產品設計的流程 第五冊關卡 3 認識電與控制的 應用（電子元 件） 資科 第五冊第 2 章從 Scatch 到 Python	健康 單元二 人際新觀點 第 1 章青春情誼 第 2 章我們這一 家 第 3 章雲端停看 聽 單元三 心情點播站 第 1 章釋放壓力 鍋 體育 第六單元 民俗運動 第 1 章扯鈴 螞蟻上樹 第 2 章跳繩 繩力超人 第 3 章拔河 力拔山河	國際視野(1) 趣味科學(1) 機械宇宙(1) 寰宇公明(1)	社團活動(1)	班週會(1)
----------------	------------------------	-------------	--	---	---	---	--	---	--	--	--	--	---------	--------

教學重點

- | | | | | | | | |
|---|--|---|---|---|---|---|---|
| <p>1. 分享〈富春山居圖〉引發學生對本課的學習動機。</p> <p>2. 引導學生分享閱讀《筆記濁水溪》及《11元的鐵道旅行》之選文。</p> <p>3. 請學生分享自己的旅行照片，鼓勵記錄所見所聞。</p> <p>4. 播放一段報導〈加國手語餐廳台灣聽障老闆好羨慕〉影片，讓學生練習換位思考。想一想自己點餐時會用到哪些感官？如果自己聽不到，可以用哪些方式與他人溝通？</p> <p>5. 文意延伸，補充與肢體或身障相關的成語、名言佳句、故事。</p> <p>6. 認識作者王壽來及其作品風格，播放介紹作者的相關影片，加深印象。</p> <p>7. 請學生先回想《論語選》一課中提到的「儒家」思想特色、《論語》一書特色。</p> <p>8. 介紹先秦諸子百家的時代背景。</p> <p>9. 介紹「孟子」的生平事蹟及其文章思想內涵。</p> <p>10. 介紹《孟子》一書的特色。</p> <p>11. 請學生思考這六位歷史人物在患難中發奮圖強的故事可用什麼俗諺或佳句來形容？</p> <p>12. 請學生課前先查找近代國內外創業家奮鬥的故事，並於課堂上與同學分享。</p> | <p>1. 讓學生認識媒體識讀的事實查核概念。</p> <p>2. 能分析及判斷文章內容，了解敘述者的觀點、態度及寫作目的。</p> <p>3. 請學生分享自己的旅行照片，鼓勵記錄所見所聞。</p> <p>4. 播放一段報導〈加國手語餐廳台灣聽障老闆好羨慕〉影片，讓學生練習換位思考。想一想自己點餐時會用到哪些感官？如果自己聽不到，可以用哪些方式與他人溝通？</p> <p>5. 文意延伸，補充與肢體或身障相關的成語、名言佳句、故事。</p> <p>6. 認識作者王壽來及其作品風格，播放介紹作者的相關影片，加深印象。</p> <p>7. 請學生先回想《論語選》一課中提到的「儒家」思想特色、《論語》一書特色。</p> <p>8. 介紹先秦諸子百家的時代背景。</p> <p>9. 介紹「孟子」的生平事蹟及其文章思想內涵。</p> <p>10. 介紹《孟子》一書的特色。</p> <p>11. 請學生思考這六位歷史人物在患難中發奮圖強的故事可用什麼俗諺或佳句來形容？</p> <p>12. 請學生課前先查找近代國內外創業家奮鬥的故事，並於課堂上與同學分享。</p> | <p>1. 介紹相似三角形中，對應高的比 = 對應邊的比、對應面積的比 = 對應邊的平方比。</p> <p>2. 將 2 至 3 項訊息加以整理歸納。</p> <p>3. 能活用所學的字彙與聽力策略。</p> <p>4. 運用所學字詞、句型進行溝通互動。</p> <p>5. 延伸學習至課堂外，運用所學於真實生活情境中。</p> <p>6. 請學生藉由認識齊柏林與其作品「看見台灣」，瞭解台灣之美。</p> <p>7. 運用課本字詞及句型於真實生活情境。</p> <p>8. 能依據代名詞所在位置，向前尋找其所指涉的名詞，並清楚標出其指涉對象。</p> <p>9. 運用所學字詞、句型進行溝通互動。</p> <p>10. 藉由文本，了解付諸行動以保護環境的重要。</p> | <p>地理：</p> <p>1. 認識北美洲的地形分區與特色。</p> <p>2. 了解北美洲各種氣候類型分布及成因。</p> <p>3. 認識北美洲的多元族群與文化。</p> <p>4. 認識北美洲商業性農業的發展與特徵。</p> <p>5. 認識中南美洲的地形特徵、各種氣候類型分布及成因。</p> <p>6. 知道中南美洲的族群組成與文化融合呈現的特色。</p> <p>7. 認識中南美洲的經濟結構、產業轉型發展。</p> <p>8. 明白開發亞馬孫雨林所造成的影響。</p> <p>歷史：</p> <p>1. 了解基督教發展的過程。</p> <p>2. 知道基督教的教義與特色。</p> <p>3. 介紹扇形並說明圓心角為 x 度的扇形面積與扇形弧長的計算方式。</p> <p>4. 了解基督教東西分裂的原因及後來發展。</p> <p>5. 明白伊斯蘭教創立的原由。</p> <p>6. 知道伊斯蘭教的教義與教規。</p> <p>7. 了解伊斯蘭勢力擴張的範圍。</p> <p>8. 認識伊斯蘭世界的商業與文化發展。</p> <p>9. 知道文藝復興起於義大利的背景。</p> <p>10. 知道文藝復興時期的藝術特色。</p> <p>11. 明白宗教改革的背景與歷史過程。</p> <p>12. 知道宗教改革後各位新興教派。</p> <p>公民：</p> | <p>1. 知道對物體施力作功，會造成能量的變化與轉換。</p> <p>2. 知道作功和位能、動能變化的關係。</p> <p>3. 了解槓桿原理是物體受力作用的結果。</p> <p>4. 認識簡單機械的種類，以及利用簡單機械來處理個人生活上的相關問題。</p> <p>5. 認識岩石圈、地球內部構造及板塊構造，進而認識火山與地震。</p> <p>6. 不同主題資訊圖表創作。</p> <p>7. 認識「版面有巧思」。</p> <p>8. 瞭解媒體識讀的重要性。</p> <p>9. 認識雕塑的種類與使用媒材。</p> <p>10. 認識雕塑的五大元素。</p> <p>11. 【雕塑萬象報你知】：瞭解雕塑作品和歷史文化背景的關聯性。</p> <p>12. 教師說明雕塑作品中，藝術家想呈現的象徵意義。</p> <p>13. 瞭解雕塑作品和歷史文化背景的關聯性。</p> <p>14. 教師說明雕塑作品中，藝術家想呈現的象徵意義。</p> <p>15. 教師說明抽象造型雕塑。</p> <p>16. 觀察並思考造型雕塑的創作理念。</p> <p>音樂</p> <p>1. 認識藍調與藍調音階。</p> <p>2. 複習整理之前課程曾學過的音階。</p> | <p>【童軍】</p> <p>1. 危機四伏</p> <p>2. 見「災」出招</p> <p>3. 我們與災害的距離</p> <p>【輔導】</p> <p>帶領學生閱讀珍愛生命楷模故事，自由發表這些人以那些方式關懷他人生命。</p> <p>【家政】</p> <p>1. 教師說明臺灣文化特色</p> <p>2. 認識臺灣各族群飲食文化</p> | <p>【生科】</p> <p>1. 進行闖關任務，請學生拿出習作完成「家電設計構想選擇」。參考上一則闖關任務的調查結果，利用上節課所學的構想選擇法進行分析，選出產品的最佳方案。</p> <p>2. 說明細部設計的意涵：在進入正式量產前，必須經過反覆的設計與修正，以確認產品的外型、所需零件的尺寸、種類與數量、加工及組裝方式。</p> <p>3. 了解網路交友與一般交友的差異及安全注意事項。認識網友見面的安全守則。體認網友見面時自我保護的重要性。</p> <p>4. 評估與思考壓力帶來的健康問題。認識與善用紓壓及抗壓力，以解決與預防生活中健康問題。</p> <p>體育</p> <p>1. 能了解並做到扯鈴的基本技巧與變化動作的要領，並針對困難點加以改善。能與他人組合搭配扯鈴技術，感受團隊合作的意義。</p> <p>2. 明白跳繩對身體發展的重要性。能做到單、雙人基本跳躍技巧與基本跳繩變化。</p> <p>3. 認識拔河運動個人基本握繩法。明白拔河比賽如何進行。學習個人進攻與防守技巧與團隊技術。</p> | <p>健康</p> <p>1. 認識衝突解決的原則。運用不同方法處理人際問題。</p> <p>2. 了解家庭的不同功能。認識促進家庭關係的方法。參與增進家庭關係的活動。了解發生衝突的解決方法。認識家庭暴力及處理方式。</p> <p>3. 了解網路交友與一般交友的差異及安全注意事項。認識網友見面的安全守則。體認網友見面時自我保護的重要性。</p> <p>4. 評估與思考壓力帶來的健康問題。認識與善用紓壓及抗壓力，以解決與預防生活中健康問題。</p> |
|---|--|---|---|---|---|---|---|

