

臺北市立陽明高級中學114學年度 高三第一學期301-305班AB群組「多元選修」(第二階段)選課說明 及課程簡介

壹、依據十二年國民基本教育課程綱要總綱規定，多元選修課程由各校依照學生興趣、性向、能力與需求開設，各校三年至少提供 6 學分課程供學生選修。本類課程可包括本土語文、第二外國語文(含新住民語文)、全民國防教育、通識性課程、跨領域/科目專題、實作(實驗)及探索體驗、大學預修課程或職涯試探等各類課程。

貳、開課內容：本課程為**必選課程**，並將依**成績考查辦法**核予 2 學分。

一、開課課程如下表：

課程名稱	國文	英文	數學	公民	歷史	地理	藝能	網路課程
(星期二) 第 3-4 節	純粹 寫作力	練出英文 新高度	Desmos 藝數畫	從電影看 國際關係	影視 史學	國際合作與 環境資源	美味 食驗室	一起玩 Python 程式

課程名稱	國文	英文	數學	公民	歷史	藝能
(星期二) 第 6-7 節	純粹寫作力	練出英文 新高度	Desmos 藝數畫	從電影看 國際關係	影視史學	美味 食驗室

****注意：**各選修課程選課人數上限為 23-29 人，但各開課課程得因授課需求或場地限制設有人數或相關成績條件限制。

參、實施時間與對象：自 114 年 9 月 1 日起至 115 年 1 月 20 日；114 學年度高三 301-305 班 **尚未選填** 的學生。(名單如附件)

肆、**選課時間：114 年 5 月 5 (一) 12:00 至 114 年 5 月 6 (二) 24:00 止。**

伍、選課原則：

- 一、**請選填 6 個志願序**，電腦將會依每位學生的志願序選定 2 門課程，分別於星期二第 3-4 節及第 6-7 節開課。
- 二、學生選填時，應考量個人興趣及課程方向，審慎填寫志願。
- 三、**選課說明及課程介紹同步公告於校網，選課前請務必至校網詳讀選課資訊。**

陸、修課方式：

- 一、訂定選課上限人數：本校高三多元選修選課人數訂有上下限，以達成各班人數均衡為原則，若某選修課程之選修人數高於上限時，則依其次志願改選其他選修課程，若無選填志願，視為同意學校為其安排。

二、教材之選用：開設多元選修之教師應選擇合適並經教育部審定或課程發表委員會通過之教材，並輔以校內教學研究會及教師自編製適當之教材。

柒、成績考查：

- 一、依教育部「高級中學學生成績考查辦法」及本校「學生成績考查辦法補充規定」之規定辦理。
- 二、教師得視實際需要，採多元評量方式辦理，其成績併入學期成績計算。

捌、選課須知：

- 一、高三多元選修選課相關訊息公告於學校官網。
- 二、選課網址如下：https://apps.cyhs.tp.edu.tw/yms_h_a/ (請按照下頁圖示確實操作)。
- 三、選課時間：**114年5月5(一) 12:00至114年5月6(二) 24:00止。**



玖、選課步驟(下表僅作為系統操作參考，實際選課課名、志願序、選課人數上限及學分數等，請依本校選課公告為準。)

陽明高中多元選課系統

選課期間: 2024/04/30-00:00 ~ 2024/05/02-00:00

選課準備中

學號: 登入

密碼: 身份證字號前6碼

檢核碼: 大小寫不分

看不清楚請點我

選課相關文件網址

版本: V8.0102

版權所有: 成淵高中網路中心

密碼 (身分證字號前 6 碼):
A12345 (英文字母大寫)

陽明高中多元選課系統

選課期間: 2022/04/18-00:00 ~ 2022/04/19-00:00 系統時間: 2022/04/18-04:02

學生:

第一志願: 2-純粹寫作力

第二志願: 2-英檢面面觀

第三志願: 2-Desmos 藝數畫

第四志願: 2-從電影看國際關係

第五志願: 2-影視史學(上)

