

表 3-1 110 學年度臺中市立東新國民中學 九 年級第一學期學校總體課程計畫進度總表

製表日期：110 年 6 月 25 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)		
				語文		數學(4)	健康與體育(3)	科技(2)	社會(3)	藝術(3)	自然科學(3)	綜合活動(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)										
一 ~ 七	110/8/30 110/10/16	8/30(一) 開學日(正式上課) 第一週祖孫週、友善校園週 9/11(六)補行上課 9/20(一)中秋節調整放假 9/21(二)中秋節 10/10(日)國慶日 10/11(一)國慶日調整放假 10/12(二)- 10/15(五) 第一次定期評量	單元/主題 名稱	1. 李白與余光中 2. 走進宋詞大自然 閱讀素養教育	健康及青少年煩惱 Unit 1 Have You Had Breakfast Yet? 環境教育(1,2,3) 多元文化教育(1,2,3) 智慧財產權與分辨真假資訊 Unit 2 The Movie Looks Exciting 安全教育(4,5,6) 複習 Review 1	第一章 比例線段與相似形 1-1 連比 環境、海洋 1-2比例線段 能源、閱讀素養育、國際教育 1-3相似形 1-4相似形的應用 性別平等、人權	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 性別平等教育(1)	生科 第五冊關卡 2 產品設計的流程 挑戰 1 產品設計流程 挑戰 2 規畫與概念發展 挑戰 3 系統整體設計 科技教育(4-5) 資科 第五冊第 1 章系統平臺 1-1 系統平臺的概念 1-2 系統平臺的重要發展與演進 1-3 系統平臺的組成架構 1-4 系統平臺的運作原理 ~1-6 檢視電腦資源的使用情形 習作第 1 章 資訊教育(6-7)	地理 單元 1 漠南非洲的自然環境和文化發展 單元 2 漠南非洲的經濟發展 歷史 單元 1 西亞與非洲的古文明 單元 2 希臘與羅馬的古文明 公民 單元 1 選擇與機會成本 單元 2 誘因	視覺藝術： 第一課 動動表心意 生命教育(1) 第二課 當代藝術的魅力 戶外教育(4) 音樂： 第五課 從國民到現代 多元文化教育(3) 第六課 跟著爵士樂搖擺 人權議題(6) 表演： 第九課「偶」像大觀園 多元文化教育(2) 第十課 反骨藝術新浪潮 人權教育(6)	第 1 章 直線運動 1・1 時間的測量 1・2 位移與路徑長 1・3 速率與速度 1・4 加速度與等加速度運動 交通安全教育(5-7) 第二章 力與運動 2・1 牛頓第一運動定律 第五章 水與陸地 5・1 地球上的水 5・2 地貌的改變與平衡 5・3 地球上的岩石 海洋議題(2-3)	【輔導】 主題超前部署 第 1 單元打一手國三好牌 第 2 單元新定義成功新思維 【童軍】 主題戶外創客 第 1 單元露營新思維 第 2 單元原創好料理 【家政】 主題世界巡「禮」 第 1 單元探索世界	1. Travel around the world 2. 遊益天下 3. 科學探究 4. 閱讀寫作好好玩 5. 在地觸角延伸到全球	1. 幹部訓練 2. 反毒影片收視與教學 3. 防災教育演練 4. 班際籃球比賽 5. 生命教育活動 6. 班會	
			教學重點	根據教學活動，讓學生發表意見與提問，確切理解文本，並由教師統整小組討論內容，以架構一個完整的古典韻文閱讀歷程。	1. 能熟悉過去分詞的形成規則與運用時機。 2. 能正確使用現在完成式於句子中。 3. 能學會英文書信信封寫法。	1. 能瞭解連比與連比例式意義。 2. 能熟練連比例式的應用。 3. 能瞭解比例線段的意義與應用。 4. 能瞭解平	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	生科 1. 了解科技產品如何應用科學。 2. 能應用科學原理解釋科技產品的運作。 3. 能夠了解科學對科技	1. 了解漠南非洲環境與資源的特色。 2. 了解漠南非洲的文化發展及與外界互動的方式。 3. 了解西	視覺藝術： 視 A-IV-2:傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 視 E-IV-2:平面、立體及複合媒材的表現技法。 視 P-IV-3:設	1. 了解速率、速度與加速度。 2. 認識地球的環境。	【輔導】 1. 了解國三生生活概況並表達個人對國三生活的想法與態度。 2. 覺察壓力的來源及其對身心的影響。 3. 蒐集並分析			

					4. 能熟悉過去分詞的形成規則與運用時機。 5. 能正確使用現在完成式於句子中。 6. 能熟悉過去分詞及現在分詞當形容詞的用法。 7. 能正確使用enough…to的句型。 8. 能正確使用so…that的句型。 9. 能正確使用too…to的句型。	行線截比例線段。 5. 兩個相似形的對應邊成比例，而且對應角相等。 6. 能瞭解相似三角形的意義。 7. 能瞭解相似形的判別性質。 8. 兩相似三角形中，對應角平分線長度的比等於對應邊長的比。 9. 能利用相似三角形的概念計算應用問題。	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的影響。 3. 了解如何達到健康體型。能訂定出自己的健康體管理計畫。 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更順暢的動力鍊來進行傳接盤。了解及做出基本的飛盤投擲動作、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原理。了解如何利	發展的影響。 4. 能夠分析與思辯科技與科學之間的關係。 5. 認識產品設計流程。 6. 理解設計流程中各階段的定義。 7. 理解使用者需求評估對於規畫階段及概念發展階段的重要性。 8. 理解市場調查的細項，並加以運用。 9. 理解概念發展階段相關名詞之內涵。 10. 理解系統整體設計之意涵。 資料 1. 理解系統平臺的基本概念。 2. 認識系統平臺的重要發展與演進。 3. 認識系統平臺的組成架構。 4. 認識電腦硬體與軟體。 5. 理解系統平臺的運作原理。 6. 認識系統平臺的運作	方殖民對漠南非洲政經發展的影響。 4. 了解漠南非洲如何尋找到減貧的曙光。 5. 了解公平貿易對漠南非洲農村經濟的影響。 6. 理解西亞古文明及其文化成就與影響。 7. 分析尼羅河對古埃及文明的重要性及古埃及的文化成就。 8. 說明西亞、埃及古文明與希臘、羅馬古文明之關聯性。 9. 理解古希臘文明及其文化成就與影響。 10. 探討並關心雨林開發與保育議題。 11. 探究經濟生活中的資源。 12. 了解資源與選擇之間的關係。 13. 認識機會	計思考、生活美感。 音樂： 音 A-IV-1: 器樂曲與聲樂曲，如：傳統戲曲、音樂劇、世界音樂、電影配樂等多元風格之樂曲。各種音樂展演形式，以及樂曲之作曲家、音樂表演團體與創作背景。 音 A-IV-2: 相關音樂語彙，如音色、和聲等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 表演： 表 A-IV-2: 在地與東西方、傳統與當代表演藝術之類型、代表作品與人物。 表 A-IV-3: 表演形式分析、文本分析。 表 E-IV-1: 聲音、身體、情感、時間、空間、動力、即興、動作等戲劇或舞蹈元素	紓壓策略與資源，提出個人因應與調適壓力的抗壓訓練策略。 4. 運用合宜的策略調適心理困擾，培養正向思考模式，促進心理健康。 5. 針對成功與失敗經驗進行探討，介紹成長型思維要點及實例，培養學生挫折的態度。 【童軍】 1. 分析國內露營現況並評估安全衛生及友善環境的營地條件。 2. 理解里山倡議策略，思考人類活動與環境保護的平衡方法。 3. 了解無具炊事概念和技巧。 4. 發揮創意，善用周遭自然物，進行無具炊事的發想與實作，並實踐與環境合宜互動的做法。 【家政】 1. 分享與外國文化接觸的經驗，並覺察、表達在生活周遭的異國文化。 2. 理解在國		
--	--	--	--	--	---	--	---	---	---	--	---	--	--