			<p>13.請學生課前先查找古代有哪些「死於安樂」的事例，並於課堂上與同學分享。</p> <p>14.請學生根據同學的分享或自己查得的成功典範，從中擇一位，依照孟子所謂「天將降大任於是人也，必先苦其心志，勞其筋骨……曾益其所不能」以二百字左右的字數，分析該人物的是如何「苦其心志」和「勞其筋骨」。1.引導學生自行閱讀一闋詞（即課文內容所載〈自題金山畫像〉及〈定風波〉），理解「詞」的涵義，甚至進一步結合作者創作動機，根據其當時的心理狀態，列舉他做出的反應及結果，剖析文字背後的深意。</p> <p>2.搭配「課文前哨站」，講解「饕餮」一詞的文化淵源，以及衍生出「老饕」等的詞彙涵義，讓同學由此試著就篇名「饕餮」、「時代」預測〈我們的饕餮時代〉之主旨。</p> <p>3.講解第七至十段課文內容，作者以數據彰顯零食對社會大眾健康的影響，各國提出想要解決的策略。</p> <p>4.認識金庸生平及其作品簡介，並透過影音認識作者。引導學生複習修辭中的「對偶」、應用文中的「對聯」特點。</p>	<p>1.認識廠商和其他廠商競爭的方式。</p> <p>2.體認廠商間競爭對消費者的影響。</p> <p>3.反思如何保障消費者的權益。</p> <p>4.了解人們、國家間進行分工和交易的原因。</p> <p>5.從產量和機會成本概念探討如何進行分工。</p> <p>6.體會透過分工與自願交易帶來的好處。</p> <p>7.反思開放外國產品進口可能產生的利與弊。</p>	<p>3.練習用學過的音階創作曲調。</p> <p>4.認識音樂團體U2，聆賞〈無名之街〉，探討政教衝突分裂帶來的傷害。</p> <p>5.認識音樂劇《悲慘世界》及原著小說創作的背景。</p> <p>6.聆賞〈你是否聽見人民的歌聲？〉。</p> <p>7.習奏中音直笛曲〈芬蘭頌〉，並探討失去自治權對於國家民族的影響。</p> <p>8.聆賞〈四海一家〉，並認識創作發行這首歌的動機和背景。</p> <p>9.完成為「友善校園」而發聲的歌曲。</p> <p>10.以同一舞蹈動作，分別搭配〈that that〉與〈Mojito〉兩首節奏不同的歌曲，感受其差異。</p> <p>11.認識音樂與舞蹈的綜合藝術：芭蕾舞劇。</p> <p>12.習唱〈桐花圓舞曲〉。</p> <p>13.習奏〈桐花圓舞曲〉。</p> <p>14.利用先前課程所學，創作屬於「自己的圓舞曲」。</p> <p>15.認識史特拉汶斯基生平、《春之祭》故事內容，並聆賞樂曲。</p> <p>16.認識史特拉汶斯基的《彼得魯什卡》故事內容，並聆賞樂曲。</p> <p>表藝</p> <p>1.能學習表演動作、隊形變化，投入練習。</p> <p>2.認識鏡頭角度（仰角、水平、</p>	<p>試：</p> <p>(1)電阻檢測：引導學生測量可變電阻，觀察了解可變電阻對電路的改變。</p> <p>資料</p> <p>1.觀察範例《計算學期成績》的Scratch程式和對應的Python程式，並思考程式的差異及如何運作。</p> <p>2.觀察範例《累加計算》的Scratch程式和對應的Python程式，並思考程式的差異及如何運作。</p> <p>3.觀察練習題的題目，撰寫《累乘計算》的程式。</p> <p>(1)思考Scratch程式碼如何對應Python程式碼。</p> <p>(2)練習設定累乘總和的變數與初始值。</p> <p>(3)思考撰寫練習題的程式，並使用算術運算符號、串列、for迴圈、input()、int()、range()和print()函式。</p> <p>4.練習習作第2章實作題，撰寫《溫度轉換》的程式。</p> <p>(1)利用問題分析，了解程式的解題步驟。</p> <p>(2)思考撰寫讓使用者輸入華氏溫度的程式，並使用float()和input()函式。</p> <p>(3)思考撰寫轉換為攝氏溫度的程式，並使用算術運算符號。</p> <p>(4)思考撰寫呈現攝氏溫度的程式，並使用print()函式。</p> <p>5.觀察範例《畫正方形》的</p>		
--	--	--	---	--	--	---	--	--

週次	日期	學校行事	課程計畫 內容	部定課程(領域學習課程)(29 節)							彈性學習課程(6)				
				語文		數學(4)	社會 (3)	自然科學 (3)	藝術 (3)	綜合活動 (3)	科技 (2)	健康與體育 (3)	統整性主題/ 專題/議題探 究課程	社團活動與技 藝課程	其他類課程
				國語文(5)	英語文(3)										
				5.進行「謎」之 析字大戰：將學 生異質化分組， 讓每組完成一組 析字謎。提醒學 生謎題要仿課文 概念，以類近體 詩格形式呈現， 謎底必須是眾所 皆知的詞語，各 組完成後，派代 表寫在黑板讓其 他同學猜答。						俯角)。 3.認識常見鏡頭 觀點(主觀鏡 頭、客觀鏡頭、 觀點鏡頭)與攝 影機角度。 4.課堂活動—— 用照片說故事 (故事構思、外 拍)。 5.瞭解攝影機運 動的方式。 6.認識常見的剪 接技巧(連戲剪 接、動作跳接、 交叉剪接、蒙太 奇剪接)。 7.瞭解攝影機運 動的方式。 8.認識常見的剪 接技巧(連戲剪 接、動作跳接、 交叉剪接、蒙太 奇剪接)。 9.課堂活動—— 一起來拍微電 影。 10.認識面具表 演的形式與特 色。 11.認識中性面 具(Neutral Mask)，並嘗 試著以不同的元 素或質感，展現 不同的肢體層 次。 12.讓學生發揮 創意編寫面具角 色的四格漫畫。 13.動手創作半 臉表情面具：利 用塑土、剪成半 臉形狀。		Scratch程式和對 應的Python程 式，並思考程式的 差異及如何運 作。 6.觀察範例《畫 平行排列的正方 形》的Scratch程 式和對應的 Python程式，並 思考程式的差異 及如何運作。 7.觀察範例《你 想畫什麼，我來 畫給你看》的情 境模擬，並思考 程式如何運作。			

週次	日期	學校行事	課程計畫 內容	部定課程(領域學習課程)(29 節)								彈性學習課程(6)			
				語文		數學(4)	社會 (3)	自然科學 (3)	藝術 (3)	綜合活動 (3)	科技 (2)	健康與體育 (3)	統整性主題/ 專題/議題探 究課程	社團活動與技 藝課程	其他類課程
				國語文(5)	英語文(3)										
			評量方式	1.口語表達 2.作業評量 3.學習單 4.應用練習 5.主題寫作 6.紙筆測驗 7.同儕互評 8.課程討論	1.課本及習作 2.提問及討論 3.課堂參與 4.學習態度 5.口說練習 6.合作能力	1.發表 2.小組互動 3.口頭討論 4.上課表現 5.作業繳交 6.學習態度 7.紙筆測驗 8.報告 9.課堂問答 10.實測 11.搜集資料	1.資料蒐集 2.學習單 3.口語評量 4.小組討論 5.紙筆測驗 6.課堂發言	1.口頭評量 2.實作評量 3.紙筆評量	1.學習態度 2.小組合作 3.創作態度 4.實作評量 5.展演表現	1.學習單視學生 手寫及課堂指定 之完成度。 2.學生手做作品 進度、精緻程 度。 3.學生每次課 堂出席率。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	1.課堂觀察 2.口頭回答 3.活動學習單 4.小組討論 5.參與活動 6.實際操作 7.同儕互評 8.技能測驗 9.紙筆測驗			

第二次定期評量

12/8~1/20	1/1(四)中華民國開國紀念日 1/14~16、20(三~五、二) 第三次定期評量 1/20 休業式	單元/主題 名稱	第七課蘇東坡突圍 第八課我們的饕餮時代 第九課射鵰英雄傳—智鬥書生	學新知 Lesson 5 Do You Know Any Animals That Are Color Blind? 品文化 Lesson 6 The Students Here Are Different from the Ones I Know in the US Review III Reading Corner III Fun with Comics	第3章推理證明 與三角形的心 3-1 推理證明 3-2 三角形的心	地理 第5課大洋洲 第6課兩極地區 與全球氣候變遷歷史 第5課多元世界的互動 第6課近代歐洲的變革 公民 第5課貨幣與支付方式的演進 第6課生活中的勞動參與	第三章：功與機械應用 第四章： 探索電的世界 第七章： 太空和地球	視覺 空間中的雕刻魔 塑 生命的肖像 音樂 聞樂起舞 劇中作樂 表藝 面面俱到表演趣 歌聲舞影戲上場	【童軍】 主題六世界一家人 單元一永續藍圖 /單元二交流無國界 【輔導】 主題二生涯航海王 單元一生涯大航道/單元二生涯夢想號 【家政】 主題四品味文化趣 單元一饗宴臺灣/單元二行腳世界	生科 第五冊關卡3 認識電與控制的應用（電子元件） 資科 第五冊第2章從Scratch到Python	健康 單元三 心情點播站 第1章釋放壓力 鍋 第2章EQ 「心」世界 第3章守住珍貴生命 第4章休閒 「心」生活 體育 單元七 球類進階 第1章籃球 防守與急攻 第2章棒球 固若金湯 第3章足球 足智多謀	國際視野(1) 趣味科學(1) 機械宇宙(1) 寰宇公明(1)	社團活動(1)	班週會(1)
-----------	---	-------------	---	---	--	--	---	---	--	--	--	--	---------	--------

教學重點

1.讓學生藉由閱讀獲取有關動物眼睛的科普新知。	1.認識什麼是「證明」。	地理：	1.了解導體與絕緣體的區別。	視覺	【童軍】	生科	健康
2.運用視覺化技巧，將文本內容圖像化。	2.介紹幾何證明，並了解在幾何證明的寫作過程中，將「題目所給的條件」、「要說明的結論」與「推導或說明的過程」寫成已知、求證、證明的形式。	1.認識三大島群的自然環境、現代經濟發展。	2.了解電壓、電流與電阻的意義。	1.【藝術玩咖let's go】：鋁線創作。	目前世界各國的生活實況與世界永續發展目標，兩者之間有些什麼關聯嗎？運用數據先幫助大家了解一下世界各國的生活實況，再讓我們想想看各國亟需面對的永續發展目標吧！	1.鉗接電路實作：創意手燈。(1)引導學生依規劃開始進行鉗接實作。教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議，並提醒學生做好安全措施。(2)提醒學生於必要處利用三用電表測試開關是否正常、電路是否導通。(3)成果發表。※本闖關可於課堂講解後讓學生利用時間進行作業，再於課堂中進行鉗接實作。	1.認識與善用紓壓及抗壓能力，以解決與預防生活中健康問題。持續地執行調適壓力、促進心理健康的方法。
3.運用所學字詞、句型於真實生活中，進行溝通互動。	3.認識何謂南島語族與其分布範圍。	2.認識紐西蘭的自然環境、產業發展。	3.介紹宇宙、太陽系。	2.引導學生從席德進的自畫像，連結對自己的樣貌之認識。	【輔導】請試著幫自己找到讀書伙伴，彼此能夠共同討論與學習，並且在對方疲憊時給予支持與鼓勵，幫助他重新找回讀書的動力後繼續前進吧！	2.認識與善用情緒調適技能，以解決與預防生活中健康問題。持續地執行情緒調適、促進心理健康的方法。	
4.延伸學習至課堂外，豐富個人知識。	4.認識澳洲的自然環境、產業發展。	4.認識大洋洲在國際上的戰略與競合。	4.欣賞林布蘭、梵谷、畢卡索三位大師的自畫頭像系列畫作，理解畫作如何呈現藝術家心境的轉折。	【家政】	規範：以製作「桌上型電動清潔機」為主題練習如何應用更多、更複雜的電子電路（參考主題1任務緣起與說明）。	3.運用自我調適技能以預防自我傷害與促進心理健康。提升堅守珍愛生命的態度與價值觀。	
5.讓學生認識中西方學校教育文化異同之處。	5.認識北極地區的自然環境。	5.知道大洋洲在國際上的戰略與競合。	5.認識霍克尼與劉其偉兩位畫家如何將自己的經歷與關懷，呈現於自畫像創作。	3.繪製設計草圖：	1.了解並執行不同時機所使用的防守動作、步伐。認識防守並能根據比賽情況切換角色與站位。認識進攻多打少的走位及戰術並於比賽中實際運用。		
6.能區分事實與意見，了解作者撰文立場。	6.認識南極地區的自然環境。	6.認識北極地區的自然環境。	6.引導學生藉由「我的印象圈」之不同角度的文字與圖像表述，探索自我形象。	2.(1)引導學生繪製出清潔機草圖，並標示清掃的運動方式以及簡單的電路設計圖（參考主題7繪製設計草圖）。	2.認識棒球運動的起源。能遵守球場上安全規則及遊戲規則。能透過練習經驗了解到如何運用更順暢的動力鍊來進行傳接球。		
7.運用所學字詞、句型進行溝通互動。	7.了解多國競爭奪北極地區的原因。	7.知道南極地區的獨特地理條件與科學研究發展。	7.可運用不同媒材或繪畫風格，創作一幅〈……的我〉的自畫像習作。	2.(2)教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。	3.認識足球常運用到的基本技巧、最快推進的方式、傳球品質的好壞，並學習傳球技巧與判斷最適合接應傳球的位置。		
8.延伸學習至課堂外，豐富個人知識。	8.了解氣候變遷與全球氣候變遷的影響。	8.認識氣候變遷與全球氣候變遷的影響。	8.藉由課本畫作〈平安春信圖〉與〈宮女〉，引導學生理解肖像畫的功能與畫家創作意涵及構圖巧思。	2.(3)提醒進度較慢的學生運用課餘時間完成設計草圖繪製。			
	歷史：		9.鑑賞卡莎特、惠斯特、高更與高爾基筆下的「母親」肖像畫作，擴充對人物主題的藝術表現形式。	4.電路設計：			
	1.了解十五世紀歐洲人向海外擴張的背景。		10.選擇一張有特殊意義的人物老照片，進行「看照片畫肖像」創作活動。	(1)本書提供三種簡單電路概念提供給教師參考，教師可依據教學狀況進行選擇或是修改（參考主題9電路設計）。			
	2.知道葡萄牙人向東航行的原因與影響。		11.鑑賞卡蘿的〈家族樹〉與其他自畫像作品，以及影像裝置藝術家陳順築的	(2)可引導學生利用模擬軟體繪製、測試。			
	3.明白西班牙人向西探險的原因與影響。						
	4.知道歐洲人殖民對美洲原住民的影響。						
	5.了解歐洲殖民經濟對世界的影響。						
	6.明白英國人殖民對澳洲原住民的影響。						
	7.認識東南亞與南亞的地理位置及貿易網絡的形成。						
	8.了解荷蘭聯合東印度公司對東南亞的殖民活動。						
	9.知道蒙兀兒帝國在印度的統治。						

