

115-1 高一多元選修課程大綱

課程簡介	02頁
科技	03頁
國文	07頁
數學	10頁
社會	12頁
自然	14頁
體健	16頁
藝術	18頁
綜合	20頁

科別	序號	課程名稱	課程種類
科技	1	APCS(大學程式設計先修檢測)程式實作 (需收電腦教室使用費)	實作(實驗)及探索體驗
	2	Android手機APP程式設計 (需收電腦教室使用費)	實作(實驗)及探索體驗
	3	製造材料與方法	實作(實驗)及探索體驗
國文	4	要確欸！跨媒介與轉譯： 觀看臺灣文學的N種方法	通識性課程
數學	5	數學桌遊(一)	實作(實驗)及探索體驗
社會	6	生活中的法律	通識性課程
自然	7	物理學中的微積分	通識性課程
體健	8	運動力現體	通識性課程
藝術	9	版畫	通識性課程
綜合	10	初探心理學	通識性課程

科技領域

課程編號：1

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： APCS Programming		
授課年段：	一上、一下、二上		學分總數： 2
課程屬性：	專題探究		
議題融入：	資訊		
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： B1.符號運用與溝通表達, 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：	練習 APCS 檢定內容，並願意參加檢定		
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	一維陣列
	八	陣列與結構	二維陣列、結構
	九	字串	字元陣列、字串
	十	函式	函式的宣告、傳值、遞迴
	十一	期中考	期中考
	十二	STL	vector、set
	十三	STL	map、stack
	十四	STL	queue、pair
	十五	基礎演算法	枚舉
	十六	基礎演算法	排序
	十七	基礎演算法	搜尋
	十八	基礎演算法	模擬
	十九	基礎演算法	Greedy
	二十	期末考	期末考
	二十一		
	二十二		
學習評量：	平時 40%，作業 20%，上機考 20%，期末報告 20%		
備註：			

課程編號：2

課程名稱：	中文名稱： Android 手機 APP 程式設計	
	英文名稱： Android APP Programming	
授課年段：	一上、一下、二上	學分總數： 2
課程屬性：	實作(實驗)及探索體驗	
議題融入：	資訊	
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： C2.人際關係與團隊合作,	
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
	一	APP 開發環境介紹
	二	基本元件及運算(一)
	三	基本元件及運算(二)
	四	基本元件及運算(三)
	五	程式拚塊與流程控制(一)
	六	程式拚塊與流程控制(二)
	七	程式拚塊與流程控制(三)
	八	綜合練習(一)
	九	期中測驗
	十	自定程序與內建程序(一)
	十一	自定程序與內建程序(二)
	十二	自定程序與內建程序(三)
	十三	綜合練習(二)
	十四	繪圖與動畫
	十五	APP 專題(一)
	十六	APP 專題(二)
	十七	APP 專題(三)
	十八	APP 專題(四)
	十九	
	二十	
	二十一	
	二十二	
學習評量：	平時 40%，作業 30%，上機考 30%	
備註：		

課程編號：3

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：	一上、一下、二上	學分總數： 2
課程屬性：	實作(實驗)及探索體驗	
議題融入：	科技	
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, 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,	
學生圖像：		
學習目標：	體驗科技趨勢與作品設計製作	
教學大綱：	週次/序	單元/主題
	一	製造趨勢與材料應用
	二	基礎 3D 設計與數位製造
	三	基礎 3D 設計與數位製造
	四	基礎 3D 設計與數位製造
	五	基礎 3D 設計與數位製造
	六	2D 數位設計與製作
	七	2D 數位設計與製作
	八	2D 數位設計與製作
	九	2D 數位設計與製作
	十	材料切割與組裝
	十一	材料切割與組裝
	十二	傳統材料加工與製造法
	十三	傳統材料加工與製造法
	十四	傳統材料加工與製造法
	十五	傳統材料加工與製造法
	十六	傳統材料加工與製造法
	十七	傳統材料加工與製造法
	十八	傳統材料加工與製造法
	十九	傳統材料加工與製造法
	二十	
	二十一	
	二十二	
學習評量：	設計作業 40%, 成品展示 60%	
備註：		

