

111-1 高一多元選修課程大綱

序號	科別	課程名稱	課程種類
1	國文+公民	醫學的人文關懷	通識性課程
2	數學	數學桌遊	通識性課程
3	公民	生活中的法律	通識性課程
4	美術	版畫	通識性課程
5	體育	運動力現體	通識性課程
6	資訊	Android 手機 APP 程式設計(需收取電腦使用費)	實作及探索課程
7		APCS(大學程式設計先修檢測)程式實作(需收取電腦使用費)	專題研究
8	生活科技	製造材料與方法	實作及探索課程
9	地球科學	天文物理	通識性課程
10	其他	藝”數”賞析(需收取材料費)	實作及探索體驗
11		如何成為 youtuber	通識性課程
12		德語初探	通識性課程

國文科

課程名稱：	中文名稱： 醫學的人文關懷	
	英文名稱：Humanistic Care in Medicine	
授課年段：	一下	學分總數： 2
課程屬性：	通識性課程	
師資來源：	校內跨科協同	
課綱核心素 養：	A 自主行動： A1.身心素質與自我精進	
	B 溝通互動： B1.符號運用與溝通表達	
	C 社會參與： C1.道德實踐與公民意識, C3.多元文化與國際理解	
學生圖像：	學習力, 品格力, 1.發展自我潛能 2.樂於行善助人 3.關懷社會人文 4.鑑賞生活美學。 創造力, 1.勇於面對問題 2.擬定解決策略 3.反思改進之道 4.適應社會變遷。	
學習目標：	1.了解醫學衛生學群相關科系及出路。 2.涵泳醫療及醫病關係等人文關懷。 3.培養溝通、同理及思辨能力 4.培養團隊合作能力	
教學大綱：	週次/序	單元/主題
	一	醫學中的人文（一）
	二	醫學中的人文（二）
	三	醫學中的人文（三）～醫護典範
	四	專題演講
	五	議題關懷（一）
	六	議題關懷（二）
	七	議題關懷（三）
	八	生命倫理（一）
	九	生命倫理（二）影片欣賞
	十	生命倫理（三）
	十一	高齡化社會（一）
	十二	參訪活動～高中生 V.S.銀髮族
	十三	高齡化社會（二）
	十四	專題演講
	十五	分組報告資料蒐集（一）
	十六	分組報告資料蒐集（二）
	十七	小組成果報告
	十八	學習歷程製作
學習評量：	小組討論參與度、小組報告、上課筆記)70%、學習歷程 30%	
對應學群：	社會心理, 文史哲, 教育	
備註：	教師得視學生狀況調整教學大綱	