第六志願: 2-國際合作與環境資源

選課注意事項:
1. 最低選課數量必須合乎選課規定。
2. 志願順序影響撮合順序, 志願愈全面則愈先撮合。
3. 志願不可重複。
4. 未選擇課程則該志願順序作廢, 系統不會自動向前遞補。
5. 選課完成後無法再修改。
6. 選課完成先後不會影響撮合次序, 撮合規則依教務處要求訂定。

下拉式選單，請選擇 6 個志願。選完按「確定」

學生: [紅acted]

第一志願:

2-純粹寫作力

第三志願:

2-Desmos 藝數畫

第五志願:

2-影視史學(上)

第二志願:

2-英檢畫面觀

第四志願:

2-從電影看國際關係

第六志願:

2-國際合作與環境資源

再次確認

重新選擇

登出

選課注意事項:

1. 最低選課數量必須合乎選課規定.
2. 志願順序影響撮合順序, 志願愈全面則愈先撮合.
3. 志願不可重複.
4. 未選擇課程則該志願順序作廢, 系統不會自動向前遞補
5. 選課完成後無法再修改.
6. 選課完成先後不會影響撮合次序, 撮合規則依教務處要求訂定.

檢查後→ 按「再次確認」。

163.21.104.115 顯示

確定後將不可再修改志願內容,
確定要完成選課?

確定

取消

163.21.104.115 顯示

選課完成
預祝你能選到想要的課程

確定

按下「確認」後，系統將自動登出，完成選課。之後將無法再次登入。

若有疑問請洽教務處課務組 (28316675 分機 115 或 113)

114 學年臺北市立陽明高中高三 AB 群組多元選修課程說明書

課程名稱: 1. 純粹寫作力

課程名稱：	中文名稱：純粹寫作力		
	英文名稱：Chinese Writing Skills		
課程屬性：	職涯試探		
議題融入：	閱讀素養		
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,		
	C 社會參與：C1.道德實踐與公民意識,		
學生圖像：	問題解決, 設計方法,		
學習目標：	藉由單元式的主題寫作訓練, 培養學生正確地對文章進行分析、判斷、歸納、評議或演繹, 同時也藉由一步步拆解寫作的細部課程, 讓學生從發想到成文, 從無到有, 循序漸進, 培養寫作能力。		
教學大綱：	週次/序	單元/主題	內容綱要
	一	時代脈動	解題、寫作及批閱講解
	二	時代脈動	解題、寫作及批閱講解
	三	時代脈動	解題、寫作及批閱講解
	四	生活體驗	解題、寫作及批閱講解
	五	生活體驗	解題、寫作及批閱講解
	六	生活體驗	解題、寫作及批閱講解
	七	時事議題	解題、寫作及批閱講解
	八	時事議題	解題、寫作及批閱講解
	九	期中考	模擬試題寫作
	十	人物評議	解題、寫作及批閱講解
	十一	人物評議	解題、寫作及批閱講解
	十二	人物評議	解題、寫作及批閱講解
	十三	圖表解讀	解題、寫作及批閱講解
	十四	圖表解讀	解題、寫作及批閱講解
	十五	圖表解讀	解題、寫作及批閱講解
	十六	科普自然/藝術	解題、寫作及批閱講解
	十七	科普自然/藝術	解題、寫作及批閱講解
十八	期末考	模擬試題寫作	
學習評量：	個人作業 50%、小組簡報 50%		

