

新北市蘆洲國民中學 **114**學年度八年級第**1**學期部定課程計畫 設計者：陳東義

一、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 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

二、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

✍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。

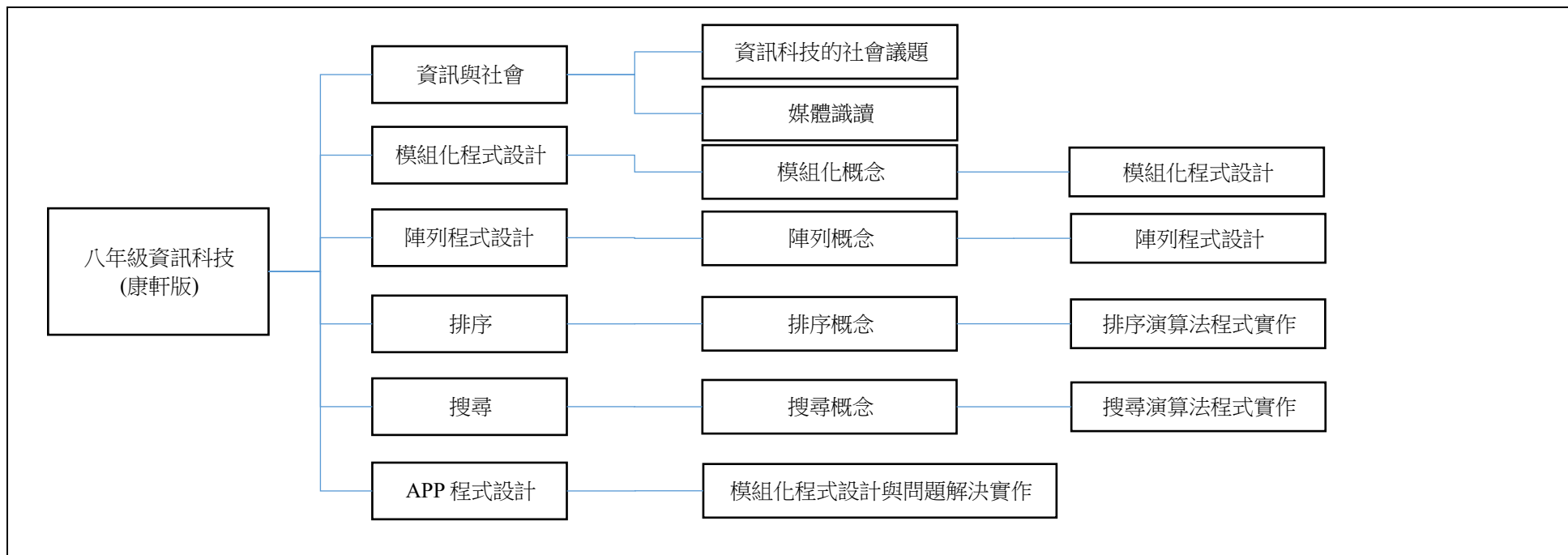
⊙當學期課程審查後，請將上述欄位自行新增並填入審查意見及課程內容修正回復。

三、學習節數：每週(2)節，實施(21)週，共(42)節。

四、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 ☒ 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-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。 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。

五、課程架構：(自行視需要決定是否呈現，但不可刪除。)



六、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 1 週 9/1-9/5	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	資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	課本第三冊第一章資訊與社會 1-1 資訊科技的社會議題 1. 說明使用資訊科技時，應該具備的正確態度與方法。 2. 認識各種資訊社會議題，如：網路成癮、網路霸凌、濫用評論、網路交	2	1. 課本 PDF 電子書 2. Youtube 影片 3. 網頁資訊	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與	

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							
	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。		友、網路詐騙、AI 換臉、惡意程式等等。 3. 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。					他人進行溝通。	
第 2 週 9/8-9/12	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。	1-2 媒體識讀 1. 介紹 PAPA 理論，說明使用資訊科技時，均應符合這四項議題的精神。 2. 媒體識讀案例討論。以媒體識讀的六個方向來檢視訊息，培養獨立思考的能力。	2	1. 課本 PDF 電子書 2. Youtube 影片 3. 網頁資訊	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	
第 3 週 9/15-9/19	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	課本第三冊第二章模組化程式 2-1 正多邊形小畫家 1. 以重複結構畫出正四邊形。	2	1. 課本 PDF 電子書 2. 程式設計自學影片	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 實作探究 4. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗 4. 程式設計實作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙	八、九年級補考