數學科

課程名稱：	中文名稱： 數學桌遊		
	英文名稱： Math board game		
授課年段：	一下	學分總數： 2	
課程屬性：	通識性課程		
師資來源：	校內單科		
課綱核心素養：	A 自主行動： A1.身心素質與自我精進, A2.系統思考與問題解決		
	B 溝通互動： B1.符號運用與溝通表達		
	C 社會參與： C1.道德實踐與公民意識, C2.人際關係與團隊合作		
學生圖像：			
學習目標：	1.體驗學習的樂趣，訓練邏輯推理與思考、組織、決策、專注力和數學能力。 2.從遊戲中，培養與他人溝通合作的能力。 3.經由各種不同類型的遊戲的學習，發揮創意，將數學融入遊戲，創造新的桌遊。		
教學大綱：	週次/序	單元/主題	內容綱要
	一	1.桌遊簡介 2.達文西密碼	1.桌遊介紹及講述桌遊禮儀。 2.猜數字類型遊戲體驗。
	二	1. 鋤大象 2. 禮物 3.閃靈快手	1.體驗撲克牌遊戲"大老二"的動物版玩法。 2.利用簡易的數字規則卻富含心機的遊戲。 3.反應遊戲體驗一。
	三	1.水瓶座 2.哆寶 3.情書	1.欣賞圖案設計繽紛美麗的桌遊，學習功能性卡牌的使用。 2.多樣玩法的反應遊戲體驗。 3.日本桌遊大賞體驗。
	四	1.矮人礦坑 2.誰是牛頭王	1.簡單易上手的經典陣營遊戲介紹。 2.學習派對類型的數字遊戲。
	五	1.海霸 2.推倒提基	1.以程式設計為主題的桌遊體驗。 2.物件精美規則簡單的桌遊。
	六	1.拉密 2.印加寶藏	1.學習經典的以色列數字麻將。 2.學習風險評估的遊戲。
	七	1.設計桌遊(1) 2.種豆	1.發想新桌遊的故事背景。 2.學習如何精算及利用口才交易賺得最大利益。
	八	1.設計桌遊(2) 2.狼人殺	1.設定桌遊角色及基本規則。 2.藉由觀察及口語表達找出狼人的遊戲。
	九	1.設計桌遊(3) 2.阿瓦隆	1.桌遊規則的修訂。 2.最受歡迎的陣營遊戲，要發揮口才及團隊精神才能獲勝。
	十	1.設計桌遊(4) 2.璀璨寶石	1.利用自製卡牌測試遊戲規則的平衡。 2.體驗輕度策略的遊戲，扮演寶石商人賺取寶石。
	十一	1.設計桌遊(5) 2.化妝舞會	1.重新整理遊戲規則，書寫作品說明書。2.體驗角色扮演的吹牛遊戲。
	十二	1.設計桌遊(6) 2.機密代號	1.完成遊戲說明書。 2.兩隊運用默契猜謎的對抗遊戲。
	十三	1.設計桌遊(7) 2.駱駝大賽	1.將作品說明書做成電子檔。 2.設計精巧的賭博遊戲，從中學習機率計算進行決策。
	十四	1.卡卡頌 2.嘿!我的魚	1.經典的版圖遊戲，學習佈署兵力得到最高分數。 2.與地球暖化議題有關而研發的桌遊。
	十五	1.妙語說書人 2.花見小路	1.欣賞畫風優美的桌遊，並在遊戲中練習口語表達。 2.畫風精緻的兩人對戰遊戲。
	十六	1.奇雞連連 2.蟲蟲蜂房	1.學習圈叉遊戲的變化版，並討論致勝策略，舉行奇雞連連大賽。 2.練習兩人對戰遊戲，並找出最佳策略。
	十七	卡坦島	最經典的版圖遊戲，需要玩家學習計算布局進行交易。
	十八	風聲	中國自製桌遊，有豐富的角色內容及錯綜複雜的功能卡牌，是陣營遊戲的代表作。
	十九	風聲	要多熟練角色及技能，才更能體驗遊戲精髓。
	二十	複習桌遊	回顧這學期的桌遊。
學習評量：	桌遊作品。		
對應學群：	數理化、社會心理、遊憩運動		
備註：			

公民科

課程名稱：	中文名稱： 生活中的法律		
	英文名稱： The Legal Problems of Everyday Life		
授課年段：	一下	學分總數： 2	
課程屬性：	通識性課程		
師資來源：	校內單科		
課綱核心素養：	A 自主行動： A1.身心素質與自我精進,		
	B 溝通互動：		
	C 社會參與： C1.道德實踐與公民意識, C2.人際關係與團隊合作,		
學生圖像：	學習力, 表達力, 1.流暢表達理念 2.不礙溝通交流 3.和諧人際關係 4.承擔社會責任, 創造力, 國際力, 1.良好語言能力 2.尊重多元文化 3.拓展國際視野 4.保護地球環境,		
學習目標：	以日常生活中權利遭受侵害的案例，習得如何進行權利救濟，並了解各種基本法原則之運用。		
教學大綱：	週次/序	單元/主題	內容綱要
	一	課程介紹	法律分類(課程順序：民事、刑事、行政)
	二	民事糾紛之救濟	和解、調解、仲裁
	三	民事糾紛之救濟	債務訴訟、財產權訴訟
	四	民事糾紛之救濟	家事訴訟
	五	參訪	嘉義舊監獄
	六	刑事案件	刑事案件之成立與追訴流程
	七	刑事案件	青少年犯罪
	八	影片賞析	《再審》
	九	觀後討論	談冤錯案
	十	法院介紹	法院組織與司法人員
	十一	參訪	參訪地方法院
	十二	行政救濟	行政爭訟與國家賠償
	十三	判例探究	民事判例探究
	十四	判例探究	刑事判例探究
	十五	判例探究	行政判例探究
	十六	回饋	各組報告與交流
	十七	回饋	各組報告與交流
	十八	回饋	各組報告與交流
	十九		
	二十		
	二十一		
二十二			
學習評量：	各組報告與交流表現		
對應學群：	社會心理, 文史哲, 法政		
備註：			

