

新北市 正德 國民中學 **115** 學年度 年級第 **1** 學期部定課程計畫 設計者： 葉書佑

1、課程類別：

1. ☐國語文 2. ☐英語文 3. ☐健康與體育 4. ☐數學 5. ☐社會 6. ☐藝術 7. ☐自然科學 8. ☒科技-資訊科技 9. ☐綜合活動
10. ☐閩南語文 11. ☐客家語文 12. ☐原住民族語文： 族 13. ☐新住民語文： 語 14. ☐臺灣手語

2、課程內容修正回復：

當學年當學期課程審閱意見	對應課程內容修正回復
無	無

☐上述表格自 **113** 學年度第 **2** 學期起正式列入課程計畫備查必要欄位。

☐本局審閱意見請至新北市國中小課程計畫備查資源網下載。

⊙當學期課程審查後，請將上述欄位自行新增並填入審查意見及課程內容修正回復。

3、學習節數：每週(1)節，實施(21)週，共(21)節。

4、課程內涵：

總綱核心素養	學習領域核心素養
☒ A1 身心素質與自我精進 ☒ A2 系統思考與解決問題 ☐ A3 規劃執行與創新應變 ☒ B1 符號運用與溝通表達 ☒ B2 科技資訊與媒體素養 ☒ B3 藝術涵養與美感素養	科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。 科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。

☒ C1 道德實踐與公民意識 ☐ C2 人際關係與團隊合作 ☐ C3 多元文化與國際理解	科-J-C1 理解科技與人文議題，培養科技發展衍生之守法觀念與公民意識。
--	--------------------------------------

5、課程架構：(自行視需要決定是否呈現，但不可刪除。)

資訊與社會 1-1 資訊科技的社會議題 1-2 媒體識讀	模組化程式 —幾何藝術家 2-1 正多邊形小畫家 2-2 有趣的幾何圖形	陣列 3-1 認識陣列 3-2 陣列程式—簡易點餐機
--	--	--

6、素養導向教學規劃：

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源	學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容							
第一週 08/31~09/04	運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。	1-1 資訊科技的社會議題 1. 網路成癮： (1)透過影片說明網路成癮的影響，並利用網路成癮	1	電腦、影片、投影片	檢視討論結果，或作業作品的成果，	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	【生涯規劃教育】 涯 J4 了解自己的性格特質與價值觀。	

	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	量表檢測學生使用網路的習慣是否正常。 (2)介紹網路成癮症狀。 (3)說明過度沉迷網路易影響日常生活，危及身心健康，及改善方法。 2. 網路霸凌： (1)透過影片來說明網路霸凌的嚴重性。 (2)提示學生應該抱持同理心，如果想要怎麼被對待，應該就要同樣方式對待別人。 (3)說明如果遇到網路霸凌時的處理方式。 3. 網路交友： (1)透過影片說明網路交友的優點與缺點。 (2)說明網路交友的特性，網路交友可跨越時空、匿名的特性。 (3)透過網路交友的社會新聞，討論其安全性、自保方法。			了解學生學習成效。		【性別平等教育】 性 J1 接納自我與尊重他人的性傾向、性別特質與性別認同。 【安全教育】 安 J7 了解霸凌防制的精神。 【生命教育】 生 J5 覺察生活中的各種迷思，在生活作息、健康促進、飲食運動、休閒娛樂、人我關係等課題上進行價值思辨，尋求解決之道。	
第二週 09/7~09/11	運 p-IV-2 能利用資訊科技	資 H-IV-4 媒體與資訊科技	1-1 資訊科技的社會議題 1. 網路詐騙：	1	電腦、影片、投影片	檢視討論結果，或	1. 課堂討論 2. 上課表現	【安全教育】	

