

備查文號：
中華民國114年2月14日高市教高字第11431099200號函 備查

高級中等學校課程計畫
立志學校財團法人高雄市立志高級中學
學校代碼：551301

技術型課程計畫
特色招生專班

本校113年11月5日113學年度第1次課程發展委員會會議通過

(114學年度入學學生適用)

中華民國114年2月25日

學校基本資料表

學校校名	立志學校財團法人高雄市立志高級中學			
普通型高中	普通科			
技術型高中	專業群科	1. 動力機械群:汽車科 2. 電機與電子群:資訊科;電子科;電機科 3. 商業與管理群:資料處理科;電競經營科 4. 家政群:美容科 5. 餐旅群:餐飲管理科		
	建教合作班			
	重點產業專班	產學攜手合作專班		
		產學訓專班		
		就業導向課程專班		
		雙軌訓練旗艦計畫		
其他				
進修部	1. 動力機械群:汽車科 2. 電機與電子群:資訊科;電機科 3. 商業與管理群:資料處理科 4. 家政群:美容科;照顧服務科 5. 餐旅群:餐飲管理科			
實用技能學程(日)	電機與電子群:水電技術科			
建教合作班	1. 動力機械群:汽車科 2. 家政群:美容科 3. 餐旅群:餐飲管理科;			
聯絡人	處室	教務處	電話	07-3922601轉226
	職稱	教學組長		
	姓名	個資不予顯示	傳真	個資不予顯示
	E-mail	個資不予顯示		

壹、依據

- 一、總統發布之「高級中等教育法」第43條中央主管機關應訂定高級中等學校課程綱要及其實施之有關規定，作為學校規劃及實施課程之依據；學校規劃課程並得結合社會資源充實教學活動。
- 二、教育部發布之「十二年國民基本教育課程綱要」總綱。
- 三、教育部發布之「高級中等學校課程規劃及實施要點」。
- 四、十二年國民基本教育高級中等學校進修部課程實施規範。
- 五、十二年國民基本教育建教合作班課程實施規範。
- 六、十二年國民基本教育實用技能學程課程實施規範。

貳、學校現況

一、班級數、學生數一覽表

表 2-1 前一學年度班級數、學生數一覽表

類型	群別	科班別	一年級		二年級		三年級		小計	
			班級	人數	班級	人數	班級	人數	班級	人數
普通型高中	學術群	普通科	3	126	3	123	4	108	10	357
技術型高中	動力機械群	汽車科	1	25	1	21	1	20	3	66
		電機與電子群	資訊科	1	27	1	39	3	68	5
	電子科		1	8	0	0	1	6	2	14
	電機科		1	34	1	28	1	19	3	81
	商業與管理群	資料處理科	1	21	1	35	2	40	4	96
		電競經營科	1	43	1	37	2	53	4	133
	家政群	美容科	1	21	1	11	1	11	3	43
餐旅群	餐飲管理科	1	32	1	16	1	24	3	72	
進修部	動力機械群	汽車科	1	14	1	18	1	12	3	44
		電機與電子群	資訊科	0	0	0	0	1	2	1
	電機科		0	0	0	0	1	7	1	7
	商業與管理群	資料處理科	0	0	0	0	1	10	1	10
	家政群	美容科	1	7	1	10	1	5	3	22
		照顧服務科	1	17	1	22	0	0	2	39
餐旅群	餐飲管理科	1	13	1	7	2	18	4	38	
實用技能學程(日)	電機與電子群	水電技術科	1	23	1	19	1	25	3	67
建教合作班	動力機械群	汽車科	1	23	1	15	1	30	3	68
		家政群	美容科	1	3	0	0	1	2	2
	餐旅群	餐飲管理科	1	32	1	31	1	11	3	74

二、核定科班一覽表

表 2-2 114學年度核定科班一覽表

類型	群別	科班別	班級數	每班人數
普通型高中	學術群	普通科	5	45
技術型高中	動力機械群	汽車科	2	45
		電機與電子群	資訊科	2
	電子科		1	45
	電機科		2	45
	商業與管理群	資料處理科	2	45

		電競經營科	2	45
	家政群	美容科	1	45
	餐旅群	餐飲管理科	2	45
進修部	動力機械群	汽車科	1	45
	家政群	美容科	1	45
		照顧服務科	1	45
	餐旅群	餐飲管理科	1	45

備查版

參、學校願景與學生圖像

一、學校願景

學校願景

一、學校願景

(一)本校願景分為學校、教師、學生三部分

學校:立志飛揚，品質卓越

教師:專業成長，課程發展

學生:多元展能，終身學習

(二)學校願景補充說明

1. 立志飛揚，品質卓越

「立志飛揚」為學校教育執行的動力，「品質卓越」為學校教育「止於至善」的目標。

2. 專業成長，課程發展

(1)教師能理解課綱、轉化課綱進而實踐課綱

(2)積極參與教師專業社群共備、觀課、議課及增能研習，發展符應學生需求及務實致用之學校訂課程

3. 多元展能，終身學習

學校投入行政與教師團隊的動力及資源，發展及培育學生的多元智能素養。

(1)培養學生顯性及隱性的全人素養

1、升學能力：加強基礎學科教學，實施升學輔導方案，以適應學生繼續升學的需求。

2、證照能力：加強專業技能教學，推動技能檢定方案，以適應學生就業準備的需求。

3、英檢能力：加強外國語文教學，推動全民英檢方案，以適應學生國際交流的需求。

4、電腦能力：加強問題導向（PBL）教學，推動創新學校方案，以培養學生21世紀的關鍵能力。

5、人際能力：加強專題製作實習，推動創造力教育方案，以培養學生人際競爭能力。

6、社團能力：加強多元智慧教學，推動智性社團方案，以激發學生潛能發展。

7、藝文能力：加強藝文學科教學，推動立志藝文季方案，以提升學生人文素養。

8、輔導能力：加強生涯發展教學，推動全人教育方案，以培養學生助人能力。

(2)教導學生擁有學習力、生存力、人際力及實現力

①學會如何學習 ②學會如何與人相處

③學會如何生存 ④學會如何自我實現



二、學生圖像

前言

一、本校依循「立志飛揚，品質卓越(是本校校務發展的圭臬)；專業成長，課程發展(是教師動能的自我期許)；多元展能，終身學習(是學生成就的終極目標)」的學校願景為核心概念，建立本校學生圖像。

二、立志學生在學校教師結合學校建構創新教學實驗實習設施所開發出的特色課程模組(包含數理語文資優、電競產業管理、AI機械人、綠能智動車輛、生化測控、E化生活控制、創意烘焙微創、時尚美學、藝文創發、音樂體育maker、智性社團等特色教學模組)薰陶之下，三年後能具有「人際溝通力」、「終身學習力」、「批判思考力」、「問題解決力」、「技能專業力」，成為一位「具有良好品格」、「能與人和睦相處」、「具備良好表達能力」、「習得多技專長」，「具有解決問題能力」並且「樂在學習」的現代公民。

三、學生圖像五大向度內涵

- (一) 人際溝通力:與人相處、溝通互動、合作共好、國際交流。
- (二) 終身學習力:學用並進、主動學習、拓展視野、藝文賞析。
- (三) 批判思考力:產業分析、訊息整合、跨域統整、多元包容。
- (四) 問題解決力:創新思考、探索發現、團隊合作、情緒管理。
- (五) 技能專業力:專業精進、敬業服務、研發創新、自我實現。

四、學校依此準則由下而上透過群科社群、教學研究會、實習處、學務處、教務處、副校長、校長進行共議，並採滾動式配合學生學習力、教師專業引導力、企業需求、科技人文趨勢厚植學生、教師、學校競爭力的修正方式，規劃設計學校學生圖像與科部學生圖像，學生在校期間之學習歷程將以八大核心能力分類存放學校所開發之學習歷程平台eportfolio，每學期並由電腦中心協助產出學生能力雷達圖，做為親師生進行學生階段能力學習評析檢核之依據，提供學生進行能力補救之建議。

人際溝通力
終身學習力
批判思考力
問題解決力
技能專業力



肆、課程發展組織要點

立志中學課程發展委員會組織要點

106年02月09日校務會議修正通過

107年01月19日校務會議修正通過

110年08月30日校務會議修正通過

112年08月23日校務會議修正通過

113年08月29日校務會議修正通過

一、依據教育部110年3月15日臺教授國部字第1100016363B號令修正「十二年國民基本教育課程綱要總綱」之第柒項實施要點，訂定本校課程發展委員會組織要點(以下簡稱本要點)。

二、本校課程發展委員會(以下簡稱本委員會)置委員30人，委員任期一年，任期自每年八月一日起至隔年七月三十一日止，其組織成員如下：

(一)召集人：校長。

(二)學校行政人員：由各處室主任(教務主任、學務主任、高國中部主任、實習主任、圖書館主任、輔導主任、教育推廣處主任、進修部主任)及教學組長擔任之，共計10人；並由教務主任兼任執行秘書，實習主任和進修部主任兼任副執行秘書。

(三)學科教師：由各學科召集人(含國文科、英文科、數學科、自然科、社會科及藝能科)擔任之，每學科1人，共計7人。

(四)專業群科(學程)教師：由各專業群科之科主任或學程召集人擔任之，共計4人。

(五)各年級導師代表：由各年級導師推選之，共計3人。

(六)教師組織代表：由學校教師會推派1人擔任之。

(七)專家學者：由學校聘任專家學者1人擔任之。

(八)產業代表：由學校聘任產業代表1人擔任之。(設有專業群科學程者應設置之)

(九)學生代表：由學生會或經選舉產生之學生代表1人擔任之。

(十)學生家長委員會代表：由學校學生家長委員會推派1人擔任之。

三、本委員會根據總綱的基本理念和課程目標，進行課程發展，其任務如下：

(一)掌握學校教育願景，發展學校本位課程。

(二)統整及審議學校課程計畫。

(三)審查學校教科用書的選用，以及全年級或全校且全學期使用之自編教材。

(四)進行學校課程自我評鑑，並定期追蹤、檢討和修正。

四、本委員會其運作方式如下：

(一)本委員會由校長召集並擔任主席，每年定期舉行二次會議，以十一月前及六月前各召開一次為原則，必要時得召開臨時會議。

(二)如經委員二分之一以上連署召開時，由校長召集之，得由委員互推一人擔任主席。

(三)本委員會每年十一月前召開會議時，必須完成審議下學年度學校課程計畫，送所屬教育主管機關備查。

(四)本委員會開會時，應有出席委員三分之二(含)以上之出席，方得開議；須有出席委員二分之一(含)以上之同意，方得議決。

(五)本委員會得視需要，另行邀請學者專家、其他相關人員列席諮詢或研討。

(六)本委員會相關之行政工作，由教務處主辦，實習處和進修部協辦。

五、本委員會設下列組織：(以下簡稱研究會)

