

新北市 丹鳳 高級中學(國中部)114 學年度 九 年級第 1 學期 部定 課程計畫 設計者： 張詩宜

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(1)節，實施(21)週，共(21)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	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-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。

☐ 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	
--	--

五、課程架構：(自行視需要決定是否呈現，但不可刪除。)

無

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							
第一週 09/01~09/05	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-2 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 S-IV-1 系統平台重要發展與演進。 資 S-IV-2 系統平台之組成架構與基本運作原理。	第一章系統平臺 1-1 系統平臺的概念～ 1-2 系統平臺的架構 1. 介紹系統、平臺的意涵，並認識系統平臺的概念。 2. 介紹系統平臺的組成架構。 3. 認識電腦硬體設備與五大單元。 (1)介紹電腦硬體及其週邊設備有哪些及其功用？	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 聽課、筆記 2. 提問	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 電腦搜尋		9/1 開學

	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。		(2)介紹電腦主機的五大單元，包含輸入單元、算術／邏輯單元、記憶單元、控制單元和輸出單元。						
第二週 09/08~09/12	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-2 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 S-IV-1 系統平臺重要發展與演進。 資 S-IV-2 系統平臺之組成架構與基本運作原理。	第一章系統平臺 1-3 系統平臺的重要發展與演進 1. 1946 年第一部電腦出現至今的重要發展與演進 2. 電腦硬體設備的差異與進展。 活動一：【科技教育】 請同學上網查查比較看看，第一台電腦的功能及現在教室內電腦功能差異。 3. 網路普及造就哪些多元發展？	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 聽課、筆記 2. 提問	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 電腦搜尋	【科技教育】 科-J-A3 利用科技資源,擬定與執行科技專題活動。	
第三週 09/15~09/19	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運	資 S-IV-1 系統平臺重要發展與演進。	第一章系統平臺 1-4 系統平臺的運作原理與實例 ~ 1-5 檢視電腦資源的使用情形	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 聽課、筆記 2. 提問	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交	【科技教育】 科-J-A2	

	算原理。 運 t-IV-2 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 S-IV-2 系統平臺之組成架構與基本運作原理。	1. 介紹系統平臺的運作原理，包含輸入、處理、輸出。 活動一：【科技教育】 請同學動動腦及動動手，當我使用 Excel 來計算班級學期成績，了解系統平臺是如何運作 2. 介紹 Windows 的作業系統功能有哪些？及如何得知電腦設備規格？					運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。	
第四週 09/22~09/26	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 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。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第 2 章從 Scratch 到 Python 活動一： 請同學想想 7 年級曾介紹過哪些常見的程式語言？亦可以從瀏覽器中查詢答案 2-1 認識 Python 程式語言 1. 如何安裝離線版 python 編輯器 2. 線上版的程式設計工具有哪些？(ex:Colab、Replit……等) 3. Scratch 與 Python 的差異？	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 聽課、筆記 2. 提問、示範、演練	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交		

第五週 09/29~10/03	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第2章從 Scatch 到 Python 2-2Python 程式設計的概念 1. 利用《哈囉》程式，認識輸入函式與輸出函式及程式中所出現的各種符號。 活動一： 動動腦，如何把 Scratch 哈囉程式轉換成 Python 呢？ 活動二：【國際教育】 同學間討論，如何用 Python 語法，做出不同國籍的對話程式。	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 聽課、筆記 2. 提問、示範、演練	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交	【國際教育】 國 J6 具備參與國際交流活動的能力。	
第六週 10/06~10/10	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第2章從 Scatch 到 Python 2-2Python 程式設計的概念 1. 利用課本範例《求平均數》，了解 Python 根據哪些變數值設定適合資料型態？ (1) 說明變數與資料型態的概念，包含整數、浮點數、布林值和字串的資料型態與範例	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 聽課、筆記 2. 提問、示範、演練	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交		10/6 中秋節 10/10 國慶日

			及資料轉換型態的概念的例子。 (2) 思考程式的組合，並了解 input()和 int()函式組合的運用。 (3)撰寫計算輸入數字的平均數存到變數的程式。 活動一： 動動腦，如何在輸入自己身高與體重後，執行後可以得到 BMI 值？						
第七週 10/13~10/17	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 p-IV-2 能利用資訊科技	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第2章從 Scatch 到 Python 2-2 Python 程式設計的概念 1. 利用課本範例《計算學期成績》，觀察 Scratch 程式與 Python 程式對照，並思考程式的差異及如何運作。 (1)如何將輸入的字串轉變為數字存到變數的程式 (2)如何將計算出的學習成績(grade)存到變數的程式	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 聽課、筆記 2. 提問、示範、演練	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交		10/14、15 段考