美術科

課程名稱：	中文名稱： 版畫		
	英文名稱： Print		
授課年段：	一下	學分總數： 2	
課程屬性：	通識性課程		
師資來源：	校內單科		
課綱核心素 養：	A 自主行動： A1.身心素質與自我精進, A2.系統思考與問題解決, A3.規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動： B1.符號運用與溝通表達, B3.藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與： C2.人際關係與團隊合作, C3.多元文化與國際理解		
學生圖像：	學習力, 表達力, 創造力		
學習目標：	能確實表達自己的想法		
教學大綱：	週次/序	單元/主題	內容綱要
	一	版畫的介紹	版畫的歷史
	二	凸版介紹	簡介版畫的複數性與間接性
	三	草圖設計	透過版畫作品的欣賞來進行草圖的設計
	四	凸版製版 1	透過雕刻來完成禿版的製作
	五	凸版製版 2	透過雕刻來完成禿版的製作
	六	凸版製版 3	透過雕刻來完成禿版的製作
	七	試印	簡單示範講解上墨的技法和過程
	八	修版	透過試印進行修版的動作
	九	印製 1	實際印製 I
	十	印製 2	實際印製 II
	十一	簽名	講解國際版畫會議通過的版畫形式及簽名規則
	十二	一版多色的介紹	講解一版多色的製作過程與發展史
	十三	草圖設計	進行一版多色的草圖設計
	十四	實作 1	黑白稿的繪製和轉印
	十五	套色 1	第一版的印製
	十六	套色 2	第二版的印製
	十七	套色 3	第三版的印製
	十八	裝訂 1	講解裝訂成冊的步驟
	十九	裝訂 2	實際裝訂
	二十		
	二十一		
二十二			
學習評量：	從版畫的印製與交換了解手工書的美感		
對應學群：	藝術、大眾傳播、文史哲		
備註：			

體育科

課程名稱：	中文名稱：運動力現體		
	英文名稱： Weight training		
授課年段：	一下	學分總數： 2	
課程屬性：	通識性課程		
師資來源：	校內單科		
課綱核心素養：	A 自主行動： A1.身心素質與自我精進		
	B 溝通互動： B1.符號運用與溝通表達,		
	C 社會參與： C2.人際關係與團隊合作		
學生圖像：	學習力, 品格力, 1.發展自我潛能 2.樂於行善助人 3.關懷社會人文 4.鑑賞生活美學,		
學習目標：	一、透過重量訓練認識肌肉適能對人體的重要性。 二、結合理論與實務提供安全有效的訓練技巧。 三、藉由課程設計達成終身運動的習慣。		
教學大綱：	週次/序	單元/主題	內容綱要
	一	課程介紹	了解重量訓練基本觀念、器材操作方式以及課堂 間注意事項
	二	Weight Machine- 實際操作	上半身-單/多關節訓練動作
	三	Weight Machine- 實際操作	軀幹-包含核心肌群訓練
	四	Weight Machine- 實際操作	下半身-單/多關節訓練動作
	五	Weight Machine- 實際操作	學生示範操作
	六	Weight Machine- 實際操作	學生示範操作
	七	課程彈性調整	課程彈性調整
	八	Free Weight- 實際操作	上半身-單/多關節訓練動作
	九	Free Weight- 實際操作	軀幹
	十	Free Weight- 實際操作	下半身-單/多關節訓練動作
	十一	Free Weight- 實際操作	學生示範操作
	十二	Free Weight- 實際操作	學生示範操作
	十三	安全考量/重量訓練技巧應用	輔助技巧
	十四	安全考量/重量訓練技巧應用	動作安全/有效可動範圍分析
	十五	安全考量/重量訓練技巧應用	初階/進階訓練動作選擇與變換
	十六	示範操作	學生演練說明示範
	十七	示範操作	學生演練說明示範
	十八	課程彈性調整	課程彈性調整
	十九		
	二十		
	二十一		
二十二			
學習評量：	課堂學習精神與態度 30\$、動作示範 40%、期末學習歷程作業 30%		
對應學群：	遊憩運動		
備註：			