(一)各學科教學研究會：由學科教師組成之，由召集人召集並擔任主席。

(二)各專業群科(學程)教學研究會：由各科(學程)教師組成之，由科(學程)主任召集並擔任主席。

(三)各群課程研究會：由該群各科(學程)教師組成之，由該群之科(學程)主任互推召集人並擔任主席。

(四)研究會針對專業議題討論時，應邀請業界代表或專家學者參加。

六、各研究會之任務如下：

(一)規劃校訂必修和選修科目，以供學校完成各科和整體課程設計。

(二)規劃跨群科或學科的課程，提供學生多元選修和適性發展的機會。

(三)協助辦理教師甄選事宜。

(四)辦理教師或教師社群的教學專業成長，協助教師教學和專業提升。

(五)辦理教師公開備課、授課和議課，精進教師的教學能力。

(六)發展多元且合適的教學模式和策略，以提升學生學習動機和有效學習。

(七)選用各科目的教科用書，以及研發補充教材或自編教材。

(八)擬定教學評量方式與標準，作為實施教學評量之依據。

(九)協助轉學生原所修課程的認定和後續課程的銜接事宜。

(十)其他課程研究和發展之相關事宜。

七、各研究會之運作原則如下：

(一)各學科/群科(學程)教學研究會每學期舉行三次會議，必要時得召開臨時會議；各群課程研究會每年定期舉行二次會議。

(二)每學期召開會議時，必須提出各學科和專業群科之課程計畫、教科用書或自編教材，送請本委員會審查。

(三)各研究會會議由召集人召集，如經委員二分之一以上連署召集時，由召集人召集之，得由連署委員互推一人為主席。

(四)各研究會開會時，應有出席委員三分之二(含)以上之出席，方得開議；須有出席委員二分之一(含)以上之同意，方得議決，投票得採無記名投票或舉手方式行之。

(五)經各研究會審議通過之案件，由科(群)召集人具簽送本委員會核定後辦理。

(六)各研究會之行政工作及會議記錄，由各科(群)召集人主辦，教務處和實習處協助之。

本組織要點經校務會議通過後，陳校長核定後施行。

高雄市立志中學113學年度課程發展委員會委員名單

召集人 校長
行政代表 教務處主任
行政代表 學務處主任
行政代表 實習處主任
行政代表 圖書館主任
行政代表 輔導室主任
行政代表 教育推廣處主任
行政代表 高國中部主任
行政代表 進修部主任
行政代表 高國中部教學組長
行政代表 教學課務組長

一般科目領域召集人
國語文領域召集人
英語文領域召集人
數學科領域召集人
社會科領域召集人
自然科領域召集人
藝能科領域召集人
特教領域召集人

專業群科領域召集人
動力機械群召集人
子電訊群召集人
商業與管理群召集人
餐旅家政群召集人

年級導師代表
一年級導師代表
二年級導師代表
三年級導師代表

教師組織代表 教師會代表一人
家長代表 家長會代表一人
專家代表 專家學者一人
產業代表 產業代表一人
學生代表 學生會代表一人

合計 30人

立志中學 課程發展委員會組織要點

106年02月09日校務會議修正通過
107年01月19日校務會議修正通過
110年08月30日校務會議修正通過
112年08月23日校務會議修正通過
113年08月29日校務會議修正通過

- 一、依據教育部 110 年 3 月 15 日臺教授國部字第 1100016363B 號令修正「十二年國民基本教育課程綱要總綱」之第柒項實施要點，訂定本校課程發展委員會組織要點(以下簡稱本要點)。
- 二、本校課程發展委員會(以下簡稱本委員會)置委員 30 人，委員任期一年，任期自每年八月一日起至隔年七月三十一日止，其組織成員如下：
 - (一)召集人：校長。
 - (二)學校行政人員：由各處室主任(教務主任、學務主任、高國中部主任、實習主任、圖書館主任、輔導主任、教育推廣處主任、進修部主任)及教學組長擔任之，共計 10 人；並由教務主任兼任執行秘書，實習主任和進修部主任兼任副執行秘書。
 - (三)學科教師：由各學科召集人(含國文科、英文科、數學科、自然科、社會科及藝能科)擔任之，每學科 1 人，共計 7 人。
 - (四)專業群科(學程)教師：由各專業群科之科主任或學程召集人擔任之，共計 4 人。
 - (五)各年級導師代表：由各年級導師推選之，共計 3 人。
 - (六)教師組織代表：由學校教師會推派 1 人擔任之。
 - (七)專家學者：由學校聘任專家學者 1 人擔任之。
 - (八)產業代表：由學校聘任產業代表 1 人擔任之。(設有專業群科學程者應設置之)
 - (九)學生代表：由學生會或經選舉產生之學生代表 1 人擔任之。
 - (十)學生家長委員會代表：由學校學生家長委員會推派 1 人擔任之。
- 三、本委員會根據總綱的基本理念和課程目標，進行課程發展，其任務如下：
 - (一)掌握學校教育願景，發展學校本位課程。
 - (二)統整及審議學校課程計畫。
 - (三)審查學校教科用書的選用，以及全年級或全校且全學期使用之自編教材。
 - (四)進行學校課程自我評鑑，並定期追蹤、檢討和修正。
- 四、本委員會其運作方式如下：
 - (一)本委員會由校長召集並擔任主席，每年定期舉行二次會議，以十一月前及六月前各召開一次為原則，必要時得召開臨時會議。
 - (二)如經委員二分之一以上連署召開時，由校長召集之，得由委員互推一人擔任主席。
 - (三)本委員會每年十一月前召開會議時，必須完成審議下學年度學校課程計畫，送所屬教育主管機關備查。
 - (四)本委員會開會時，應有出席委員三分之二(含)以上之出席，方得開議；須有出席委員二分之一(含)以上之同意，方得議決。
 - (五)本委員會得視需要，另行邀請學者專家、其他相關人員列席諮詢或研討。
 - (六)本委員會相關之行政工作，由教務處主辦，實習處和進修部協辦。
- 五、本委員會設下列組織：(以下簡稱研究會)
 - (一)各學科教學研究會：由學科教師組成之，由召集人召集並擔任主席。

- (二)各專業群科(學程)教學研究會：由各科(學程)教師組成之，由科(學程)主任召集並擔任主席。
- (三)各群課程研究會：由該群各科(學程)教師組成之，由該群之科(學程)主任互推召集人並擔任主席。
- (四)研究會針對專業議題討論時，應邀請業界代表或專家學者參加。

六、各研究會之任務如下：

- (一)規劃校訂必修和選修科目，以供學校完成各科和整體課程設計。
- (二)規劃跨群科或學科的課程，提供學生多元選修和適性發展的機會。
- (三)協助辦理教師甄選事宜。
- (四)辦理教師或教師社群的教學專業成長，協助教師教學和專業提升。
- (五)辦理教師公開備課、授課和議課，精進教師的教學能力。
- (六)發展多元且合適的教學模式和策略，以提升學生學習動機和有效學習。
- (七)選用各科目的教科用書，以及研發補充教材或自編教材。
- (八)擬定教學評量方式與標準，作為實施教學評量之依據。
- (九)協助轉學生原所修課程的認定和後續課程的銜接事宜。
- (十)其他課程研究和發展之相關事宜。

七、各研究會之運作原則如下：

- (一)各學科/群科(學程)教學研究會每學期舉行三次會議，必要時得召開臨時會議；各群課程研究會每年定期舉行二次會議。
- (二)每學期召開會議時，必須提出各學科和專業群科之課程計畫、教科用書或自編教材，送請本委員會審查。
- (三)各研究會會議由召集人召集，如經委員二分之一以上連署召集時，由召集人召集之，得由連署委員互推一人為主席。
- (四)各研究會開會時，應有出席委員三分之二(含)以上之出席，方得開議；須有出席委員二分之一(含)以上之同意，方得議決，投票得採無記名投票或舉手方式行之。
- (五)經各研究會審議通過之案件，由科(群)召集人具簽送本委員會核定後辦理。
- (六)各研究會之行政工作及會議記錄，由各科(群)召集人主辦，教務處和實習處協助之。

本組織要點經校務會議通過後，陳校長核定後施行。

伍、課程發展與規劃

一、一般科目教學重點

表5-1 一般科目教學重點與學生圖像對應表

領域	科目	科目教學目標	科目教學重點 (學校領域科目自訂)	學生圖像					
				人際溝通力	終身學習力	批判思考力	問題解決力	技能專業力	
語文領域	國語文	<p>【總綱之教學目標】</p> <p>1. 培養學生閱讀、欣賞、表達與寫作語體文的興趣與能力。</p> <p>2. 提升學生探索古今典籍的興趣與閱讀的能力，以陶冶人文素養及高尚情操。</p> <p>3. 提升學生在各領域與職場多元應用國語文的能力，以因應實際生活及職業發展的需要。</p> <p>4. 引導學生研讀各類文化經典，培養思考、分析、組織等能力，以涵育公民素養及愛國淑世的精神。</p> <p>5. 啟發學生主動關心生活環境及國際事務，以拓展國際視野及尊重多元文化。</p>	<p>1. 引導學生能透過文本學習，建立具備在生活情境中使用正確的應用文體的能力。</p> <p>2. 引導學生學會運用準確地詞彙進行表達陳述，建立發展與人溝通互動的能力。</p> <p>3. 引導學生會提取文本訊息、推論訊息、詮釋比較，建立自主閱讀理解之不同層次能力。</p> <p>4. 引導學生透過文本探討，建立學生良善的品格與正向處事的價值觀，進一步提升自主學習的能力。</p>	●	●	●	○	○	
	英語文	<p>【總綱之教學目標】</p> <p>1. 增進英語文聽、說、讀、寫能力，以提升生活及職場溝通與獲取新知之能力。</p> <p>2. 培養以英語文進行邏輯思考與創新之能力。</p> <p>3. 建構有效之英語文學習方法，以強化自學能力，奠定終身學習之基礎。</p> <p>4. 提升學習英語文之興趣並培養積極學習之態度。</p> <p>5. 培養多元觀與國際觀，促進對不同文化之了解與尊重。</p>	<p>1. 引導學生培養對英文閱讀之興趣，建立正確學習態度</p> <p>2. 引導學生透過口說與聽讀，提升自我英語能力</p> <p>3. 引導學生培養多元與國際觀，建立對不同文化之了解與尊重包容的素養</p> <p>4. 引導學生建立以英文進行思考與創新的能力</p>	○	●	●	●	●	
	閩南語文	<p>【總綱之教學目標】</p> <p>1. 啟發學習閩南語文的興趣，培養探索、熱愛及主動學習閩南語文的態度與習慣。</p> <p>2. 培養閩南語文聆聽、說話、閱讀、寫作的的能力，使其能靈活運用於思考、表情達意、解決問題、欣賞和創作之中。</p> <p>3. 透過閩南語文學習生活知能擴充生活經驗，運用所學於生涯發展，進而關懷在地多元文化。</p> <p>4. 透過閩南語文與人互動、關懷別人、尊重各族群語言和文化，以建立彼此互信、合作、共好的精神。</p> <p>5. 透過閩南語文進行多元文化思考，以增進國際視野。</p>	<p>1. 培養學生能主動使用閩南語與他人互動。</p> <p>2. 引導學生能適切的運用閩南語口語表達，展現合宜的人性觀與自我觀。</p> <p>3. 增強學生主動利用資訊科技和媒體，進行閩南語文的閱讀。</p> <p>4. 培養能運用閩南語詢問與回答日常生活中的熟悉主題，並能說出在地文化的特色與關懷。</p>	●	●	○	○	○	
	客語文	<p>【總綱之教學目標】</p> <p>1. 培養學習客家語文的興趣，認識客家歷史與文化。</p> <p>2. 具備客家語文聆聽、說話、閱讀、寫作的的能力。</p> <p>3. 增進在日常生活中使用客家語文思考和解決問題的能力。</p> <p>4. 養成在多元族群中彼此互信的態度與合作的精神。</p> <p>5. 透過學習客家語文，認識世界上不同族群的文化，以擴大國際視野。</p>	<p>1. 培養學生具備客家語文基本聽、說、讀、寫的能力，並能運用客家語文進行日常生活的表達。</p> <p>2. 引導學生認識客家語文媒體的內容與影響，具備應用科技資訊的基本能力，能實際運用媒體資源以學習客家語文。</p> <p>3. 培養學生藉由客家知識的傳承增進生活知能，使學生具備運用客家語文獨立思考的能力，並能從中尋求適當策略以解決生活問題。</p> <p>4. 引導學生具備擬定客家語文學習計畫與分享、討論及展演等基本實作能力，能以創新思考方式因應日常生活情境，充實生活經驗，增進未來適應社會的能力。</p>	●	●	○	○	○	
	閩東語文	<p>【總綱之教學目標】</p> <p>1. 培養學習閩東語文的興趣，理解在地歷史與文化特色，深植閩東語言復振的意識。</p> <p>2. 發展閩東語文聆聽、說話、閱讀、寫作的的能力。</p> <p>3. 增進日常生活中閩東語文應用、思考、解決問題與創新的能力。</p> <p>4. 透過閩東語文與人互動、關懷社會，養成多元族群的互信態度與合作精神。</p> <p>5. 透過學習閩東語文，關懷在地文化與全球化的議題，以拓展國際視野。</p>	<p>1. 培養學生能運用閩東語詢問與回答日常生活中的熟悉主題。</p> <p>2. 培養學生理解閩東語文的思考模式、特色與地位。</p> <p>3. 讓學生具備使用閩東語文進行思考的能力，並能用之於日常生活中，以有效處理相關問題。</p> <p>4. 培養學生具備閩東語文的賞析能力，並能體會其與社會、歷史、文化之間的關係，以欣賞語文的藝術美，進而從事創作與分享。</p>	○	●	●	○	○	
	臺灣手語	<p>【總綱之教學目標】</p> <p>1. 啟發學習臺灣手語的興趣。</p> <p>2. 培養臺灣手語理解、表達及溝通互動的能力。</p> <p>3. 復振臺灣手語，增進對聾人文化的理解、尊重、欣賞及傳承。</p> <p>4. 運用臺灣手語與聾人文化的視角進行思辨。</p>	<p>1. 培養學生能運用手語能力，與聽障者進行良好溝通並能參與關懷弱勢聽障者活動。</p> <p>2. 引導學生具備瞭解聽障者的身心發展與需求。</p> <p>3. 增強學生具備敬業精神與態度，願與聽障者建立互動關係。</p>	●	○	●	●	○	
	原住民族語文	<p>【總綱之教學目標】</p> <p>1. 啟發學習原住民族語文的興趣。</p> <p>2. 習得原住民族語文理解、表達、溝通的能力。</p> <p>3. 強化原住民族語文涵養與族群認同，以及語言復振的意識。</p> <p>4. 傳承原住民族智慧及文化創新之素養。</p> <p>5. 培養多語言知能與多文化視野。</p>	<p>1. 培養學生能聽懂簡易日常生活用語。</p> <p>2. 培養學生能在聆聽過程中感受說話者的情緒，並思考其遭遇到的問題。</p> <p>3. 培養學生能說出日常生活用語並進行簡易對話。</p> <p>4. 培養學生能讀出日常生活及對話的語調及所表達的意義與情緒。</p>	●	●	○	○	○	
	數學領域	數學(A)	<p>【總綱之教學目標】</p> <p>1. 培養學生具備基本演算與識圖能力，並懂的運用計算器與電腦軟體，以應用於解決日常實際問題及未來工程專業及資訊應用領域內實務問題。</p> <p>2. 引導學生瞭解數學概念與函數圖形，增進學生的基本數學知識。</p> <p>3. 增強學生基礎應用能力，以培養學生未來就業、繼續進修、自我發展的能力。</p>	<p>1. 引導學生建立數的概念及演算的基本能力。</p> <p>2. 引導學生學習建立構圖及分析陳述的能力。</p> <p>3. 培養學生建立創造發想、統整解決問題的進階能力。</p> <p>4. 引導學生運用既有的基礎能力，因應未來就業或進修，培養自主學習能力。</p>	○	●	●	●	○
		數學	<p>【總綱之教學目標】</p> <p>1. 培養學生具備基本演算與識圖能力，並懂的運用</p>	<p>1. 引導學生建立數的概念及演算的基本能力。</p>	○	●	●	●	●