國文科

課程編號：4

課程名稱：	中文名稱： 要確欸！跨媒介與轉譯：觀看臺灣文學的N種方法		
	英文名稱： New poem		
授課年段：	一上、一下	學分總數： 2	
課程屬性：	通識性課程		
議題融入：	性別平等，人權，生命，科技，資訊，多元文化，閱讀素養		
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： 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		
	C社會參與： C3.多元文化與國際理解		
學生圖像：	創新思辨，問題解決，互助合作		
學習目標：	本課程著眼於「臺灣文學發展」與「影像科技媒體」的關係，以文學史、文本閱讀及創新實踐參與作為三組課程關鍵詞，形構臺灣文學史認識的可能。 一、經由研讀文學作品與討論，引導學生認識臺灣自日治時期以將的重要作家及作品，熟悉當代文學作品的欣賞方式，並進一步認識台灣百年的社會發展與文化脈絡。 二、透過「動漫與影視作品」引領閱讀素養，完成文學增廣的涵養習得。 三、藉由「數位遊戲與桌遊設計」的形式，使往昔的語言解疆域化，使其流變、創造、更甚產生革命性。		
教學大綱：	週次/序	單元/主題	內容綱要
	一	島嶼的我們：臺灣文學緒論	簡介課程、從史觀釐清，介紹台灣文學發展。教材：《1624》歌仔音樂劇 從海洋史觀出發，由西拉雅人、漢人、荷蘭人、日本人、新移民等人共構多聲部的歷史視角
	二	日治、殖民與時代動盪：臺灣文史與漫畫改編	賴和〈一桿秤仔〉與阮光民漫畫創作改編與互文性探究、台灣文學館文創商品提案練習
	三	日治、殖民與時代動盪：臺灣文史與漫畫改編	以生成式AI輔助，閱讀完下列著作後，以小組進行圖文創作。指定閱讀書目：鷗〈可怕的沈默〉《臺灣文化叢書》（1922）、追風〈她要往何處去？〉《臺灣》（1922）、王詩琅〈沒落〉《臺灣文藝》（1935）、〈夜雨〉《臺灣文藝》（1935）、〈十字路〉《臺灣文藝》（1936）、翁鬧〈天亮前的戀愛故事〉《台灣新文學》（1937）
	四	日治、殖民與時代動盪：臺灣文史與漫畫改編	接續上週的創作，並分享
	五	國府、戒嚴與人權支配：臺灣文史、漫畫與影視改編	吳明益《天台上的魔術師》與阮光民漫畫創作改編與互文性探究、觀影欣賞
	六	國府、戒嚴與人權支配：臺灣文史、漫畫與影視改編	以生成式AI輔助，閱讀完下列著作後，以小組進行數位策展提案，完成一份企劃書。 參考臺灣文學館數位資料庫、全國臺灣文學系所畢業策展為發想依據。 指定閱讀書目：李昂〈彩妝血祭〉、郭松棻〈奔跑的母親〉、黃春明〈把瓶子升上去〉
	七	國府、戒嚴與人權支配：臺灣文史、漫畫與影視改編	接續上週的創作，並分享
	八	期中考	期中考
	九	桎梏、人性與傳統顛覆：臺灣文化產製與政治顯影	白先勇《孽子》與舞台劇影視改編與互文性探究、觀影欣賞