課程名稱: 2.練出英文新高度

課程名稱：	中文名稱：練出英文新高度		
	英文名稱： Enhancing English Proficiency		
課程屬性：	職涯試探		
議題融入：	多元文化、閱讀素養、國際教育		
課綱核心素 養：	A 自主行動：		
	B 溝通互動： B1.符號運用與溝通表達,		
	C 社會參與： C3.多元文化與國際理解,		
學生圖像：	國際溝通, 文化介紹,		
學習目標：	學生能提升英文聽說讀寫的能力		
教學大綱：	週次/序	單元/主題	內容綱要
	一	Introduction	英文題型介紹與作答分析
	二	Introduction	英文題型介紹與作答分析
	三	Introduction	英文題型介紹與作答分析
	四	Experience	應用技巧與試題練習
	五	Experience	應用技巧與試題練習
	六	Experience	應用技巧與試題練習
	七	Vocabulary	常考單字學習
	八	Vocabulary	常考單字學習
	九	Vocabulary	常考單字學習
	十	Grammar	常考單字學習
	十一	Grammar	常考單字學習
	十二	Grammar	常考單字學習
	十三	Cloze	Cloze 解說
	十四	Cloze	Cloze 解說
	十五	Cloze	Cloze 解說
	十六	Reading	閱讀技巧練習
	十七	Reading	閱讀技巧練習
十八	Reading	閱讀技巧練習	
學習評量：	利用模擬試題了解學生學習及進步的情形 100%		

課程名稱: 3. Desmos 藝數畫

課程名稱：	中文名稱： Desmos 藝數畫		
	英文名稱： Explore math with graphing calculator (Desmos)		
課程屬性：	實作(實驗)及探索體驗		
議題融入：	資訊		

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： B1.符號運用與溝通表達，		
	C 社會參與：		
學生圖像：	分析與定義問題，成果發表，		
學習目標：	透過數學軟體 Desmos，運用具體的幾何呈現來提升學生學習的興趣，再將抽象的數學概念藉圖像和實物呈現。透過同學互相評分等活動，刺激學生的思考與學習。		
教學大綱：	週次 /序	單元/主題	內容綱要
	一	Desmos 介面 一次函數、 線段	1. 介紹 Desmos。 2. 一次函數、線段指令操作。
	二	分段函數，著色	利用分段函數繪圖。
	三	多邊形	介紹變數與動點完成多邊形繪圖。
	四	圓方程式	1. 觀察圖形的平移與伸縮。 2. 圓內部的著色。 3. 繪製圓的部分圖形。 4. 利用圓方程式畫太極。
	五	橢圓方程式	1. 觀察圖形的平移與伸縮。 2. 橢圓內部的著色。 3. 繪製橢圓的部分圖形。 4. 利用圓與橢圓繪製表情符號。
	六	拋物線	1. 觀察圖形的平移與伸縮。 2. 繪製圖形。
	七	指數函數	觀察指數函數圖形、平移並繪製。
	八	對數函數	觀察對數函數圖形、平移並繪製。
	九	正弦函數	1. 觀察圖形的平移伸縮。 2. 利用正弦函數圖形製作海浪動畫。
	十	作品欣賞	Desmos 全球數學藝術大賽作品觀摩
	十一	設計個人作品	繪製個人作品於圖紙上。
	十二	設計函數	在個人作品上列出函數中文名稱。
	十三	繪製函數作品	完成 25%作品
	十四	繪製函數作品	完成 50%作品
	十五	繪製函數作品	完成 75%作品
	十六	繪製函數作品	完成 100%作品，並修稿
	十七	期末成果發表	個人作品、設計理念發表
十八	整理學習檔案	將作品收集、整理之後做成一本屬於自己的數學學習 成果。	
學習評量：	隨堂作業 40% 期末成果發表 60%		

