

106 學年第二學期高一多元選修課程說明

科目名稱	舌尖上的生活美學—從文學走入真實人生	
課程目標	<p>1.從文本的閱讀及課堂的報告，希望培養學生創作鑒賞、口語表達、團隊合作的能力</p> <p>2.從食安風暴的探討到社會中偉大的小人物採訪，希望培養學生的道德實踐與公民意識</p> <p>3.從實作的課程中，培養學生具備系統思考與解決問題的能力，喚醒學生對環保的關心</p> <p>4.從飲食電影的欣賞，希望學生在堅定自我文化價值時，同時具備國際化的視野</p>	
課程內容 大綱	第 1 週	說明課程規劃
	第 2 週	美學之定義分享
	第 3 週	美學之定義分享
	第 4 週	文本閱讀：五感的飲食書寫
	第 5 週	體驗活動：味覺啊！味覺！
	第 6 週	文本閱讀：飲食報導文學
	第 7 週	公民意識：飲食中的危機與轉機
	第 8 週	公民意識：平凡的小人物的偉大
	第 9 週	採訪報告(一)：人物採訪的內容及工作討論
	第 10 週	實作活動：蜂蠟布介紹

	第 11 週	實作活動：蜂蠟布 DIY
	第 12 週	採訪報告(二) 人物採訪內容整理與製作
	第 13 週	採訪報告(三)：小組上台分享
	第 14 週	採訪報 (四)：小組上台分享
	第 15 週	飲食的跨界呈現
	第 16 週	跨界電影欣賞
	第 17 週	跨界電影欣賞
	第 18 週	課程回饋
評量方式	1.個人：作業、課堂發表 (占 40%) 2.小組：小組報告及成果作品 (占 60%)	
	愛地球實作-----蜂蠟布製作 (減塑生活)	
照片 (1~2 張)		
	飲食電影欣賞	



備註：選修本課程需繳交講義費、實作材料費及晚餐共食餐費等相關費用。

科目名稱	瓦舍勾欄話人生 — 古典短篇小說創意閱讀	
課程目標	1.透過小說閱讀提升閱讀理解能力。 2.經由小說呈現的多面向理解人生的難題並找出因應的方式。 3.透過小組討論、課堂發表、學習單書寫，以訓練學生口語及文字表達能力。	
課程內容大綱		
週次	課程大綱	教具
第一週	中國小說發展流變介紹	自編教材
第二週	中國異物辭典介紹	自編教材
第三週- 第四週	先秦神話—神鬼奇航之神話寓言故事	圖畫紙
第五週	第一次期中考	

第六週- 第八週	六朝志怪小說 「匆匆太匆匆」時間與生命的觀照 ——從《幽明錄·楊林》談起	磁性白板
第九週 第十一週	唐人傳奇 落魄少年奇幻之旅 ——杜子春的「求仙」與「成人」	投影機、電腦、網路
第十二週	第二次期中考	
第十三週 第十四週	清代文言短篇1 子不語之兔兒神——另類月老紅娘	投影機、電腦、網路
第十五週 第十七週	清代文言短篇2 《聊齋誌異》中花妖狐魅的形象與精怪文化——從〈聶小倩〉談起	圖畫紙、投影機、電腦、網路
第十八週	《聊齋誌異》王子安的白日夢	磁性白板
第十九週	後記 鬼怪詩介紹	自編教材
第二十週	期末考	
評量方式	1口頭報告30% 2小組討論30% 3學習單40%	

課程照片



科目 名稱	從英語影片學英文
課程 目標	希望學生觀看美國影集(Friends)及 VOICETUBE 短片，透過真實語料，了解歐美流行文化，學習更道地的歐美生活用語，與學生自身生活經驗有所連結，並激發學生探索、尊重並了解多元文化的國際視野及移動力。
課程內容 大綱	1. 任務導向的學習模式：播放歐美影集六人行(集)及補充 VOICETUBE(單元)等多元教學媒材欣賞，閱讀道地的真實語料並以英語口語小組討論報告方式呈現學習內容任務。 2. 影片播放、學生分組討論並進行學習單填答、教師講解課程內容、撰寫短