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							
	科技之興趣，不受性別限制。	問題解決實作。	2. 利用三角形、四邊形，推導繪製正多邊形的相關概念。 3. 依輸入值畫正多邊形。		3. Scratch 線上編輯工具 4. Code. org 線上活動 5. 程式素材檔案			的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	
第 4 週 9/22-9/26	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。	課本第三冊第二章模組化程式 2-1 正多邊形小畫家 1. 因 Scratch 舞臺限制，讓學生討論如何依輸入邊數調整邊長設定。 2. 讓學生觀察討論正多邊形與其邊數之間的變化。 3. 實作探究輸入的邊數為 2、3.5，會發生什麼狀況及如何避免此錯誤。 4. 請學生完成 2-1 小試身手。	2	1. 課本 PDF 電子書 2. 程式設計自學影片 3. Scratch 線上編輯工具 4. Code. org 線上活動 5. 程式素材檔案	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 實作探究 4. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗 4. 程式設計實作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	
第 5 週 9/29-10/3	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。	課本第三冊第二章模組化程式 2-2 有趣的幾何圖形 1. 提供任務目標，請學生閱讀理解並進行問題解析。 (1) 延伸 2-1 節程式，增加程式功能，詢問「要畫出	2	1. 課本 PDF 電子書 2. 程式設計自學影片 3. Scratch 線上編輯工具	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 實作探究 4. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗 4. 程式設計實作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與	

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							
			正幾邊形？」、「要畫幾個圖形？」。 (2)依照輸入值，畫出對應的多個正多邊形。 2. 理解「模組」化的概念。 3. 理解模組化程式設計的優點。 4. 理解程式語言中，實踐模組化的方式。 5. 「函式」實作，實踐模組化程式設計。		4. Code. org 線上活動 5. 程式素材檔案			他人進行溝通。	
第 6 週 10/6-10/10	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。	課本第三冊第二章模組化程式 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。 2. 巢狀重複結構的使用方式。 3. 請學生完成 2-2 小試身手。	2	1. 課本 PDF 電子書 2. 程式設計自學影片 3. Scratch 線上編輯工具 4. Code. org 線上活動 5. 程式素材檔案	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 實作探究 4. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗 4. 程式設計實作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	10/6(一)中秋節 10/10(五)國慶日
第 7 週 10/13-10/17	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 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	課本第三冊第三章陣列 3-1 認識陣列 1. 問題思考與討論，並填寫學習單(停車場停車格的概念)。	2	1. 課本 PDF 電子書 2. 程式設計自學影片	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 實作探究 4. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗 4. 程式設計實作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙	10/16(四)、10/17(五)第一次段考

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							
	科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	2. 理解陣列概念。 3. 理解陣列的表示方法。 4. 認識陣列大小。 5. 認識 Scratch 中的陣列表示方法：清單。 6. 實作 Scratch 清單。		3. Scratch 線上編輯工具 4. 程式素材檔案			的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	
第 8 週 10/20-10/24	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。	課本第三冊第三章陣列 3-1 認識陣列 1. 填寫學習單，使用課程附件「貨物管理員」熟習陣列功能的運用。 2. 動腦時間，進行 Scratch 的清單操作設計。	2	1. 課本 PDF 電子書 2. 程式設計自學影片 3. Scratch 線上編輯工具 4. 程式素材檔案	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 實作探究 4. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗 4. 程式設計實作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	
第 9 週 10/27-10/31	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。	課本第三冊第三章陣列 3-2 陣列程式—簡易點餐機 1. 提供任務目標，請學生閱讀理解並進行問題解析。 2. 專案設計 1：建立餐點圖及按鈕。 3. 專案設計 2：點餐功能設定。	2	1. 課本 PDF 電子書 2. 程式設計自學影片 3. Scratch 線上編輯工具 4. 程式素材檔案	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 實作探究 4. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗 4. 程式設計實作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	

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 10 週 11/3-11/7	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。	課本第三冊第三章陣列 3-2 陣列程式—簡易點餐機 1. 專案設計 3：合併點餐明細及計算總金額 2. 專案設計 4：語音說出總金額、清空按鈕點擊後初始化點餐資料。 3. 理解全域/區域變數的概念。	2	1. 課本 PDF 電子書 2. 程式設計自學影片 3. Scratch 線上編輯工具 4. 程式素材檔案	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 實作探究 4. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗 4. 程式設計實作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	
第 11 週 11/10-11/14	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。	課本第三冊第三章陣列 3-2 陣列程式—簡易點餐機 1. 專案設計 3-2-1 小試身手。 2. 專案設計 3-2-2 小試身手。	2	1. 課本 PDF 電子書 2. 程式設計自學影片 3. Scratch 線上編輯工具 4. 程式素材檔案	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 實作探究 4. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗 4. 程式設計實作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	
第 12 週 11/17-11/21	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-4 能應用運算思維解析問題。	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	課本第四冊第一章排序 1-1 排序演算法 1. 認識排序方式。 2. 動腦時間：說明資料經過排序後能夠快速的獲取所需資訊。 3. 延伸學習-利用試算表將資料排序：	2	1. 課本 PDF 電子書 2. 試算表軟體 3. 課本附件 4. 線上實作教具	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 實作探究 4. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗 4. 實驗操作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與	