資訊科

課程名稱：	中文名稱： Android 手機 APP 程式設計		
	英文名稱： The Programming Language for Android App		
授課年段：	一下	學分總數： 2	
課程屬性：	實作(實驗)及探索體驗		
師資來源：	校內單科		
課綱核心素 養：	A 自主行動： A2.系統思考與問題解決, A3.規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動： B2.科技資訊與媒體素養		
	C 社會參與：		
學生圖像：	學習力, 創造力		
學習目標：	1.培養學生邏輯思維與創新思考之能力。 2.培養學生程式設計之能力。 3.培養學生統合運用資訊科技工具以解決問題之能力。		
教學大綱：	週次/序	單元/主題	內容綱要
	一	Android 與 App Inventor 2 開發環境	介紹 App Inventor 2 開發工具
	二	基本元件與運算-1	介紹基本元件
	三	基本元件與運算-2	介紹基本運算
	四	流程控制-1	介紹條件判斷式
	五	流程控制-2	介紹迴圈
	六	流程控制-3	介紹迴圈
	七	流程控制-4	介紹清單項
	八	流程控制-5	綜合練習
	九	測驗	實作測驗
	十	自訂程序及內建程序-1	介紹內建程序及自訂程序
	十一	自訂程序及內建程序-2	介紹物件清單
	十二	繪圖與動畫-1	介紹畫布元件及圖片精靈
	十三	繪圖與動畫-2	介紹球形精靈
	十四	APP 專題：打雪怪遊戲-1	介紹專題使用元件
	十五	APP 專題：打雪怪遊戲-2	介紹專題程式設計
	十六	APP 專題：打磚塊-1	介紹專題使用元件
	十七	APP 專題：打磚塊-2	介紹專題程式設計
	十八	APP 專題：QR Code	介紹專題程式設計
	十九		
	二十		
	二十一		
二十二			
學習評量：	學習態度、參與度、實作測驗、專題		
對應學群：	資訊		
備註：			

課程名稱：	中文名稱： APCS(大學程式設計先修檢測)程式實作		
	英文名稱： Introduction to APCS		
授課年段：	一下	學分總數： 2	
課程屬性：	專題探究		
師資來源：	校內單科		
課綱核心素養：	A 自主行動： A2.系統思考與問題解決		
	B 溝通互動： B2.科技資訊與媒體素養		
	C 社會參與：		
學生圖像：	學習力, 表達力, 品格力, 創造力, 國際力		
學習目標：	清楚 APCS 檢定內容，並願意參加		
教學大綱：	週次/序	單元/主題	內容綱要
	一	環境建置	Code::Blocks 安裝與專案、基本程式碼架構
	二	程式設計觀念題	除錯練習
	三	變數與輸入、輸出	變數型別與宣告、輸入、輸出、算術運算、位元運算
	四	條件結構	if、if..else..、if.. else if ..else、巢狀 if、邏輯運算
	五	重覆結構	for、巢狀迴圈
	六	重覆結構	while、do..while
	七	陣列與結構	一維、二維、結構
	八	字串	字元陣列、字串
	九	函式	函式的宣告、傳值、遞迴
	十	期中考	期中考
	十一	基礎資料結構	佇列
	十二	基礎資料結構	堆疊
	十三	基礎資料結構	樹狀圖
	十四	基礎資料結構	圖形
	十五	基礎演算法	排序
	十六	基礎演算法	搜尋
	十七	基礎演算法	貪心法則
	十八	基礎演算法	動態規劃 1
	十九	基礎演算法	動態規劃 2
	二十	期末考	期末考
	二十一		
	二十二		
學習評量：	線上解題系統解題實作、上機考		
對應學群：	資訊、工程、數理化		
備註：			