	與他人進行有效的互動。 運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	(1)透過影片說明常見的詐騙手法，學生避免貪小便宜，以防受騙。 (2)若碰到詐騙的事件時，應即時撥打 165 專線求證。 2. AI 換臉： (1)使用 AI 工具應注意個資保護或機密安全。 (2)注意使用 AI 時不該作為非法用途，並且對於 AI 產生的內容應審慎評估才使用。 3. 惡意程式： (1)透過影片說明惡意程式可能造成的影響。 (2)說明惡意程式通常來自任意下載軟體、點擊不明連結。 (3)透過實際操作講解保護資訊安全方式。 4. 網路禮儀的基本出發點是「己所不欲、勿施於人」，以尊重他人為前提，做出合乎基本規範的行為。		作業作品的成果，了解學生學習成效。	安 J4 探討日常生活發生事故的影響因素。 【生命教育】 生 J5 覺察生活中的各種迷思，在生活作息、健康促進、飲食運動、休閒娛樂、人我關係等課題上進行價值思辨，尋求解決之道。	
--	---	---	---	--	--------------------------	---	--

第三週 09/14~09/18	運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	1-2 媒體識讀 1. 介紹 PAPA 理論，說明使用資訊科技時，均應符合四項議題： 資訊隱私權、資訊準確性、資訊所有權、資訊可及性。 2. 說明我們接收到的訊息不一定正確，可能是有特定目的、被刻意篩選的假訊息等。接收時必須謹慎思考判斷，避免被誤導。	1	電腦、影片、投影片	檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。	1. 課堂討論 2. 上課表現		
第四週 09/21-09/25	運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。	資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	1-2 媒體識讀 1. 業配新聞： (1)詢問學生家人是否曾因為電視節目、報章雜誌的介紹而進行消費。 (2)透過影片讓學生觀看是否發現某個節目會一直刻意出現特定產品的現象？	1	1. 需求設備：個人電腦、網路（用於播放相關案例新聞影片）	檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。	1. 課堂討論 2. 作業成品 3. 紙筆測驗	【生涯規劃教育】 涯 J10 職業倫理對工作環境發展的重要性。 【性別平等教育】 性 J3 檢視家庭、學校、職場中基於性別刻板印象產生的偏見與歧視。	

	運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。		(3)說明「節目廣告化」與「廣告節目化」。 2. 新聞立場： (1)詢問學生家中是否有看新聞？以及是否有固定收看特定頻道的新聞？ (2)透過同一事件的不同家的新聞報導，說明媒體立場會影響呈現的結果。 (3)告訴學生觀看新聞時要能獨立思考。 3. 網路謠言： (1)詢問學生是否收到過、聽過什麼樣的謠言？如何知道這個是謠言？既然是謠言，為什麼還會傳播開來？ (2)介紹各大闢謠專區，強調：「不經查證，拒絕轉發」，以免成為謠言的幫凶。 4. 造假直播： (1)請同學討論當遇到類似的訊息時，可以怎麼做以判斷其真偽。						
--	---	--	---	--	--	--	--	--	--

			(2)詢問同學在生活上是否有遇過假訊息，並且討論其帶來的影響。 5. 說明如何以媒體識讀的六個方向來檢視訊息，培養獨立思考的能力。 6. 搭配習作「實作活動」，以新聞報導中的社會議題為例，進行媒體識讀的練習。						
第五週 09/28-10/02	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	2-1 正多邊形小畫家 1. 透過示範影片說明任務目標，教導學生如何拆解問題。 2. 說明 Scratch 畫筆功能與如何調整造型中心的位置。 3. 說明「初始狀態」的重要性，提醒學生一開始先調整初始狀態的設定。 4. 利用三角形、四邊形，以及其外角和的概念，說明正多邊形的相關概念。	1	電腦、影片、投影片	檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。	1. 課堂討論 2. 上課表現 3. 上機實作		

	運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。							
第六週 10/05-10/09	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。	資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	2-1 正多邊形小畫家 1. 學習設定詢問：利用詢問積木輸入邊數。 2. 畫正多邊形：依詢問的邊數決定重複結構執行次數，並隨之調整旋轉角度。 3. 觀察正多邊形的變化，可以發現邊數越多，其圖形越接近圓形。 4. 引導進度較快學生完成 2-1 小試身手。	1	電腦、影片、投影片	檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。	1. 課堂討論 2. 上課表現 3. 上機實作	