							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。	實例。 7. 認識電腦系統資源的使用情形。 8. 認識 Python 程式語言。 9. Python 的下載與安裝。 10. 認識 Python 的程式。 11. 理解 Python 的 input 與 print 指令。 12. 理解 Python 的變數與資料型態、資料型態轉換、算術運算符號的概念。 13. 理解 Python 的數字與字串間的運算概念。	成本的概念。 14. 應用機會成本的概念進行生活中的選擇。			外旅行時的日常禮儀與禁忌。 3. 蒐集並分享每個國家的特色建築、習俗節慶及生活各面向。 4. 製作自己的旅遊備忘錄，展現對其他國家的理解及尊重。		
				評量方式	1. 參與態度 2. 學習單 3. 小組討論 4. 口頭發表 5. 作業評量	1. 課堂問答 2. 紙筆測驗 3. 口語評量 4. 聽力測驗 5. 作業檢核	口頭回答、討論、作業、操作、紙筆測驗	課堂觀察 口頭回答 活動學習單 小組討論 參與活動 實際操作 同儕互評 技能測驗 紙筆測驗	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	口頭問答、課堂觀察紀錄、上機實作參與討論及學習歷程檔案 音樂： 演唱樂器演奏/上課態度 表演： 分組呈現/上課態度	視覺藝術： 實作與上課態度 音樂： 演唱樂器演奏/上課態度 表演： 分組呈現/上課態度	1. 口頭評量 2. 實作評量 3. 紙筆評量	1. 觀察學生 2. 課堂態度評定 3. 活動參與度 4. 口頭問答 5. 學習單評量 6. 自我評量 7. 實作表現 8. 組別/個人競賽得分	
第一次定期評量														
八 ~ 十 四	110/10/17 110/12/4	11/30(二)- 12/3(五) 第二次定期評量	單元/主題 名稱	1. 那些失敗教會我們的事 國際教育 人權教育	志工服務與分享 Unit 3 The Soldiers Were Saved	第二章 圓的性質 2-1 圓形及點、直線與圓之間的關係	健康 單元二 人際新觀點 第 1 章青春情誼	生科 第五冊關卡 2 產品設計的流程 挑戰 4 細部	地理 單元 3 歐洲與俄羅斯的自然環境與產業文化	視覺藝術： 第二課 當代藝術的魅力 戶外教育(8) 第三課 生活	2・2 牛頓第二運動定律 2・3 牛頓第三運動定律 2・4 圓周運	【輔導】 主題超前部署 第 2 單元升學 馬拉松 主題升學導航	1. Travel around the world 2. 遊益天下 3. 科學探究	1. 性別平等教育宣導-人際相處分際及慎防性侵害

				2. 關於食物的記憶 生命教育 多元文化教育	by a Dog. 人 權 教 育 (8, 9, 10) 智慧住宅與物聯網 Unit 4 Do You Know Where the File Is? 防 災 教 育 (11, 12, 13) 複習 Review 2	2-2 弧與圓周角 環境、多元文化	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 家 庭 教 育 (9、10) 家庭暴力防治(9、10)	設計與建模測試 第五冊關卡 3 認識電與控制的應用（電子元件） 挑戰 1 電子科技的發展與運挑戰 2 電子電路小偵探 挑戰 3 基礎電路實作與應用 能 源 教 育 (12-14) 資 料 第五冊第 2 章從 Scratch 到 Python 2-1 認 識 Python 程式語言 2-2 Python 程式設計-計算篇 2-3 Python 程式設計-專題 資 訊 教 育 (13-14)	地理 單元 4 歐洲與俄羅斯的經濟發展與區域結盟 歷史 單元 3 普世宗教的起源與發展 單元 4 近代歐洲的革新 公民 單元 3 資源分配 單元 4 交易與專業分工	傳藝 環境教育(11) 音樂： 第六課 跟著爵士樂搖擺 人權議題(9) 第七課 我的青春主題曲 科技教育(12) 表演： 第十課 反骨藝術新浪潮 第十一課 編導造夢說故事 生涯規劃教育(14)	動與萬有引力 第三章 功與能 3・1 功與功率 3・2 動能、位能與能量守恒 3・3 槓桿原理與靜力平衡 科技議題(10-12) 第六章 板塊運動與地球歷史 6・1 地球構造與板塊運動 6・2 岩層記錄的地球歷史 6・3 臺灣的板塊和地震 防災議題(13-14)	第 1 單元升學多線道 【童軍】 主題戶外創客 第 3 單元手作創客趣 【家政】 主題世界巡「禮」 第 2 單元世界美食家	4. 閱讀寫作好好玩 5. 在地觸角延伸到全球		性平教育、性侵害防制犯罪、家庭暴力防治(14) 2. 國防教育宣導 3. 環境教育 4. 犯罪被害人保護宣導 5. 人權兩公約宣導 6. 社區打掃 7. 特教暨生命教育宣導 8. 班會
		教學重點	1. 引導學生思考比較：〈生於憂患死於安樂〉及《建立歐洲強小國的人們》、《人生職場不可不知的 24 個金律》兩文本對讀，讓學生發表想法。 2. 喚起學生舊經驗，複習文意內容。引導	1. 能正確使用被動式並運用於溝通中。 2. 能正確使用名詞子句。 3. 能學會介系詞片語修飾名詞的用法。 4. 能學會關係代名詞當主詞的關係子句用法和功能。 5. 能學會介系詞片語修飾名詞的用法。	1. 能掌握弧長與扇形面積的算法。 2. 能掌握點、直線與圓的位置關係。 3. 知道同圓或等圓中，等弦之弦心距等長，反之亦然。 4. 能掌握切	健康 1. 認識衝突解決的原則。運用不同方法處理人際問題。 2. 了解家庭的不同功能。認識促進家庭關係的方法。參與與增進家庭關係的活動。了解發生衝突的解	生科 1. 理解細部設計的意涵。 2. 理解建模的意涵及方式。 3. 了解電子科技的發展歷程。 4. 了解生活中的電路。 5. 認識基本電路與常見的電子元	1. 了解古羅馬文明及其文化成就與影響。歐洲與俄羅斯的自然環境與發展。 2. 歐洲與俄羅斯的產業活動與文化。 3. 了解歐洲的經濟發	視覺藝術： 視 A-IV-1:藝術常識、藝術鑑賞方法。 視 A-IV-2:傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 視 A-IV-3:在地及各族群藝術、全球藝術。 視 E-IV-2:平面、立體及	1. 認識牛頓三大運動定律以及運動的規則。 2. 知道力的作用與能量的概念，並應用到生活中。 3. 認識地球的地質構造與	【輔導】 1. 覺察並表達個人成為會考考生的預想與期待。 2. 檢視自己的學習狀態並探究自己與他人的差異，進而蒐集相關資訊。 3. 蒐集並分析學習策				