	(B)	<p>1. 計算器與電腦軟體，以應用於解決日常實際問題及未來工程專業及資訊應用領域內實務問題。</p> <p>2. 引導學生瞭解數學概念與函數圖形，增進學生的基本數學知識。</p> <p>3. 增強學生基礎應用能力，以培養學生未來就業、繼續進修、自我發展的能力。</p>	<p>2. 引導學生學習建立構圖及分析陳述的能力。</p> <p>3. 培養學生建立創造發想、統整解決問題的進階能力。</p> <p>4. 引導學生運用既有的基礎能力，因應未來就業或進修，培養自主學習能力。</p>	○	●	●	●	●	●
	(C)	<p>【總綱之教學目標】</p> <p>1. 培養學生具備基本演算與識圖能力，並懂運用計算器與電腦軟體，以應用於解決日常實際問題及未來工程專業及資訊應用領域內實務問題。</p> <p>2. 引導學生瞭解數學概念與函數圖形，增進學生的基本數學知識。</p> <p>3. 增強學生基礎應用能力，以培養學生未來就業、繼續進修、自我發展的能力。</p>	<p>1. 引導學生具備數的概念及演算的基本能力。</p> <p>2. 引導學生學習具備構圖及分析陳述的能力。</p> <p>3. 培養學生具備創造發想、統整解決問題的進階能力。</p> <p>4. 引導學生透過既有的基礎能力，因應未來就業或進修，培養自主學習能力。</p>	○	●	●	●	●	○
社會領域	歷史	<p>【總綱之教學目標】</p> <p>社會領域課程旨在培育學生面對未來、開展不同生涯所需的公民素養，其目標如下：</p> <p>1. 增進對歷史、地理、公民與社會學科及領域知識的探究與理解能力。</p> <p>2. 發展跨學科的分析、思辨、統整與評估的能力。</p> <p>3. 發展個人的主體意識，以及自律自治、自發精進與自我實現的素養。</p> <p>4. 提升自主思考、價值判斷、理性決定與創新應變的素養。</p> <p>5. 發展民主溝通互動、團隊合作、問題解決及社會參與等公民實踐的素養。</p> <p>6. 培養對於族群、社會、地方、國家和世界多重公民身分的敏察覺知，並涵育肯認多元、重視人權和關懷全球永續的責任意識。</p>	<p>1. 引導學生建立對道德、人權、環境與公共議題的思考與對話的能力。</p> <p>2. 引導學生認識社會科學對人類社會與環境之間的影響，建立培養世界公民應具備的責任及觀念。</p> <p>3. 引導學生針對人類生活相關議題，建立探索、思考、推理、分析與統整的能力。</p> <p>4. 引導學生增進歷史所需基本知識，加強本土歷史、中國歷史等教學單元內容知識，使學生建立中國到台灣近代歷史發展過程，以歷史為鏡，開拓現在展望未來的能力。</p>	●	●	●	○	○	○
	地理	<p>【總綱之教學目標】</p> <p>社會領域課程旨在培育學生面對未來、開展不同生涯所需的公民素養，其目標如下：</p> <p>1. 增進對歷史、地理、公民與社會學科及領域知識的探究與理解能力。</p> <p>2. 發展跨學科的分析、思辨、統整與評估的能力。</p> <p>3. 發展個人的主體意識，以及自律自治、自發精進與自我實現的素養。</p> <p>4. 提升自主思考、價值判斷、理性決定與創新應變的素養。</p> <p>5. 發展民主溝通互動、團隊合作、問題解決及社會參與等公民實踐的素養。</p> <p>6. 培養對於族群、社會、地方、國家和世界多重公民身分的敏察覺知，並涵育肯認多元、重視人權和關懷全球永續的責任意識。</p>	<p>1. 引導學生建立對道德、人權、環境與公共議題的思考與對話的能力。</p> <p>2. 引導學生認識社會科學對人類社會與環境之間的影響，培養世界公民應具備的責任及觀念。</p> <p>3. 引導學生針對人類生活相關議題，建立探索、思考、推理、分析與統整的能力。</p> <p>4. 引導學生增進地理所需基本知識，加強本土地理、世界地理知識，使學生建立全球氣候、海洋、農工業、人口問題發展議題探索能力。</p>	●	●	●	○	○	○
	公民與社會	<p>【總綱之教學目標】</p> <p>社會領域課程旨在培育學生面對未來、開展不同生涯所需的公民素養，其目標如下：</p> <p>1. 增進對歷史、地理、公民與社會學科及領域知識的探究與理解能力。</p> <p>2. 發展跨學科的分析、思辨、統整與評估的能力。</p> <p>3. 發展個人的主體意識，以及自律自治、自發精進與自我實現的素養。</p> <p>4. 提升自主思考、價值判斷、理性決定與創新應變的素養。</p> <p>5. 發展民主溝通互動、團隊合作、問題解決及社會參與等公民實踐的素養。</p> <p>6. 培養對於族群、社會、地方、國家和世界多重公民身分的敏察覺知，並涵育肯認多元、重視人權和關懷全球永續的責任意識。</p>	<p>1. 引導學生建立對道德、人權、環境與公共議題的思考與對話的能力。</p> <p>2. 引導學生認識社會科學對人類社會與環境之間的影響，建立培養世界公民應具備的責任及觀念。</p> <p>3. 引導學生針對人類生活相關議題，建立探索、思考、推理、分析與統整的能力。</p> <p>4. 引導學生增進公民所需基本知識，加強對社會及國家認同，使學生建立關心社會國家與擔任世界公民的能力。</p>	●	●	●	○	○	○
	自然科學領域	<p>【總綱之教學目標】</p> <p>1. 培養自然科學基本素養，具備基本自然科學知識與探索能力，並能應用於日常生活中有效溝通、參與公民社會做決定與解決問題，且能理解並判斷媒體報導中與科學相關之內容。</p> <p>2. 教導基礎自然科學知識，培養科學興趣，認識科學方法，增進個人自主學習、系統思考、解決問題、規劃執行及創新應變之能力，俾養成具有科學素養的國民。</p> <p>3. 提升基礎科學實驗操作與運用技能，未來能應用於生活或工作職場上</p>	<p>1. 引導學生建立自然科學閱讀理解的基本能力。</p> <p>2. 引導學生體認科學發展對人類生活和環境的影響與重要性，並能建立批判思考的能力。</p> <p>3. 引導學生建立研究生活環境與探究自然科學的興趣與能力。</p> <p>4. 引導學生建立正確的科學態度及學習科學的方法與能力。</p>	○	●	●	●	○	○
自然科學領域	物理(A)	<p>【總綱之教學目標】</p> <p>1. 培養自然科學基本素養，具備基本自然科學知識與探索能力，並能應用於日常生活中有效溝通、參與公民社會做決定與解決問題，且能理解並判斷媒體報導中與科學相關之內容。</p> <p>2. 教導基礎自然科學知識，培養科學興趣，認識科學方法，增進個人自主學習、系統思考、解決問題、規劃執行及創新應變之能力，俾養成具有科學素養的國民。</p> <p>3. 提升基礎科學實驗操作與運用技能，未來能應用於生活或工作職場上</p>	<p>1. 引導學生建立自然科學閱讀理解的基本能力。</p> <p>2. 引導學生體認科學發展對人類生活和環境的影響與重要性，並能建立批判思考的能力。</p> <p>3. 引導學生建立研究生活環境與探究自然科學的興趣與能力。</p> <p>4. 引導學生利用科學的角度去建立了解物質存在與變化的基礎能力。</p>	○	●	●	●	○	○
	化學(A)	<p>【總綱之教學目標】</p> <p>1. 培養自然科學基本素養，具備基本自然科學知識與探索能力，並能應用於日常生活中有效溝通、參與公民社會做決定與解決問題，且能理解並判斷媒體報導中與科學相關之內容。</p> <p>2. 教導基礎自然科學知識，培養科學興趣，認識科學方法，增進個人自主學習、系統思考、解決問題、規劃執行及創新應變之能力，俾養成具有科學素養的國民。</p> <p>3. 提升基礎科學實驗操作與運用技能，未來能應用於生活或工作職場上</p>	<p>1. 引導學生建立自然科學閱讀理解的基本能力。</p> <p>2. 引導學生體認科學發展對人類生活和環境的影響與重要性，並能建立批判思考的能力。</p> <p>3. 引導學生建立研究生活環境與探究自然科學的興趣與能力。</p> <p>4. 引導學生利用科學的角度去建立了解物質存在與變化的基礎能力。</p>	○	●	●	●	○	○
	化學(B)	<p>【總綱之教學目標】</p> <p>1. 培養自然科學基本素養，具備基本自然科學知識與探索能力，並能應用於日常生活中有效溝通、參與公民社會做決定與解決問題，且能理解並判斷媒體報導中與科學相關之內容。</p> <p>2. 教導基礎自然科學知識，培養科學興趣，認識科學方法，增進個人自主學習、系統思考、解決問題、規劃執行及創新應變之能力，俾養成具有科學素養的國民。</p>	<p>1. 引導學生從生活環境中的物質介紹，認知物質的組成的概念、型態、性質、結構、功能和其轉換進而學會分離與鑑定並合理解釋科學的探究。</p> <p>2. 引導學生從日常生活中的用品使用的交錯化學反應探討化學反應的種類及其特性同時教導學生基本化學反應式的概念，延伸化學反應速率與平衡之間的關係。</p> <p>3. 闡述並探討科學、科技與社會之間的相關連結，從生活中歷史發展中了解科學對人類帶來的影響。</p>	●	●	●	○	○	○