第七週 10/12-10/16 第一次段考	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。	資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	2-2 有趣的幾何圖形 1. 透過示範影片說明任務目標，教導學生如何拆解問題。 2. 說明運算思維中，會將大問題拆解成小物，而在程式設計中，是將一個大程式拆解成幾個功能獨立且可以重複使用的小程式，這些小程式就稱為「模組」。 3. 說明模組化程式設計的優點： 多人開發、功能模組化、模組化程式有較高的可讀性、各模組功能獨立，除錯及維護較容易。	1	電腦、影片、投影片	檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。	1. 課堂討論 2. 上課表現 3. 上機實作		
第八週 10/19-10/23	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。	資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計	2-2 有趣的幾何圖形 1. 說明不同程式語言中，會有不同的實踐模組化方式，在 Scratch 中，是以「函式」表現。	1	電腦、影片、投影片	檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生	1. 課堂討論 2. 上課表現 3. 上機實作		

	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。	與問題解決實作。	2. 說明如何建立函式、設定參數。 3. 以「畫筆設定」程式為例，將指令定義成函式，引導學生體驗函式的使用方法與功能。			學習成效。			
第九週 10/26-10/30	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	2-2 有趣的幾何圖形 1. 逐步解析 1：將 2-1 節程式改寫為模組化程式。 (1) 定義函式。 (2) 設定參數：邊數。 (3) 呼叫函式。 (4) 傳入參數：詢問的答案。	1	電腦、影片、投影片	檢視討論、測驗結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。	1. 課堂討論 2. 上課表現 3. 上機實作		

	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。								
第十週 11/02-11/06	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊	資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	2-2 有趣的幾何圖形 1. 逐步解析 2：增加畫出的正多邊形數量。 (1)設定詢問，由於有兩個提問，因此以變數分別儲存兩個詢問的答案。 (2)依輸入畫正多邊形。 (3)依輸入決定每畫完一個圖形，要轉動幾度。	1	電腦、影片、投影片	檢視討論、測驗結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。	1. 課堂討論 2. 上課表現 3. 上機實作		

	科技之興趣，不受性別限制。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。								
第十一週 11/09-11/13	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，	資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	2-2 有趣的幾何圖形 1. 說明雙層重複結構的使用方式。 2. 引導學生比較 39 頁參考程式與未使用定義積木的程式，說明模組化程式後，較容易閱讀、理解。	1	電腦、影片、投影片	檢視討論、測驗結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。	1. 課堂討論 2. 上課表現 3. 上機實作		

	並進行有效的表達。								
第十二週 11/16-11/20	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。	資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	2-2 有趣的幾何圖形 1. 引導學生完成 2-2 小試身手。	1	電腦、影片、投影片	檢視討論、測驗結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。	1. 課堂討論 2. 上課表現 3. 上機實作		
第十三週 11/23-11/27	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	3-1 認識陣列 1. 動腦時間：利用停車格與同學互動。	1	電腦、影片、投影片	檢視討論、測驗結果，或	1. 課堂討論 2. 上課表現 3. 上機實作	【環境教育】	

	構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	(1)如何從位置編號找到資料。 (2)如何從資料找到位置編號 2. 說明陣列的概念：依序編號、存放資料。 3. 說明陣列的表示方法。 (1)陣列名稱。 (2)陣列索引：一般程式由 0 開始；Scratch 中則以 1 開始。 (3)陣列元素：由陣列名稱與陣列索引組成，表示出陣列的特定元素。			作業作品的成果，了解學生學習成效。		環 J3 經由環境美學與自然文學了解自然環境的倫理價值。	
第十四週 11/30-12/04 第二次段考	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	3-1 認識陣列 1. 利用停車格為例，說明陣列維度的差別。 2. 說明如何以陣列表示法，表達出特定的陣列元素。 3. 說明如何計算陣列大小。	1	電腦、影片、投影片	檢視討論、測驗結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。	1. 課堂討論 2. 上課表現 3. 上機實作	【環境教育】 環 J3 經由環境美學與自然文學了解自然環境的倫理價值。	