				學生思考比較：〈味之道〉兩文本與課文的異同，讓學生發表想法。	6.能學會關係代名詞當受詞的關係子句用法和功能。 7.能運用閱讀策略中的奧利奧圖分析對話與非敘事類文章的結構。	線的性質。 5.知道過圓外一點的一切線性質。 6.知道同圓或等圓中，等弦對等弧、等圓心角。反之，等弧對等圓心角、等弦。 7.知道圓周的度數等於其所對弧度數的一半。 8.知道在同一圓中，同弧或等弧所對的圓周角相等。 9.知道半圓所對的圓周角都是90°，圓周角為90°時，所對的弧為半圓，所對的弦為直徑。 10.圓內接四邊形的對角互補。	決方法。認識家庭暴力及處理方式。 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。實體認識網友見面時自我保護的重要性。 4.評估與思考壓力帶來的健康問題。認識善用紓壓及抗壓能力，以解決與預防生活中健康問題。 體育 1.能了解並做到扯鈴的基本技巧與變化動作要領，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。 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。 3.認識拔河運動個人基	件。 6.認識製作電子電路的常用工具。 7.了解各項電子電路工具的操作方式。 8.了解三用電錶及麵包板的操作。 資料 1.理解Python的關係運算符、單向選擇結構、雙向選擇結構、多向選擇結構的概念。 2.理解Python的串列、range函式、for迴圈的概念。 3.理解Python的邏輯運算符、while迴圈的概念。 4.理解Python的串列進階用法的概念。 5.理解Python的亂數概念。 6.能應用Python製作專題遊戲。	展與區域結盟。 4.了解歐盟發展的課題。 5.了解俄羅斯的經濟發展與區域結盟。 6.經由探究活動了解歐洲發展綠能的原則，因與條件。 7.從不同角度看到隋唐時期形塑社會區別的措施與影響。 8.解析佛教的形成與古印度社會文化之關聯及其發展與影響。 9.了解基督教起源及中世紀歐洲基督教的信仰樣貌。 10.探究伊斯蘭教信仰特色及對世界文明之影響。 11.了解文藝復興的起源及人文主義的精神及表現。 12.探究家庭與學校如何透過誘因來影響學生	複合媒材的表現技法。 音樂： 音 A-IV-3:音樂美感原則，如：均衡、漸層等。 音 E-IV-1:多元形式歌曲。基礎歌唱技巧，如：發聲技巧、表情等。 音 E-IV-3:音樂符號與術語、記譜法或簡易音樂軟體。 表演： 表 A-IV-1:表演藝術與生活美學、在地文化及特定場域的演出連結。 表 A-IV-3:表演形式分析、文本分析。 表 E-IV-1:聲音、身體、情感、時間空間、動力、即興動作等戲劇或舞蹈元素。	事件。	略，運用適合自己的學習策略，提升學習效率。 4.針對學習策略執行狀況進行檢討與調整，培養自主學習與自我管理的能力。 5.認識各入學管道，並辨別其中差異，作為未來升學選擇之參考。 6.覺察各類型學校的特色及內涵，並分析對自己升學目標規畫之影響。 【童軍】 1.觀察並運用自然環境中的素材，製作戶外用具，以提升戶外生活的覺察能力。 2.考量與環境合宜的互動，運用繩結設計並製作多元的營地小物，增進戶外生活樂趣。 3.綜合各項野外生活技能所學，實作與分享的對環境友善的創新設計，並提出永續		
--	--	--	--	---------------------------------------	---	---	--	---	---	--	------------	--	--	--

																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					</
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

		1/21(五) 寒假開始			Star 文化差異與關 懷行善 Unit 6 The Sign Which You Used Is Not OK 性別平等教育 (18, 19, 20) 複習 Review 3	家庭教育、環 境、海洋	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 章網球 網前悍將 第 2 章棒球 固若金湯 第 3 章高爾 夫球 一桿進 洞	電路實作與 應用 挑戰 4 製作 創意桌上型 電動清潔機 安 全 教 育 (20-21) 資 料 第 五 冊 第 2 章 從 Scratch 到 Python 習作第 2 章 第 五 冊 第 3 章 網 路 技 術 與 服 務 3-1 網路技術 的概念 3-2 網際網路 通訊協定 3-3 資料交換 技術 3-4 IP 位址 與網域名稱 3-5 網路服務 的概念與介 紹 安 全 教 育 (17-18) 品 德 教 育 (19-20)	歷史 單元 5 歐洲的 海外擴張 單元 6 近代的 南亞與東南亞 公民 單元 5 貨幣與 科技應用 單元 6 科技發 展與生活資訊 科技教育	音樂： 第七課 我的 青春主題曲 科技教育(16) 第八課 我們 的拾光寶盒 環境教育(20) 表演： 第十一課 編 導造夢說故事 第十二課 立 於藝術現自我 國際教育(19)	4・1 靜電現 象 4・2 電流 4・3 電壓 4・4 電阻與 歐姆定律 能源議題(17- 20) 第七章 運動 中的天體 7・1 我們的 宇宙 7・2 轉動的 地球 7・3 日地月 相對運動	主題主題與童 軍逛世界 第 1 單元一 「童」探世界 第 2 單元一 「童」去服務 【家政】 繽紛伸展臺 第 1 單元時尚 密碼 第 2 單元衣二 衫事	5. 在地觸角 延伸到全球		3. 愛滋病防 治教育 4. 校慶暨運 動會 5. 校內語文 競賽 6. 班會
	教學重點	1. 觀賞影片 〈空氣中分布 物質的大 小〉、〈你那 邊的空氣還好 嗎？〉，小組 摘要文章重 點。依學生討 論結果，教師 進行歸納，探 討文章寫作方 式與評鑑作者 文本形式，並 完成情境問 題，引導學生	1.能學會介系 詞片語修飾名 詞的用法。 2.能學會關係 代名詞當主詞 的關係子句用 法和功能。 3.能瞭解觀賞 漫畫展的禮儀 和重點。 4.能學習名人 成功的秘訣並 運用於自身學 習中。 5.能運用聽力	1. 能理解 「幾何推 理」的意 義，並認 識「證 明」就是 推理的過 程。 2. 能作推理 或簡單的 證明。 3. 能理解三 角形「外 心」的定 義及相關	健康 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。 2. 認識與善 用情緒調適 技能，以解 決與預防生	生科 1. 了解各項 電子電路工 具的操作方 式。 2. 了解三用 電錶及麵包 板的操作。 3.Tinkercad 軟體介紹。 4. 能夠進行 銲接電路的 實作：英雄 手套。 5. 能運用簡	1. 了解美洲 移民分布 的情況與 影響。 2. 認識美洲 農牧業的 發展狀 況。 3. 了解美洲 農牧業與 自然環境 背景、移 民歷史的 關聯。 4. 了解美洲	視覺藝術： 視 A-IV-1:藝 術常識、藝術 鑑賞方法。 視 EIV-4:環 境藝術、社區 藝術。 視 PIV-2:展 覽策畫與執 行。 音樂： 音 A-IV-1:器 樂曲與聲樂 曲，如：傳統	1.認識簡單機 械與運輸。 2.探討基本靜 電現象與電的 基本性質，並 學習如何測量 電壓、電流和 電阻 3.了解宇宙中 天體的運動規 則，日地月的	【輔導】 1.蒐集並運 用各學校資 訊，對未來 高校生活有 初步藍圖。 2.評估學校 資訊，思考 個人升學目 標，並提出 調整方案。 3.蒐集並澄 清個人、環 境、資訊等 影響未來升					