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							
			4. 實驗操作： 線上數位教具「排序蹺蹺板」實驗操作。 5. 介紹插入排序法觀念及排序規則。 6. 實驗操作數位教具「排序」演練網頁。					他人進行溝通。	
第 13 週 11/24- 11/28	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-4 能應用運算思維解析問題。	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	課本第四冊第一章排序 1-1 排序演算法 1. 理解選擇排序法觀念及規則 2. 理解氣泡排序法觀念及 3. 實驗操作： 利用課本附件 1、3，讓學生實際操作氣泡排序法。 4. 實驗操作數位教具「排序」演練網頁。	2	1. 課本 PDF 電子書 2. 課本附件 3. 線上實作教具	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 實作探究 4. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗 4. 實驗操作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	
第 14 週 12/1- 12/5	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-4 能應用運算思維解析問題。	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	課本第四冊第一章排序 1-2 程式實作—氣泡排序法 1. 提供任務目標，請學生閱讀理解並進行問題解析。 2. 專案設計 1：兩個數的比較與交換。 3. 專案設計 2：定義函式「比較與交換」。	2	1. 課本 PDF 電子書 2. 程式設計自學影片 3. Scratch 線上編輯工具 4. 程式素材檔案	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 實作探究 4. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗 4. 程式設計實作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	12/2(三)、 12/3(四)第二次段考

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							
			4. 專案設計 3：3 個數的氣泡排序。 5. 專案設計 4：合併重複的程式。						
第 15 週 12/8- 12/12	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-4 能應用運算思維解析問題。	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	課本第四冊第一章排序 1-2 程式實作—氣泡排序法 1. 專案設計 1-2 小試身手。 2. 延伸學習：討論程式碼優化。 3. 複習排序法的重要觀念：「比較」與「進行位置的改變」（如交換或是插入）。 4. 介紹猴子排序、合併排序、快速排序、網頁排序。	2	1. 課本 PDF 電子書 2. 程式設計自學影片 3. Scratch 線上編輯工具 4. 程式素材檔案	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 實作探究 4. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗 4. 程式設計實作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	
第 16 週 12/15- 12/19	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-4 能應用運算思維解析問題。	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	課本第四冊第二章搜尋 2-1 搜尋演算法 1. 認識電腦資料搜尋的方式 2. 理解線性搜尋法觀念及規則。 3. 以終極密碼遊戲為例，說明二元搜尋法的觀念及規則。	2	1. 課本 PDF 電子書 2. 試算表軟體 3. 課本附件 4. 線上實作教具	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 實作探究 4. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗 4. 實驗操作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	

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							
			4. 實驗操作：利用課本附件 2、3，實際操作二元搜尋法。 5. 實驗操作：使用數位教具「二元搜尋」模擬網頁。						
第 17 週 12/22- 12/26	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-3 基本演算法的介紹。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	課本第四冊第二章搜尋 2-2 程式實作—拍賣查詢 1. 提供任務目標，請學生閱讀理解並進行問題解析。 2. 專案設計 1：建立線性搜尋功能。 3. 專案設計 2：完整查詢商品清單。 4. 專案設計 2-2 小試身手。	2	1. 課本 PDF 電子書 2. 程式設計自學影片 3. Scratch 線上編輯工具 4. 程式素材檔案	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 實作探究 4. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗 4. 程式設計實作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	
第 18 週 12/29- 1/2	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。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	課本第四冊第三章 APP 程式設計 3-1 認識 MIT App Inventor 1. 理解 MIT App Inventor 的登入與編寫環境。 2. 使用 App Inventor。 3. 理解清單與函式的設定與使用。	2	1. 課本 PDF 電子書 2. 程式設計自學影片 3. App Inventor 線上編輯工具	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 實作探究 4. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗 4. 程式設計實作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	

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 19 週 1/5-1/9	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 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	課本第四冊第三章 APP 程式設計 3-2App 實作①—匯率換算 1. 利用「網路瀏覽器元件」設計第一個 app，並透過模擬器測試 app 的功能。 2. 提供任務目標，請學生閱讀理解並進行問題解析。 3. 專案設計-匯率換算	2	1. 課本 PDF 電子書 2. 程式設計自學影片 3. App Inventor 線上編輯工具 4. 程式素材檔案	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 實作探究 4. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗 4. 程式設計實作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	
第 20 週 1/12-1/16	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 P-IV-3 陣列程式設計實作。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	課本第四冊第三章 APP 程式設計 3-3App 實作②—英文學習幫手 1. 提供任務目標，請學生閱讀理解並進行問題解析。 2. 專案設計 1：界面設計與函式建立	2	1. 課本 PDF 電子書 2. 程式設計自學影片 3. App Inventor 線上編輯工具 4. 程式素材檔案	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 實作探究 4. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗 4. 程式設計實作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	1/15(四)、1/16(五)第三次段考
第 21 週 1/19-1/23	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 P-IV-3 陣列程式設計實作。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	課本第四冊第三章 APP 程式設計 3-3App 實作②—英文學習幫手 1. 專案設計 2：程式編寫。 2. 程式測試與修正。	2	1. 課本 PDF 電子書 2. 程式設計自學影片 3. App Inventor	1. 自主學習 2. 摘要學習 3. 實作探究 4. 合作學習	1. 問題討論 2. 學習單 3. 線上測驗 4. 程式設計實作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運	1/20(二)休業式

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							
					線上編輯工具 4. 程式素材檔案			用該詞彙與他人進行溝通。	

七、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。