	與他人進行有效的互動。		2. 再完成判斷學期成績是否及格的程式後，再深入了解 Python 關係運算符號有哪些？及如何去表示？						
第八週 10/20~10/24	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第 2 章從 Scatch 到 Python 2-2 Python 程式設計的概念 <活動一>【生命教育】 生活中有許多要我們下決策的時後，請針對事情發生其結果只會有一種可能、二種可能或多種可能；各舉一個例子？ 1. 利用<活動一>帶入單向選擇結構、雙向選擇結構及多向選結構概念	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 聽課、筆記 2. 提問、示範、演練	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交	【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。	
第九週 10/27~10/31	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第 2 章從 Scatch 到 Python 2-2 Python 程式設計的概念 1. 利用課本範例《累加計算》，觀察 Scratch 程式與 Python 程式對照	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 聽課、筆記 2. 提問、示範、演練	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交		

	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。		並思考程式的差異及如何運作。 (1)介紹串列的概念及其例子。 (2)講解 range()函式的概念及其例子。 (3) 講解 for 迴圈的概念及其例子。 (4)介紹程式的組合後，加已講解算術運算符號、串列、range()函式和 for迴圈的運用。 (5)最後程式執行時，輸出呈現出態樣，在 print ()函式的運用上應如何去組合？						
第十週 11/03~11/07	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第2章從 Scatch 到 Python 2-2 Python 程式設計的概念 (活動一) 動動腦，如何利用 Python 設計一個程式， 1*2*3*.....*20= ， (活動二) 動動腦，如何利用 Python 設計一個程式，讓電腦可	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 聽課、筆記 2. 提問、示範、演練	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交		

	合作完成作品。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。		以顯示出 1~100 以內，3 的倍數						
第十一週 11/10~11/14	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第 2 章從 Scatch 到 Python 2-2Python 程式設計的概念 1. 利用課本範例《Scratch 繪正方形積木》，介紹 Python 的 turtle 繪圖模組， (1) 程式在執行時，如何匯入 turtle 繪圖模組？ (2) 講解 turtle.Turtle() 及 turtle.Screen() 函式的概念及其例子後。 (3) 說明 forward() 及 right() 函式的使用與例子。 (4) 再加以思考，設計讓電腦繪出正方形，如何正確運用及組合 turtle.Turtle() 、 turtle.Screen() 、 forward() 和 right() 函	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 聽課、筆記 2. 提問、示範、演練	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交		

			式?						
第十二週 11/17~11/21	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第 2 章從 Scatch 到 Python 2-2Python 程式設計的概念 1. 利用課本範例《畫平行排列的正方形》，Scratch 程式和對應的 Python 程式，並思考程式的差異及如何運作。 (1)說明 windows.setup() 函式的概念及其例子。 (2)說明 goto() 函式的概念及其例子。 (3)說明 penup() 函式的概念及其例子。 (4) 再加以思考，設計讓電腦繪出畫平行排列的正方形，如何正確運用及組合 for 迴圈及 range()、turtle.Turtle() 、turtle.Screen() 、windows.setup() 、goto() 和 penup() 函式?	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 聽課、筆記 2. 提問、示範、演練	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交		
第十三週 11/24~11/28	運 t-IV-3 能設計資訊作品	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第 2 章從 Scatch 到 Python 2-2Python 程式設計的概念	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書	1. 聽課、筆記	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交		11/26、27 段考

	以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。		(活動一) 動動腦，如何設計讓電腦可以匯出三個平形排列的六邊形？ (活動二) 複習 Ch2-1~Ch2-2		3. 備課用書	2. 提問、示範、演練			
第十四週 12/01~12/05	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S-IV-1 系統平臺重要發展與演進。 資S-IV-2 系統平臺之組成架構與基本運作原理。 資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	期中考範圍 Ch2-1~Ch2-2 (活動一) 利用 Python 的繪圖模組，完成以下內容。 1. 先畫出一個正五邊形 2. 畫完一個正五邊形要轉 60 度，再畫出一個正五邊形，總共要畫出六個。 3. 完成以上內容後記得要做停筆的動作。	1	1. 電腦教室	1. 提問 2. 示範 3. 演練	1. 實作評量 2. 參與態度		

第十五週 12/08~12/12	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 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。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	2-3 Python 程式設計的應用 (活動一) 參考範例《你想畫什麼，我來畫給你看》，想想自己的情境模擬，並思考如何設出程式，可以呈現出不同的圖。 1. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。 2. 透過問題拆解，撰寫匯入 turtle 模組並定位的程式。 (1) 程式執行時，匯入 turtle 繪圖模組。 (2) 將海龜變數命名為 t。 (3) 將畫筆提起後，定位至指定位置。 (4) 思考程式的組合，並了解 turtle.Turtle()、goto() 和 penup() 函式的運用。 4. 透過問題拆解，撰寫選單的程式。 (1) 程式執行時，依序將變數命名為 draw_what 和 draw_times，並分別詢	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 聽課、筆記 2. 提問、示範、演練	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交		
-----------------------------	---	---------------------------	---	----------	---	---------------------------------	--	--	--