		3. 提升基礎科學實驗操作與運用技能，未來能應用於生活或工作職場上。	4、培養學生思辨能力，從科學對環境的影響中，生態資源開發、氣候變遷與環境汙染中探討並引伸出學生愛惜大自然環境的素養。									
生物 (A)	【總綱之教學目標】 1. 培養自然科學基本素養，具備基本自然科學知識與探索能力，並能應用於日常生活中有效溝通、參與公民社會做決定與解決問題，且能理解並判斷媒體報導中與科學相關之內容。 2. 教導基礎自然科學知識，培養科學興趣，認識科學方法，增進個人自主學習、系統思考、解決問題、規劃執行及創新應變之能力，俾養成具有科學素養的國民。 3. 提升基礎科學實驗操作與運用技能，未來能應用於生活或工作職場上。	1. 引導學生具備自然科學閱讀理解的基本能力。	1. 引導學生具備自然科學閱讀理解的基本能力。									
		2. 引導學生體認科學發展對人類生活和環境的影響與重要性，並能具備批判思考的能力。	2. 引導學生體認科學發展對人類生活和環境的影響與重要性，並能具備批判思考的能力。									
		3. 引導學生研究生活環境與探究自然科學的性趣與能力。	3. 引導學生研究生活環境與探究自然科學的性趣與能力。									
		4. 引導學生瞭解生物演化的脈絡與環境的關聯，進而具備愛護、保護生命的能力。	4. 引導學生瞭解生物演化的脈絡與環境的關聯，進而具備愛護、保護生命的能力。									
藝術領域	【總綱之教學目標】 1. 培養核心素養，鞏固基本學習力，落實全人教育。 2. 提升學生藝術美學的賞析能力，並能具體地闡述對生活美學的感受能力。 3. 培養學生終身適性學習，建立藝術人文內涵，提升個人審美能力。 4. 引導學生參與展演及創作，拓展相關藝術視野，形塑個人藝術品味。 5. 啟發學生主動關心生活美學及國際文化參與，以拓展國際視野及尊重多元文化。	1. 引導學生能透過中西藝術史與各時期作品風格、創作背景，具備生活藝術賞析之能力。	1. 引導學生能透過中西藝術史與各時期作品風格、創作背景，具備生活藝術賞析之能力。									
		2. 引導學生能透過中西藝術史與各時期作品風格、創作背景，具備生活藝術賞析之能力。	2. 引導學生能透過中西藝術史與各時期作品風格、創作背景，具備生活藝術賞析之能力。									
		3. 引導學生學習設計生活中應用美學識讀與技法，發展生活美學不同階層之知能能力。	3. 引導學生學習設計生活中應用美學識讀與技法，發展生活美學不同階層之知能能力。									
		4. 引導學生熟悉並識讀藝文欣賞，培養學生審美力、創造力、表現力、提升學生美學素養展現能力。	4. 引導學生熟悉並識讀藝文欣賞，培養學生審美力、創造力、表現力、提升學生美學素養展現能力。									
		5. 引導學生透過藝術賞析，開拓表演藝術新視野，將藝術賞析融入生活中，創造豐富生活、舞動人生之目的性。	5. 引導學生透過藝術賞析，開拓表演藝術新視野，將藝術賞析融入生活中，創造豐富生活、舞動人生之目的性。									
美術	【總綱之教學目標】 1. 培養核心素養，鞏固基本學習力，落實全人教育。 2. 提升學生藝術美學的賞析能力，並能具體地闡述對生活美學的感受能力。 3. 培養學生終身適性學習，建立藝術人文內涵，提升個人審美能力。 4. 引導學生參與展演及創作，拓展相關藝術視野，形塑個人藝術品味。 5. 啟發學生主動關心生活美學及國際文化參與，以拓展國際視野及尊重多元文化。	1. 引導學生能透過中西藝術史與各時期作品風格、創作背景，具備生活藝術賞析之能力。	1. 引導學生能透過中西藝術史與各時期作品風格、創作背景，具備生活藝術賞析之能力。									
		2. 引導學生能透過中西藝術史與各時期作品風格、創作背景，具備生活藝術賞析之能力。	2. 引導學生能透過中西藝術史與各時期作品風格、創作背景，具備生活藝術賞析之能力。									
		3. 引導學生學習設計生活中應用美學識讀與技法，發展生活美學不同階層之知能能力。	3. 引導學生學習設計生活中應用美學識讀與技法，發展生活美學不同階層之知能能力。									
		4. 引導學生熟悉並識讀藝文欣賞，培養學生審美力、創造力、表現力、提升學生美學素養展現能力。	4. 引導學生熟悉並識讀藝文欣賞，培養學生審美力、創造力、表現力、提升學生美學素養展現能力。									
		5. 引導學生透過藝術賞析，開拓表演藝術新視野，將藝術賞析融入生活中，創造豐富生活、舞動人生之目的性。	5. 引導學生透過藝術賞析，開拓表演藝術新視野，將藝術賞析融入生活中，創造豐富生活、舞動人生之目的性。									
綜合活動領域	生涯規劃	【總綱之教學目標】 1. 培養學生瞭解生涯規劃的基本概念及重要性。 2. 指導學生學習生涯規劃技巧，擴展生涯知覺範圍，增進生涯探索能力，促進自我實現。 3. 陶冶學生職業活動志趣，培養敬業樂群的服務態度，涵養良好職業道德。 4. 培養學生終身學習態度，學習團隊合作精神，活出生命意義	1. 引導學生覺察個人成長歷程與生涯發展之關係，以及了解生涯角色和生活型態的關連，進而具備主動探索個人生涯目標及意義的能力	1. 引導學生覺察個人成長歷程與生涯發展之關係，以及了解生涯角色和生活型態的關連，進而具備主動探索個人生涯目標及意義的能力								
			2. 引導學生具備分析和統整個人特質、生涯態度、建立生涯管理概念與信念的能力	2. 引導學生具備分析和統整個人特質、生涯態度、建立生涯管理概念與信念的能力								
			3. 引導探索生涯資源、產業發展趨勢，並瞭解職業生活與工作倫理資訊，培養學生適應未來職業生活型態的能力	3. 引導探索生涯資源、產業發展趨勢，並瞭解職業生活與工作倫理資訊，培養學生適應未來職業生活型態的能力								
			4. 引導學生評估統整個人生涯，學習因應各種可能的問題，進而具備擬定並落實具體生涯行動方案的能力	4. 引導學生評估統整個人生涯，學習因應各種可能的問題，進而具備擬定並落實具體生涯行動方案的能力								
科技領域	資訊科技	【總綱之教學目標】 1. 習得資訊科技的基本知識與技能並培養資訊素養。 2. 善用資訊科技技能以進行創造、設計、批判、邏輯、運算等思考。 3. 整合理論與實務以解決問題和滿足需求。 4. 理解資訊科技產業與職業及其未來發展趨勢。 5. 啟發資訊科技研究與發展的興趣，進而從事相關生涯試探與準備。 6. 了解資訊科技對個人、社會、環境與文化的互動與影響。	1. 引導學生具備資訊系統運算原理基礎能力	1. 引導學生具備資訊系統運算原理基礎能力								
			2. 引導學生具備程式設計實現運算思維的解題能力	2. 引導學生具備程式設計實現運算思維的解題能力								
			3. 引導學生具備應用運算思維評估解題方法的優劣能力	3. 引導學生具備應用運算思維評估解題方法的優劣能力								
			4. 引導學生具備整合適當資訊科技與他人合作完成專題製作能力。	4. 引導學生具備整合適當資訊科技與他人合作完成專題製作能力。								
			5. 引導學生具備探索新興的資訊科技的能力	5. 引導學生具備探索新興的資訊科技的能力								
			6. 引導學生具備整合資訊科技進行有效的溝通表達能力	6. 引導學生具備整合資訊科技進行有效的溝通表達能力								
健康與體育領域	健康與護理	【總綱之教學目標】 1. 培養學生瞭解健康護理的基本概念及重要性。 2. 培養學生獨立生活的自我照護能力，養成規律運動與健康生活的習慣。 3. 培養學生建構健康所需的素養，豐富休閒生活品質與全人健康。 4. 培養學生主動運用健康資訊，以實踐環境行動的能力。	1. 引導學生了解健康主題的知識內涵，認識全人的健康概念，從中學學習分析評估其影響健康的因素，建立創新促進健康策略的能力。	1. 引導學生了解健康主題的知識內涵，認識全人的健康概念，從中學學習分析評估其影響健康的因素，建立創新促進健康策略的能力。								
			2. 引導學生增進安全知識與態度，了解不同場域的潛在危險，具備運用各種急救技能與安全資源，積極面對挑戰解決其相關問題的能力。	2. 引導學生增進安全知識與態度，了解不同場域的潛在危險，具備運用各種急救技能與安全資源，積極面對挑戰解決其相關問題的能力。								
體育	【總綱之教學目標】 1. 培養學生具備健康生活與體育運動的知識、態度與技能，增進健康與體育的素養。 2. 養成學生規律運動與健康生活的習慣。 3. 培養學生健康與體育問題解決及規劃執行的能力。 4. 培養學生跑、跳、投、擲四大基本體適能力指標。 5. 培養學生思辨與善用健康生活與體育運動的相關資訊、產品和服務的素養。	1. 引導學生能透過近代體育史與各時期運動文獻，培養具備欣賞運動賽事之能力。	1. 引導學生能透過近代體育史與各時期運動文獻，培養具備欣賞運動賽事之能力。									
		2. 引導學生參與各項運動、規畫校際體育競賽，發展社群關係及與人際溝通之能力。	2. 引導學生參與各項運動、規畫校際體育競賽，發展社群關係及與人際溝通之能力。									
		3. 引導學生學習體育技能技法，以建立終身運動習慣之能力。	3. 引導學生學習體育技能技法，以建立終身運動習慣之能力。									
		4. 引導學生熟悉並閱讀運動相關書籍，培養學生審美力、創造力、執行力並提升學生具備國際級體育賽事欣賞素養。	4. 引導學生熟悉並閱讀運動相關書籍，培養學生審美力、創造力、執行力並提升學生具備國際級體育賽事欣賞素養。									
		5. 引導學生透過體育MAKER，開拓體育活動新視野，將運動科學融入全民體育概念，涵養學生體德發展能力。	5. 引導學生透過體育MAKER，開拓體育活動新視野，將運動科學融入全民體育概念，涵養學生體德發展能力。									
全民國防教育	全民國防教育	【總綱之教學目標】 1. 培養宏觀國際視野，增進國防安全知識。 2. 凝聚國人憂患意識，淬鍊愛國愛鄉情操。 3. 深化全民國防共識，確保國家整體安全。 4. 提升防衛動員知能，實踐全民國防目標。 5. 熟悉安全應變機制，奠定社會安全基礎。	1. 引導學生透過國際時事討論，使全民國防與生活常軌相結合，拉近與學生間距離及加深學生學習興趣，並具備國際事務分析、表達能力。	1. 引導學生透過國際時事討論，使全民國防與生活常軌相結合，拉近與學生間距離及加深學生學習興趣，並具備國際事務分析、表達能力。								
			2. 引導學生透過國際間軍事議題與軍武競賽項目的討論，使學生具備軍事科技知能。	2. 引導學生透過國際間軍事議題與軍武競賽項目的討論，使學生具備軍事科技知能。								
			3. 引導學生透過國內救災議題討論並結合課程主題，使學生具備人文關懷及防災應變能力。	3. 引導學生透過國內救災議題討論並結合課程主題，使學生具備人文關懷及防災應變能力。								
			4. 引導學生練習基本防護技能(或災害救援)並分組實施，使學生習得實用之防衛技能並增進思考與解決問題的能力。	4. 引導學生練習基本防護技能(或災害救援)並分組實施，使學生習得實用之防衛技能並增進思考與解決問題的能力。								