	運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。							
第十五週 12/07-12/11	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	3-1 認識陣列 1. 介紹 Scratch 中的陣列：清單。 2. 說明如何建立 Scratch 清單並學習如何謝入、讀取、刪除與插入的方法。	1	電腦、影片、投影片	檢視討論、測驗結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。	1. 課堂討論 2. 上課表現 3. 上機實作	
第十六週 12/14-12/18	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	3-1 認識陣列 1. 使用課程附件「貨物管理員」熟習陣列功能的運用。	1	電腦、影片、投影片	檢視討論、測驗結果，或作業作品的成果，了解學生	1. 課堂討論 2. 上課表現 3. 上機實作 【環境教育】 環 J3 經由環境美學與自然文學了解自然環境的倫理價值。 【國際教育】	

	以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。					學習成效。		國 J4 認識跨文化與全球競合的現象。	
第十七週 12/21-12/25	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	3-1 認識陣列 1. 使用課程附件「貨物管理員」熟習陣列功能的運用。 2. 利用 62~63 頁動腦時間，熟習 Scratch 中清單的操作。	1	電腦、影片、投影片	檢視討論、測驗結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。	1. 課堂討論 2. 上課表現 3. 上機實作		

第十八週 12/28-1/1	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	3-2 陣列程式—簡易點餐機 1. 逐步解析 3：合併點餐明細及計算總金額 (1)當增減號被按下後，呈現點餐的結果。 (2)隱藏數量清單並顯示變數總金額及清單餐點明細。 (3)當增減按鈕被按下時，初始化餐點明細。 (4)將各項名稱+數量組合存入清單。 (5)餐點明細只列出數量>0的餐點。	1	電腦、影片、投影片	檢視討論、測驗結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。	1. 課堂討論 2. 上課表現 3. 上機實作		
第十九週 1/4-1/8	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	3-2 陣列程式—簡易點餐機 1 逐步解析 4：語音說出總金額、清空按鈕點擊後初始化點餐資料。 (1)設定按鈕結帳被點擊時變化外觀尺寸並用語音念出總金額。	1	電腦、影片、投影片	檢視討論、測驗結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。	1. 課堂討論 2. 上課表現 3. 上機實作		

	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。		(2)設定按鈕清空被點擊時清除點餐資料與總金額。 2. 以存錢筒的概念介紹全域/區域變數的概念。						
第二十週 1/11-1/15	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	3-2 陣列程式—簡易點餐機 【第三次評量週】 1. 引導學生完成 3-2-1 小試身手。	1	電腦、影片、投影片	檢視討論、測驗結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。	1. 課堂討論 2. 上課表現 3. 上機實作		
第二十一週 1/18-1/22 (1/20 結業式) 第三次段考	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	3-2 陣列程式—簡易點餐機 1. 引導學生完成 3-2-2 小試身手。	1	電腦、影片、投影片	檢視討論、測驗結果，或作業作品	1. 課堂討論 2. 上課表現 3. 上機實作		

	構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。				的成果，了解學生學習成效。		
--	---	--------------------	--	--	--	---------------	--	--

7、本課程是否有校外人士協助教學：(本表格請勿刪除。)

☒ 否，全學年都沒有(以下免填)。

☐ 有，部分班級，實施的班級為：_____。

☐ 有，全學年實施。

教學期程	校外人士協助之課程大綱	教材形式	教材內容簡介	預期成效	原授課教師角色
		☐ 簡報 ☐ 印刷品 ☐ 影音光碟 ☐ 其他於課程或活動中使用之教學資料，請說明： _____			

☆上述欄位皆與校外人士協助教學及活動之申請表一致。