	篇心得、編劇或演出。
評量方式	學習單填答、英文短文心得或編劇寫作、實際演出
課程 照片	 <p>可以和外國朋友聊聊外國影集唷 有機會甚至可以一起演出唷</p>

科目名稱	以思「辯」應萬變：批判思考與國際議題 Critical Thinking and Current Events
課程 目標	<p>藉由閱讀之訓練，讓學生更能快速利用英文閱讀國際新聞及理解新聞要點。</p> <p>藉由思辨學習之訓練，讓學生學習分析時事及表達意見的方式。</p> <p>藉由思辨學習之訓練，讓學生能對政策之利弊做出剖析。</p> <p>藉由國際議題比較，學生可以了解各國之狀況，拓展視野。</p> <p>藉由與歷史事件對比，學生可以更深入了解國際事件的歷史淵源。</p> <p>訓練學生參加全國英文辯論比賽，並把所學之思辨技巧應用於英文論說文寫作。</p>
課程 內容 大綱	<p>國際時事瞬息萬變，而取得訊息的管道多元且複雜，沒有思辨識別能力的讀者往往受到聳動文字的影響，對事實沒有全面的認知。</p> <p>本課程以思辨為主，教學生由客觀的面相解讀國內外事件。進一步能對週遭</p>

的事件及公共政策有條理的分析及有根據的闡述自己的想法。

佐以國際社會間之比較及歷史淵源的了解，能對時事議題有更深更廣的認知。

評量

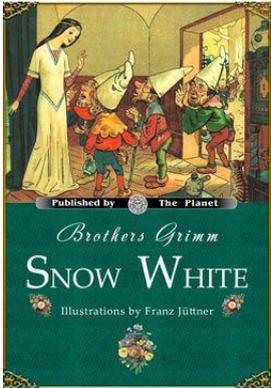
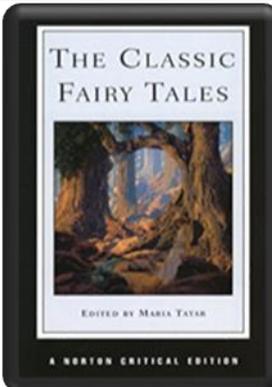
方式

1. 課程活動/學習單。
2. 課程測驗。
3. 時事議題簡報。

課程

照片



科目名稱	童話與奇幻:從文本到電影 Fairy Tales and Fantasy		
課程目標	<p>透過閱讀經典童話和奇幻故事,使學生有機會接觸道地的英文文本 (authentic materials),提升學習英文的興趣。</p> <p>藉由欣賞改編電影,培養學生多元觀點與批判思考能力。</p> <p>從文本到電影的過程中,學生能分析、判斷並理解兩種不同媒介的異同,了解敘述者的觀點、態度及創作目的。</p> <p>經由完成個人或小組學習單,落實任務導向型學習,並增進學生英文聽說讀寫能力。</p>		
課程內容 大綱	<p>概論 I: 英雄之旅—(女)英雄的十二個歷程</p> <p>Snow White / Snow White & the Huntsman</p> <p>Hansel and Gretel / Hansel & Gretel: Witch Hunters</p> <p>概論 II:英雄之旅—英雄的十二個歷程</p> <p>Stardust</p> <p>Coraline</p>		
評量方式	<p>個人: 學習單、課堂表現及出席狀況</p> <p>小組: 小組討論及口頭報告</p>		
課程照片			