				<p>半徑與三角形周長之乘積的一半。</p> <p>10. 說明三角形的重心到三頂點的連線，將此三角形面積三等分。</p> <p>10. 了解英屬東印度公司對南亞的殖民活動。</p> <p>11. 明白科學革命的背景與重要人物及其成就。</p> <p>12. 了解啟蒙運動的時代背景與代表人物的理論。</p> <p>13. 了解啟蒙思想家的主張對後世的影響。</p> <p>14. 了解英國率先發展工業革命的原因、發展與影響。</p> <p>公民：</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. 覺察貨幣演進對人類生活的影響。 2. 反思多元支付方式的便利與風險。 3. 認識外匯買賣與使用時機。 4. 理解勞動參與的意義與重要性。 5. 反思需要立法保障公平市場勞動參與的原因。 	<p>〈家族黑盒子〉系列作品。</p> <p>12. 鼓勵運用多元媒材，進行「我的家族記憶」作品計畫。</p> <p>音樂</p> <p>1. 認識世界舞蹈音樂：佛朗明哥(Flamenco)、踢踏舞(Irish Step Dance)。認識世界舞蹈音樂：森巴(Samba)、探戈(Tango)。完成課末活動：遨遊世界舞蹈音樂。</p> <p>2. 介紹音樂與戲劇之間各種連結。</p> <p>3. 介紹歌劇的由來及特色，並認識各音域著名角色。</p> <p>4. 習奏〈哈巴奈拉舞曲〉，透過歌曲體驗並呈現該舞曲之風格。介紹浦契尼生平。</p> <p>5. 認識《杜蘭朵公主》創作背景及著名歌曲。介紹音樂劇的由來及音樂劇特色，並討論不同地區音樂劇之差異。</p> <p>6. 介紹音樂劇《木蘭少女》及其著名歌曲。習唱〈Don't cry for me, Argentina〉，透過歌曲內容反思人權的重要並能進而尊重他人。</p> <p>表藝</p> <p>1. 完成創作半臉表情面具：上壓克力顏料、上鬆緊帶。</p> <p>2. 創造並同理面具角色的生活圈與生命故事。認識面具表演的秘訣。</p> <p>3. 排練並呈現一</p>	<p>5. 製作：</p> <p>(1) 簡單複習挑戰2、3工具使用相關內容，喚起舊經驗，並提醒安全注意事項。</p> <p>(2) 發放材料，引導學生構思製作步驟，提醒加工流程注意事項。</p> <p>(3) 進行材料加工與電路鋸接(參考主題11規劃與執行)。</p> <p>(4) 教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。</p> <p>6. 製作：</p> <p>(1) 進行材料加工與電路鋸接(參考主題11規劃與執行)。</p> <p>(2) 教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。</p> <p>7. 製作：</p> <p>(1) 進行材料加工與電路鋸接(參考主題11規劃與執行)。</p> <p>(2) 教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。</p> <p>資料</p> <p>1. 觀察範例《你想畫什麼，我來畫給你看》的情境模擬，並思考程式如何運作。</p> <p>2. 練習習作第2章是非題、檢討習作第2章選擇題。</p> <p>3. 介紹電腦網路的意涵。</p> <p>4. 介紹網路的主要功能。</p> <p>(1) 說明傳遞訊息及資料，並以Google Gmail舉例說明。</p> <p>(2) 說明資料共享，並以Google雲端硬碟舉例說明。</p> <p>(3) 說明瀏覽網路資源，並以</p>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

						<p>個「喜劇」的半臉表情面具小品。</p> <p>4.引導學生認識歌舞劇的演出形式。</p> <p>5.認識歌舞劇的文化背景及基本類型。</p> <p>6.認識「四大音樂劇」，並欣賞其經典片段。</p> <p>7.欣賞不同類型的歌舞劇，體會表達情感的方式。</p> <p>8.認識歌舞劇的組成元素：舞蹈、劇本、歌曲。</p> <p>9.從問答討論的過程中，培養學生積極、主動的學習態度。</p> <p>10.認識歌舞劇的組成元素：舞蹈、劇本、歌曲。</p> <p>11.讓學生體驗並創作歌舞劇的舞蹈組成元素。讓學生體驗歌舞劇的演戲、說話方式。</p> <p>12.各組分工討論並改編創作劇本、歌曲。</p> <p>13.請各組將自行創作的歌舞劇元素組合在一起。請各組發揮團隊精神，共同完成一齣歌舞劇。</p>	<p>Google Chrome 瀏覽器舉例說明。</p> <p>5.介紹網際網路通訊協定的由來。</p> <p>(1)說明在 1970 年代美國國防部的 ARPAnet 為了軍事上資料傳遞，開創網際網路。</p> <p>(2)說明在 1974 年由羅伯特·卡恩和文頓·瑟夫提出使用傳輸控制協定／網際網路協定，並成為目前網際網路主要的通信協定。</p> <p>6.介紹網域名稱的意涵。</p> <p>(1)說明網域名稱的組成結構，包含主機名稱、機構名稱、機構類別和地理名稱。</p> <p>(2)說明網域名稱伺服器，並以原住民族委員會和國家教育研究院舉例說明。</p> <p>7.介紹全球資源定位器的意涵。</p> <p>(1)說明網址的組成結構，包含通訊協定、網域名稱、埠位址和路徑檔名。</p> <p>(2)說明常用的通訊協定與網路服務對照表。</p> <p>8.介紹網路服務的概念。</p> <p>(1)說明狹義的網路服務的意涵，包含 ISP 及其提供的服務。</p> <p>(2)說明廣義的網路服務的意涵，包含 ICP 及其提供的服務。</p> <p>9.介紹教育內容的網路服務，並以教育部因材網、臺北市酷課雲、均一教育平臺和學習吧舉例說明。</p> <p>10.介紹日常生活</p>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

週次	日期	學校行事	課程計畫 內容	部定課程(領域學習課程)(29 節)								彈性學習課程(6)			
				語文		數學(4)	社會 (3)	自然科學 (3)	藝術 (3)	綜合活動 (3)	科技 (2)	健康與體育 (3)	統整性主題/ 專題/議題探 究課程	社團活動與技 藝課程	其他類課程
				國語文(5)	英語文(3)										
第三次定期評量															

註 1：節數安排請符合十二年國教課綱規定。

註 2：各項課程之節數進度，各校可視實際開課節數調整及合併欄位。

註 3：彈性學習課程欄位填寫課程主軸名稱及單元/主題名稱。

註 4：有關週次、日期及學校行事請依本局行事簡曆自行填入。

註 5：108 課綱課程設計應適切融入性別平等、人權、環境、海洋、品德、生命、法治、科技、資訊、能源、安全、防災、家庭教育、生涯規劃、多元文化、閱讀素養、戶外教育、國際教育、原住民族教育等議題，必要時由學校於訂課程中進行規劃。

註 6：性別平等教育、性侵害犯罪防治、家庭教育、家暴防治、環境教育、反毒影片教學、交通安全教育……等具法定授課時數或節數之議題說明（含註 5 之議題融入規劃）：

編號	法定授課時數或節數之議題	領域別、彈性學習課程及其他時段	週次	時數/節數	備註
1	性別平等教育	班週會、藝術領域、健體領域 (健康教育)、英語領域、國文領域	1. 5. 10、11、14. 17	18	每學期除應融入課程外，每學期應實施性別平等教育相關課程或活動至少 4 小時。
2	性侵害犯罪防治	班週會	2. 13	2	每學期至少 2 小時。
3	家庭教育	國文領域	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	35	每學年在正式課程外實施 4 小時以上

		正式課程以外之導師時間(早修)、班親會		2	
4	家庭暴力防治	班週會	4.11	2	每學年應有 4 小時以上
5	全民國防教育	班週會	9	1	以融入或安排於學校活動實施
6	環境教育	國文領域 班週會、藝術領域（視覺藝術）、自然領域	1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 15, 16, 21 7.18	60 4	每年 4 小時以上
7	交通安全教育	班週會	3.15	2	每學期至少 2 小時以上
8	反毒影片教學	班週會、健康教育	6	1	1 堂課以上
9	性剝削防治教育	輔導	15	1	每學年辦理宣導或課程
10	動物保護與福利	班週會	7	1	每學期至少 1 場
11	空氣品質防護宣導	週一升旗	3.7.11.15.	4	每學年度融入課程教學，並於開學後 1 個月內至少辦理 1 場宣導活動。
12	臺灣母語日	每週一升旗		1	每週選擇一上課日
13	全國法規資料庫法治教材	公民 班週會	13 12	2	每學年度安排國中八年級學生實施 3 小時融入式教學
14	性教育(含愛滋防治)	班週會	8	1	每學年至少 1 小時