課程名稱: 4. 從電影看國際關係

課程名稱：	中文名稱： 從電影看國際關係		
	英文名稱： Understanding international relations from movies		
課程屬性：	通識性課程		
議題融入：	人權、國際教育		
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： C1.道德實踐與公民意識, C3.多元文化與國際理解,		
學生圖像：	團隊合作, 互助合作, 自我發展, 自我反省, 問題解決, 評價結果, 社會關懷, 道德與議題思辨, 他者關懷, 國際溝通, 國際理解, 文化介紹,		
學習目標：	期望學生在課程學習與議題討論過程中, 對國際事務有敏銳的觀察力, 具有國際的視野與眼界, 以培養世界公民的同理心。		
教學大綱：	週次/序	單元/主題	內容綱要
	一	種族與族群衝突	恐怖主義《慕尼黑》
	二	種族與族群衝突	軍人強權《13小時：班加西的秘密士兵》
	三	種族與族群衝突	難民問題《流離者之歌》
	四	種族與族群衝突	族群爭端《盧安達飯店》
	五	人權與民主的辯證	女性參政《鐵娘子：堅固柔情》
	六	人權與民主的辯證	民主崛起《民主之戰》
	七	人權與民主的辯證	民主崛起《民主之戰》
	八	人權與民主的辯證	獨立運動《以愛之名：翁山蘇姬》
	九	經貿關係與貧窮	第三世界《無法無天》
	十	經貿關係與貧窮	第三世界《無法無天》
	十一	經貿關係與貧窮	貧富差距《通往自由之路》
	十二	經貿關係與貧窮	國際經貿關係《亞果出任務》
	十三	移民與邊境問題	庫德族問題《烏龜也會飛》
	十四	移民與邊境問題	東南亞華人問題《殺人一舉》
	十五	移民與邊境問題	俄羅斯問題《車臣不相信眼淚》
	十六	移民與邊境問題	墨西哥問題《無主之地》
	十七	成果發表	小組發表：選定單元主題進行專題報告
十八	成果發表	小組發表	
學習評量：	一、小組討論與報告 25% 二、辯論賽 25% 三、學習單 25% 四、成果發表 25%		

課程名稱: 5. 影視史學

課程名稱：	中文名稱： 影視史學	
	英文名稱： Historiophoty	
課綱核心素	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	

養：	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： C2.人際關係與團隊合作, C3.多元文化與國際理解，	
學生圖像：	團隊合作，形成共識，規劃分工，互助合作，自我發展，藝術涵養，問題解決，分析與定義問題，設計方法，評價結果，成果發表，社會關懷，道德與議題思辨，國際溝通，國際理解，文化介紹，	
學習目標：	1.認識歷史在影像的虛構與真實中如何呈現 2.研讀文本後認識影像的表現手法(範圍:日治時期與政府遷台的歷史)	
教學大綱：	週次/ 序	單元/主題
	一	影視史學概論
	二	影視史學概論
	三	影視史學概論
	四	影視史學概論
	五	影視史學評析(一)
	六	影視史學評析(一)
	七	影視史學評析(一)
	八	影視史學評析(二)
	九	影視史學評析(二)
	十	影視史學評析(二)
	十一	影視史學評析(三)
	十二	影視史學評析(三)
	十三	影視史學評析(三)
	十四	影視史學評析(四)
	十五	影視史學評析(四)
	十六	影視史學評析(四)
	十七	影視史學評析(四)
十八	影視史學評析(四)	
學習評量：	分組報告 40%、PPT30%、口語表達 30%	
備註：	此課程為學期課程，上下學期讓學生重新選課。	