生活科技

課程名稱：	中文名稱： 製造材料與方法		
	英文名稱： manufacturing technology		
授課年段：	一下	學分總數： 2	
課程屬性：	實作(實驗)及探索體驗		
師資來源：	校內單科		
課綱核心素養：	A 自主行動： A2.系統思考與問題解決		
	B 溝通互動： B2.科技資訊與媒體素養		
	C 社會參與： C2.人際關係與團隊合作		
學生圖像：	學習力, 表達力, 創造力		
學習目標：	認識科技發展與材料製作法		
教學大綱：	週次/序	單元/主題	內容綱要
	一	科技發展與製造概要	科技概論、製造材料與方法
	二	基礎設計方法	機械製圖(一)徒手畫
	三	基礎設計方法	機械製圖(一)三視圖法
	四	數位製造法	電腦輔助製圖 2DCAD 實作
	五	數位製造法	電腦輔助製圖 2DCAD 實作
	六	數位製造法	雷射切割實作
	七	數位製造法	雷射切割實作與作品展示
	八	數位製造法	圖形處理與編修
	九	數位製造法	向量描框與 3D 建模
	十	數位製造法	3D 模型設計與印表機操作實習
	十一	數位製造法	3D 模型設計與印表機操作實習
	十二	數位製造法	3D 模型設計實作與作品展示
	十三	工業材料製作	陶瓷材料製作與設計概要
	十四	工業材料製作	陶瓷材料製作與產品設計
	十五	工業材料製作	陶瓷作品實作
	十六	工業材料製作	陶瓷作品實作
	十七	工業材料製作	木工製作
	十八	工業材料製作	木工製作
	十九	工業材料製作	木工製作
	二十	製造趨勢	未來製造科技探討
	二十一	評量	作品評量與展示
	二十二	評量	作品評量與展示
學習評量：	作品實作 30%、作品發表(簡報)20%、平時作業 50%		
對應學群：	工程、建築設計、藝術		
備註：			