◎表格不敷使用請自行增列

註 7：彈性學習課程之特殊需求領域課程納入特殊教育課程計畫(表 5)撰寫，此處不需填寫。

表 3-2 114 學年度臺中市立公明國民中學九年級第二學期學校課程計畫進度總表

週次：以 20 週為原則

製表日期：114 年 6 月 11 日

週次	日期	學校行事	課程計畫內容	部定課程(領域學習課程)(29 節)								彈性學習課程(6)			
				數學(4)	社會(3)	自然科學(3)	藝術(3)	綜合活動(3)	科技(2)	健康與體育(3)	統整性主題/專題/議題探究課程	社團活動與技藝課程	其他類課程		
			1/21(三)寒假開始 1/21-1/23 補行上課 2/1(日)114 學年度第 2 學期開始 2/10(二)寒假結束 2/11(三)114 學年度第二學期開學日 2/11-2/13 調整放假 2/16(一)除夕 2/17-19(二-四)春節 2/23~2/28 友善校園週 2/27(五)和平紀念日調整放假 2/28(六)和平紀念日 3/24-3/27(二-五)第一次定期評量 4/3(五)兒童節調整放假	第一課元曲選 第二課石滬 第三課人不可以無癖 Lesson 1 A Firefighter's Job Means A Lot to us, Doesn't It? 愛臺灣學新知 Lesson 2 Taiwanese Products Are Too Good to Miss Review I	談議題 Lesson 1 A Firefighter's Job Means A Lot to us, Doesn't It? 愛臺灣學新知 Lesson 2 Taiwanese Products Are Too Good to Miss Review I	第 1 章二次函數 1-1 基本二次函數圖形 1-2 二次函數圖形與最大值、最小值 第 2 章統計與機率 2-1 四分位數與盒狀圖	地理 第 1 課 臺灣的地名文化 歷史 第 1 課 現代國家的建立 第 2 課 帝國主義與第一次世界大戰 公民 第三單元 全球社會的公民 第 1 課 科技發展與智慧財產 第 2 課 社群網路與媒體識讀	第一章： 電流與生活 第三章： 複雜多變的天氣	視覺 統整(藝術與科技的漫遊) 新媒體的藝術舞臺 創意職涯探未來 校本課程 祈願藝術-會考包粽 音樂 統整(藝術與科技的漫遊) 第 1 課：奇幻 E 想的音樂世界 「聲」歷其境 表演 統整(表演) 科技 X 表演藝術=？ 開啟對話的劇場	【童軍】 主題三旅行應援團 單元 1 旅遊維納斯/單元 2 旅行圓夢園 【輔導】 主題五航向未來 單元 1 生涯交叉口/單元 2 生涯大企畫 【家政】 主題一好好過生活 單元 1 感，身邊的美好/單元 2 始，一起變美好	生科 第六冊 關卡 4 認識電與控制的應用(控制邏輯系統) 第六冊 關卡 5 電子科技產業的發展 資科 第六冊第 4 章資料處理概念與方法	健康單元一 社區網絡拼圖 第 1 章社區放大鏡 第 2 章社區健康營造力 單元二 翻轉護地球 第 1 章環境大挑戰 體育 單元四 來自心靈的聲音瑜珈 第 1 章瑜珈 愉佳 單元五 武林高手 第 1 章防身術 臨陣脫逃 第 2 章跆拳道 拳霸一方 第 3 章你、我來練武功	國際視野(1) 趣味科學(1) 機械宇宙(1) 寰宇公明(1)	社團活動(1)	班週會(1)

教學重點

1.介紹元曲特色：元曲由詞演變而來，風格逐漸走入民間，與宋詞的含蓄委婉不同，元曲大多不避俚俗。	1.理解消防人員職業內容，以及其家庭關係。	1.認識二次函數，並求得函數值。	地理：	1.觀察電流的熱效應現象。	視覺	【童軍】	生科	健康		
2.元曲與宋詞一樣，都是照譜填入詞，只是元曲更多了「襯字」可運用。	2.學習防災相關知識與字詞。	2.繪製 $y=ax^2$ 的二次函數圖形，並藉由圖形的觀察，了解 $y=ax^2$ 的二次函數圖形均為拋物線，並能比較圖形的各種特性。	1.認識臺灣的命名由來	2.了解電能與熱能的轉換。	1.「數位媒體」改變了人們的溝通與思維。	1.簡介生活中的控制邏輯系統（可以照明控制為例）。	1.學習評估社區安全潛在危機的方法。理解社區安全相關守則與法令。運用健康知識、法令、人力各項資源，擬定社區安全行動策略。			
3.漢賦、唐詩、宋詞、元曲並稱為「四大韻文」。	3.學習閱讀策略-辨識支持細節(Identifying Supporting Details)。	3.了解聚落的命名與環境、族群文化的關係	3.正確使用家庭電器的電源。	2.介紹三種不同的XR (AR、VR和MR)。	2.介紹生活中的控制邏輯系統的應用—物聯網。	2.介紹生活中的控制邏輯系統的應用—物聯網。	2.(1)定義：透過資訊科技的技術，讓原本獨立運作的科技產品連結至網際網路，進而對機器、裝置或人員達到資料蒐集、定位、遠端遙控等目的。	2.理解社區健康營造定義與流程。運用健康知識與各項資源，擬定社區健康營造行動策略。主動並公開表明對社區健康的觀點與立場。		
4.練習：分享討論，關鍵字判讀。	4.學習相關句型：·附加問句。·both ... and ... ·not only ... but also ... ·either ... or... ·neither... nor...	4.了解地名與地方行銷的關係歷史：	4.能知道確保家庭用電安全的基本方法。	3.新媒體藝術屬性中的「遊戲性」、「互動性」、「跨領域」，打破時間與空間的限制，讓觀賞者有更多機會參與創作。	3.【輔導】學生透過高校生活想像與拼貼，對未來高校生活做進一步的規劃與探索。	3.【家政】一家人生活在一起，總是會讓自己感受到歸屬與安心。我在家時，最常待的空間是哪裡呢？它比較像是什麼樣子？	3.(1)教師可多分享物聯網的產品案例，例如：智慧型路燈監控系統。	3.分析人類的各項行為與科技發展對自然環境的危害。體認臺灣各項重要環境汙染問題，並願意負起維護環境的責任。		
5.可請學生簡短發表，比較〈沉醉東風・漁父詞〉與〈天淨沙・秋思〉聽起來感覺有何不同。	5.認識各類台灣品牌。	5.描繪 $y=a(x-h)^2$ 的二次函數圖形，並藉由圖形的比較，了解其圖形可由 $y=ax^2$ 的圖形左右平移而得。	5.藉由鋅銅電池的實驗了解廣義的氧化還原定義。	4.遊走在交錯座標的虛擬實境。透過虛擬建構的維度想像，觀眾擁有掌控視覺載體的主動性。	4.【微控制器】(1)認識 Micro:bit 與 Arduino Uno 的功能。	4.3.介紹常見的微控制器：(1)認識 Micro:bit 與 Arduino Uno 的功能。	4.1.學會自我身體檢視，確保正確的練習情境。確實執行基礎、進階瑜珈動作。學會運動後自我放鬆的重要性。透過自我練習計畫提升身心素質。			
6.介紹藉地景抒懷的詩作之概念及特色，補充相關創作。	6.認識台灣品牌在各領域的貢獻。	6.了解 $y=a(x-h)^2+k$ 的二次函數圖形均為拋物線，並能比較圖形的各種特性。	6.明白拿破崙崛起至落敗的過程	5.把時間放進鏡頭裡—錄像藝術。	4.2.認識 Micro:bit 與 Arduino 雖然是不同的微控制器，也利用不同的程式，但表達的意思和呈現出來的動作結果可以是一樣的。	4.2.認識 Micro:bit 與 Arduino 雖然是不同的微控制器，也利用不同的程式，但表達的意思和呈現出來的動作結果可以是一樣的。	4.2.了解防身術的原意。知道有效攻擊及防守位置為何處。了解不同危險情境中的自我保護方法。能作出閃避危險後加以反擊的連貫動作。			
7.介紹課文前哨站、題解。	7.學習閱讀策略-辨識主旨(Identifying the Main Idea)。	7.了解 $y=a(x-h)^2+k$ 的二次函數圖形均為拋物線，並能比較圖形的各種特性。	7.知道維也納會議的影響	6.轉動機械的交響樂—動力藝術。	4.3.接續進行闖關任務，並完成公仔燈與習作。	4.3.接續進行闖關任務，並完成公仔燈與習作。	4.3.認識跆拳道運動的器材。認識跆拳道運動的比賽規則轉變。能完整協調身體力量來完成踢擊動作。相互合作的班級氣氛。			
8.介紹作者生平及著作，了解作者與澎湖的關係。	8.觀察二次函數的圖形，其頂點就是圖形的最高點或最低點。	8.了解拉丁美洲諸國、德意志帝國、義大利王國的建國過程	7.了解民族主義的內涵	7.在城市裡的動態雕塑—新媒體公共藝術。	5.讓學生認識自己與未來規畫，並可認識視覺藝術相關升學領域及管道。	5.讓學生認識自己與未來規畫，並可認識視覺藝術相關升學領域及管道。	5.接續進行闖關任務，並完成公仔燈與習作。			
9.文章段落分析及不同角度詮釋，引導學生體會不同個體於面對同一情境時，因身分差異而迥異的心聲。	9.利用中位數的概念來引入四分位數。	9.了解帝國主義對亞洲、非洲、拉丁美洲的侵略	8.了解拉丁美洲諸國、德意志帝國、義大利王國的建國過程	8.新冠肺炎疫情之下的名畫舞臺。	6.先帶學生觀察日常生活所接觸到的視覺相關物品，並描述出來。	6.先帶學生觀察日常生活所接觸到的視覺相關物品，並描述出來。	6.接續進行闖關任務，並完成公仔燈與習作。			
10.可使學生簡短發表對於澎湖的印象，也可請去過澎湖遊覽的學生介紹遊歷的景點。	10.計算資料中的第m四分位數。	10.了解第一次世界大戰的背景	9.認識氣團與鋒面的性質	9.藝術玩咖 Let's GO—用IG玩創意。	7.透過藝術創作表達祝福的情感與考取理想學校的期望	7.透過藝術創作表達祝福的情感與考取理想學校的期望	7.接續進行闖關任務，並完成公仔燈與習作。			
11.課文前哨站：請學生分享曾閱讀的《幽夢影》文句。並說明《幽夢影》內容及特色。	11.利用資料中的最小數值、第1四分位數、中位數、第3四分位數與最大數值繪製成盒狀圖。	11.明白第一次世界大戰的過程及其影響	10.認識氣團與鋒面的天氣型態	10.讓學生認識自己與未來規畫，並可認識視覺藝術相關升學領域及管道。	8.介紹音樂與電腦科技之間的連結。	8.介紹音樂與電腦科技之間的連結。	8.接續進行闖關任務，並完成公仔燈與習作。			
12.題旨討論：請學生討論「人不可以無癖」的意義，以及學生對此題目的想	12.介紹全距的定義，並求出全距。	12.明白巴黎和會的內容與影響	11.了解臺灣的氣候。	11.先帶學生觀察日常生活所接觸到的視覺相關物品，並描述出來。	9.提醒學生組裝前務必確認程式已燒錄。	9.提醒學生組裝前務必確認程式已燒錄。	9.接續進行闖關任務，並完成公仔燈與習作。			
		13.明白國際聯盟成立的主旨與衰弱的原因	12.由於地球自轉的關係會造成高、低氣壓空氣的旋轉的旋轉。	12.透過藝術創作表達祝福的情感與考取理想學校的期望	10.成果發表。	10.成果發表。	10.接續進行闖關任務，並完成公仔燈與習作。			
		14.了解科技發展如何影響人類生活。	13.認識臺灣的氣候。	13.認識常見的天氣現象。	11.接續進行闖關任務，並完成公仔燈與習作。	11.接續進行闖關任務，並完成公仔燈與習作。	11.接續進行闖關任務，並完成公仔燈與習作。			
		15.認識保障智慧財產權之目的。	14.認識臺灣的氣候。	14.認識常見的天氣現象。	12.透過藝術創作表達祝福的情感與考取理想學校的期望	12.透過藝術創作表達祝福的情感與考取理想學校的期望	12.透過藝術創作表達祝福的情感與考取理想學校的期望			
		16.體認合理使用他人著作的重要性。	15.認識臺灣的氣候。	15.認識常見的天氣現象。	13.介紹音樂與電腦科技之間的連結。	13.介紹音樂與電腦科技之間的連結。	13.接續進行闖關任務，並完成公仔燈與習作。			
				16.由於地球自轉的關係會造成高、低氣壓空氣的旋轉的旋轉。	14.介紹電子設備	14.介紹電子設備	14.接續進行闖關任務，並完成公仔燈與習作。			