課程名稱: 6. 國際合作與環境資源

課程名稱：	中文名稱：國際合作與環境資源		
	英文名稱：International Cooperation and Environmental Resources		
課程屬性：	通識性課程		
議題融入：	環境、能源、多元文化、國際教育		
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： 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, C3.多元文化與國際理解,		
學生圖像：	形成共識, 規劃分工, 互助合作, 自我反省, 分析與定義問題, 評價結果, 成果發表, 他者關懷, 文化介紹,		
學習目標：	<p>1. 能培養學生閱讀理解能力, 從擷取資訊開始, 進而訓練能論說出自己的觀點。</p> <p>2. 能訓練學生統整問題及培養表達的能力, 及使用媒介進行溝通, 並能進行合作學習, 訓練合作、分工及規劃的能力</p> <p>3. 能透過閱讀, 並透過寫作技巧及問題解決的訓練, 理解國際各層面的議題, 提出可能解決方案。</p>		
教學大綱：	週次/ 序	單元/主題	內容綱要
	一	短篇報告寫作訓練 1	O-R-E (論點→論證→例子) 寫作技巧說明
	二	短篇報告寫作訓練 2	以文本訓練學生, 從各種文文章中擷取資訊形成論證及應用寫作訓練。
	三	焦點討論法介紹	ORID 焦點討論法應用介紹
	四	焦點討論法實例應用	ORID 焦點討論法實例討論應用, 從文本中找出事實、感受、價值及決定的過程應用
	五	議題的介紹 1 國際議題介紹	以國際競爭及合作, 環境與資源主要議題介紹 (設定國際組織、經濟競爭、全球分工等主題)
	六	議題的介紹 2 環境與資源	以現今環境生態議題及資源利用介紹環境議題 (設定雨林開發、糧食供給、水資源及能源利用等主題)
	七	國際議題閱讀與討論—國際競爭與合作 1	進行分組, 以「國際競爭與合作」為主題, 選定相關文獻資料, 進行閱讀分享及討論
	八	國際議題閱讀與討論—國際競爭與合作 2	進行分組, 以「國際競爭與合作」為主題, 選定相關文獻資料, 進行閱讀分享及討論
	九	國際議題閱讀與討論—國際競爭與合作 3	進行分組, 以「國際競爭與合作」為主題, 選定相關文獻資料, 進行閱讀分享及討論
十	國際議題閱讀與討論—國際競爭	進行分組, 以「國際競爭與合作」為主題, 選定相關文獻資料, 進行閱讀分享及討論	

	與合作 4	
十一	國際議題閱讀與討論—國際競爭與合作 5	進行分組，以「國際競爭與合作」為主題，選定相關文獻資料，進行閱讀分享及討論
十二	國際議題閱讀與討論—環境與資源 1	進行分組，以「環境與資源」為主題，選定相關文獻資料，進行閱讀分享及討論
十三	國際議題閱讀與討論—環境與資源 2	進行分組，以「環境與資源」為主題，選定相關文獻資料，進行閱讀分享及討論
十四	國際議題閱讀與討論—環境與資源 3	進行分組，以「環境與資源」為主題，選定相關文獻資料，進行閱讀分享及討論
十五	國際議題閱讀與討論—環境與資源 4	進行分組，以「環境與資源」為主題，選定相關文獻資料，進行閱讀分享及討論
十六	國際議題閱讀與討論—環境與資源 5	進行分組，以「環境與資源」為主題，選定相關文獻資料，進行閱讀分享及討論
十七	國際議題總結討論與成果書寫	匯整國際議題，以 ORE 方式，進行心得寫作
十八	國際議題總結討論與成果書寫	匯整國際議題，以 ORE 方式，進行心得寫作
學習評量：	閱讀理解學習單 25%、討論問題設定 25%、討論發言、報告（心得寫作）25%、紙筆測驗 25%	

課程名稱: 7. 美味食驗室

課程名稱：	中文名稱：美味食驗室 英文名稱：Food Science
課程屬性：	實作(實驗)及探索體驗
議題融入：	環境
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： C 社會參與： C1.道德實踐與公民意識,
學生圖像：	團隊合作, 規劃分工, 互助合作, 問題解決, 分析與定義問題, 社會關懷, 道德與議題思辨, 他者關懷,
學習目標：	1. 學生能探討臺灣糧食安全、食物主權與臺灣在地飲食議題。 2. 學生能瞭解食物於烹調、加工中的可能改變，並能運用科學原理創造烹調變化。 3. 學生透過食物製作