備註：學生圖像欄位，請填入學生圖像文字，各欄請以打點表示科目教學重點與學生圖像之對應，「●」代表高度對應，「○」代表低度對應。

二、群科教育目標與專業能力

表5-2 群科教育目標、科專業能力與學生圖像對應表

群別	科別	產業人力需求或職場進路	科教育目標	科專業能力	學生圖像				
					人際溝通力	終身學習力	批判思考力	問題解決力	技能專業力
電機與電子群	資訊科 AIoT 機器人產業專班	1. AI 機器人產業、電腦軟體服務業、消費性電子製造業及電腦系統整合服務業。 2. 物聯網(IOT)工程師、半導體IC產業工程師。 3. 多媒體及遊戲軟體程式設計工程師。 4. AI 機器人程式設計工程師。 5. 網路規劃設計與管理公司。 6. 其他資通相關周邊行業。	1. 培養具備電腦軟體應用與AI 機器人設計程式撰寫能力。(特色專班) 2. 培養具備電子電路、微電腦應用及AI人工智慧機器人相關產業專業技術人才。(特色專班) 3. 培養具備網路資通及物聯網相關產業專業技術人才。(特色專班) 4. 培育電腦軟硬體領域繼續進修人才。 5. 培養具有職業道德及終身學習之專業技術與技能之人才。	具備AI 機器人設計程式撰寫之基礎能力。(特色專班)	○	●	●	●	●
				具備基本電子電路測試、及AI人工智慧機器人控制之基礎能力。(特色專班)	○	●	●	●	●
				具備使用電腦軟體應用及控制物聯網設備控制之基礎能力。(特色專班)	○	●	○	●	●
				具備基礎保養維修電腦或相關網通設備之基礎能力。	○	●	○	●	●
				具備建置及使用網際網路之基礎技能。	○	●	○	●	●
				具備獨立思考、問題解決、職業道德、服務熱忱與終身學習能力。	●	●	●	●	○
商業與管理群	資料處理科 數位國際商務專班	1. 電腦系統整合或程式開發公司基層人員。 2. 多媒體設計或動畫設計公司基層人員。 3. 企劃行銷及金控公司管理基層人員。 4. 人力資源及成本控制公司管理基層人員。 5. 會計師事務所管理基層人員。 6. 零售業及各式通路業基層人員。 7. 數位金融及國際貿易基層人員。(特色專班)	1. 培養各企業資料處理基層技術人才及數位內容建置人才。 2. 培養各企業電腦資訊整合、多媒體動畫設計、程式開發基層技術人才。 3. 培養各企業商業管理、金融理財、數位行銷基層技術人才。 4. 培養商管專業領域終身學習人才。 5. 培養數位金融及國際貿易基層技術人才。(特色專班)	具備現代商業經營管理所需之基礎知識與技能	●	○	○	●	●
				具備資訊科技應用之基礎能力	○	●	○	●	●
				具備企劃行銷及資訊會計能力	●	○	●	●	○
				具備多媒體製作及數位內容建置能力	○	○	●	●	●
				具備數位金融專業知識及平台建立專業能力(特色專班)	○	●	●	●	●
				具備商務禮儀與職業道德及終身學習之基礎素養	○	●	○	○	○
商業與管理群	電競經營科 (試辦) 電競選手人才培育專班	1. 賽事承辦單位或賽事轉播基層工作人員。 2. 電競職業隊選手或後勤基層工作人員。 3. 遊戲設計暨數位內容建置基層工作人員。 4. 廣告設計公司或行銷企劃公司基層工作人員。 5. 體育相關公司或教育基層工作人員。 6. 電競周邊設備公司基層工作人員。 7. 其他商業周邊行業基層工作人員。	1. 培養電競產業管理暨行銷企劃基礎人才。 2. 培養電競賽事企畫、電競運動經營及轉播幕後基礎人才。 3. 培養電腦資訊整合、遊戲設計、數位內容建置之基礎人才。 4. 培養廣告設計暨數位行銷媒體基礎人才。 5. 培養電競產業終身學習及具備職業道德的基礎態度。 6. 培養電子競技運動選手及相關後勤工作(教練、分析師等)人員(特色專班)	具備商業經營及企劃行銷之基礎能力	●	○	●	●	○
				具備電競技法操作及團隊溝通之基礎能力(特色專班)	●	●	○	●	●
				具備電競轉播及口語表達之基礎能力	●	○	●	○	●
				具備多媒體應用及影像處理之基礎能力	○	●	○	○	●
				具備電競戰術規劃及運動心理之基礎能力(特色專班)	○	●	●	●	○
				具備商務禮儀與職業道德及終身學習之基礎素養	●	●	○	●	○
餐旅群	餐飲管理科 精品文 創甜點師專班	1. 烘焙坊烘焙師 2. 食品加工專業技術人員 3. 餐廳內場廚師、食物製備人員 4. 飲料調製師、咖啡師 5. 餐旅業市場行銷企劃工作 6. 其他餐飲相關工作	1. 培育烘焙技能實務之專業基礎技術人才 2. 培育烘焙產品包裝及行銷之基礎技術人才。 3. 培育具備市場需求及烘焙微型創業之餐飲實務技術人才。(特色專班) 4. 培育餐飲藝文素養，賦予餐飲美學及具備職業道德與終身學習的能力。	具備烘焙製作技術基礎實務能力	●	●	○	○	●
				具備烘焙產品設計創作之實務能力	●	●	○	○	●
				具備西點烘焙、展店行銷管理能力(特色專班)	●	●	○	●	●
				具備熱情、歡樂、專業的餐飲服務能力	●	●	●	●	○
				具備餐飲市場判讀、產品行銷能力、在地食材及在地文化認同能力	●	●	●	●	●
				培養學生自我認同，具備食材尊重、職業道德及終身學習的熱忱與態度	●	●	●	●	○

備註：

1. 各科教育目標、科專業能力：請參照群科課程綱要之規範敘寫。

2. 學生圖像欄位，請填入學生圖像文字，各欄請以打點表示科專業能力與學生圖像之對應，「●」代表高度對應，「○」代表低度對應。

三、群科課程規劃

(一) 資訊科AIoT機器人產業專班(305)

科專業能力：

1. 具備AI機器人設計程式撰寫之基礎能力。(特色專班)
2. 具備基本電子電路測試、及AI人工智慧機器人控制之基礎能力。(特色專班)
3. 具備使用電腦軟體應用及控制物聯網設備控制之基礎能力。(特色專班)
4. 具備基礎保養維修電腦或相關網通設備之基礎能力。
5. 具備建置及使用網際網路之基礎技能。
6. 具備獨立思考、問題解決、職業道德、服務熱忱與終身學習能力。

表5-3-1電機與電子群資訊科課程規劃與科專業能力對應檢核表 (以科為單位, 1科1表)

課程類別	領域/科目	科專業能力對應檢核						備註	
		1	2	3	4	5	6		
部定必修	名稱	名稱							
	專業科目	基本電學	○	●	○	○	○	●	
		電子學	○	●	○	○	○	●	
		數位邏輯設計	●	●	○	○	○	●	
		微處理機	●	●	●	○	○	●	
	實習科目	基本電學實習	○	●	○	○	○	●	
		電子學實習	○	●	○	○	○	●	
		程式設計實習	●	●	●	○	○	●	
		可程式邏輯設計實習	●	●	●	○	○	●	
		單晶片微處理機實習	●	●	●	●	○	●	
		行動裝置應用實習	●	○	●	●	●	●	
		微電腦應用實習	○	●	●	○	○	●	
		介面電路控制實習	○	●	●	○	○	●	
	校訂必修	專業科目	數位邏輯進階						
專業科目		電子學進階							
實習科目		專題實作							
		微電腦週邊電路實習							
校訂選修	專業科目	工業資訊安全							
		物聯網概論與應用							
		人工智慧							
		機器人專題研究							
	實習科目	套裝軟體實習							
		機械手臂控制實習							
		智慧型裝置程式設計實習							
		行動裝置整合機械人控制實習							
		機械人訊號感測控制實習							
		機械人程式設計實習							
AI機器人應用實務									

備註：

1. 科專業能力欄位，請於空格中以打點表示科目與科專業能力的對應，「●」代表高度對應，表示該科目中有章節明列；「○」代表低度對應，表示科目中雖沒有章節明列，教師於授課時仍會提及。
2. 本表不足，請自行增列。

(二) 資料處理科數位國際商務專班(404)

科專業能力：

1. 具備現代商業經營管理所需之基礎知識與技能
2. 具備資訊科技應用之基礎能力
3. 具備企劃行銷及資訊會計能力
4. 具備多媒體製作及數位內容建置能力
5. 具備數位金融專業知識及平台建立專業能力(特色專班)
6. 具備商務禮儀與職業道德及終身學習之基礎素養

表5-3-2商業與管理群資料處理科課程規劃與科專業能力對應檢核表 (以科為單位, 1科1表)

課程類別	領域/科目	科專業能力對應檢核						備註	
		1	2	3	4	5	6		
名稱	名稱								
部定必修	專業科目	商業概論	●					○	
		數位科技概論			○	●	○		
		會計學	●					○	
		經濟學	●					○	
	實習科目	數位科技應用			○	●	○		
		商業溝通	●		○			○	
		多媒體製作與應用	○			●	○		
		程式語言與設計			○	○	●		
	資料庫應用	○	○	○	○	●			
校訂必修	專業科目	經濟學進階	●	○	●	○		○	
		專題實作	○	○	●	●	○	○	
	實習科目	E化會計實務	●	○	○		●	○	
校訂選修	專業科目	網路資訊安全		○			○	●	
		數位行銷概論	●	○	○	○	○	○	
		商業專業英文	●	○		○	●	●	
		商務日語	●	○		○	○	●	
		商務韓語	●	○		○	○	●	
	實習科目	數位影像處理		○	○	●	○		
		互動網頁設計	○	●	○	○	●	○	
		文書處理	○	●	○	○	●		
		商務手機APP開發	○	●	○	○	●	○	
		2D遊戲設計	○	●	○	○	●	○	
	網頁設計	○	●	○	●	●			
	金融與證券投資實務	●	○	○		○	●		