				<p>法。</p> <p>13.作者介紹： 分享作者楊俊毓先生的生平及成就。</p>	<p>5.明白侵害著作權須負的法律責任。</p> <p>6.理解媒體與社群網路的公共角色</p> <p>7.察覺媒體與社群網路帶來的影響</p> <p>8.探討閱聽人如何培養媒體識讀能力</p>	<p>3.明白侵害著作權須負的法律責任。</p> <p>4.了解二十世紀電子音樂在藝術音樂作曲的應用。</p> <p>5.介紹美秀集團及其理念。</p> <p>6.介紹未來樂器及認識其操作方式。</p> <p>7.介紹新媒體藝術的定義。</p> <p>8.介紹作品〈白靄林〉、〈LLAP〉、〈萬里〉及其創作理念。</p> <p>9.認識電影聲音的種類。</p> <p>10.認識擬音。</p> <p>11.認識電影音樂的功能。</p> <p>12.認識電影音樂的演變。</p> <p>認識電影音樂的類型（一）。</p> <p>表藝</p> <p>1.認識現今科技在表演藝術作品的影響力。</p> <p>2.學習欣賞科技結合藝術的多元表演藝術作品。</p> <p>認識機器人與人類共舞的表演形式。</p> <p>3.學習運用肢體展現主控與被控的流動方式。</p> <p>4.認識全息投影、VR、AR、MR 等操作技術。</p> <p>5.發揮想像設計一間結合多元情境的「未來教室」。</p>	<p>已燒錄。</p> <p>(3)成果發表。</p> <p>6.說明電子產品製作及使用過程中，對自然環境可能造成的影响，例如：戴奧辛和金屬廢液，教師可多加引導學生思考如何從積極面免除電子廢棄物的方法（可搭配課本舉例或上網搜尋相關影片）。</p> <p>資料</p> <p>1.介紹資料的意義與概念。</p> <p>2.介紹數值資料與非數值資料，並認識兩者的資料處理方式。</p> <p>3.介紹資料處理工具—Google 試算表。</p> <p>(1)練習登入 Google 試算表。</p> <p>(2)練習將範例檔上傳至試算表。</p> <p>(3)練習將範例檔依學號進行資料排序。</p> <p>(4)認識資料排序結果的特性。</p> <p>4.利用 Google 試算表，製作《地理分布圖》範例。</p> <p>(1)透過範例說明，思考如何呈現資料處理後的統計圖。</p> <p>(2)練習將範例檔上傳至試算表。</p> <p>(3)練習整理資料，隱藏不需要的儲存格。</p> <p>(4)練習使用試算表的圖表功能，以及了解地理分布圖的細項設定。</p> <p>(5)認識地理分布圖結果的特性。</p> <p>5.介紹折線圖的意涵。</p> <p>6.利用 Google 試算表，製作《折線圖》範例。</p>		
--	--	--	--	--	---	--	---	--	--

週次	日期	學校行事	課程計畫 內容	部定課程(領域學習課程)(29 節)								彈性學習課程(6)			
				語文		數學(4)	社會 (3)	自然科學 (3)	藝術 (3)	綜合活動 (3)	科技 (2)	健康與體育 (3)	統整性主題/ 專題/議題探 究課程	社團活動與技 藝課程	其他類課程
				國語文(5)	英語文(3)										

週次	日期	學校行事	課程計畫 內容	部定課程(領域學習課程)(29 節)								彈性學習課程(6)			
				語文		數學(4)	社會 (3)	自然科學 (3)	藝術 (3)	綜合活動 (3)	科技 (2)	健康與體育 (3)	統整性主題/ 專題/議題探 究課程	社團活動與技 藝課程	其他類課程
				國語文(5)	英語文(3)										
4/6~5/22			單元/主題 名稱	第四課鄒忌諷齊王納諫 第五課永不滿足，長保傻勁——賈伯斯的人生三堂課 第六課羅密歐與茱麗葉樓臺會 總複習	看世界品文化 Lesson 3 People Around the World Have Been Amazed by Moai 說故事 Lesson 4 I Will Remember Everything We Did Together Review II Fun with Comics	第 2 章統計與機率 2-2 機率 第 3 章立體圖形 3-1 角柱與圓柱 3-2 角錐與圓錐	地理 第 2 課 臺灣的農業與食品安全歷史 第 3 課 戰間期與第二次世界大戰 第 4 課 戰後世界的局勢 公民 第 3 課 全球化的地球村 第 4 課 國際社會的參與	第二章：生活中的電與磁 第四章：全球氣候與環境變遷 第 3 課 戰間期與第二次世界大戰 第 4 課 戰後世界的局勢 公民 第 3 課 全球化的地球村 第 4 課 國際社會的參與	視覺 校本課程 祈願藝術-會考 包粽 創意職涯探未來 像不像想一想 音樂 聲歷其境 弦外之音-探索音樂的新境界 表藝 開啟對話的劇場 跟著世界來跳舞	【童軍】 主題三旅行應援團 單元 2 旅行圓夢園 主題四童行天下 單元 1 寶球全視界 【輔導】 主題五航向未來 單元 2 生涯大企劃 主題六生命齊步走 單元 1 成長進化史 主題六生命齊步走 單元 2 薪傳雙響砲 【家政】 主題一好好過生活 單元 2 一起變美好 主題二我的家家經 單元 1 家庭一線牽	生科 第六冊關卡 5 電子科技產業的發展 單元 2 旅行圓夢園 第六冊統整專題製作創意清掃機器人 資料 第六冊第 4 章資料處理概念與方法 第六冊第 6 章資訊產業與人類社會	健康 單元二 翻轉護地球 第 1 章環境大挑戰 第 2 章綠活行動家 單元三 健康人生逗陣行 第 1 章美妙新生命 體育 單元五 武林高手 第 3 章你、我來練武功 單元六 翻轉人生 第 1 章飛盤割破天際 第 2 章自行車轉動騎跡 單元七 球類進階 第 1 章足球胸有成足	國際視野(1) 趣味科學(1) 機械宇宙(1) 寰宇公明(1)	社團活動(1)	班週會(1)