地球科學

課程名稱：	中文名稱：天文物理		
	英文名稱：AstroPhysics		
授課年段：	一下	學分總數：2	
課程屬性：	通識性課程		
師資來源：	校內單科		
課綱核心素養：	A 自主行動：A2.系統思考與問題解決, A3.規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動：B2.科技資訊與媒體素養		
	C 社會參與：		
學生圖像：	學習力, 創造力, 國際力		
學習目標：	1.培養學生能自行尋找參考資料的能力。 2.培養學生發覺問題的創造能力。 3.培養學生解決問題的實作能力。 4.培養學生能有跨領域的視野。		
教學大綱：	週次/序	單元/主題	內容綱要
	一	資料搜集	1. 利用網路搜尋關鍵字方法及文獻資料運用，並介紹高可信度的資料庫(如:博碩士論文網站、期刊及維基百科)。 2. 使用網際網路 Google 一特定主題內容，進行閱讀及理解內容，以手寫的方式整理其重點。(學生作業)
	二	趣味物理實驗	1. 如何發覺問題。 2. 如何在物理小實驗中作出假設及規畫實驗。
	三	赤道儀的使用操作	1. 學習地平座標系統及赤道座標系統。 2. 了解赤道儀的各項部位名稱及功能。
	四	赤道儀的使用操作	實際操作赤道儀。
	五	Arduino 入門	1. 請學生設定一遠距離測量方式利用原理規劃方法，和同學討論可行性並設計簡單儀器。 2. 完成企劃報告繳交給老師。企劃報告內容必須有：設計原理、測量方法、可行性評估及驗證方法。
	六	三角視差法實作	1. 利用三角視差法求距離，並利用天文望遠鏡得知其張角並試著計算被測物之長寬高。
	七	規畫的合理性	1. 如何估算所需要的時間、器材等
	八	天文望遠鏡介紹	介紹各型式天文望遠鏡，及成像圈、焦比值等基本參數
	九	天文觀測入門	如何利用天文望遠鏡尋找天體，並欣賞各種天體之美
	十	恆星的演化	由赫羅圖入門, 介紹恆星的生老病死
	十一	星系演化與宇宙觀的進展	介紹星系的種類與宇宙觀的進展的歷史發展
	十二	天文攝影入門	介紹感光元件、ISO、光圈、快門
	十三	影像處理與分析	介紹暗電流、平場、暗場及影像的疊合
	十四	如何尋找實驗的目標	1. 教導學生從生活方面出發，注意細節。 2. 從課本中的故事出發，讓學生了解在文字背後的細節。
	十五	實驗改良及報告	1. 提出修正方法及儀器改良，重新進行實驗操作，並比較改良後的儀器精度差異。 2. 將實驗紀錄、誤差討論，改良過程及結果，以書面方式撰寫報告。
	十六	實驗改良及報告	1. 提出修正方法及儀器改良，重新進行實驗操作，並比較改良後的儀器精度差異。 2. 將實驗紀錄、誤差討論，改良過程及結果，以書面方式撰寫報告。
	十七	EXCEL 的使用	1. 讓學生學會統計、資料的分類、資料的計數及不同函數的使用。 2. 如何利用圖表功能。
十八	統計	1. 標準差。 2. 信度與效度。 3. O-C 分析。	
學習評量：	1. 平時作業：完成課堂中指定的學生作業。 2. 實驗企劃及規劃單：依照課程內容完成。 3. 實驗報告：依照課程內容完成報告。		
對應學群：	工程、地球環境、遊憩運動		

其他

課程名稱：	中文名稱： 藝數賞析		
	英文名稱： Appreciation of mathematics		
授課年段：	一下	學分總數： 2	
課程屬性：	實作(實驗)及探索體驗		
師資來源：	外聘(大學)		
課綱核心素養：	A 自主行動： A1.身心素質與自我精進, A2.系統思考與問題解決, A3.規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動： B1.符號運用與溝通表達, B3.藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與：		
學生圖像：	學習力, 表達力, 創造力		
學習目標：	數學應用及藝術賞析		
教學大綱：	週次/序	單元/主題	內容綱要
	一	藝術幾何簡介	生活中的數學
	二	索瑪方塊	索瑪介紹及積木操作
	三	索瑪方塊+組木	索瑪介紹及積木操作
	四	組木	組木介紹及操作
	五	Burr Tools 軟體	Burr Tools 軟體介紹及操作
	六	Burr Tools 軟體	Burr Tools 軟體介紹及操作
	七	Burr Tools 軟體操作	Burr Tools 軟體操作
	八	平面鑲嵌之俄羅斯方塊	俄羅斯方塊介紹
	九	2*2*3 魔方	2*2*3 魔方原理及操作
	十	斜轉魔方	斜轉魔方原理及操作
	十一	巧蝸積木	巧蝸積木介紹及操作
	十二	多面自造	多面體介紹
	十三	多面自造	多面體基本模板
	十四	多面自造	利用紙模板組裝及設計多面體
	十五	多面自造	利用紙模板組裝及設計多面體
	十六	多面自造	利用紙模板組裝及設計多面體
	十七	多面自造	利用紙模板組裝及設計多面體
	十八	多面自造	利用紙模板組裝及設計多面體
	十九	多面自造	作品發表
	二十	多面自造	作品發表
	二十一		
	二十二		
學習評量：	Burr Tools 軟體上機考及多面自造發表		
對應學群：	工程、數理化、建築設計、藝術		
備註：			