備註：

1. 科專業能力欄位，請於空格中以打點表示科目與科專業能力的對應，「●」代表高度對應，表示該科目中有章節明列；「○」代表低度對應，表示科目中雖沒有章節明列，教師於授課時仍會提及。
2. 本表不足，請自行增列。

(三) 電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班(432)

科專業能力：

1. 具備商業經營及企劃行銷之基礎能力
2. 具備電競技法操作及團隊溝通之基礎能力(特色專班)
3. 具備電競轉播及口語表達之基礎能力
4. 具備多媒體應用及影像處理之基礎能力
5. 具備電競戰術規劃及運動心理之基礎能力(特色專班)
6. 具備商務禮儀與職業道德及終身學習之基礎素養

表5-3-3商業與管理群電競經營科(試辦)課程規劃與科專業能力對應檢核表(以科為單位,1科1表)

課程類別	領域/科目	科專業能力對應檢核						備註
		1	2	3	4	5	6	
名稱	名稱							
部定必修	專業科目	商業概論	●		○			●
		數位科技概論	○	●	●	○		○
		會計學	●					●
		經濟學	●	○	○		○	●
	實習科目	數位科技應用	○	○	●	●		○
		商業溝通	●	○	○			○
		多媒體製作與應用	●	○	○	●		○
		程式語言與設計	○		○	●	○	○
校訂必修	專業科目	電子競技概論	○	●	●	○	●	
		數位遊戲概論	○		○	●	○	○
		運動心理學		●	○		●	○
	實習科目	專題實作	●	○	○	●	●	○
		經濟實務	●		○	●		○
		電競戰術研討	○	●	○		●	○
校訂選修	專業科目	網路資訊安全	○	●	●	○	○	○
		數位行銷與社群經營	●	○		●		●
	實習科目	數位影像處理	●		○	●		
		電競水冷組裝	○			○	○	○
		3DModel技法			○	●		
		手機遊戲開發	●	○	○	●		○
		電競團隊實務	●	●	○	○	○	○
		電競技法實習		●	○	○	●	○
		射擊技法實習		●	○	○	●	○
	電競運動實習		●	○	○	●	○	

備註：

1. 科專業能力欄位，請於空格中以打點表示科目與科專業能力的對應，「●」代表高度對應，表示該科目中有章節明列；「○」代表低度對應，表示科目中雖沒有章節明列，教師於授課時仍會提及。
2. 本表不足，請自行增列。

(四) 餐飲管理科精品文創甜點師專班(408)

科專業能力：

1. 具備烘焙製作技術基礎實務能力
2. 具備烘焙產品設計創作之實務能力
3. 具備西點烘焙、展店行銷管理能力(特色專班)
4. 具備熱情、歡樂、專業的餐飲服務能力
5. 具備餐飲市場判讀、產品行銷能力、在地食材及在地文化認同能力
6. 培養學生自我認同，具備食材尊重、職業道德及終身學習的熱忱與態度

表5-3-4 餐旅群餐飲管理科課程規劃與科專業能力對應檢核表 (以科為單位, 1科1表)

課程類別	領域/科目	科專業能力對應檢核						備註
		1	2	3	4	5	6	
名稱	名稱							
部定必修	專業科目							
	觀光餐旅業導論	●	●	●	●	●	●	
	觀光餐旅英語會話	●	●	●	●	●	○	
	實習科目							
	餐飲服務技術	●	●	○	●		●	
	飲料實務	●	●	●	○	○	○	
	中餐烹調實習	●	●	●	○	●	●	
西餐烹調實習	●	●	●	○	●	●		
烘焙實務	●	●		●		●		
校訂必修	專業科目							
	餐飲安全與衛生	○	○	●	○	●	○	
	食物與營養	○	○	●	●	●	●	
	實習科目							
專題實作	●	●	●	●	●	●		
中式點心	●	○	●	○	●	●		
校訂選修	專業科目							
	產品包裝設計	○	○	○	●	●	○	
	店面經營	●	●	●	●	●	○	
	廚房規劃與設計	○	○	●	○	●	○	
	台灣小吃文化	○	○	○	●	●	○	
	商務日語				○	●	○	
	商務韓語				○	●	○	
	實習科目							
	咖啡實務	●	○	○	●	●	○	
	餐飲實務	●	●	○	○	●	●	
蛋糕裝飾	●	●	○	●	●	●		
歐式點心製作與擺盤	●	●	○	●	●	●		

備註：

1. 科專業能力欄位，請於空格中以打點表示科目與科專業能力的對應，「●」代表高度對應，表示該科目中有章節明列；「○」代表低度對應，表示科目中雖沒有章節明列，教師於授課時仍會提及。
2. 本表不足，請自行增列。

四、科課程地圖

(一) 資訊科AIoT機器人產業專班(&305B)

高雄市立志高級中學
資訊科課程地圖
AIoT 機器人產業專班

學校願景 立志飛揚 品質卓越 專業成長 課程發展 多元展能 終身學習
學生圖像 人際溝通力 終身學習力 批判思考力 問題解決力 技能專業力



產業人力需求及職場進路

- AI 機器人產業、電腦軟體服務業、消費性電子製造業及電腦系統整合服務業。
- 物聯網(IOT)工程師、半導體 IC 產業工程師。
- 多媒體及遊戲軟體程式設計工程師。
- AI 機器人程式設計工程師。
- 網路規劃設計與管理公司。
- 其他資訊相關周邊行業。

科教育目標

- 培養具備電腦軟體應用與 AI 機器人設計程式撰寫能力。(特色專班)
- 培養具備電子電路、微電腦應用及 AI 人工智慧機器人相關產業專業技術人才。(特色專班)
- 培養具備網路資訊及物聯網相關產業專業技術人才。(特色專班)
- 培育電腦軟體硬體領域繼續進修人才。
- 培養具有職業道德及終身學習之專業技術與技能之人才。

課程類別	一上	一下	二上	二下	三上	三下	科專業能力
一般科目	國語文(3) 英語文(2) 數學(3) 歷史(1) 音樂(1) 體育(2)	國語文(3) 英語文(2) 數學(3) 歷史(1) 音樂(1) 體育(2)	國語文(3) 英語文(2) 地理(1) 美術(1) 體育(2)	國語文(3) 英語文(2) 地理(1) 美術(1) 體育(2)	國語文(2) 英語文(2) 物理(2) 體育(2)	國語文(2) 英語文(2) 化學(2) 體育(2) 生涯規劃(2)	1.具備AI機器人設計程式撰寫之基礎能力。(特色專班)
部訂必修	基本電學(3)	基本電學(3)	電子學(3) 數位邏輯設計(3)	電子學(3) 微處理器(3)			2.具備基本電子電路測試、及AI人工智慧機器人控制之基礎能力。(特色專班)
實習科目	程式設計實習(3)	基本電學實習(3)	電子學實習(3) 可程式邏輯實習(3)	電子學實習(3) 單晶片微處理器實習(3) 行動裝置應用實習(3)	微電腦應用實習(3) 介面電路控制實習(3)		3.具備使用電腦軟體應用及控制物聯網設備控制之基礎能力。(特色專班)
校訂必修		資訊應用概論(2)	數學(2)	數學(2)	數學(3)	數學(3)	4.具備硬體維修、微電腦或相關網路設備之基礎能力。
校訂選修			安全教育(1) 機器人專題研究(3)特	安全教育(1)	國文閱讀與寫作(1) 工業資訊安全(2) 物聯網網路與應用(2)※	國文閱讀與寫作(1) 人工智慧(2) 物聯網網路與應用(2)※	5.具備建置及使用物聯網之基礎技能。
實習科目	機器人系統或網路控制實習(3)特 機器人程式設計實習(2)特 套裝軟體實習(2)	機器人系統或網路控制實習(3)特 套裝軟體實習(2)	智慧型裝置程式設計實習(2)※ AI 機器人應用實習(2)●	智慧型裝置程式設計實習(2)※ AI 機器人應用實習(2)●	行動裝置整合機器人控制實習(2)● 機器手臂控制實習(2)特	行動裝置整合機器人控制實習(2)● 機器手臂控制實習(2)特	6.具備獨立思考、問題解決、職業道德、服務熱忱與終身學習能力。
多元選修課程 ●網路資訊組(AI 機器人應用實務、行動裝置整合機器人控制實習) ※微電腦應用組(智慧型裝置程式設計實習、物聯網概論與應用)							
彈性學習時間 每週 2 節：自主學習、充實/增廣(補強)性教學、學校特色活動、選手培訓。							
團體活動時間 每週 3 節：班級活動 36 節、社團活動每學期 32 節、週會 18 節、校慶活動 7 節、體育競賽 13 節、其他節數 2 節。(共計 1 學期 54 節，1 學年 108 節)。							

(二) 資料處理科數位國際商務專班(&404A)

高雄市立志高級中學
資料處理科課程地圖
(數位國際商務班)

學校願景 立志飛揚 品質卓越 專業成長 課程發展 多元展能 終身學習
學生圖像 人際溝通力 終身學習力 批判思考力 問題解決力 技能專業力



產業人力需求及職場進路

- 電腦系統整合或程式開發公司基層人員。
- 多媒體設計或動畫設計公司基層人員。
- 企劃行銷及金融控制人員。
- 人力資源及品質管理基層人員。
- 會計師事務所管理基層人員。
- 零售業及各式通路業基層人員。
- 數位金融及國際貿易基層人員。(特色專班)

科教育目標

- 培養各企業資料處理技術人才及數位內容建置人。
- 培養各企業電腦資訊整合、多媒體動畫設計、程式開發基層技術人才。
- 培養各企業商業管理、金融理財、數位行銷基層技術人才。
- 培養商管專業領域終身學習人才。
- 培養數位金融及國際貿易基層人員。(特色專班)

課程類別	一上	一下	二上	二下	三上	三下	科專業能力
一般科目	國語文(3) 英語文(2) 數學(3) 歷史(1) 音樂(1) 體育(2)	國語文(3) 英語文(2) 數學(3) 歷史(1) 音樂(1) 體育(2)	國語文(3) 英語文(2) 地理(1) 美術(1) 體育(2)	國語文(3) 英語文(2) 地理(1) 美術(1) 體育(2)	國語文(2) 英語文(2) 物理(2) 體育(2)	國語文(2) 英語文(2) 生物(2) 體育(2) 生涯規劃(2)	1.具備現代商業經營管理所需之基礎知識與技能
部訂必修	商業概論(2) 數位科技概論(2) 會計學(3)	商業概論(2) 數位科技概論(2) 會計學(3)	會計學(2) 經濟學(4)	會計學(2) 經濟學(4)			2.具備資訊科技應用之基礎能力
實習科目	程式語言與設計(2)	程式語言與設計(2)	數位科技應用(2) 多媒體製作與應用(3)	數位科技應用(2) 多媒體製作與應用(3)	資料庫應用(2)	資料庫應用(2) 商業溝通(2)	3.具備企劃行銷及資訊會計能力
校訂必修		資訊應用概論(2)	數學(3)	數學(3)	數學演習(2)	數學演習(2)	4.具備多媒體製作及數位內容建置能力
校訂選修			數位行銷概論(2)特 商務日語(2)特 商務韓語(2)★	數位行銷概論(2)特 商務日語(2)特 商務韓語(2)★	安全教育(1) 國文閱讀與寫作(1)	安全教育(1) 國文閱讀與寫作(1)	5.具備數位金融專業知識及平台建立專業能力(特色專班)
實習科目	網路資訊安全(1)	網路資訊安全(1)	互動網頁設計(2)特	互動網頁設計(2)特	商業專業英文(2)特		6.具備商務禮儀與專業道德及終身學習之基礎素養
實習科目	文書處理(3)	網頁設計(3)			2D 遊戲設計(2)※ 數位影像處理(2)● 金融理財投資實習(2) 商務手機 APP 開發(2)特	2D 遊戲設計(2)※ 數位影像處理(2)● 商務手機 APP 開發(2)特	
多元選修課程 激遊戲建構組(2D 遊戲設計) ●數位行銷組(數位影像處理) ★第二外語組(商務日語、商務韓語)							
彈性學習時間 每週 2 節：自主學習、充實/增廣(補強)性教學、學校特色活動、選手培訓。							
團體活動時間 每週 3 節：班級活動 36 節、社團活動每學期 32 節、週會 18 節、校慶活動 7 節、體育競賽 13 節、其他節數 2 節。(共計 1 學期 54 節，1 學年 108 節)。							