教學重點	<p>1.請同學翻閱《戰國策》，每組報告一則與齊國有關的小故事。</p> <p>2.介紹《戰國策》特色：主要記錄戰國策士謀臣的言談活動，善用譬喻說理。</p> <p>3.透過主角的言行舉止觀察其心理活動。</p> <p>4.由親身經歷類推到朝政，並用以小喻大的方式諫言。</p> <p>5.排比修辭特色與用法。</p> <p>6.透過主角的言行舉止觀察其心理活動。</p> <p>7.由親身經歷類推到朝政，並用以小喻大的方式諫言。</p> <p>8.層遞修辭特色與用法。</p> <p>9.練習：課本應用練習「圖文閱讀」。</p> <p>10.講述賈伯斯的生平經歷及成就。</p> <p>11.文本探究：</p> <p>12.以賈伯斯自身的三個故事為主軸，分享如何突破困境，以及從中所體悟的道理。請學生思考「永不滿足，長保優勁」的涵義。</p> <p>13.注釋及字詞教學，進行形音義比較。</p> <p>14.請學生討論面對逆境時，可以學習賈伯斯的什麼精神。</p> <p>15.播放莎翁名劇「羅密歐與茱麗葉」相關影片。</p> <p>16.請學生查找並分享羅密歐與茱麗葉的故事。</p> <p>17.介紹作家莎士比亞的劇本特</p>	<p>1.認識世界文化遺址。</p> <p>2.認識復活島以及摩艾石像相關知識與字詞。</p> <p>3.學習使用心智圖(Mind Map)的閱讀策略。</p> <p>4.計算取球的機率。</p> <p>5.說明樹狀圖的呈現方式。</p> <p>6.練習畫出樹狀圖來求機率。</p> <p>7.計算服裝搭配的機率。</p> <p>8.說明同時投擲兩顆骰子會出現的情形。</p> <p>9.計算投擲兩顆骰子的機率。</p> <p>10.利用樹狀圖，作應用題型的練習。</p> <p>11.了解正方體與長方體，並辨認其展開圖。</p> <p>12.利用長方體檢驗兩個平面的垂直與平行。</p> <p>13.利用長方體判別直線與平面的垂直。</p> <p>14.利用直線與平面垂直的性質，作應用題型的練習。</p> <p>15.了解直角柱與斜角柱的定義。</p> <p>16.觀察並歸納出正n角柱的頂點、面與稜邊的數量關係。</p> <p>17.觀察並歸納出正n角柱的頂點、面與稜邊的數量關係。</p> <p>18.計算角柱的體積與表面積。</p> <p>19.了解圓柱的定義及其展開圖。</p> <p>20.計算圓柱的體積與表面積。</p> <p>21.將複合立體圖形分解為基本立體圖形，並計算複合立體圖形的體積與表面積。</p> <p>22.了解角錐的定義。</p> <p>23.觀察並歸納出</p>	<p>地理：</p> <p>1.了解農業生產與環境、農產運銷的關連。</p> <p>2.認識臺灣飲食文化的特色</p> <p>3.由地理角度看食安問題的成因</p> <p>4.思考解決食安問題的策略</p> <p>5.了解蘇聯共產政權的發展。</p> <p>6.知道經濟大恐慌爆發的原因及其影響。</p> <p>7.了解義大利、德國極權政治興起的背景與發展。</p> <p>8.知道第二次世界大戰爆發的背景、過程與結果。</p> <p>9.了解聯合國成立的背景。</p> <p>10.了解冷戰局勢形成的原因與內涵。</p> <p>11.知道柏林危機、古巴危機發生的背景與過程。</p> <p>12.明白冷戰下的區域衝突。</p> <p>13.了解以色列建國背景與二戰後的西亞形勢。</p> <p>14.知道新興國家與第三世界的出現。</p> <p>15.了解歐洲共產政權瓦解的過程。</p> <p>16.公民：</p> <p>1.了解全球化的內涵與過程。</p> <p>2.探討全球化對民眾日常生活的影響。</p> <p>3.覺察全球化對不同區域或群體的影響存在差異。</p> <p>4.同理人們對於全球化的回應與評價。</p> <p>5.理解參與國際社會的意義與重要性。</p>	<p>1.載流導線在磁場會受力，並簡介電動機的運作原理。</p> <p>2.環形導線內磁場變化，會產生感應電流。</p> <p>3.認識全球主要洋流及其成因。</p> <p>4.知道全球暖化的原因與影響。</p> <p>5.知道臺灣的天然災害：洪水、乾旱、山崩與土石流的原因與防治。</p> <p>6.能說明臭氧層的形成、功能與臭氧層保護的看法。</p> <p>7.認識氣候變遷對生物活動所造成的影响，與其因應對策。</p>	<p>視覺</p> <p>1.將考試願望與象徵融入包裝藝術創作。</p> <p>2.認識現今藝術工作者的類型，藉此引起對視覺藝術的興趣。</p> <p>3.引導蒐集某一類型視覺工作者的工作內容，並將資料彙整。</p> <p>4.同學互相分享所蒐集內容，除了探索這類型的工作外，也可瞭解自己的興趣。</p> <p>5.欣賞阿拉伯花紋中抽象元素。</p> <p>6.認識二十世紀抽象藝術，莫內、康丁斯基、蒙德里安的作品。</p> <p>7.以生活當中舉例轉變為可視圖像的抽象經驗。</p> <p>8.瞭解藝術從具象到抽象的轉變與意義，介紹畢卡索等跨時代的藝術家。</p> <p>9.鑑賞康丁斯基、蒙德里安早期抽象藝術家的作品與生平。</p> <p>10.鑑賞傑森·帕洛克、馬克·羅斯柯、莫里斯·路易斯、卡門·埃蕾拉、廖繼春、趙無極、陳庭詩藝術家的作品。</p> <p>11.鼓勵學生發表蒐集抽象藝術家相關資料之成果與心得。</p> <p>12.鑑賞抽象藝術相關作品。</p> <p>13.認識電影音樂的類型（二）。</p> <p>14.思考啟動鈕：教師介紹課本相關內容後，請學生思考自己有無喜歡的電影歌曲，並請學生</p>	<p>【童軍】</p> <p>在旅行的過程有許多事情是需要注意的，我們一起來想想看還有哪些細節是需要特別注意的？</p> <p>【輔導】</p> <p>透過生涯故事接龍及生涯名人故事，了解生涯中可能會出現的現實層面挑戰，也可以透過各種資源、正面積極態度、個人優勢去應對。</p> <p>【家政】</p> <p>家人之間可以一起面對、分享，但是你有沒有發現，不同的事件對不同的家人說，可能有不一樣的想法或感受呢？現在就讓我們來看看自己的家庭曾經經歷過哪些重大事件。</p>	<p>生科</p> <p>1.新興科技的發展促進產業型態不斷轉變，本書以5G、MR、AI等新型態的科技為例，說明其發展趨勢及對社會環境之影響。</p> <p>2.科技達人介紹：電競冠軍、張忠謀。</p> <p>3.營造活動情境、引起動機：說明掃除工具的發展故事及材料演進（雞毛→掃把→具脫水機構的拖把→吸塵器→掃地機器人），引發學生學習興趣與動機（參考主題1、2任務緣起及任務說明）。</p> <p>4.概念發展：引導學生使用七上曾學過的創意思考法「心智圖法」，將自己所擬定的功能需求及可能採取的製作方式畫出來，藉以找出設計的方向（參考主題4概念發展）。</p> <p>(1)呈現兄妹兩人的心智圖、功能構想及蒐集的資料，引導學生於習作完成概念發展與蒐集資料。</p> <p>5.系統整體設計：將上節課完成的構想草圖，結合九下關卡4所學的電子電路和開發板程式，來實踐清掃機器人的各項功能（參考主題6系統整體設計）。</p> <p>(1)分析掃地機器人的控制系統，可分為：①電源供應元件：包含電源、電路等。</p>	<p>健康</p> <p>1.體會人與環境是生命共同體的關係，環境被破壞也會危害人類健康，進而建立積極的環保態度和行動。能學習蒐集資訊進而關心本土和國際環保議題。</p> <p>2.體認人類日常生活中各項行為對環境保護和永續的重要性。了解綠色生活型態的意義、相關名詞和運用。學習日常生活中可實踐的各種環保行動，以達綠色生活型態。能影響身邊的親友認識環境問題現況，並思考、規劃和執行環保行動。</p> <p>3.了解懷孕過程生理的變化，體認前述的生理變化會影響心理狀態及相關保健知識並養成同理與關懷的態度。</p> <p>體育</p> <p>1.能確實執行武術基本套路：五步拳。藉由步法訓練鍛鍊腿部肌力及身體平衡。能設法應用在基礎實戰中。</p> <p>2.認識飛盤運動的各項比賽。能遵守場上安全規範及遊戲規則。能透過練習，領悟如何運用更順暢的動力鏈來穩定傳盤。並實際操作單人或團體等不同的飛盤賽制。培養相互合作的班級氣氛，並從飛盤爭奪中學習運動家精神。</p> <p>3.了解自行車的種類、構造、道路騎乘規則、安全事項、安全檢</p>	

			<p>色及其文學成就。</p> <p>18.劇本簡介：說明劇本是戲劇表演的文本基礎，主要藉由臺詞來推展情節及凸顯角色性格特質。</p> <p>19.本文特色在於透過角色獨白與對話，呈顯人物性格本文特色，文句淺顯優美，隱含生活哲理。</p>	<p>正n角錐的頂點、面與稜邊的數量關係。</p> <p>24.利用正角錐的展開圖計算其表面積。</p> <p>25.了解圓錐的定義及其展開圖。</p> <p>26.了解圓錐的定義及其展開圖。由圓錐的展開圖計算其表面積。</p>	<p>6.探討國際組織如何解決全球問題</p> <p>7.體認我國目前國際參與的現況</p>	<p>回家上網搜尋詳細資料後，於下堂課與同學分享。</p> <p>15.認識電影歌曲。</p> <p>16.欣賞電影音樂《放牛班的春天》(Les Choristes) 選曲。</p> <p>17.認識電影音樂的代表配樂家。</p> <p>18.習唱歌曲〈聽見下雨的聲音〉。</p> <p>19.習奏直笛曲〈等一個人〉。</p> <p>20.介紹〈四分三十三秒〉，探討作曲家創作此作品的理念。</p> <p>21.認識特殊記譜及其在現、當代音樂中的運用。</p> <p>22.學習以符號、圖像或文字記錄構成可被演繹的樂譜。</p> <p>23.認識音樂劇場形式在當代音樂創作中的運用。</p> <p>24.習唱歌曲〈天空沒有極限〉。</p> <p>25.體驗「玩！音樂劇場」。表藝</p> <p>1.以課本中水災照片為出發，讓老師利用一些過程戲劇的技巧，帶領學生在扮演過程中換位思考，老師可將重點放在學生能運用同理心，去感同身受災民的感受。</p> <p>2.認識何謂過程戲劇，並延續上一堂課的操作，但重點是老師透過教師入戲的策略，和學生對話，加強學生思考的能力。</p>	<p>②控制元件：包含控制板（程式）、感測器、開關等。</p> <p>③作動元件：清掃功能，包含馬達、刷具或抹布、吸塵裝置及集塵盒等。行走功能，包含馬達、傳動機構和車輪等。</p> <p>(2)分析掃地機器人的外觀結構：內部機架、外殼等。每項功能選用的零件與材質、位置的安排、機架及外殼的設計都會彼此影響，學生依據自己的功能需求，參考關卡4的控制系統運作流程圖，畫出清掃機器人的系統整體功能設計構想。</p> <p>(3)呈現兄妹兩人的系統整體功能設計構想，包含電源供應、控制元件、作動元件、外觀結構等，引導學生也於習作完成系統整體功能設計構想。</p> <p>6.控制電路設計：設計清掃機器人時，同樣的功能可以透過不同的零組件來完成。</p> <p>(1)介紹不同感測器的避障功能設計：光敏電阻、紅外線、超音波、微動開關。</p> <p>(2)呈現兄妹兩人的控制電路構想，引導學生也於習作完成控制電路的構想。</p> <p>7.清掃功能設計：</p> <p>(1)說明清掃功能設計時須注意的細節：透過不</p>	<p>查及基本設定。並能加以運用基礎、進階的自行車騎乘技術。學會騎行時的溝通手勢。安排自行車休閒騎乘活動。</p> <p>4.了解足球場上最常運用到的兩人配合戰術、執行重點與突破，與隊友創造出戰術的暗號。</p>	
--	--	--	---	--	--	---	--	--	--