				關心空氣與生活環境議題。 2. 小組討論：學生閱讀〈大自然裡沒有垃圾〉、《臺灣從搖籃到搖籃平臺》兩文本，教師引導學生建構鷹架，討論影片與文本內容的呼應。	策略進行聽力能力的提升與培養。 6. 能運用閱讀策略學習對話與文章內容與其重點。	4. 能理解三角形「內心」的定義及相關性質。 5. 能理解三角形「重心」的定義及相關性質。 6. 能理解正三角形的外心、內心與重心是同一點。	性質。 活中健康問題。持續地執行情緒調適、促進心理健康的方法。 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。 4. 認識休閒活動的意涵與方法。 體育 1. 認識臺灣網球運動名人。了解各種握拍方式與應用。經由練習球感來了解身體各部位協助擊球動作之原理。 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球。 3. 識臺灣高爾夫球運動名人與賽事，了解基本擊球體姿握桿法及其應	單的電路知識，設計製作創意產品。 6. 能熟悉電子電路工具的使用。 7. 選擇適切的材料、進行加工、組裝、測試及問題修正。 8. 能用口頭或是書面的方式表達自己的設計理念與成品。 9. 能運用簡單的電路知識，設計製作創意產品。 資料 1. 理解的與Python input print 指令。 2. 理解Python 的變數、資料型態、資料型態轉換、算數運算符號的概念。 3. 理解Python 的數字與字串間的運算概念。 4. 理解Python 的關係運算符選號、單向選擇結構、選擇	的工商業發展。 5. 了解美洲經濟發展的区域差異。 6. 探究宗教改革的背景及對於世界的影響。 7. 透過資料探究科學革命背景及成就。 8. 了解啟蒙運動的時代背景及影響。 9. 探究哥倫布與歐洲海外擴張對世界歷史的作用與意義。 10. 歸納並分析耶穌會與其在東亞傳教事業的表現。 11. 了解美洲、澳洲原住民族遇到歐洲殖民者後的差異。 12. 理解印度在蒙兀兒帝國統治及英國殖民時期的發展。 13. 透過歷史資料了解荷蘭東印度公司在	戲曲、音樂劇、世界音樂、電影配樂等多元風格之樂曲。各種音樂展演形式，以及樂曲之作曲家、音樂表演團體與創作背景。 音 A-IV-2: 相關音樂語彙，如音色、和聲等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 表演： 表 A-IV-1: 表演藝術與生活美學、在地文化及特定場域的演出連結。 表 E-IV-1: 聲音、身體、情感、時間、空間、動力、即興、動作等戲劇或舞蹈元素。	相對運動。	學選擇之面向，探索可能的升學方向。 4. 理解個人志願選擇、進路方式等升學資訊，對選擇生涯發展方向之影響。 5. 從模擬志願選填系統中，覺察個人面對升學選校時應做的準備與規畫。 6. 盤點個人資源，擬定升學目標及計畫，並能於同儕回饋後進行調整。 【童軍】 1. 理解童軍和青少年活動的理念及特色，覺察不同文化面向，增進多元社會中的生活能力。 2. 蒐集與分享國際童軍資訊及交流活動並能適當參與，展現對國際文化的理解與尊重。 3. 啟發個人對全球議題的關注，思考並落實國際服務的關懷行動。		
--	--	--	--	--	--	---	--	---	---	--	--------------	--	--	--

							用。經由基礎訓練體驗來了解身體各部位協助擊球動作之原理。	構、多向選擇結構的概念。 5. 理解 Python 的串列、range 函式、for 迴圈的概念。 6. 理解 Python 的邏輯運算符號、while 迴圈的概念。 7. 理解 Python 的串列進階用法的概念。 8. 理解 Python 的亂數概念。 9. 理解網路技術的概念。 10. 認識網路硬體設備與網路軟體。 11. 理解網際網路通訊協定。 12. 理解資料交換技術。 13. 理解網際網路協定位址與網域名稱。	印尼的殖民及其與東亞的關係。 14. 培養資源分配時能依特殊情況兼顧基本人權、人性尊嚴之公民素養。 15. 探究個人與家庭如何利用資源解決食衣住行的需求。 16. 認識從自給自足轉向交易的原因。 17. 了解為何自願的交易對雙方都有利。 18. 探討臺灣開放外國商品進口的利弊。 19. 探究貨幣會出現的原因。 20. 應用科技發展使得交易多元化改變我們的日常生活。 21. 認識貨幣、儲值卡和信用卡的差異。 22. 知道匯率的應用，買賣外幣的原因。 23. 探究科技發展如何改變我們的日常生活。			4. 分享與反思服務經驗，展現對國際文化的理解與尊重，深化持續服務的行動意願。 【家政】 1. 蒐集流行相關資訊，探究流行的脈動與元素，並分享與個人的關聯。 2. 觀察日常生活中的流行趨勢，感知流行的律動帶給人的影響。 3. 覺察自身適合的穿著風格，運用搭配原則及美感製作個人畢冊專頁。 4. 欣賞多元生活文化、不同的美感展現，悅納自己的個人特色。 5. 表達服飾在社會文化中扮演的意義與功能。 6. 探索臺灣在地不同族群的服飾特色與文化意義。 7. 尊重並悅納不同族群、國家的服飾文化，	
--	--	--	--	--	--	--	-------------------------------------	--	---	--	--	--	--

									24. 認識科技發展對中學生參與公共事務有什麼影響。 25. 思考科技發展對社會倫理的挑戰。			展現合宜的文化理解、穿著禮儀與互動關懷。			
			評量方式	1. 參與態度 2. 學習單 3. 小組討論 4. 口頭發表 5. 作業評量	1. 課堂問答 2. 紙筆測驗 3. 口語評量 4. 聽力測驗 5. 作業檢核 6. 檔案評量	口頭回答、討論、作業、操作、紙筆測驗	動作表現 參與活動 團隊合作 小組討論 回饋分享 口頭回答 紙筆測驗	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	口頭問答、課堂觀察紀錄、上機實作參與討論及學習歷程檔案 視覺藝術：實作與上課態度 音樂：演唱樂器演奏/上課態度 表演：分組呈現/上課態度	1. 口頭評量 2. 實作評量 3. 紙筆評量	1. 觀察學生 2. 課堂態度評定 3. 活動參與度 4. 口頭問答 5. 學習單評量 6. 自我評量 7. 實作表現 8. 組別/個人競賽得分				
第三次定期評量															

註 1：節數安排請符合 108 課綱課程規定。

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 4：108 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，必要時由學校於校訂課程中進行規劃。

註 5：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 4 之議題融入規劃）：

法定授課時數或節數之議題	領域別、彈性學習節數/課程或其他時段	週次	時數/節數	備註
性別平等教育	彈性學習課程	14	4 時	每學期融入課程 4 小時外，必須額外實施 4 小時以上，共 8 小時
性侵害犯罪防治	彈性學習課程	14	2 時	每學年 4 小時以上
家庭教育	其他時段	4. 12	4 小時	每學年在正式課程外實施 4 小時以上
家庭暴力防治	彈性學習課程	14	2 時	每學年應有 4 小時以上
環境教育	彈性學習課程	11. 12	2 時	每年 4 小時以上
交通安全教育	彈性學習課程	15. 16	2 時	每學年至少 4 小時以上
反毒影片教學	彈性學習課程	3	1 時	1 堂課以上
全民國防教育	彈性學習課程	9. 10	2 時	以融入或安排於學校活動實施

愛滋防治	彈性學習課程	18	1 時	每學期 1 小時
全國法規資料庫法治教材	彈性學習課程	15.16.17	3 時	每學年度安排國中二年級學生實施 3 小時
臺灣母語日	其他時段	每週四	整天	每週選擇一上課日

◎表格不敷使用請自行增列

註 6：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 3-2 110 學年度臺中市立東新國民中學 九 年級第二學期學校總體課程計畫進度總表

製表日期：110 年 6 月 25 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)			
				語文		數學(4)	健康與體育(3)	科技(2)	社會(3)	藝術(3)	自然科學(3)	綜合活動(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)										