		問：「輸入想畫的圖形(1. 三角形 2. 六邊形 3. 五角星星)：」、「你想畫幾個這樣的圖形：」。 (2)輸入第一個字串後，將字串轉變為數字，再存到變數 draw_what。 (3)輸入第二個字串後，將字串轉變為數字，再存到變數 draw_times。 (4)思考程式的組合，並了解 input()和 int()函式的運用。 5. 透過問題拆解，撰寫判斷輸入數字其代表圖形的程式。 (1)程式執行時，將變數 draw_what 代入輸入的數字。 (2)讓使用者輸入 1，代表要畫三角形；輸入2，代表要畫六邊形；輸入3，代表要畫五角星星。 (3)思考程式的組合，並了解 多向選擇結構和 input()函式的運用。						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

第十六週 12/15~12/19	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 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。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第 2 章從 Scratch 到 Python <補充>介紹 App Inventor 程式語言 1.App Inventor 開發網站登入與註冊 2. 面板與組件介紹 (活動一) 設計出簡易 APP 視窗，再輸入身高與體重後，自動換算出 BMI	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 聽課、筆記 2. 提問、示範、演練	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交		
-----------------------------	--	---------------------------	--	----------	---	---------------------------------	--	--	--

第十七週 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 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。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。	第 3 章網路技術與服務 3-1 網路技術的概念 1. 介紹電腦網路的意涵。 2. 介紹網路的主要功能。 3. 介紹網路的硬體設備。 (1)說明網路伺服器的意涵與功能，常見的伺服器為網站伺服器、郵件伺服器和資料庫伺服器等。 (2)說明終端設備的意涵。 (3)說明傳輸媒介的意涵。 有線的傳輸媒介：光纖、雙絞線、同軸電纜。 無線的傳輸媒介：微波、廣播電波、紅外線。 (4)說明連結裝置的意涵，包含網路卡、數據機、中繼器、集線器、交換器、橋接器、路由器、閘道器、IP 分享器和無線基地台。 3. 認識網路軟體，包含網路作業系統、網路應用軟體。介紹常用的網路軟體。 (活動一)【生涯規劃教育】	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 聽課、筆記 2. 提問、示範、演練	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交	【生涯規劃教育】 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。	
-----------------------------	--	--	---	----------	---	---------------------------------	--	---	--

			讓學生扮演不同職業角色，使用網路軟體完成指定任務，體驗數位職場技能。						
第十八週 12/29~01/02	資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 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。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。 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	第 3 章網路技術與服務 3-2 網際網路通訊協定～ 3-3 IP 位址與網域名稱 1. 介紹網際網路通訊協定的由來。 (1) 介紹 TCP、IP 和 UDP 三者差異。 3. 介紹常見的無線通訊協定。 (2) 說明 Wi-Fi 的意涵及其特性，如傳輸速度快和傳輸距離短。 (3) 說明 LTE 的意涵及其特性，如無線行動寬頻通訊系統的主流。	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 聽課、筆記 2. 提問、示範、演練	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交		1/1 元旦

		關之法律、倫理及社							
第十九週 01/05~01/09	運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。 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 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。	第 3 章網路技術與服務 3-4 IP 位址與網域名稱 1. 介紹網際網路協定位址的意涵。 (1)說明 IP 位址的組成結構。 (2)說明 IP 位址的發展，包含 IPv4 和 IPv6。 2. 認識網域名稱及其組成，包含主機名稱、機構名稱、機構類別及地理名稱。 【科技教育】 3. 認識全球資源定位器及其組成，包含通訊協定、網域名稱、埠位址、路徑檔名。	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 聽課、筆記 2. 提問、示範、演練	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交	【科技教育】 科-J-C3 利用科技工具理解國內及全球科技發展現況或其他本土與國際事務。	

第二十週 01/12~01/16	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。 資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。	期末考 Ch2-3~Ch3-4 (活動一) 利用 Google 表單做評量測驗，採選擇及簡答方式，納入網路技術與服務概念及繪圖模組相關語法的應用。	1	電腦教室	提問、示範、演練	1. 實作評量 2. 參與態度		1/14、15 段考
第廿一週 01/19~01/23	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 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。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。	第 3 章網路技術與服務 3-5 網路服務的概念與介紹 1. 介紹狹義網路與廣義網路 (活動一) 我們常用網路，請就教育、日常生活、影音、生活及雲端這五大項，來舉例有哪些網路服務平臺？ (活動二) 【性別平等教育】 請同學討論網路技術的工作和性別有否相關？	1	1. 電腦教室 2. 電子教書 3. 備課用書	1. 聽課、筆記 2. 提問、示範、演練	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交	【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。	1/20 休業式

	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。								
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

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。