科目名稱	有感而發—思考與表達力			
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠使用及運用系統性思考工具解讀、分析文本 2. 能夠針對文本提問、參與小組討論 3. 能夠以文字、圖像、影像等方式清楚記錄並表達感受或想法 4. 能夠連結文本與自身或所處環境的問題，並嘗試提出可能的解決方案 			
課程內容 大綱		單元主題	單元學習內容	週數
		文本閱讀	議題--負責任的生產及消費循環	4 週
		小組專題寫作	議題相關專題探討: 定義問題 資料蒐集與分析 小組專題寫作	10 週
		簡報	簡報編輯 簡報美學	2 週
		期末報告	簡報	2 週

	與反思		
評量方式	<p>1. 成績比例：老師(60%)、同儕互評(20%)、自評(20%)</p> <p>2. 形成性評量：ORID 的使用與運用簡報(技巧--編輯、美學)</p> <p>總結性評量：口頭報告(簡報 PPT)</p>		
課程照片			
			

科目名稱	數學與程式設計(進階)
課程目標	近接使用程式語言(C/C++)，利用編排，處理複雜的問題
課程內容 大綱	程式語言基本指令、結構、解方程式、演算法、科展與專題研究
評量方式	繳交程式作業、課堂評量

科目名稱	台灣的文化與生活	
課程目標	<p>本課程主要以台灣歷史文化演進為經緯，探討各個階段之文化特色與生活，使學生能對台灣歷史文化有一宏觀且系統性的認識，了解今日生活風俗習慣的由來，進而思考傳統與現代社會間的傳承與變遷，欣賞台灣多元文化與社會的價值。</p>	
課程內容 大綱	週次	內容主題
	1	課程導論：歷史、文化與生活的定義與內涵
	2	歷史、文化與生活的關聯：歷史的再認識
	3	史前時代的台灣
	4	國際競爭時期的台灣(一)
	5	國際競爭時期的台灣(二)
	6	台灣拓墾史上的族群關係(一)
	7	台灣拓墾史上的族群關係(二)
	8	影片欣賞『KANO』、『悲情城市』，討論賞析
	9	期中考試
	10	清代台灣的社會與文化發展(一)
	11	清代台灣的社會與文化發展(二)
	12	日本統治與台灣的現代化(一)
	13	日本統治與台灣的現代化(二)
	14	日本統治下台灣人的文化與生活
15	戰後台灣的歷史變遷(一)	

	16	戰後台灣的歷史變遷(二)	
	17	影片欣賞『陣頭』、『九降風』，討論賞析	
	18	期末考試	
評量方式	繳交學習心得報告一份		

科目名稱	影像學歷史		
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1、激發學生學習人文知識的興趣。 2、了解電影語言，提升人文學養。 3、培養學生對重大史實思考與判斷的能力。 4、增進學生對於歷史人物觀察與想像的能力。 5、培養學生分工、合作的能力。 		
課程內容 大綱	採「討論 - 授課 - 討論 - 欣賞 - 討論」循環模式		
評量方式	上課提問；學習單填答；學生報告；分組腦力激盪。		

科目名稱	決戰異世界之韓國		
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以流行文化及其載體為媒介，提升學生對國際事務的興趣，引發其思考日常生活常受全球化影響，及其背後的影響因素。 2. 從時事探討韓國政治、經濟、社會、法律等層面，使學生更具國際化及世界觀。 		

		單元主題	單元學習內容
		課程內容 大綱	1. 課程介紹
2.當愛國變成一種時尚 (一)	了解韓國人的團結精神及其背後的地域對立現象。		
3.當愛國變成一種時尚 (二)	了解韓國人文化產業現象並與台灣作比較。		
4.小組報告(一)			
5.南北韓38度線(一)	揭開北韓的神秘面紗。		
6.南北韓38度線(二)	認識南北韓問題。		
7.分組活動(一)			
8.韓國第一位女總統(一)	透過朴槿惠的當選，認識韓國男尊女卑的社會現象和女性意識的彰顯。		
9.韓國第一位女總統(二)	透過朴槿惠的被彈劾，認識閹密門事件和。韓國總統的彈劾程序。		
10.地獄朝鮮VS鬼島台灣 (一)	從經濟面探討韓國與台灣社會現象		
11.地獄朝鮮VS鬼島台灣 (二)	探討韓國年輕人與台灣年輕人之現況及差異		
12.泡菜襲擊(一)	從韓劇了解韓國的飲食(主食)文化特色		
13.泡菜襲擊(二)	從韓劇了解韓國的飲食(副食)文化特色		
14.分組活動(二)			