一 ~ 七	111/2/11 111/3/26	2/10(四)寒假結束 2/11(五)開學日 第一週友善校園週 2/28(一)和平紀念日 3/22(二)- 3/25(五) 第一次定期評量	單元/主題名稱	1. 鄉土與根 閱讀素養教育 多元文化教育 2. 曲的補充 閱讀素養教育	壓力 Unit 1 Stress Is Neither Good Nor Bad 品 德 教 育 (1, 2) 生活平衡 Unit 2 Studying Is Important, and So Is Doing Exercise 品 德 教 育 (4, 5) 自然、休閒活動 Unit 3 While He Was Driving, He Saw a Rainbow 品 德 教育(6) 大自然災害 Unit 4 Do You Remember That What Happened Last Night? 複習 Review 1 閱讀素養教育 (1, 2, 3, 4, 5, 6 , 7)	第一章 二次函數 1-1 二次函數 及其圖形 1-2 二次函數 的最大值或最 小值 環境、安全、 防災	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 惡狼止步 第 2 章跆拳道 拳霸一方 第 3 章你、 我來練武功 環 境 教 育 (3、4)	生科 第六冊 關卡 4 認識 電與控制的 應用（控制 邏輯系統） 挑戰 1 控制 系統在生活 中的應用 挑戰 2 認識 微控制器 關卡 5 製作 創意清掃機 器人 環境教育(3- 4) 資科 第六冊第 4 章資料處理 概念與方法 4-1 資料與資 料檔 4-2 資料來源 4-3 資料處理 方法 習作第 4 章 資訊教育(4- 5)	地理 單元 1 地名怎 麼來？ 單元 2 地名與 產業 歷史 單元 1 現代國 家的形成 單元 2 民族主 義與帝國主義 的興起與影響 公民 單元 1 市場競 爭 單元 2 全球化 的影響 科技教育 資訊教育	視覺藝術： 第一課 視覺 創意 生命教育(1) 第二課 建築 中的話語 環境教育(5) 音樂： 第五課 聽見 世界 多元文化教育 (2) 第六課 搖滾 教室 人權教育(6) 表演： 第九課 絢麗 紛呈的戲曲 國際教育(3) 第十課 大開 舞界 國際教育(6)	第一章 電的 應用 1・1 電流的 熱效應 1・2 電與生 活 1・3 電池 1・4 電流的 化學效應 用電安全 (2-4) 第三章 千變 萬化的天氣 3・1 大氣的 組成和結構 3・2 天氣變 化 3・3 氣團和 鋒面 3・4 臺灣的 氣象災害 環境教育 (5-7)	【輔導】 主題夢想起飛 第 1 單元做自 己的英雄 第 2 單元勇敢 夢想 【童軍】 主題永續環境 EMBA 第 1 單元地球 危機 第 2 單元我與 永續的距離 【家政】 主題家庭樂傳 愛 第 1 單元家庭 傳真 第 2 單元家庭 傳說 【家庭教育】 (1-7)	1. Travel around the world 2. 遊益天下 3. 科學探究 4. 閱讀寫作 好好玩 5. 在地觸角 延伸到全球		1. 性別平等 教育宣導-慎 防約會性侵 及假宗教性 侵 性平教育、 性侵害防制 犯罪、家庭 暴力防治 (5) 2. 幹部訓練 3. 反毒影片 收視與教學 4. 客家週活 動 5. 班會 6. 動物保護 與福利宣導 7. 空氣品質 防護宣導
			教學重點	1. 引導學生思考比較：〈臺灣竹枝詞選〉及〈甘蔗〉的內容，讓學生組織初步閱讀理解。 2. 讓學生閱讀三首曲（白樸、盧摯、張	1. 能精熟並使用 either...or... 和 neither...nor ...的句型。 2. 能透過對話 內容，讓學生 了解壓力是可 以找到方法抒 發的。	1. 二次函數 的意義 2. 二次函數 y=a (x -h) ² +k 的圖形 3. 二次函數 圖形的平 移 4. 二次函數 y=a (x	健康 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	生科 1. 認識控制 邏輯系統的 基本概念。 2. 了解電子 電路控制與 程式控制之 間的差異。 3. 了解微電 腦控制與物 聯網概念和	1. 了解臺 灣地名的由 來。 2. 了解臺 灣地名演進 的歷程。 3. 了解各 地方特色產 業的發展背 景與條件。 4. 探討地	視覺藝術： 視 E-IV-1: 色彩理論、 造形表現、 符號意涵。 視 A-IV-3: 在地及各族 群藝術、全 球藝術。 視 P-IV-3: 設計思考、	1. 電的應 用：了解電池 與電流化學效 應、電流的熱 效應及電在生 活中的應用。	【輔導】 1. 統整个人生 涯試探資訊， 分析與未來工 作間的關係， 規畫未來可能 的進路選擇。 2. 善用生涯規 畫方法，執行 個人生涯決 策。			

				可久），並預測三文本主題重點。引導學生思考比較：課文及此三曲的共同特色，複習曲知識內容。	3. 能使用附加句型來詢問。 4. 複習各時態的動詞句型。 5. 學習描述視覺假象，表達對事件的推論與看法。 6. 能熟悉過去分詞和現在分詞當形容詞的用法。 7. 能描述地震可能會帶來的傷害。	5. 二次函數圖形與兩個數	—h)2+k 的最大值或最小值	定社區安全行動策略。 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。 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。	應用。 4. 認識常見的微控制器與配件。 5. 能比較與應用微控制器達成目的。 6. 了解專題活動內容與規範。 7. 回顧產品設計流程，檢視所學到的重點知識與技能。 8. 運用創意思考、製圖技巧、結構與機構、能源與動力等相關知識，設計創意清掃機器人。 9. 運用電路控制邏輯知識，針對特殊需求設計程式進行控制。 10. 運用製圖技巧，繪製完整的工作圖並進行尺度標註。 11. 依據設計需求，選擇適切的材料，進行加工、組裝、測試及問題修正。 12. 能用口頭或書面的方式表達自己的設計理念與成品。	方產業轉型的可行方向。 5. 了解農業生產與自然環境的關係。 6. 認識美國獨立的背景與經過及其政治體制。 7. 認識法國大革命到拿破崙崛起的經過與影響。 9. 分析工業革命的發展與社會變革。 10. 分析民族主義與國家建立的關聯性。 11. 了解德國與義大利建國的過程。 12. 了解歐洲帝國主義於新航路發現與工業的發展。 14. 對比亞、非、美三洲在西方勢力進入前後的發展差異。探究廠商間的競爭對消費者有何影響。 15. 認識廠商可能的競爭方式有哪些。	生活美感。 音樂： 音 A-IV-2: 相關音樂語彙，如音色、和聲等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 音 A-IV-3: 音樂美感原則，如：均衡、漸層等。 表演： 表 A-IV-1: 表演藝術與生活美學、在地文化及特定場域的演出連結。 表 A-IV-2: 在地與東西方、傳統當代表演藝術之類型、代表作品與人物。	2. 千變萬化的天氣：認識天氣與氣候對生活的影響。	3. 運用生涯相關資訊，擬定個人執行生涯決策之行動方案，評估執行情形並加以調適。 4. 因應生涯發展的可能變化，展現面對生涯轉折的正向態度。 5. 探索工作世界的未來發展及所需專業素養，並提出未來工作世界的想像。 6. 選擇個人未來可能的工作，以及對工作價值觀排序。			
--	--	--	--	---	---	----------------------	-----------------------------	--	--	---	--	----------------------------------	--	--	--	--