	十	桎梏、人性與傳統顛覆：臺灣文化產製與政治顯影	指定閱讀書目：白先勇〈寂寞的十七歲〉（1961）〈樹猶如此〉（1999）、林懷民〈穿紅襯衫的男孩〉（1968）、李昂《北港香爐人人插》（1997）、《殺夫》（1983）。
	十一	冷戰、遷徙與跨國資本：文創轉化與跨媒介改編	小說閱讀與樂曲創作，以王禎和〈玫瑰玫瑰我愛你〉為例。參考書目：陳培豐《歌唱臺灣：連續殖民下臺語歌曲的變遷》。
	十二	冷戰、遷徙與跨國資本：文創轉化與跨媒介改編	以主題曲之形式發想，進行小說閱讀與樂曲創作。指定閱讀書目：王禎和〈嫁妝一牛車〉、黃春明〈兒子的大玩偶〉、〈小寡婦〉、〈我愛瑪莉〉、〈兩個油漆匠〉、〈蘋果的滋味〉
	十三	冷戰、遷徙與跨國資本：文創轉化與跨媒介改編	接續上週的創作，並分享
	十四	解嚴、鄉土與國族認同：文史數位化與遊戲化	文學與數位遊戲（電玩、實境遊戲），以赤燭與 SIGONO 為觀察對象，Soundon 平台為實作。
	十五	解嚴、鄉土與國族認同：文史數位化與遊戲化	文學與數位遊戲（電玩、實境遊戲），以赤燭與 SIGONO 為觀察對象，Soundon 平台為實作。
	十六	解嚴、鄉土與國族認同：文史數位化與遊戲化	Procreate數位繪圖教學與實作
	十七	學習歷程與製作	小組成果提報
	十八	學習歷程與製作	小組成果提報
	十九		
	二十		
	二十一		
	二十二		
學習評量：	平時成績60%(課前預讀指定篇章、課堂參與分組討論、筆記學習單)、期末報告40%		
備註：			

數學科

課程編號：5

課程名稱：	中文名稱： 數學桌遊(一)	
	英文名稱： Math Board Games(一)	
授課年段：	一上、一下、二上	學分總數： 2
課程屬性：	通識性課程	
議題融入：	多元文化	
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, 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, 創造力,	
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
	一	1. 桌遊簡介 2. 達文西密碼
	二	1. 拉密 2. 德國蟑螂
	三	1. 花見小路 2. 矮人礦坑
	四	1. 情書 2. 印加寶藏
	五	1. 輕鬆放 2. 得分沙拉
	六	1. 欲罷不能 2. 犯人在跳舞
	七	1. 禮物 2. 卡卡頌
	八	1. set, Uno, 德國心臟病 2 桌遊設計
	九	1. 推倒堤基 2. 桌遊設計
	十	1. 種豆得金 2. 桌遊設計
	十一	1. 璀璨寶石 2. 欲罷不能
	十二	1. 駱駝大賽 2. 土狼在笑你
	十三	1. 化裝舞會 2. 瞎掰王
	十四	狼人殺
	十五	1. 力爭上游 2. 估估畫畫嗨起來
	十六	阿瓦隆
	十七	阿瓦隆進階
	十八	期末報告
	十九	
學習評量：	無	
備註：	無	

社會科

課程編號：6

課程名稱：	中文名稱：生活中的法律		
	英文名稱： Law in Everyday Life		
授課年段：	一上、一下	學分總數： 2	
課程屬性：	通識性課程		
議題融入：	人權、品德、法治		
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：	表達力，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：	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	生活中的民法	結離婚、繼承
	三	生活中的民法	債務、財產糾紛
	四	生活中的民法	僱傭、承攬契約
	五	電影賞析	《再審》
	六	生活中的刑法	成立與追訴流程、常見罪名概述
	七	生活中的刑法	青少年犯罪
	八	參訪	參訪舊監獄
	九	生活中的刑法	談冤錯案
	十	電影賞析	《失速的青春》
	十一	生活中的行政法	國家賠償與交通罰單等救濟
	十二	生活中的行政法	國家賠償與交通罰單等救濟
	十三	生活中的行政法	國家賠償與交通罰單等救濟
	十四	法院介紹	法院組織與司法人員
	十五	參訪	參訪地方法院 國民法官介紹 國民法官新手村-模擬法庭 各組報告與交流
	十六	國民法官	
	十七	國民法官	
	十八	各組報告與交流	
	十九	各組報告與交流	各組報告與交流
	二十	各組報告與交流	各組報告與交流
	二十一		
二十二			
學習評量：	上課表現40%、紙本報告30%、上台報告30%		
備註：			