課程，能關懷自身飲食，到關懷臺灣在地農業與糧食議題。 4. 學生能認同友善環境農業及糧食永續理念，並能採取適當飲食行為，以落實糧食永續發展。

週次/ 序	單元/主題	內容綱要
一	食物系統探討	1.課程大綱介紹 2.食物的生產與分配 3.未來食品相關產業的展望 4.烹飪教室衛生與安全
二	友善食品加工 (一) 黃小玉	1. 世界糧食議題:黃小玉政策與台灣雜糧 2. 臺灣的糧食安全與食物浪費 3. 黃豆加工的加工及其製品 4.實作
三	友善食品加工 (一) 黃小玉	1.認識基因食品與玉米的加工及其製品 2.實作
四	友善食品加工 (一) 黃小玉	1.糧食復耕-喜願介紹及小麥的加工及其製品 2.實作
五	友善食品加工 (二)穀類及澱粉	1.穀類的加工及其製品 2.穀類的儲存與製備 3.麵粉及其特性及變化 4.其他常見澱粉類及其變化與用途 5.實作
六	友善食品加工 (二)穀類及澱粉	1.穀類的加工及其製品 2.穀類的儲存與製備 3.麵粉及其特性及變化 4.其他常見澱粉類及其變化與用途 5.實作
七	友善食品加工 (三)蛋類	1.蛋的功能、結構與組成 2.蛋的製備與加工利用 3.實作
八	友善食品加工 (三)蛋類	1.蛋的功能、結構與組成 2.蛋的製備與加工利用 3.實作
九	友善食品加工 (四)乳類	1.乳類的組成 2.乳製品、製備原理、奶油的介紹 3.乳類的物理性質與加工 4.實作
十	友善食品加工 (四)乳類	1.乳類的組成 2.乳製品、製備原理、奶油的介紹 3.乳類的物理性質與加工 4.實作
十一	友善食品加工 (五)油脂	1.油質的化學反應、加工與營養等 2.實作
十二	友善食品加工 (五)油脂	1.油質的化學反應、加工與營養等 2.實作
十三	友善食品加工 (六)水果	1.水果的加工及其製品 2.果膠的運用 3.實作
十四	友善食品加工 (六)水果	1.水果的加工及其製品 2.果膠的運用 3.實作
十五	友善食品加工 (七)肉類及海鮮	1. 肉類的特性及其加工製品 2. 飲食與海洋議題 3. 實作
十六	友善食品加工 (七)肉類及海鮮	1. 肉類的特性及其加工製品 2. 飲食與海洋議題 3. 實作
十七	友善食品加工 (八)種植正義與公平貿易	1.咖啡與茶背後的食物正義 2. 咖啡與茶的特性及其實作
十八	回饋與分享	1.介紹寒假食品科系相關的營隊 2.課程問卷調查 3.補交學期

教學大綱：

		各項作業
學習評量：	形成性評量：	課堂學習單 20% 課堂實作 30% 課堂參與(提問、給予他組建議)20%
	總結性評量：	學習檔案製作(學習單、學習歷程自我檢核表與心得回饋...)30%

課程名稱: 8. 一起玩 Python 程式：新手寫程式也可以這麼簡單！

課程名稱：	中文名稱：一起玩 Python 程式：新手寫程式也可以這麼簡單！	
	英文名稱： Let's Play with Python: Programming Made Easy for Beginners!	
課程屬性：	專題探究	
議題融入：	科技、資訊	
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：	團隊合作，規劃分工，互助合作，問題解決，分析與定義問題，	
學習目標：	<ol style="list-style-type: none"> 掌握基礎程式設計思維： <ul style="list-style-type: none"> 學習程式設計的基本邏輯與思考方式 培養運算思維與問題拆解能力 建立程式除錯與優化的基本概念 精通 Python 基礎技能： <ul style="list-style-type: none"> 熟練掌握 Python 基本語法和資料結構 能運用條件判斷與迴圈解決問題 學會使用函式模組化程式碼 培養實作與應用能力： <ul style="list-style-type: none"> 能獨立開發簡單的應用程式 會運用 Python 解決生活中的實際問題 具備基礎程式專案開發能力 建立持續學習的態度： <ul style="list-style-type: none"> 培養自主學習程式設計的興趣 建立解決程式問題的信心 啟發運用程式創造的熱情 	
教學大綱：	週次/ 序	單元/主題
	一	課程介紹
	二	認識 Python 世界
		內容綱要
		課程介紹：說明課程目標、課程實作環境操作、評量評分標準。
		<ul style="list-style-type: none"> ■ 主題：開啟 Python 神奇寶盒！ ■ 生活議題：與電腦成為好朋友！讓我們用 Python 和它打招呼吧 ■ 內容綱要： ■ Python 簡介與環境設置