							賽規則轉變。能完整協調身體力量來完成踢擊動作。 4.學習武術的基本禮儀及精神。認識武術的基本步法。	資料 1.理解資料的意義與概念。 2.認識資料的來源。 3.認識資料處理工具。 4.理解Google試算表的使用。 5.認識地理分布圖。 6.利用Google試算表範例實作地理分布圖。 7.理解Google試算表的使用。 8.認識折線圖。 9.利用Google試算表範例實作折線圖。 10.認識雷達圖。 11.利用Google試算表範例實作雷達圖。	16.理解知道為什麼新廠商越容易加入某一市場，則該市場的競爭程度越高的原因。 17.了解消費者權益受到侵害時該如何尋求救濟。			2.探索不同家庭生活文化的內涵與意義。 3.規畫參與多元家庭生活應注意的事項，具備尊重與悅納的生活態度。 4.分享個人在家庭的功能及家人對自己的職業期許。 5.察覺家人對個人的期許會隨生命發展歷程而改變，體會家人的關心與愛。 6.探究家長的生命發展歷程及家人期許對個人生涯規畫的影響。 7.理解並尊重家長的想法，思考想要傳承與調整的部分。		
			評量方式	1.參與態度 2.學習單 3.小組討論 4.口頭發表 5.作業評量	1.閱讀理解 2.聽力測驗 3.讀寫評量 4.口語表達 5.分組活動及比賽 6.課堂參與度 7.紙筆測驗 8.作業檢核	口頭回答、討論、作業、操作、紙筆測驗	課堂觀察 口頭回答 小組討論 參與活動 動作操作 紙本測驗	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	口頭問答、課堂觀察紀錄、上機實作、參與討論及學習歷程檔案	視覺藝術：實作與上課態度 音樂：演唱樂器演奏/上課態度 表演：分組呈現/上	1.口頭評量 2.實作評量 3.紙筆評量	1.觀察學生 2.課堂態度評定 3.活動參與度 4.口頭問答 5.學習單評量 6.自我評量 7.實作表現		

										課態度		8. 組別/個人 競賽得分			
第一次定期評量															
八 ~ 十 四	111/3/27 111/5/14	4/4(一)兒童節、 4/5(二)清明節、 5/10(二)- 5/13(五) 第二次定期評量 5/14(六)- 5/15(日) 國中教育會考	單元/主題名 稱	1. 想要與需 要、消費 與浪費的 反思 國際教育 品德教育 2. 止戰之殤 國際教育 人權教育	日常作息及活 動 Unit 5 The House Which Has Red Windows Are Mine 品 德 教 育 (8,10) 經典文學 Unit 6 You Are Smarter Than You Think 品 德 教 育 (11,12) 性別教育 Gender stereotypes 健康教育 Take good care of your body 端午節慶教學 端午節讀者劇 場 人權教育 Joe Biden’ s Victory Speech 國際教育(13) 複習 Review 2 閱讀素養教育 (8,9,10,11,1 2,12,14)	第二章 統計與機率 2-1 統計數據 的分布 生涯規劃、多 元文化、閱讀 素養 2-2 機率	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 健康人生運 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 劃破天際 第 2 章自行 車 轉動騎跡 單元七 球類進階 第 1 章網球 一網打盡 環 境 教 育 (8、9)	生科 第六冊 關卡 5 製作 創意清掃機 器人 科 技 教 育 (10-13) 能源教育(8- 9) 資科 第六冊第 4 章資料處理 概念與方法 習作第 4 章 第六冊第 5 章資料數位 化原理與方 法 5-1 數位化的 概念 5-3 文字資料 數位化 5-4 聲音數位 化 習作第 5 章 5-5 影像數位 化 第 6 章資訊 產業與人類 社會 6-1 資訊產業 的種類與特 性 科 技 教 育 (11-12)	地理 單元 3 從產地 到餐桌 單元 4 食安問 題面面 歷史 單元 3 兩次大 戰與世界局勢 的變動 單元 4 戰後世 界的發展 國際教育 公民 單元 3 智慧財 產權的保障與 運用 科技教育 單元 4 現代公 民與媒體識讀 資訊教育	視覺藝術： 第二課 建築 中的話語 第三課 新藝 境 科技教育(10) 音樂： 第六課 搖滾 教室 性別平等教育 (9) 人權教育(10) 第七課 亞洲 音樂視聽室 生涯規畫教育 (12) 資訊教育(14) 表演： 第十課 大開 舞界 國際教育(10) 第十一課 應 用劇場超體驗 性別教育(13)	第二章 電流 與磁現象 2・1 磁鐵與 磁場 2・2 電流的 磁效應 2・3 電流磁 效應的應用 2・4 電流與 磁場的交互作 用 2・5 電磁感 應 閱讀素養 (9-10) 跨科主題 全 球氣候變遷與 因應 第 1 節 大氣 與海洋的交互 作用 第 2 節 氣候 變遷減緩與調 適 戶外教育 (11-12) 複習第一～六 冊全	【輔導】 主 題 夢 想 起 飛 第 2 單元勇 敢夢想 主 題 畢 業・ 啟 程 第 1 單元青 春物語 【童軍】 主 題 休 閒 百 樂園 第 1 單元休 閒不一 Young 第 2 單元青 春樂活趣 【家政】 主 題 生 活 綠 實 踐 第 1 單 元 「食」在好 安心 第 2 單元綠 活飲食高手	1. Travel around the world 2. 遊益天下 3. 科學探究 4. 閱讀寫作 好好玩 5. 在地觸角 延伸到全球	1. 國防教育 宣導 2. 環境教育 3. 班際盃排 球賽 4. 人權兩公 約宣導 5. 社區打掃 6. 班會	
			教學重點	1. 學生閱 讀 〈你在浪費食 物嗎？〉，小 組摘要文章重 點。根據學生	1. 能描述街道 的相對位置。 2. 能描述簡易 文學作品。 3. 複習比較級	1. 全距 2. 四分位數 3. 四分位距 4. 盒狀圖 5. 某事件發生	健康 1. 體 會 人 與 環 境 是 生 命 共 同 體 的 關 係， 環 境 被	生科 1. 了解專 題 活 動 內 容 與 規 範。 2. 回 顧 產 品	1. 了解第 一次世界大 戰的背景與 歷程。 2. 了解戰	視覺藝術： 視 1-IV-2: 能使用多元 媒材與計劃 表現個人或	1. 電流與磁現 象：認識磁鐵 與磁場、電流 的磁效應、電	【輔導】 1. 評估工作 世界的未來 發展及所需 專業素養，			

				討論內容，整理各組所讀到的文本重點。教師引導學生有關食物浪費的概念。 2. 學生閱讀〈以反戰為題的日本二戰電影「永遠的零」〉與〈「無界之殤」：流離失所的死亡與重生〉，小組歸納兩篇主題重點。對於戰爭與國防安全議題進行分組辯論，教師進行歸納收尾。	及最高級4. 破除社會中對男女性別之刻板印象及偏見。 5. 了解性別角色的多元性，學習兩性間的良好互動。 6. 使用英文針對飲食習慣進行介紹。 7. 能以英文說出端午節相關單字。 8. 藉由美國第46任總統大選，討論、分析民主法治的意涵。 9. 從美國總統Joe Biden的演講稿中，了解美國選舉。	的機率 6. 樹狀圖求機	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。 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。 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。 體育 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。 2. 認識飛盤運動的各項比賽。能透過練習領悟	設計流程，檢視所學到的重點知識與技能。 3. 運用創意思考、製圖技巧、結構與機構、能源與動力和電與控制等相關知識，設計創意清掃機器人。 4. 運用電路控制邏輯知識，針對特殊需求設計程式進行控制。 5. 運用製圖技巧，繪製完整的工作圖並進行尺度標註。 6. 依據設計需求，選擇適切的材料，進行加工、組裝、測試及問題修正。 7. 能用口頭或書面的方式表達自己的設計理念與成品。 資料 1. 理解資料的意義與概念。 2. 認識資料的來源。 3. 理解資料處理工具。 4. 理解	間期各國的發展。 3. 探究第二次世界大戰爆發的背景及影響 4. 掌握冷戰時代民主共產陣營在世界各地的互動。 5. 探究第三世界的發展原因。 6. 了解蘇聯瓦解的原因。 7. 認識多元世界的互動。 8. 認識食物運銷與國際貿易的關係。 9. 認識臺灣飲食文化特色與危機。 10. 認識臺灣相關食安問題與重要案例。 11. 了解如何正確應對食安問題。 12. 經由活動設計了解身邊的食安問題。 13. 認識全球化過程帶來的現象與議題。了解全球化帶來的影響以及人們的回應與評價。	社群的觀點。 視 1-IV-4: 能用議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解。 音樂： 音 A-IV-1: 器樂曲與聲樂曲，如：傳統戲曲、音樂劇、世界音樂、電影配樂等多元風格之樂曲。各種音樂展演形式，以及樂曲之作曲家、音樂表演團體與創作背景。 表演： 表 A-IV-3: 表演形式分析、文本分析。 表 E-IV-2: 肢體動作與語彙、角色建立表演、各類型文本分析與創作。 表 P-IV-2: 應用戲劇、應用劇場與舞蹈等多元形式。	與磁的交互作用及電磁感應。 2. 全球氣候變遷與因應：從天然災害、環境汙染、全球變遷來了解並關懷我們的居住環境。 3. 複習第一～六冊全。	提出並規畫個人未來的生涯進路。 2. 提出並評估個人實踐未來夢想的預備規畫，因應生涯轉折預作準備與調適。 3. 探索自己與一、二年級時期的異同處。 4. 面臨會考時的壓力以及心情調適方式。 5. 針對困題與挑戰統整過去的成功策略，並重新詮釋挫敗意義。 【童軍】 1. 認識休閒活動的意義與功能。 2. 培養從事戶外休閒活動的興趣。 3. 認識不同領域的戶外休閒活動，拓展戶外休閒活動的視野。 【家政】 1. 探索食品加工的種類及利用方法。 2. 認識食品添加物，並建立正確的飲食消費行為。 3. 從食安新		
--	--	--	--	---	--	----------------------------	--	---	---	---	--	---	--	--