						<p>3.瞭解形象劇場的操作方式。老師可將重點放在學生能夠對於困難的狀態，有所行動力，並找到應對和解決的方法。</p> <p>4.引導學生認識舞蹈的起源和對人類的重要性。</p> <p>5.讓學生運用肢體去體驗最原始的動作組成形式。</p> <p>6.欣賞佛朗明哥與肚皮舞的舞蹈影片，並認識西班牙佛朗明哥與中東肚皮舞的基本文化背景。</p> <p>7.欣賞探戈與踢踏舞的舞蹈影片，並認識阿根廷探戈、美式踢踏舞及愛爾蘭傳統舞蹈的基本文化背景。</p> <p>8.讓各組分工討論，並利用網路資訊更深入了解各國的風俗民情與文化藝術。</p> <p>9.請各組將搜尋到的資料繪製成海報，並上臺發表分享。</p>	<p>同的機構與清潔材質搭配，可達到不同的清掃效果。需注意輪子的運行方式，清掃部位要能跟著被帶動，才不會卡住。可以連結七下關卡 5 機構玩具的設計，思考如何應用到清掃功能之設計（參考主題 8 清掃功能設計）。</p> <p>(2)機構設計：向內側旋轉、滾筒滾輪。</p> <p>(3)材料選擇：掃除、擦拖。</p> <p>資料</p> <p>1.練習、檢討習作第 4 章選擇題。</p> <p>2.練習、檢討習作第 4 章實作題的雷達圖。</p> <p>3.介紹數位化的概念，包含類比訊號、數位訊號及轉換的過程。</p> <p>4.介紹文字資料的數位化，以及轉換的過程。</p> <p>5.介紹常見的編碼系統。</p> <p>(1)認識 ASCII 及其編碼表。</p> <p>(2)認識 Big-5 碼及其編碼表。</p> <p>(3)認識 Unicode 及其編碼表。</p> <p>6.練習、檢討習作第 5 章討論題。</p> <p>7.介紹聲音的三要素，包含響度、音調、音色。</p> <p>8.檢討習作第 5 章實作題。</p> <p>9.介紹聲音的編輯，包括線性編輯、非線性編輯。</p> <p>10.利用 Audacity 數位訊編輯軟體，錄製並儲存聲音檔。</p>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

週次	日期	學校行事	課程計畫 內容	部定課程(領域學習課程)(29 節)								彈性學習課程(6)			
				語文		數學(4)	社會 (3)	自然科學 (3)	藝術 (3)	綜合活動 (3)	科技 (2)	健康與體育 (3)	統整性主題/ 專題/議題探 究課程	社團活動與技 藝課程	其他類課程
				國語文(5)	英語文(3)										
			評量方式	1.課堂表現 2.作文成品 3.戲劇表現 4.關顧表現 5.學習單 6.上台分享 7.實作評量	1.課本及習作 2.提問及討論 3.課堂參與 4.學習態度 5.口說練習 6.實作成果 7.課程參與 8.分組競賽 9.上台分享	1.分組討論 2.口頭回答 3.觀察 4.影片觀賞 5.課程討論 6.實作成果 7.課程參與 8.分組競賽 9.上台分享	1.學習單 2.口語評量 3.小組討論 4.紙筆測驗 5.課堂發言	1.口頭評量 2.實作評量 3.紙筆評量	1.學習態度 2.小組合作 3.創作態度 4.實作評量 5.作品有明確的 祈福或祝願主題	1.學習單視學生 手寫及課堂指定 之完成度。 2.學生手做作品 進度、精緻程 度。 3.學生每次課堂 出席率。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	1.課堂觀察 2.口頭回答 3.問題討論 4.動作操作 5.小組參與 6.回饋分享 7.紙筆測驗 8.技能測驗			

第二次定期評量

週次	日期	學校行事	課程計畫 內容	部定課程(領域學習課程)(29 節)								彈性學習課程(6)			
				語文		數學(4)	社會 (3)	自然科學 (3)	藝術 (3)	綜合活動 (3)	科技 (2)	健康與體育 (3)	統整性主題/ 專題/議題探 究課程	社團活動與技 藝課程	其他類課程
				國語文(5)	英語文(3)										
			單元/主題 名稱	繪本世界 說個好故事 一起來說相聲 瘋雜誌 翻譯大不同 童話裡的秘密	Project 1: Travel Planner Project 2: Paint Your Wall; Share Your Words	彈跳卡片書的出版 數學摺紙遊戲 複利的陷阱 邏輯推理 植物中的黃金比例	地理 洞察全球化：寰宇世界，世界看臺灣 歷史 建立現代國家： 條件與代價 公民 智保有法子 He for She	1.Creation (愛，進化)影片欣賞 2.物種大滅絕影片欣賞 3.動物王大冒險桌遊 4.不願面對的真相影片 5.±2 度 C 影片	視覺 像不像想一想 地方創生之旅 音樂 弦外之音-探索 音樂的新境界 聽音樂環遊世界 表藝 跟著世界來跳舞 表藝的斜槓進行式	【童軍】 主題四童行天下 單元1寰球全視界/單元2讓世界看見臺灣 【輔導】 主題六生命齊步走 單元2薪傳雙響砲/單元3畢業進行式 【家政】 主題二我的家家經 單元 1 家庭一線牽/單元 2 「話」家預備起	生科 第六冊統整專題製作創意清掃機器人 資科 第六冊第 6 章資訊產業與人類社會	健康 單元三 健康人生逗陣行程 體育 單元七 球類進階 第 1 章足球 胸有成足 第 2 章棒球 同心合力	國際視野(1) 趣味科學(1) 機械宇宙(1) 寰宇公明(1)	社團活動(1)	班週會(1)
	5/25~6/30		6/10-12(三-五)畢業典禮 6/19(五)端午節 6/24-26、30(三-五、二)第三次定期評量												

教學重點	<p>1.認識廣告金句中的修辭類型，並找找看不同類型的產品是否有特別常用的修辭或手法。</p> <p>2.請學生說一說這段相聲中使用了哪些技巧（誇大、諧音）、聲音及肢體動或特色，以及哪一段最令人印象深刻。</p> <p>3.教師介紹日本漫才的表演形式。</p> <p>4.教師請學生們說一說看過哪些雜誌、雜誌有什麼樣的特色，以及雜誌和書、報紙有什麼不同。</p> <p>5.學生分組搶答各個電影譯名分別是臺灣、中國、香港哪個地方的翻譯。</p> <p>6.請學生說一說印象最深刻的童話，並讓學生分組猜一猜平常耳熟能詳的童話分別是哪一國的童話。</p> <p>7.請學生想一想如果自己是故事中的主角，自己可能會做出什麼樣的行動或選擇，並改寫故事。</p>	<p>1.旅行計畫擬定。</p> <p>2.畢業打卡牆、留言卡製作。</p> <p>1.實際動手做pop-up基本機關。</p> <p>2.A4紙折多少次可以連接地球和月球？</p> <p>3.請同學們嘗試用紙張折出粽子的形狀。</p> <p>4.透過影片及生活實例解釋複利概念。</p> <p>5.利用以下兩個資源，進行分組競賽，訓練學生邏輯推理解能力。</p> <p>6.學生什麼是黃金比例。</p> <p>7.介紹黃金比例、五芒星及費波那契數列。</p> <p>8.生看植物的圖片，找一找植物中的黃金比例。</p> <p>1.目前世界局勢與全球挑戰。</p> <p>2.觀賞及討論紀錄片《HOME》</p> <p>3.介紹 NGO 非政府組織。</p> <p>4.舉例非政府組織的實際行動。</p> <p>歷史：</p> <p>1.以美國獨立、法國大革命為範疇，透過文本與題目，以閱讀、摘要、討論的方式，融入各項議題，除增進學科及領域知識的理解能力，也涵育重視人權的責任意識。</p> <p>2.以民族國家的建立為範疇，透過文本與題目，以閱讀、摘要、討論的方式，融入各項議題，除增進學科及領域知識的理解能力，也涵育重視人權的責任意識。</p> <p>公民</p> <p>1.了解智慧財產權的內涵與精神。</p> <p>2.分析智慧財產權常見的相關問題。</p> <p>3.教師請學生進行文本閱讀：「家事不分男女，是全家人的事「He for She」性別平權倡議」(文/衛生福利部 http://www.mohw.gov.tw/adv3/maz18/utx04x.asp)並引導學生欣賞影片：衛生福利部社會及家庭署—母親節街頭劇場精華[00:00-01:58]」。</p>	<p>1.使學生了解演化論的發現過程、理論架構及應用。</p> <p>2.知道化石形成的原因，以及化石在演化證據中扮演的角色。</p> <p>3.了解地球的各個地質年代及生物的演化過程。</p> <p>4.使學生了解演化論的發現過程、理論架構及應用。</p> <p>5.知道化石形成的原因，以及化石在演化證據中扮演的角色。</p> <p>6.了解地球的各個地質年代及生物的演化過程。</p> <p>7.認識動物界中的各代表物種。</p> <p>8.瞭解動物界中各物種的特徵。</p> <p>9.藉著遊戲加強對於動物界的認知。</p> <p>10.藉著遊戲加強動物及其生活環境的認知。</p> <p>11.建立生態保育與物種保護的觀念。</p> <p>12.能知道全球暖化的原因。</p> <p>13.能了解全球暖化的影響。</p> <p>14.知道全球暖化的防治與改善。</p> <p>地理：</p> <p>1.目前世界局勢與全球挑戰。</p> <p>2.觀賞及討論紀錄片《HOME》</p> <p>3.介紹 NGO 非政府組織。</p> <p>4.舉例非政府組織的實際行動。</p> <p>歷史：</p> <p>1.以美國獨立、法國大革命為範疇，透過文本與題目，以閱讀、摘要、討論的方式，融入各項議題，除增進學科及領域知識的理解能力，也涵育重視人權的責任意識。</p> <p>2.以民族國家的建立為範疇，透過文本與題目，以閱讀、摘要、討論的方式，融入各項議題，除增進學科及領域知識的理解能力，也涵育重視人權的責任意識。</p> <p>公民</p> <p>1.了解智慧財產權的內涵與精神。</p> <p>2.分析智慧財產權常見的相關問題。</p> <p>3.教師請學生進行文本閱讀：「家事不分男女，是全家人的事「He for She」性別平權倡議」(文/衛生福利部 http://www.mohw.gov.tw/adv3/maz18/utx04x.asp)並引導學生欣賞影片：衛生福利部社會及家庭署—母親節街頭劇場精華[00:00-01:58]」。</p>	<p>視覺</p> <p>1.個別指導學生的抽象作品。</p> <p>2.請學生尋找放學途中具有歷史文化意義的建築，透過訪談或資料搜尋，認識建物背後的故事。</p> <p>3.說明「閒置空間再利用」的概念，介紹各類老屋翻新之實際案例，讓同學看見老建築再利用。</p> <p>4.說明「地方創生」的概念。</p> <p>5.以老舊麵店改造的案例為範本，學習用設計解決生活問題的方法。</p> <p>音樂</p> <p>1.介紹歌手蕭煌奇。</p> <p>2.習奏直笛曲〈逆風飛翔〉。</p> <p>3.臺灣的世界音樂節。</p> <p>4.認識奇美博物館中的各國樂器。</p> <p>5.認識日本音樂及日本傳統樂器。</p> <p>6.透過欣賞〈望春風〉、〈島唄〉，體認與辨別中國五聲音階和日本沖繩音階的不同。</p> <p>7.藉由日本沖繩音階創作一段曲調並發表。</p> <p>8.習奏〈島唄〉。</p> <p>9.認識印度音樂、常見樂器及西塔琴大師拉維·香卡。</p> <p>10.認識非洲音樂、樂器，並習唱〈Kamalondo〉，學習非洲音樂特色。</p> <p>11.藉由創作與練習非洲節奏形態，認識常見非洲樂器，體會世</p> <p>【童軍】</p> <p>我們應避免因偏見而造成誤會的發生，因此需要透過客觀資訊的彙整，並且進行事實釐清或價值澄清。</p> <p>【輔導】</p> <p>感謝未來的自己：謝謝未來的他繼續努力堅持下去，不論考到哪間學校，都已經完成人生其中一個重要的里程碑。</p> <p>【家政】</p> <p>認識自我，培養成熟的人格，學習自處生活，建立人際關係，確定人生方向。</p>	<p>生科</p> <p>1.電路設計：提醒教師在進行電路設計時，可利用模擬軟體先確認電路邏輯與配線的正確性，再實際製作，避免損壞電子元件（參考主題 9 電路設計）。</p> <p>(1)呈現兄妹兩人的電路圖，引導學生也於習作完成電路圖。</p> <p>(2)Micro:bit 擴充板的功能介紹。</p> <p>(3)L9110S 直流電機驅動板的功能介紹。</p> <p>2.電路與程式測試：在完成模擬電路圖的設計後，接下來就要運用實際的電子元件將控制電路給製作出來。然而為了確保電路運作順暢，在安裝到成品之前，必須進行電路與程式的測試（參考主題 10 電路與程式測試）。</p> <p>(1)呈現兄妹兩人的電路測試：妹妹運用電子元件，就能進行控制；哥哥運用微控制器、擴充板、電子元件等，並搭配程式才能進行控制。引導學生也於習作完成電路、程式撰寫與測試。</p> <p>(2)將測試時發現的問題予以解決。</p> <p>3.細部設計與材料選擇：</p> <p>(1)設計掃除機構與外殼結構，並妥善規劃各項電子元件及各個機件在清掃機器人當中擺放的位置（參考主題 11 細部設計與材料</p>	<p>健康</p> <p>1.理解人生各個階段有不同的健康促進重點。體認不同階段所會遇到的健康問題。</p> <p>體育</p> <p>1.了解足球場上最常運用到的兩人配合戰術、執行重點與突破，與隊友創造出戰術的暗號。</p> <p>2.了解知名棒球選手的故事，並以其努力的態度自勉。能遵守球場上安全規則及遊戲規則。習得流暢打擊以及跑壘之基本技巧。能確實執行直線跑壘與弧線跑壘，了解「打帶跑」戰術的運用時機，並在比賽中確實執行。培養相互合作的班級氣氛。</p>	