		<ul style="list-style-type: none"> ■ 第一個 Python 程式：Hello World ■ 基本輸入與輸出 (input/print) ■ 用 print 變出炫酷圖案 ■ Python 的強大外援：模組 ◆ Time 套件：基本時間顯示
三	資料型態與變數	<ul style="list-style-type: none"> ■ 主題：掌握變數的藝術！ ■ 生活議題：讓數字和文字變得生動有趣，做一個超實用的溫度轉換器！ ■ 內容綱要： ■ 認識 Python 基本資料型態 ■ 變數的命名規則與使用方法 ■ 數學運算符號實戰 ■ 字串的基本操作 ■ 實作溫度轉換計算器 ◆ 華氏溫度與攝氏溫度互換 ◆ 加入使用者互動介面
四	流程控制(上)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 主題：程式的決策之道！ ■ 生活議題：讓程式為你做選擇，打造一個智慧選擇器 ■ 內容綱要： ■ if-else 條件判斷的基礎 ■ 比較運算符號應用 ■ 多重條件判斷(elif) ■ 實作智慧選擇器： ◆ 使用 if-else 設計決策樹 ◆ 結合 input 製作互動式選單 ◆ 加入 random 模組增添趣味性
五	流程控制(下)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 主題：程式的重複魔法！ ■ 生活議題：打造一個尋寶冒險遊戲，體驗程式的循環樂趣 ■ 內容綱要： ■ while 與 for 迴圈結構 ■ break 與 continue 應用 ■ 尋寶冒險遊戲實作： ◆ 運用 while 迴圈製作遊戲主循環 ◆ 使用 for 迴圈處理道具清單 ◆ 加入計分系統 ◆ 設計簡單的遊戲存檔功能
六	資料容器(上)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 主題：清單的魔法世界！ ■ 生活議題：成為寶物收集家，打造你的收藏清單 ■ 內容綱要： ■ 清單(List)的基本概念 ■ 清單的新增、刪除、修改操作

		<ul style="list-style-type: none"> ■ 清單切片與索引使用 ■ 寶物收集系統實作： ◆ 建立寶物清單 ◆ 實作新增寶物功能 ◆ 設計寶物搜尋功能 ◆ 寶物排序與管理
七	資料容器(下)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 主題：字典的奧秘寶庫！ ■ 生活議題：打造遊戲背包系統，管理你的物品 ■ 內容綱要： ■ 字典(Dictionary)基礎概念 ■ 字典的鍵值配對操作 ■ 字典的新增、刪除、修改方法 ■ 背包系統實作： ◆ 設計物品屬性結構 ◆ 實作物品增減功能 ◆ 建立物品分類系統 ◆ 加入物品數量管理
八	函式設計(上)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 主題：打造程式積木樂園！ ■ 生活議題：建立自己的魔法咒語庫，讓程式變得更有趣 ■ 內容綱要： ■ 函式的基本概念與定義 ■ 參數傳遞的基礎用法 ■ 函式回傳值的運用 ■ 魔法咒語系統實作： ◆ 設計基礎魔法函式 ◆ 製作參數可調整的咒語 ◆ 建立咒語效果回饋系統
九	函式設計(下)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 主題：模組的無限可能！ ■ 生活議題：創造自己的程式工具箱，打造實用小工具 ■ 內容綱要： ■ 模組的概念與使用方法 ■ 自定義模組的建立 ■ 模組的匯入與應用 ■ 工具箱系統實作： ◆ 使用 Matplotlib 繪製圖表 ◆ 運用 Tkinter 製作 GUI 介面 ◆ 整合自製函式庫 ◆ 打包實用工具集
十	檔案處理(上)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 主題：探索資料祕密花園！ ■ 生活議題：製作個人日記系統，記錄生活點滴 ■ 內容綱要：