							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。 3. 了解自行車的種類、構造、道路騎乘規則、安全事項、安全檢查及基本設定。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。 4. 認識網球運動起源及現代網球發展沿革。了解反手拍握拍方式與應用。經由球感遊戲體驗，了解非慣用手協助擊球動作之原理。	Google 試算表的使用。 5. 認識地理分布圖。 6. 利用 Google 試算表範例實作地理分布圖。 7. 認識折線圖。 8. 利用 Google 試算表範例實作折線圖。 9. 認識雷達圖。 10. 利用 Google 試算表範例實作雷達圖。 11. 理解數位化的概念。 12. 理解數字系統。 13. 理解文字資料的數位化。 14. 理解聲音的三要素。 15. 理解聲音數位化的方法。 16. 理解聲音的編輯。 17. 理解影像數位化的方法。 18. 理解數位鏡頭的運作流程。 19. 理解資訊產業的種類與特性。 20. 理解硬體製造產業的意涵與特性。	14. 探究我國的國際參與角色與現況。 15. 知道媒體與社群網路如何形成公共意見。 16. 了解媒體與社群網路在公共意見形成的過程中扮演何種角色。 17. 認識媒體素養對現代公民的重要性。			聞中，學習評估飲食風險，避免陷入消費陷阱。 4. 理解食物里程的概念。 5. 說出碳足跡在食物生產過程中的意義。 6. 探究飲食活動中的減碳做法。			
--	--	--	--	--	--	--	--	---	---	--	--	---	--	--	--

								21. 理解軟體設計產業的意涵與特性。							
			評量方式	1. 參與態度 2. 學習單 3. 小組討論 4. 口頭發表 5. 作業評量	1. 口頭問答 2. 學習單 3. 聽力測驗 4. 分組活動及比賽 5. 讀者劇場 6. 學習態度 7. 小組討論 8. 上台分享 9. 實作成果	口頭回答、討論、作業、操作、紙筆測驗	課堂觀察 口頭回答 問題討論 動作操作 小組參與 回饋分享 紙筆測驗 技能測驗	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	口頭問答、課堂觀察紀錄、上機實作、參與討論及學習歷程檔案	視覺藝術： 實作與上課態度 音樂： 演唱樂器演奏/上課態度 表演： 分組呈現/上課態度	1. 口頭評量 2. 實作評量 3. 紙筆評量	1. 觀察學生 2. 課堂態度評定 3. 活動參與度 4. 口頭問答 5. 學習單評量 6. 自我評量 7. 實作表現 8. 組別/個人競賽得分			
第二次定期評量															
十五 ~ 二十一	111/5/15 111/6/30	5/14(六)- 5/15(日) 國中教育會考 5/17(二)- 5/20(五) 國中畢業生成績 評量 6/3(五)端午節 6/15(三)- 6/17(五) 畢業典禮	單元/主題名稱	1. 荒謬與現實：黑羊 品德教育 2. 當愛來的時候 性別平等教育 生命教育	跨海來的問候 故事接龍、戲劇 漫畫劇場 繪本故事 廣告裡的文化 Booby Coons 的錯誤 品德教育 (15, 18) 多元文化教育 (19) 閱讀素養教育 (15, 16, 17, 18, 19, 20, 21)	第三章 立體幾何圖形 3-1 柱體、錐體、空間中的 線與平面	健康 單元三 健康人生運陣行 第 2 章樂活 新旅程 體育 單元七 球類進階 第 1 章網球 一網打盡 第 2 章棒球 同心合力	生科 第六冊 關卡 5 製作 創意清掃機 器人 關卡 6 電子 科技產業的 發展 挑戰 1 電子 科技產業的 環境議題 挑戰 2 電子 科技產業的 發展與職業 零垃圾生活 DIY：製作瓦 楞小家具 家庭教育 (14-15) 能源教育 (16-17) 資科 第六冊第 6 章資訊產業 與人類社會 6-1 資訊產業 的種類與特	地理 東勢在地經濟 活動探究 歷史 東勢在地文化 探究 公民 東勢在地社區 參與及 社區服務	視覺藝術： 第三課 新藝 境 第四課藝起 繽紛未來 生涯規劃教育 (18) 音樂： 第七課 亞洲 音樂視聽室 性別平等教育 (15) 第八課 我的 「藝」想世界 科技教育(20) 表演： 第十一課 應 用劇場超體 驗 第十二課 表 演藝術在生 活 生涯規劃教 育(19)	1. 紙杯喇叭 2. 迷你沖天炮 3. 鐵粉的磁化 現象 4. 電池的回收 5. 精打細算 國際教育(15- 17)	【輔導】 主題畢業・啟 程 第 1 單元青 春物語 第 2 單元驪 歌輕唱話青 春 【童軍】 主題休閒百 樂園 第 2 單元青 春樂活趣 第 3 單元驪 歌輕唱休閒 瘋 【家政】 主題生活綠 實踐 第 2 單元綠 活飲食高手 第 3 單元驪 歌輕唱感恩 趴	1. Travel around the world 2. 遊益天下 3. 科學探究 4. 閱讀寫作 好好玩 5. 在地觸角 延伸到全球	1. 交通及法 規資料庫宣 傳 2. 愛滋病防 治教育 3. 學生才藝 表演 4. 營養教育 宣導 5. 畢業典禮 預演 6. 班會	