課程名稱		德語初探	
學習目標		1. 習得簡易的德文口語表達與基礎 2. 德文能力達到： <ul style="list-style-type: none"> •能理解簡單的字彙及句子。 •能應用所學字彙與句型進行交談 3. 了解德語區國家人民的生活與文化	
學習評量		平時上課參與、作業 60%，期中、末考 40%	
課程英文名稱		German A1.1	
日期	週次	每週主題	內容綱要
未定	第 1 週	Hallo! Guten Tag!	打招呼、自我介紹
	第 2 週	Berlin oder Wien?	柏林或維也納 喜好的表達：我喜歡．．．、 他喜歡．．．
	第 3 週	Hallo und Tschüß!	打招呼、問候與道別，你與您的用法
	第 4 週	Wie heißt das?	書包裡有些什麼呢?這是什麼? 德語名詞特點介紹、單數
	第 5 週	Wie heißt das auf Deutsch?	這個東西德文如何說? 定冠詞與複數介紹
	第 6 週	Wie schreibt man das?	德文字母、拼字練習
	第 7 週	期中考	
	第 8 週	Zu Hause und auf Reisen: Freizeit	在家裡? 旅行去? 休閒活動表達、一般疑問句(yes/no question Ja/Nein-Frage)、動詞變化
	第 9 週	Was macht ihr?	你們做什麼?我們、你們動詞變化
	第 10 週	Wohin reist ihr?	觀光旅行 國家名稱、reisen nach/in die
	第 11 週	Souvenirs	德語區國家觀光紀念品 不定冠詞、否定句
	第 12 週	Was kostet das?	多少錢? 數字 1-100、簡單購物對話
	第 13 週	Entschuldigung, sprechen Sie Deutsch?	請問您說德語嗎? 語言、居住地介紹
	第 14 週	Ein Brot bitte!	德國麵包 飲食習慣、動詞 essen oft 經常/selten 極少/nie 從來不 viel 多/wenig 少
	第 15 週	Das Frühstück	早餐篇 形容詞
	第 16 週	Schnell bitte!	飲食調查與統計 動詞: mögen
	第 17 週	Ernährung der Zukunft	SDGs X 未來食物
	第 18 週	期末考	

課程名稱：	中文名稱：如何成為 youtuber		
	英文名稱：Become a youtuber		
授課年段：	一下	學分總數： 2	
課程屬性：	通識性課程		
師資來源：	校內單科		
課綱核心素養：	A 自主行動： A3.規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動： B2.科技資訊與媒體素養		
	C 社會參與： C2.人際關係與團隊合作		
學生圖像：	學習力：學習跨域整合、具備系統思考的能力。 表達力：培養流暢表達理念、有效溝通交流的能力。 國際力：藉由製作影片，拓展學生的國際視野。		
學習目標：	1. 能釐清自我性格、興趣、價值觀。 2. 能設定確切可達成之目標。 3. 能自主自律，對自我行為負責。 4. 能以具體行動降低不實媒體報導對社會的負面影響。 5. 重視且樂於與人溝通，願意與人建立聯繫。		
教學大綱：	週次	單元/主題	內容綱要
	一	為何有人想當 youtuber	1. 簡介課程綱要 2. 介紹社群網站 3. 介紹知名 Youtuber 4. 進行活動分組 5. 討論為何有人想要當 youtuber 6. 討論社群頻道點閱率多的共通特性 7. 介紹 youtube 頻道的功能以及開啟功能的條件。 8. 討論廠商會買影片廣告的考量點有哪些 9. 課程總結
	二	認識與肯定自己	1.天生我才必有用(影片賞析) 2.填寫表單(寫出自己的興趣或培養自己的才能) 3.你的美一定有人會欣賞(影片賞析) 4.介紹影片主題的適切性 5.表單內容再次(認識自己的嗜好與習慣)。 6.填寫你可能想做的影片內容與原因(最多寫三個) 7.小組討論：想創作什麼類型的影片。
	三	錄影設備簡介	1. 手機錄影功能介紹 2. 手機螢幕錄影功能介紹 3. 電腦螢幕錄影軟體功能介紹 4. 小組任務：完成抽籤任務 5. 發表與分享各組成果
	四	討論拍攝主題並評估可行性(I)	1.各組討論拍攝主題。 2.評估所需人力、材料、場地以及錄製設備有哪些？交流時間：分享自己的主題規劃與聆聽建議。
	五	討論拍攝主題並評估可行性(II)	1.各組討論拍攝主題 V2。 2.評估所需人力、材料、場地以及錄製設備有哪些？交流時間：分享自己的主題規劃與聆聽建議。
	六	影片配音注意事項 添加字幕的軟體介紹	1. 錄製前注意事項 2. 配音要注意的小聲音 3. 小組活動：發音練習活動 4. 小組活動：正音口訣 5. 小組活動：AI 發音辨識活動