					<p>界音樂之美。 表藝 12.請各組發揮團隊精神，共同完成各國民俗舞蹈的演出。 13.引導學生認識「斜槓」的意義與內涵。 14.瞭解並欣賞「表演藝術的斜槓」內涵與作品。 15.瞭解並欣賞「表藝與其他領域的斜槓」內涵與作品。 16.引導學生發想並創作跨領域的表演作品。 17.瞭解並欣賞「表演場域的斜槓」內涵與作品。 18.認識「創作者的斜槓」與「表演者的斜槓」。 19.分組討論，選擇一部網路平台影片並加以改編後，拍攝一部約1分鐘的影片。</p>	<p>選擇)。 (2)材料選擇：連結過去所學，思考掃地機器人適合哪種材料？此處需要考慮外殼結構設計及清掃功能設計等兩個面向。外殼須兼顧輕巧及堅固耐用的特性；清掃功能則必須能夠確實的清潔髒汙或蒐集灰塵。 (3)呈現兄妹兩人的工作圖，引導學生也於習作完成工作圖繪製及尺度標註。 4.製作（參考主題12 製作、測試與改良）： (1)教師可視班級狀況，選擇教授妹妹版或哥哥版。 (2)簡單複習九上關卡3挑戰 2、3 工具使用相關內容，喚起舊經驗，並提醒安全注意事項。 (3)發放材料，引導學生構思製作步驟，提醒加工流程注意事項。 (4)進行材料加工與電路鋸接。 (5)教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。 5.請學生回想昨天到今天這堂課之前總共製造了哪些垃圾，並想一想哪些垃圾是可以減少的。 6.播放影片 ◎D-BOARD 3D-models 環保創意紙家具/展架 3D 示範 https://www.youtube.com/watch?v=rcrUh9NVfEk&feature=youtu.be&t=83 資料 1.認識軟體設計</p>			

週次	日期	學校行事	課程計畫 內容	部定課程(領域學習課程)(29 節)								彈性學習課程(6)					
				語文		數學(4)	社會 (3)	自然科學 (3)	藝術 (3)	綜合活動 (3)	科技 (2)	健康與體育 (3)	統整性主題/ 專題/議題探 究課程	社團活動與技 藝課程	其他類課程		
				國語文(5)	英語文(3)												
												產業的意涵： (1)介紹軟體設計的軟體開發歷程。 (2)介紹軟體設計產業的電腦軟體類別，包含系統軟體、應用軟體（通用 / 套裝軟體、客製化軟體）。 (3)介紹軟體設計產業的特性。 2.認識系統整合產業的意涵： (1)介紹系統整合的過程，包含硬體整合、軟體整合。 (2)介紹系統整合產業的特性。 3.認識電子商務產業的意涵： (1)介紹電子商務產業的範圍，常見的項目可分為管理、交換、交易、行銷、拍賣。 (2)介紹電子商務產業的特性。 4..練習、檢討習作第 6 章選擇題。 5.練習、檢討習作第 6 章討論題。 6.請學生說一說平常使用的網路瀏覽器，平常會看見那些廣告，以及用什麼方法保護自己的隱私。 7.請學生說一說現在常用的社群平台，以及社群平台上常見的內容類型。					

週次	日期	學校行事	課程計畫 內容	部定課程(領域學習課程)(29 節)								彈性學習課程(6)			
				語文		數學(4)	社會 (3)	自然科學 (3)	藝術 (3)	綜合活動 (3)	科技 (2)	健康與體育 (3)	統整性主題/ 專題/議題探 究課程	社團活動與技 藝課程	其他類課程
				國語文(5)	英語文(3)										
			評量方式	1.課堂表現 2.作文成品 3.戲劇表現 4.闖關表現 5.學習單 6.上台分享 7.實作評量	1.課本及習作 2.提問及討論 3.參與態度 4.合作能力 5.口說練習	1.分組討論 2.口頭回答 3.觀察 4.影片觀賞 5.課程討論 6.實作成果 7.課程參與 8.分組競賽 9.上台分享	1.學習單 2.口語評量 3.小組討論 4.紙筆測驗 5.課堂發言	1.學習態度 2.實作評量	1.學習單 2.小組合作 3.創作態度 4.實作評量 5.學習單	1.學習單視學生 手寫及課堂指定 之完成度。 2.學生手做作品 進度、精緻程 度。 3.學生每次課堂 出席率。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	1.動作表現 2.參與活動 3.團隊合作 4.小組討論 5.回饋分享 6.口頭回答 7.紙筆測驗 8.技能測驗			

畢業生定期評量/畢業典禮

註 1：節數安排請符合十二年國教課綱規定。

註 2：各項課程之節數進度，各校可視實際開課節數調整及合併欄位。

註 3：彈性學習課程欄位填寫課程主軸名稱及單元/主題名稱。

註 4：有關週次、日期及學校行事情請依本局行事簡曆自行填入。

註 5：九年級須包含學生畢業考後或國中會考後至畢業前學生課程活動之規劃安排

註 6：十二年國教課綱課程設計應適切融入性別平等、人權、環境、海洋、品德、生命、法治、科技、資訊、能源、安全、防災、家庭教育、生涯規劃、多元文化、閱讀素養、戶外教育、國際教育、原住民族教育等議題，必要時由學校於校訂課程中進行規劃。

註 7：性別平等教育、性侵害犯罪防治、家庭教育、家暴防治、環境教育、反毒影片教學、交通安全教育……等具法定授課時數或節數之議題說明（含註 6 之議題融入規劃）：

編號	法定授課時數或節數之議題	領域別、彈性學習課程及其他時段	週次	時數/節數	備註
1	性別平等教育	班週會、藝術領域、健體領域(健康教育)、英語領域	2.6.15.17	班週會、藝術領域、健體領域(健康教育)、英語領域	每學期除應融入課程外，每學期應實施性別平等教育相關課程或活動至少 4 小時。
2	性侵害犯罪防治	班週會	3.13	班週會	每學期至少 2 小時。
3	家庭教育	正式課程以外之導師時間(早修)、班親會、英語文	1.2.3.	正式課程以外之導師時間(早修)、班親會、英語文	每學年在正式課程外實施 4 小時以上
4	家庭暴力防治	班週會	7.16	班週會	每學年應有 4 小時以上
5	全民國防教育	童軍	4	1	以融入或安排於學校活動實施
6	環境教育	班週會、藝術領域(視覺藝術)、自然領域、國文領域	2.3.4.5.10.11.14.18	班週會、藝術領域(視覺藝術)、自然領域、國文領域	每年 4 小時以上
7	交通安全教育	班週會	9.18	班週會	每學期至少 2 小時以上
8	反毒影片教學	班週會、健康教育	1	班週會、健康教育	1 堂課以上
9	性剝削防治教育	輔導	2	1	每學年辦理宣導或課程

10	動物保護與福利	班週會	6	1	每學期至少 1 場
11	空氣品質防護宣導	週一升旗	2. 8. 13. 17.	4	每學年度融入課程教學，並於開學後 1 個月內至少辦理 1 場宣導活動。
12	臺灣母語日	每週一升旗		1	每週選擇一上課日
13	全國法規資料庫法治教材	公民 班週會	13 12	2	每學年度安排國中八年級學生實施 3 小時融入式教學
14	性教育(含愛滋防治)	班週會	4	1	每學年至少 1 小時
	品德教育	藝術領域（表演藝術）、國文領域	6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 20	62	
	多元文化教育	藝術領域（音樂）、英語領域、國文	8. 9. 10. 11. 12	22	
	閱讀教育	國文領域、英語領域、寰宇公明	1-19	98	
	海洋教育	健體領域	6. 9. 10. 16	4	
	生命教育	國文領域	1-19	95	
	戶外教育	國文領域	1. 11	10	
	生涯規劃教育	國文領域	2. 3. 4. 5. 6. 7. 18	35	
	原住民族教育	國文領域	10. 11	10	

◎表格不敷使用請自行增列

註 8：彈性學習課程之特殊需求領域課程納入特殊教育課程計畫(表 5)撰寫，此處不需填寫