							性 6-2 資訊科技 對人類社會 的影響 習作第6章 瀏覽器裡的 個資 網路平台的 影響力 能源教育 (14-15) 海洋教育 (16-17) 安全教育 (18)						
			教學重點	1. 學生閱讀〈黑羊〉，小組討論文本的概略重點。從「進階任務」具有特色的部分，讓學生學習擷取文本訊息，分析文本角色的難處與SWOT分析，並落實生活素養的情境推論。 2. 學生觀看電影《當愛來的時候》節選內容，並統整兩文本的共同主題。引導學生思考比較：〈后羿射月〉及甲、乙文本的共同主題，引導學生發表想法。可讓學生嘗試演出本劇，將全班分成數個組別，	1. 培養學生閱讀英文網站的能力。 2. 學習自我介紹的撰寫。 3. 能用英文表達自己並完成明信片。 4. 學習用英文表達並延續故事。 5. 能將故事改寫成對話形式的劇本。 6. 能透過小組合作，完成廣播劇錄音。 7. 能用英文表達影片內容。 8. 能編寫簡短並合理的英文對話。 9. 能閱讀英文繪本並解讀其中意涵。 10. 能了解不同作家的風格以及不同繪本形式。	1. 立體圖形 2. 立體圖形的表面積與體積 3. 空間中的線與平面	健康 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。 體育 1. 了解與學會反手拍移位著地球抽擊動作要領與應用，以擊球所站的位置區域與觀念。可在網球比賽中欣賞正、反手拍擊球動作。 2. 了解知名棒球選手的故事，並以其努力的態度自勉。習得流暢打擊以及跑壘之	生科 1. 了解專題活動內容與規範。 2. 回顧產品設計流程，檢視所學到的重點知識與技能。 3. 運用創意思考、製圖技巧、結構與機構、能源與動力等相關知識，設計創意清掃機器人。 4. 運用電路控制邏輯知識，針對特殊需求設計程式進行控制。 5. 運用製圖技巧，繪製完整的工作圖並進行尺度標註。 6. 依據設計	1. 了解東勢在地經濟活動及主要結構 2. 了解東勢在地居民的結構及文化特色及歷史發展 3. 了解東勢在地社區狀況及活動參與	視覺藝術： 視 A-IV-2:傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 視 E-IV-1:色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 P-IV-3:設計思考、生活美感。 音樂： 音 E-IV-3:音樂符號與術語、記譜法或簡易音樂軟體。 音 E-IV-4:音樂元素，如：音色、調式、和聲等。 音 P-IV-1:音樂與跨領域藝術文化活動。 音 P-IV-3:音樂相關工作的特性與種類。	1. 讓學生透過實驗學習到電流的熱效應及其影響因素。 2. 讓學生透過實驗學習到電動機原理及其影響因素。 3. 讓學生經由觀察與實作，收集各種信息，能啟迪學習動機，培養進科學素養。 4. 讓學生透過實驗學習到電磁感應及其影響因素。 5. 讓學生透過實驗學習到雲如何形成及其影響因素。 6. 養成學生對科學正向的態度、學習科學的興趣，以及運用科技學習與解決問題的習慣，為適應	【輔導】 1. 與同學共同擬定傳承國中經驗給學弟妹的行動計畫，並具體執行。 2. 回顧班級重要活動與事件，並表達對班級的看法。 3. 表達對同學的感謝、道歉與祝福，進而珍惜人我關係。 4. 統整並肯定自我，並對未來產生嚮往。 【童軍】 1. 培養規畫戶外休閒活動的能力。 2. 執行與體驗合宜且友善環境的戶外休閒活	

				以文本脈絡區分情節，每一小組演一橋段。	11. 能用英文撰寫故事並製作成繪本。 12. 透過廣告認識國外文化。 13. 了解文化差異在廣告中的表現。 14. 了解廣告基本用語及知識。 15. 學習英文文本聽力及閱讀技巧。 16. 能運用所學單字及句子改寫故事		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。	需求，選擇適切的材料，進行加工、組裝、測試及問題修正。 7. 能用口頭或書面的方式表達自己的設計理念與成品。 8. 能在選用電子產品時，將環保議題納入考量。 9. 能理解電子科技可能帶來的環境迫害，並予以預防，避免其再次發生。 10. 能認識近代新興的電子科技及其未來發展。 11. 能理解電子科技相關產業類別及其內涵。 12. 科技達人介紹。 13. 讓學生能夠察覺自己生活中製造的垃圾量 14. 了解零垃圾生活的實踐方法並制定自己可行的行動方案 15. 了解何謂無包裝商店、裸裝商店 16. 認識瓦楞紙的性能。		表演： 表 A-IV-1:表演藝術與生活美學、在地文化及特定場域的演出連結。 表 E-IV-3:戲劇、舞蹈與其他藝術元素的結合演出。	科技時代之生活奠定良好基礎。 7. 讓學生體驗學習的喜悅，增益自我價值感，進而激發更多生命的潛能。	動。 3. 思考個人的未來戶外休閒藍圖，建立合宜的休閒態度。 【家政】 1. 分析飲食上的減碳做法對生活的重要性及好處。 2. 提出飲食的減碳做法之具體推廣行動及設計標語，並實際執行。 3. 分享個人對他人的感謝，並應用所學知識與資源設計出創意菜肴。 4. 完成小隊分工，製作出創意菜肴，並圓滿完成畢業感恩趴。 5. 依實作歷程分享對他人的感謝及自己克服困境之方法。		
--	--	--	--	----------------------------	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--

							17. 創作簡易版家具。 資料 1. 理解硬體製造產業的意涵與特性。 2. 理解軟體設計產業的意涵與特性。 3. 理解網路通訊產業的意涵與特性。 4. 理解系統整合產業的意涵與特性。 5. 理解支援服務產業的意涵與特性。 6. 理解電子商務產業的意涵與特性。 7. 理解資訊科技對個人生活與工作的影響。 8. 理解資訊科技對社會與經濟的影響。 9. 理解資訊科技對在地與全球角度的影響。 10. 知道網路瀏覽器上的隱私問題及風險。 11. 了解網路瀏覽器數據蒐集及廣							
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

								告投放的關係。 12. 能思考個資保護及使用便利性的關係，並採取有效方式保護個資。 13. 了解網路平台影響力及與新聞媒體間的關係。 14. 能從不同角度思考，探討不同對象的需求與利益。							
			評量方式	1. 參與態度 2. 學習單 3. 小組討論 4. 口頭發表 5. 作業評量	1. 口頭問答 2. 學習單 3. 聽力測驗 4. 分組活動及比賽 5. 讀者劇場 6. 學習態度 7. 小組討論 8. 上台分享 9. 實作成果	口頭回答、討論作業、操作、紙筆測驗	課堂觀察 口頭回答 問題討論 動作操作 小組參與 回饋分享 紙筆測驗 技能測驗	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	口頭問答、課堂觀察紀錄、參與討論及學習歷程檔案	視覺藝術：實作與上課態度 音樂：演唱樂器演奏/上課態度 表演：分組呈現/上課態度	1. 口頭評量 2. 實作評量 3. 紙筆評量	1. 觀察學生 2. 課堂態度評定 3. 活動參與度 4. 口頭問答 5. 學習單評量 6. 自我評量 7. 實作表現 8. 組別/個人競賽得分			
畢業典禮															

註 1：節數安排請符合 108 課綱課程規定。

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 4：九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 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，必要時由學校於校訂課程中進行規劃。

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）：

法定授課時數或節數之議題	領域別、彈性學習節數/課程或其他時段	週次	時數/節數	備註
性別平等教育	彈性學習課程	5	4 時	每學期融入課程 4 小時外，必須額外實施 4 小時以上，共 8 小時
性侵害犯罪防治	彈性學習課程	5	2 時	每學年 4 小時以上
家庭教育	其他時段	4.12	4 小時	每學年在正式課程外實施 4 小時以上
家庭暴力防治	彈性學習課程	5	2 時	每學年應有 4 小時以上

環境教育	彈性學習課程	11. 12	2 時	每年 4 小時以上
交通安全教育	彈性學習課程	15. 16	2 時	每學年至少 4 小時以上
反毒影片教學	彈性學習課程	3	1 時	1 堂課以上
全民國防教育	彈性學習課程	9. 10	2 時	以融入或安排於學校活動實施
愛滋防治	彈性學習課程	18	1 時	每學期 1 小時
全國法規資料庫法治教材	彈性學習課程	15. 16. 17	3 時	每學年度安排國中二年級學生實施 3 小時
臺灣母語日	其他時段	每周四	整天	每週選擇一上課日
動物保護與福利	彈性學習課程	2	1 時	每學期至少規劃 1 場次
空氣品質防護宣導	彈性學習課程	1	1 時	可併入相關活動辦理

◎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。