自然科

課程編號：7

中文名稱：	物理學中的微積分		
英文名稱：	Calculus on Physics		
議題融入：	資訊，閱讀素養		
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， B2. 科技資訊與媒體素養		
	C社會參與： C3. 多元文化與國際理解		
學生圖像：	創新思辨，問題解決，負責堅持		
學習目標：	物理學先修知識，參加物理奧林匹亞競試關鍵技巧		
教學大綱：	週次/序	單元/主題	內容綱要
	一	物理定義上的乘法與除法	乘法求圖形面積即積分，除法求圖形斜率即微分。
	二	多項式的微分與積分	以極限概念證明多項式微分公式和積分公式
	三	多項式微分及積分公式應用	應用多項式的微分及積分公式求圖形斜率和面積。
	四	多項式微分及積分公式在物理上的運用	以積分公式算位移和速度變化，求重心位置。
	五	三角函數的微積分	學習三角函數定義及和角公式及倍角公式
	六	證明三角函數的微積分公式(一)	證明三角函數的微積分公式(一)
	七	證明三角函數的微積分公式(二)	證明三角函數的微積分公式(二)
	八	三角函數微積分求面積及斜率(一)	三角函數微積分求面積及斜率(一)
	九	三角函數微積分求面積及斜率(二)	三角函數微積分求面積及斜率(二)
	十	三角函數微積分的應用(一)	三角函數微積分的應用(一)
	十一	三角函數微積分的應用(二)	三角函數微積分的應用(二)
	十二	三角函數微積分的應用(三)	三角函數微積分的應用(三)
	十三	指數函數微積分原理(一)	指數函數微積分原理(一)
	十四	指數函數微積分原理(二)	指數函數微積分原理(二)
	十五	對數函數微積分原理(一)	對數函數微積分原理(一)
	十六	對數函數微積分原理(二)	對數函數微積分原理(二)
	十七	指數函數微積分應用(一)	指數函數微積分應用(一)
	十八	指數函數微積分應用(二)	指數函數微積分應用(二)
	十九	物理奧林匹亞題目賞析(一)	物理奧林匹亞題目賞析(一)
	二十	物理奧林匹亞題目賞析(二)	物理奧林匹亞題目賞析(二)
	二十一	物理奧林匹亞題目賞析(三)	物理奧林匹亞題目賞析(三)
	二十二	物理奧林匹亞題目賞析(四)	物理奧林匹亞題目賞析(四)
學習評量：	小考共三次 100%		
備註：			

體健領域

課程編號：8

課程名稱：	中文名稱： 運動力現體		
	英文名稱： weight training		
授課年段：	一上、一下、二上、二下		學分總數： 2
課程屬性：	通識性課程		
議題融入：	安全		
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%		
備註：			

藝術領域

課程編號：9

課程名稱：	中文名稱： 版畫		
	英文名稱： Print		
授課年段：	一上、一下、二上	學分總數： 2	
課程屬性：	實作(實驗)及探索體驗		
議題融入：	生命		
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,		
學生圖像：	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	透過雕刻來完成凸版的製作
	五	凸版製版 2	透過雕刻來完成凸版的製作
	六	凸版製版 3	透過雕刻來完成凸版的製作
	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	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	
學習評量：	從版畫的印製與交換了解手工書的美感 課堂參與 30% 作品 40% 創作理念發表 30%		
備註：			