	15.泡菜襲擊(二)	從韓劇了解韓國的飲酒文化特色	
	16.饗食煮藝	藉由實作體驗，體驗韓國飲食文化	
	17.小組報告(二)		
	18.小組報告(三)		
評量方式	課程參與度 50%、分組報告 50%		

科目名稱	地理桌遊實務與設計
課程目標	<p>認識地理桌遊</p> <p>能夠從地理桌遊中認識相關地理意涵</p> <p>能夠尊重與包容多元文化</p> <p>瞭解桌遊設計方法</p> <p>具備設計桌遊的能力</p> <p>能以簡報方式發表桌遊設計的內容</p>
課程內容 大綱	<p>地理桌遊</p> <p>Dobble 嗒寶</p> <p>知識線：環球旅行篇</p> <p>疊疊樂</p> <p>矮人礦坑</p> <p>偉人的猜拳戰略</p> <p>桌遊設計</p>

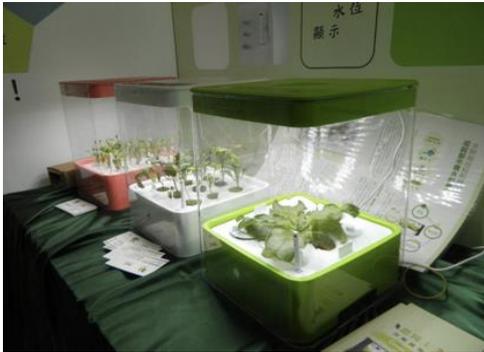
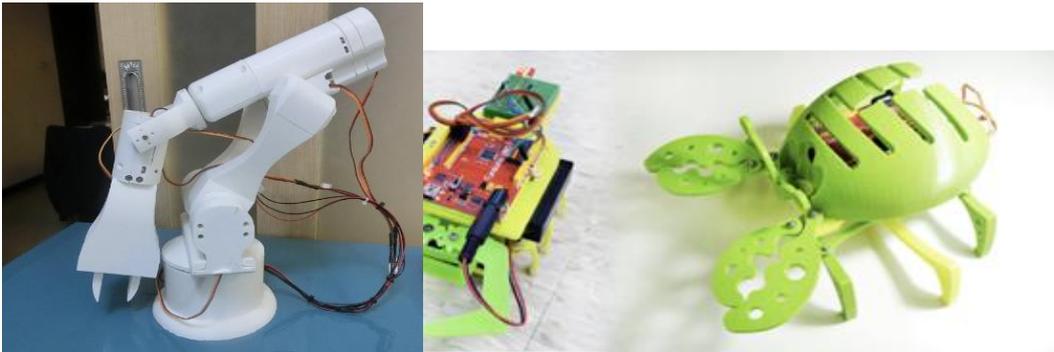
	報告發表
評量方式	<p>1.參與桌上遊戲實務與討論</p> <p>2.課堂問答</p> <p>3.分組桌遊設計並以教學簡報呈現</p>
	

科目名稱	Nutrition & Yoga(營養與瑜珈)
課程目標	<p>透過營養學的介紹，讓學生學習營養與食品相關知識。</p> <p>學會選擇健康營養的食品。</p> <p>學習瑜珈哲學與瑜珈體位法。</p> <p>結合營養與瑜珈之修身養心，促進身心靈的健康。</p>
課程內容	<p>從營養學開始介紹，讓學生體認健康生活構成因素之食的重要性，再進一步帶領學生由瑜珈的練習認識自己的身心。</p>
大綱	<p>大綱：</p> <p>五大類食物介紹</p> <p>體重控制與能量平衡</p> <p>消化生理及體重控制的方式</p>