(三) 電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班(&432B)



產業人力需求
及職場進路

1. 賽事承辦單位或賽事轉播基層工作人員。
2. 電競職業隊選手或後勤基層工作人員。
3. 遊戲設計暨數位內容建置基層工作人員。
4. 廣告設計公司或行銷企劃公司基層工作人員。
5. 體育相關公司或教育基層工作人員。
6. 電競周邊設備公司基層工作人員。
7. 其他商業周邊行業基層工作人員。

科教育目標

1. 培養電競產業管理暨行銷企劃基礎人才。
2. 培養電競賽事企畫、轉播幕後基礎人才。
3. 培養電腦資訊整合、遊戲設計、數位內容建置之基礎人才。
4. 培養廣告設計暨數位行銷媒體基礎人才。
5. 培養電競產業終身學習及具備職業道德的基礎態度。
6. 培養電子競技運動選手及相關後勤工作(教練、分析師等)人員(特色專班)

課程類別	一上	一下	二上	二下	三上	三下	科專業能力	
部訂必修	國語文(3) 英語文(2) 數學(3) 歷史(1) 音樂(1) 資訊科技(2) 體育(2) 本土語言(1) 健康與護理(1) 全民國防教育(1)	國語文(3) 英語文(2) 數學(3) 歷史(1) 音樂(1) 體育(2) 健康與護理(1) 全民國防教育(1) 本土語言(1)	國語文(3) 英語文(2) 地理(1) 公民與社會(1) 美術(1) 體育(2)	國語文(3) 英語文(2) 地理(1) 公民與社會(1) 美術(1) 體育(2)	國語文(2) 英語文(2) 物理(2) 體育(2)	國語文(2) 英語文(2) 生物(2) 生涯規劃(2) 體育(2)	6 1.3 4.6 1.4 6	1. 具備商業經營及企劃行銷之基礎能力。 2. 具備電腦技法及網路溝通之基礎能力(特色專班) 3. 具備電競轉播及基礎能力 4. 具備多媒體應用之基礎能力 5. 具備電競網路遊戲及運動心理之基礎能力(特色專班) 6. 具備商業禮儀及職業素養
校訂必修	電子競技概論(3)	數位遊戲概論(3)	*特*電競戰術研習(2)	*特*電競戰術研習(2)			1.2 3.4 5.6	
校訂選修	程式語言與設計(2)	程式語言與設計(2)	多媒體製作與應用(3) 數位科技應用(2)	多媒體製作與應用(3) 數位科技應用(2)	資料庫應用(2)	資料庫應用(2) 商業溝通(2)	1.2 3.4 5.6	
多元選修課程	※遊戲建置組(3D Model 技法、手機遊戲開發)、●軟硬修繕組(電競水冷組裝、數位影像處理)							
彈性學習時間	每週 2 節：自主學習、充實/增廣(補強)性教學、學校特色活動、選手培訓。							
團體活動時間	每週 3 節：班級活動 36 節、社團活動每學期 32 節、選會 18 節、校慶活動 7 節、體育競賽 13 節、其他節數 2 節。(共計 1 學期 54 節、1 學年 108 節)。							

(四) 餐飲管理科精品文創甜點師專班(&408B)



產業人力需求
及職場進路

1. 烘焙坊烘焙師。
2. 食品加工專業技術人員。
3. 餐飲內場廚師、食物製備人員。
4. 飲料調製師、咖啡師。
5. 餐飲業市場行銷企劃工作。
6. 其他餐飲相關工作。

科教育目標

1. 培育烘焙技能實務之專業基礎技術人才。
2. 培育烘焙產品包裝及行銷之基礎技術人才。
3. 培育具備市場需求小眾之餐飲實務技術人才。(特色專班)
4. 培育餐飲藝術素養，賦予餐飲美學及具備職業道德與終身學習的能力。

課程類別	一上	一下	二上	二下	三上	三下	科專業能力	
部訂必修	國語文(3) 英語文(2) 數學(3) 歷史(1) 資訊科技(2) 本土語言(1) 健康與護理(1) 全民國防教育(1)	國語文(3) 英語文(2) 數學(3) 歷史(1) 音樂(1) 體育(2) 健康與護理(1) 全民國防教育(1) 本土語言(1)	國語文(3) 英語文(2) 地理(1) 公民與社會(1) 美術(1) 體育(2)	國語文(3) 英語文(2) 地理(1) 公民與社會(1) 美術(1) 體育(2)	國語文(2) 英語文(2) 物理(2) 體育(2)	國語文(2) 英語文(2) 生物(2) 生涯規劃(2) 體育(2)	5 4.5 1.2 3.4 5.6	1. 具備烘焙製作技術基礎實務能力 2. 具備烘焙產品設計行銷及包裝能力(特色專班) 3. 具備西點烘焙、展店行銷管理技能(特色專班) 4. 具備熱情、歡樂、專業的餐飲服務能力 5. 具備餐飲市場判斷、產品行銷、在地食文化認同能力 6. 培養學生自我食安認同、具備食安意識及終身學習的熱忱與態度
校訂必修	觀光餐旅業導論(3)	觀光餐旅業導論(3)	觀光餐旅英語會話(2)	觀光餐旅英語會話(2)	觀光餐旅英語會話(2)	觀光餐旅英語會話(2)	1.2 3.4 5.6	
校訂選修	餐飲服務技術(3) 中餐烹調實習(4)	餐飲服務技術(3) 中餐烹調實習(4)	飲料實務(2) 西餐烹調實習(3) 烘焙實務(4)	飲料實務(2) 西餐烹調實習(3) 烘焙實務(4)	食物與營養(2)	食物與營養(2)	1.3 4.5	
多元選修課程	※創業行銷組(蛋糕裝飾)、●餐飲製作組(台灣小吃文化)、★第二外語組(商務日語、商務韓語)							
彈性學習時間	每週 2 節：自主學習、充實/增廣(補強)性教學、學校特色活動、選手培訓。							
團體活動時間	每週 3 節：班級活動 36 節、社團活動每學期 32 節、選會 18 節、校慶活動 7 節、體育競賽 13 節、其他節數 2 節。(共計 1 學期 54 節、1 學年 108 節)。							

五、議題融入

(一) 資訊科AIoT機器人產業專班(&305B)

表5-5-1電機與電子群資訊科 議題融入對應表 (以科為單位, 1科1表)

科目	議題																		
	性別平等	人權教育	環境教育	海洋教育	品德教育	生命教育	法治教育	科技教育	資訊教育	能源教育	安全教育	防災教育	家庭教育	生涯規劃	多元文化	閱讀素養	戶外教育	國際教育	原住民族教育
校選專業 / 機器人專題研究			✓					✓	✓	✓	✓				✓			✓	

科目	議題																			
	性別平等	人權教育	環境教育	海洋教育	品德教育	生命教育	法治教育	科技教育	資訊教育	能源教育	安全教育	防災教育	家庭教育	生涯規劃	多元文化	閱讀素養	戶外教育	國際教育	原住民族教育	
校選實習 / 機械手臂控制實習			✓					✓	✓	✓	✓				✓					
校選實習 / 機械人訊號感測控制實習			✓					✓	✓	✓	✓				✓					
校選實習 / 機械人程式設計實習			✓					✓	✓	✓	✓				✓				✓	
科目數統計	0	0	4	0	0	0	0	4	4	4	4	0	0	0	4	0	1	2	0	

(二) 資料處理科數位國際商務專班(&404A)

表5-5-2商業與管理群資料處理科 議題融入對應表 (以科為單位, 1科1表)

科目	議題																			
	性別平等	人權教育	環境教育	海洋教育	品德教育	生命教育	法治教育	科技教育	資訊教育	能源教育	安全教育	防災教育	家庭教育	生涯規劃	多元文化	閱讀素養	戶外教育	國際教育	原住民族教育	
校必實習 / E化會計實務							✓	✓	✓											
校選專業 / 數位行銷概論							✓	✓	✓						✓				✓	
校選專業 / 商業專業英文															✓	✓			✓	
校選實習 / 互動網頁設計							✓	✓	✓											
校選實習 / 商務手機APP開發							✓	✓	✓											
科目數統計	0	0	0	0	0	0	4	4	4	0	0	0	0	0	2	1	0	2	0	

(三) 電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班(&432B)

表5-5-3商業與管理群電競經營科(試辦) 議題融入對應表 (以科為單位, 1科1表)

科目	議題																			
	性別平等	人權教育	環境教育	海洋教育	品德教育	生命教育	法治教育	科技教育	資訊教育	能源教育	安全教育	防災教育	家庭教育	生涯規劃	多元文化	閱讀素養	戶外教育	國際教育	原住民族教育	
校必專業 / 運動心理學		✓			✓	✓								✓						
校必實習 / 電競戰術研討								✓	✓					✓	✓	✓		✓		
校選實習 / 射擊技法實習						✓		✓	✓					✓				✓		
校選實習 / 電競團隊實務	✓	✓			✓	✓		✓						✓	✓					
校選實習 / 電競運動實習		✓				✓								✓						
科目數統計	1	3	0	0	2	4	0	3	2	0	0	0	0	5	2	1	0	2	0	

(四) 餐飲管理科精品文創甜點師專班(&408B)

表5-5-4餐旅群餐飲管理科 議題融入對應表 (以科為單位, 1科1表)

科目	議題																			
	性別平等	人權教育	環境教育	海洋教育	品德教育	生命教育	法治教育	科技教育	資訊教育	能源教育	安全教育	防災教育	家庭教育	生涯規劃	多元文化	閱讀素養	戶外教育	國際教育	原住民族教育	
校選專業 / 產品包裝設計			✓																	
校選專業 / 店面經營			✓											✓						
校選專業 / 廚房規劃與設計											✓	✓								
校選實習 / 歐式點心製作與擺盤															✓					
科目數統計	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	