		6. 添加字幕的軟體介紹
七	版權的重要性	1. 侵權案例分享 2. 介紹 CC 授權 3. 免費的圖檔網站分享 4. 免費的影片檔網站分享 5. 介紹善用 CC 授權的 youtube 頻道 6. 小組活動：案例分析
八	敏感性話題的嚴重性	1. 敏感性話題之失敗案例分享 2. 小組討論：針對影片的不恰當性有哪些？ 3. 敏感性話題之成功案例介紹 4. 小組活動：檢視自己的主題是否有不恰當性
九	影片製作功能介紹	1. 濾音功能介紹 2. 剪接功能介紹 3. 音控功能介紹 4. 轉場功能介紹 5. 轉檔/輸出功能介紹
十	小組錄製影片 I	1. 小組進行錄製影片 2. 進度表填寫 3. 上傳當周的影片與說明
十一	小組錄製影片 II	1. 小組進行錄製影片 2. 進度表填寫 3. 上傳當周的影片與說明
十二	小組錄製影片 III	1. 小組進行錄製影片 2. 進度表填寫 3. 上傳當周的影片與說明
十三	表達與分享 I	1.初版影片分享 2.分享拍攝目的與心得 3.分享遇到的困難有哪些 4.各組腦力激盪建議各組困難的解決方法。
十四	改良錄製影片 I	1. 針對上周建議進行改良或重製。 2. 上傳影片 V2 與說明。 3. 公開影片並宣傳。
十五	改良錄製影片 II	1. 針對老師的建議進行改良或重製。 2. 上傳影片 V3 與說明。 3. 公開影片並宣傳。
十六	表達與分享 II	5.最終版影片分享 6.分享拍攝目的 7.分享如何克服遇到的困難 8.各組回饋。
十七	成果發表演練	影片成品分享(特色、困難以及克服方法)
十八	成果發表	影片成品分享(特色、困難以及克服方法)
學習評量：	表達與分享(30%) 成果發表(40%) 出席率(30%)	
對應學群：	<input checked="" type="checkbox"/> 資訊 <input type="checkbox"/> 工程 <input checked="" type="checkbox"/> 數理化 <input type="checkbox"/> 醫藥衛生 <input type="checkbox"/> 生命科學 <input type="checkbox"/> 生物資源 <input type="checkbox"/> 地球環境 <input type="checkbox"/> 建築設計 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 社會心理 <input checked="" type="checkbox"/> 大眾傳播 <input type="checkbox"/> 外語	
備註：	1. 手機、平板或筆電至少要有其一。 2. 課程作業量不多，故皆以在學校課程時間內完成為原則。 3. 歡迎對錄製影片有興趣的同學參與本課程。	