	<p>介紹瑜珈哲學</p> <p>瑜珈體位法練習</p>
評量方式	透過課程作業、活動成果、小組報告等方式進行評量

科目名稱	資訊與生活問題解決
課程目標	適當運用電腦及平板電腦進行問題解決並能反思科技的問題。
課程內容 大綱	藉由問題解決生活上的問題引起學生動機及興趣，協助學生自我解題能力包含 word、excel、Powerpoint、平板操作
評量方式	隨堂操作測驗、考題測驗

科目名稱	3D 列印物聯網專題實作
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1.3D 印表機及雷射加工機使用 2.開源 IOT 物聯網檢測 3.設計思考與問題解決 4.工程探索
課程內容 大綱	<ol style="list-style-type: none"> 1.發揮創造力，繪製 3D 模與組件，使用 3D 印表機將模型輸出。 2.創意結構設計，利用伺服機測試器確認機器人基本動作。 3.Arduino 開源軟硬體教學程式設計，提升程式控制能力，啟發創意，結合

	<p>APP、手機遙控與機器人伺服機間連結。</p> <p>4.整合 3D 列印與 IOT 物聯網課程，進行科技智慧生活的探究。</p> <p>5.植物工廠創客實作及環境監控物聯網技術探討。</p>
<p>評量方式</p>	<p>1.CDIO 實作評量。</p> <p>2.創客護照，工具使用能力指標檢核。</p> <p>3.作品成果評量。</p>
	 <p>植物工廠(圖片來源：http://www.gogreen.tw/)</p>
<p>課程照片</p>	 <p>左圖機器手臂 (圖片來源：</p> <p>右圖機器甲蟲(圖片來源：</p> <p>http://mingshuan.blogspot.com/)</p>
	<p>左圖機器手臂 (圖片來源：</p> <p>右圖機器甲蟲(圖片來源：</p> <p>http://mingshuan.blogspot.com/)</p>

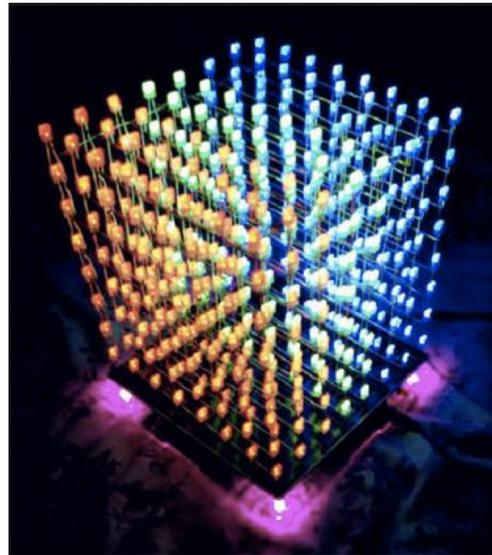
科目名稱	Arduino 開放硬體進行互動科技實作
課程目標	<p>1.3D 印表機及雷射加工機使用</p> <p>2.Arduino 開源互動科技實作</p> <p>3.設計思考與問題解決</p> <p>4.工程探索</p>
課程內容 大綱	<p>1.創造力探究，使用 3D 印表機及雷射加工機實作。</p> <p>2.利用 Arduino 開源裝置，進程式撰寫，啟發創意，結合感測裝置，進行互動科技實作。</p> <p>4.虛擬實境、穿戴式裝置、影像互動探究。</p> <p>5.結合植物工廠創客實作及環境互動科技探討。</p>
評量方式	<p>1.CDIO 實作評量。</p> <p>2.創客護照，工具使用能力指標檢核。</p> <p>3.作品成果評量。</p>

課程照片

光立方

(圖片來源：

<http://www.ebay.com/itm/>



互動沙盒(圖片來源

:

<https://technews.tw/2015/09/03>

[/ucla/](#)