		<ul style="list-style-type: none"> ■ 檔案讀寫基礎概念 ■ 文字檔案的開啟與關閉 ■ 檔案讀取與寫入操作 ■ 日記系統實作： ◆ 建立日記檔案結構 ◆ 實作日記撰寫功能 ◆ 設計日記搜尋功能 ◆ 加入日期自動記錄
十一	檔案處理(下)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 主題：資料分析小達人！ ■ 生活議題：建立成績管理系統，追蹤學習進度 ■ 內容綱要： ■ CSV 檔案格式介紹 ■ Pandas 基礎操作 ■ 資料分析入門技巧 ■ 成績系統實作： ◆ 讀取CSV成績資料 ◆ 計算平均與排名 ◆ 繪製成績統計圖表 ◆ 輸出成績報告檔案
十二	基礎物件入門	<ul style="list-style-type: none"> ■ 主題：打造你的程式生物圖鑑！ ■ 生活議題：創建自己的寶可夢世界，設計獨特的神奇寶貝 ■ 內容綱要： ■ 物件導向程式設計基礎概念 ■ 類別的定義與建立 ■ 物件的屬性與方法 ■ 寶可夢圖鑑實作： ◆ 設計寶可夢基礎類別 ◆ 定義能力值與技能系統 ◆ 實作對戰功能模擬 ◆ 建立圖鑑收集系統
十三	小專案實作	<ul style="list-style-type: none"> ■ 主題：整合程式成為專案 ■ 生活議題：任何。 ■ 內容綱要：整合程式設計。
十四	期末總結	課程總整回顧（含共通問題評析與回饋）。
十五		
十六		
十七		
十八		
<p>1. 本課程之評分標準如下：</p> <p>學習評量： ● 8 個實作評量之繳交情形及分數（</p> <p>● 出席狀況（</p>		

● 上課表現 (

2. 以下為每單元的學習評量設計，運用自動化批改的評量方式和配分，確保學生在每個單元的學習成果得到公平和準確的回饋：

(1)

「認識 Python 世界」學習評量：

- 環境設置完成度(30%)：檢查 Python 開發環境是否正確安裝並能運作
- 基礎程式測試(70%)：自動檢測 Hello World 程式與基本輸出入功能是否正確執行
- 總分：100 分

(2)

「資料型態與變數」學習評量：

- 變數操作測試(60%)：自動檢測數值運算與字串處理的正確性
- 溫度轉換器實作(40%)：評估程式功能完整性與使用者介面設計
- 總分：100 分

(3)

「流程控制」學習評量：

- 條件判斷測試(40%)：自動檢測 if-else 結構的邏輯正確性
- 迴圈應用測試(30%)：評估 while 與 for 迴圈的使用正確性
- 遊戲專案實作(30%)：檢查遊戲功能實現度與程式架構
- 總分：100 分

(4)

「資料容器」學習評量：

- 清單操作測試(40%)：自動檢測清單的基本操作正確性
- 字典應用測試(30%)：評估字典的使用與資料管理能力
- 收藏系統實作(30%)：評估資料結構應用與功能完整性
- 總分：100 分

(5)

「函式設計」學習評量：

- 基礎函式測試(40%)：自動檢測函式定義與呼叫的正確性
- 模組應用能力(30%)：評估內建模組的使用與整合能力
- 工具箱實作(30%)：檢查自定義函式庫的實用性與完整性
- 總分：100 分

(6)

「檔案處理」學習評量：

- 檔案操作測試(40%)：自動檢測檔案讀寫功能的正確性
- 資料分析能力(30%)：評估 CSV 檔案處理與資料統計能力
- 系統實作專案(30%)：評估檔案管理系統的功能完整性
- 總分：100 分

(7)

「基礎物件入門」學習評量：

- 類別設計測試(50%)：自動檢測物件導向程式的正確性
- 寶可夢系統實作(50%)：評估物件應用與遊戲系統完整性

• 總分：100 分

(8)

「小專案實作」學習評量：

- 程式功能完整性(40%)：評估專案功能實現程度
- 程式碼品質(30%)：檢查程式結構與可讀性
- 專案展示表現(30%)：評估作品展示與說明完整性
- 總分：100 分