綜合領域

課程編號：10

中文名稱：	初探心理學		
英文名稱：	Understanding Psycholog		
議題融入：	生命		
師資來源：	校內單科		
課綱核心素養：	A1. 身心素質與自我精進, A2. 系統思考與問題解決,		
	B1. 符號運用與溝通表達,		
	C1. 道德實踐與公民意識, C2. 人際關係與團隊合作,		
學生圖像：	表達力, 1. 流暢表達理念 2. 有效溝通交流 3. 和諧人際關係 4. 承擔社會責任, 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：	了解心理學的專有名詞、重要概念。 能將心理學概念應用於日常生活中。 提升組織、思辨、表達與合作能力。		
教學大綱：	週次/序	單元/主題	內容綱要
	—	課程介紹、心理學發展史	1. 介紹整學期的課程內容、作業要求，並進行分組。 2. 介紹心理學發展史。
	二	經典心理學實驗	1. 介紹心理學經典實驗。 2. 討論其中的倫理議題。 3. 討論出實驗改善方法。
	三	應用心理學的介紹	1. 日常生活中的心理學理論的應用與覺察
	四	心理學效應-日常篇	1. 介紹日常生活中的心理學的應用和覺察
	五	心理學效應-人際篇	1. 各種心理學的效應 2. 歸因謬誤
	六	生理心理學-大腦結構、神經系統	1. 介紹大腦結構與功能 2. 介紹神經系統
	七	生理心理學-內分泌系統	1. 介紹內分泌系統 2. 探討生理對人類心理的影響
	八	認知心理學-意識、學習	1. 介紹意識狀態與層次2. 介紹防衛機轉 3. 介紹睡眠與夢
	九	認知心理學-學習、記憶	1. 介紹古典制約 2. 介紹操作制約 3. 介紹社會學習理論 4. 讀書策略 5. 大腦如何記憶
	十	電影中的心理學(報告)	1. 從電影中看心理學，學生上台報告 2. 台下學生回饋與討論
	十一	電影中的心理學(報告)	1. 從電影中看心理學，學生上台報告 2. 台下學生回饋與討論
	十二	社會心理學-從眾行為	1. 認識從眾行為的心理機制 2. 從眾行為在生活的運用
	十三	社會心理學-攻擊：為何我們會傷害別人	1. 社會情境與攻擊 2. 如何減少攻擊行為
	十四	社會心理學與法律	1. 目擊證人之供詞 2. 團體判決的歷程
	十五	犯罪心理學-認識犯罪	1. 認識法律定義的犯罪行為 2. 精神鑑定與刑事司法
	十六	犯罪心理學-性侵害犯罪	1. 介紹性侵害加害人類型 2. 了解相關理論
	十七	犯罪心理學-分析犯罪人	1. 透過判決書分析犯罪人之犯罪行為與脈絡
	十八	犯罪心理學-分析犯罪人	1. 透過判決書分析犯罪人之犯罪行為與脈絡
	十九	變態心理學-情緒障礙症	1. 認識憂鬱、躁鬱症 2. 了解情緒障礙症與藥物及心理治療的關聯性
	二十	變態心理學-焦慮症	1. 了解焦慮症的特徵 2. 了解焦慮症的治療取向
	二十一	變態心理學-創傷後壓力症候群	1. 了解創傷的本質以及如何形成創傷和壓力相關障礙症
	二十二	變態心理學-思覺失調症	1. 了解思覺失調症症狀 2. 壓力和其他心理社會因子在思覺失調症的病因和復發上的角色
學習評量：	1. 課堂學習單(30%) 2. 學習態度 (10%) 自願性發言、課堂小組討論之表現。 3. 專題報告 (60%)學生以組為單位進行專題報告，內容則是選擇一故事(可取材自電影、漫畫、童話、新聞) ※嘗試用心理學角度分析故事裡人物之心理狀態與人際互動，並於課堂上報告(一組一節課)		
備註：	0		