陸、群科課程表

一、教學科目與學分(節)數表

表 6-1-1 電機與電子群資訊科AIoT機器人產業專班 教學科目與學分(節)數表

114學年度入學新生適用

課程類別	領域 / 科目及學分數		授課年段與學分配置						備註		
			第一學年		第二學年		第三學年				
名稱	名稱	學分	一	二	一	二	一	二			
一般科目	語文領域	國語文	16	3	3	3	3	2	2	適性分組第一學年第二學期	
		英語文	12	2	2	2	2	2	2		
		閩南語文	2	1	1						
		客語文	0	(1)	(1)						
		閩東語文	0	(1)	(1)						
		臺灣手語	0	(1)	(1)						
	數學領域	數學	6	3	3					C版	
		原住民族語文	0	(1)	(1)						
	社會領域	歷史	2	1	1						
		地理	2			1	1				
		公民與社會	2			1	1				
	自然科學領域	物理	2					2		A版	
		化學	2						2	B版	
	藝術領域	音樂	2	1	1						
		美術	2			1	1			因應學生二年級選組分流，一年級應具備基礎專業科目故將領綱建議開設科目延後配置	
	綜合活動領域	生涯規劃	2						2		
	科技領域	資訊科技	2	2							
	健康與體育領域	健康與護理	2	1	1						
		體育	12	2	2	2	2	2	2		
	全民國防教育		2	1	1						
小計		70	17	15	10	10	8	10	部定必修一般科目總計70學分		
專業科目	基本電學	6	3	3							
	電子學	6			3	3					
	數位邏輯設計	3			3						
	微處理機	3				3					
	小計	18	3	3	6	6	0	0	部定必修專業科目總計18學分		
實習科目	基本電學實習	3		3							
	電子學實習	6			3	3					
	晶片設計技能領域	程式設計實習	3	3							
		可程式邏輯設計實習	3			3					
		單晶片微處理機實習	3				3				
	微電腦應用技能領域	行動裝置應用實習	3				3				
		微電腦應用實習	3					3			
		介面電路控制實習	3					3			
小計	27	3	3	6	9	6	0	部定必修實習科目總計27學分			
專業及實習科目合計	45	6	6	12	15	6	0				
部定必修合計	115	23	21	22	25	14	10	部定必修總計115學分			

表 6-1-1 電機與電子群資訊科AIoT機器人產業專班 教學科目與學分(節)數表(續)

114學年度入學新生適用

課程類別		領域 / 科目及學分數		授課年段與學分配置						備註		
				第一學年		第二學年		第三學年				
名稱	學分	名稱	學分	一	二	一	二	一	二			
校訂必修	一般科目 12學分 7.19%	資訊應用概論	2		2							
		數學	10				2	2	3	3		
		小計	12				2	2	3	3	校訂必修一般科目總計12學分	
	專業科目 8學分 4.79%	電子學進階	4						2	2		
		數位邏輯進階	4						2	2		
		小計	8						4	4	校訂必修專業科目總計8學分	
	實習科目 8學分 4.79%	專題實作	4						2	2		
		微處理機實習	2							2		
		微電腦週邊電路實習	2							2		
		小計	8						2	6	校訂必修實習科目總計8學分	
	校訂必修學分數合計			28		2	2	2	9	13	校訂必修總計28學分	
	校訂選修	一般科目	安全教育	2			1	1				
			國文閱讀與寫作	2						1	1	高三即將畢業面臨升學書審資料與就業自傳撰寫，因此規劃國文閱讀與寫作(000011)讓國文老師進行教學
最低應選修學分數小計			4									
專業科目		人工智慧	2							2		
		工業資訊安全	2							2		
		機器人專題研究	3				3				特色課程	
		物聯網概論與應用	4						2	2	同科跨班 BM2選1	
		最低應選修學分數小計	7									
實習科目		套裝軟體實習	4	2	2							
		機械人訊號感測控制實習	6	3	3						特色課程	
		機械人程式設計實習	4	2	2						特色課程	
		機械手臂控制實習	4						2	2	特色課程	
		行動裝置整合機械人控制實習	4						2	2	同科跨班 BM2選1	
	AI機器人應用實務	4				2	2			同科跨班 BP2選1		
	智慧型裝置程式設計實習	4				2	2			同科跨班 BP2選1		
最低應選修學分數小計	22											
校訂選修學分數合計			37	7	7	6	3	7	7	多元選修開設8學分		
必選修學分數總計			180	30	30	30	30	30	30			
每週團體活動時間(節數)			18	3	3	3	3	3	3			
每週彈性學習時間(節數)			12	2	2	2	2	2	2			
每週總上課時間(節數)			210	35	35	35	35	35	35			

表 6-1-2 商業與管理群資料處理科數位國際商務專班 教學科目與學分(節)數表

114學年度入學新生適用

課程類別	領域 / 科目及學分數		授課年段與學分配置						備註		
			第一學年		第二學年		第三學年				
名稱	名稱	學分	一	二	一	二	一	二			
部定必修	一般科目	語文領域	國語文	16	3	3	3	3	2	2	適性分組第一學年第二學期
		英語文	12	2	2	2	2	2	2		
		閩南語文	2	1	1						
		客語文	0	(1)	(1)						
		閩東語文	0	(1)	(1)						
		臺灣手語	0	(1)	(1)						
		原住民族語文	0	(1)	(1)						
	數學領域	數學	6	3	3					B版	
	社會領域	歷史	2	1	1						
		地理	2			1	1				
		公民與社會	2			1	1				
	自然科學領域	物理	2					2		A版	
		生物	2						2	A版	
	藝術領域	音樂	2	1	1						
		美術	2			1	1				因應學生二年級選組分流，於一年級即需學習本科基礎專業科目，故將領綱建議開設科目延後配置
	綜合活動領域	生涯規劃	2						2		
	科技領域	資訊科技	2	2							
	健康與體育領域	健康與護理	2	1	1						
		體育	12	2	2	2	2	2	2		
	全民國防教育		2	1	1						
小計		70	17	15	10	10	8	10	部定必修一般科目總計70學分		
專業科目	商業概論	4	2	2							
	數位科技概論	4	2	2							
	會計學	10	3	3	2	2					
	經濟學	8			4	4					
	小計	26	7	7	6	6	0	0	部定必修專業科目總計26學分		
實習科目	數位科技應用	4			2	2					
	商業溝通	2						2			
	資訊應用技能領域	程式語言與設計	4	2	2						
		多媒體製作與應用	6			3	3				
		資料庫應用	4					2	2		
小計	20	2	2	5	5	2	4	部定必修實習科目總計20學分			
專業及實習科目合計		46	9	9	11	11	2	4			
部定必修合計		116	26	24	21	21	10	14	部定必修總計116學分		

表 6-1-3 商業與管理群電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班 教學科目與學分(節)數表

114學年度入學新生適用

課程類別	領域 / 科目及學分數		授課年段與學分配置						備註			
			第一學年		第二學年		第三學年					
名稱	名稱	學分	一	二	一	二	一	二				
部定必修	一般科目	語文領域	國語文	16	3	3	3	3	2	2	適性分組第一學年第二學期	
			英語文	12	2	2	2	2	2	2		
			閩南語文	2	1	1						
			客語文	0	(1)	(1)						
			閩東語文	0	(1)	(1)						
			臺灣手語	0	(1)	(1)						
			原住民族語文	0	(1)	(1)						
	數學領域	數學	6	3	3					B版		
	社會領域	歷史	2	1	1							
		地理	2			1	1					
		公民與社會	2			1	1					
	自然科學領域	物理	2					2		A版		
		生物	2						2	A版		
	藝術領域	音樂	2	1	1							
		美術	2			1	1			因應學生二年級選組分流，於一年級即需學習本科基礎專業科目，故將領綱建議開設科目延後配置		
	綜合活動領域	生涯規劃	2						2			
	科技領域	資訊科技	2	2								
	健康與體育領域	健康與護理	2	1	1							
		體育	12	2	2	2	2	2	2			
全民國防教育		2	1	1								
小計		70	17	15	10	10	8	10	部定必修一般科目總計70學分			
專業科目	商業概論	4	2	2								
	數位科技概論	4	2	2								
	會計學	10	3	3	2	2						
	經濟學	8			4	4						
	小計	26	7	7	6	6	0	0	部定必修專業科目總計26學分			
實習科目	數位科技應用	4			2	2						
	商業溝通	2						2				
	資訊應用技能領域	程式語言與設計	4	2	2							
		多媒體製作與應用	6			3	3					
		資料庫應用	4					2	2			
	小計	20	2	2	5	5	2	4	部定必修實習科目總計20學分			
專業及實習科目合計	46	9	9	11	11	2	4					
部定必修合計	116	26	24	21	21	10	14	部定必修總計116學分				

表 6-1-3 商業與管理群電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班 教學科目與學分(節)數表(續)

114學年度入學新生適用

課程類別		領域 / 科目及學分數		授課年段與學分配置						備註	
				第一學年		第二學年		第三學年			
名稱	學分	名稱	學分	一	二	一	二	一	二		
校訂必修	一般科目 12學分 6.98%	資訊應用概論	2		2						
		數學	6			3	3				
		數學演習	4					2	2		
		小計	12		2	3	3	2	2	校訂必修一般科目總計12學分	
	專業科目 10學分 5.81%	電子競技概論	3	3							
		數位遊戲概論	3		3						
		運動心理學	4			2	2				特色課程
		小計	10	3	3	2	2			校訂必修專業科目總計10學分	
	實習科目 12學分 6.98%	專題實作	4					2	2		
		經濟實務	4					2	2		
		電競戰術研討	4			2	2				特色課程
		小計	12			2	2	4	4	校訂必修實習科目總計12學分	
校訂必修學分數合計			34	3	5	7	7	6	6	校訂必修總計34學分	
校訂選修	一般科目	安全教育	2					1	1		
		國文閱讀與寫作	2					1	1		
		最低應選修學分數小計	4								
	專業科目	網路資訊安全	2	1	1						
		數位行銷與社群經營	2					2			
		最低應選修學分數小計	4								
	實習科目	電競技法實習	6						3	3	
		射擊技法實習	3							3	特色課程
		電競運動實習	2						2		特色課程
		電競團隊實務	3						3		特色課程
		手機遊戲開發	4						2	2	同科跨班 BN2選1
		數位影像處理	4						2	2	同科跨班 BN2選1
3DModel技法		4			2	2				同科跨班 BO2選1	
電競水冷組裝		4			2	2				同科跨班 BO2選1	
最低應選修學分數小計	22										
校訂選修學分數合計			30	1	1	2	2	14	10	多元選修開設8學分	
必選修學分數總計			180	30	30	30	30	30	30		
每週團體活動時間(節數)			18	3	3	3	3	3	3		
每週彈性學習時間(節數)			12	2	2	2	2	2	2		
每週總上課時間(節數)			210	35	35	35	35	35	35		

表 6-1-4 餐旅群餐飲管理科精品文創甜點師專班 教學科目與學分(節)數表

114學年度入學新生適用

課程類別	領域 / 科目及學分數		授課年段與學分配置						備註		
			第一學年		第二學年		第三學年				
名稱	名稱	學分	一	二	一	二	一	二			
部定必修	語文領域	國語文	16	3	3	3	3	2	2	適性分組第一學年第二學期	
		英語文	12	2	2	2	2	2	2		
		閩南語文	2	1	1						
		客語文	0	(1)	(1)						
		閩東語文	0	(1)	(1)						
		臺灣手語	0	(1)	(1)						
		原住民族語文	0	(1)	(1)						
	數學領域	數學	4	2	2					B版	
	社會領域	歷史	2	1	1						
		地理	2			1	1				
		公民與社會	2			1	1				
	自然科學領域	物理	2					2		A版	
		生物	2						2	A版	
	藝術領域	音樂	2	1	1						
		美術	2			1	1			因應學生二年級選組分流，於一年級即需學習本科基礎專業科目，故將領綱建議開設科目延後配置	
	綜合活動領域	生涯規劃	2						2		
	科技領域	資訊科技	2	2							
	健康與體育領域	健康與護理	2	1	1						
		體育	12	2	2	2	2	2	2		
	全民國防教育		2	1	1						
小計		68	16	14	10	10	8	10	部定必修一般科目總計68學分		
專業科目	觀光餐旅業導論	6	3	3							
	觀光餐旅英語會話	8			2	2	2	2			
	小計	14	3	3	2	2	2	2	部定必修專業科目總計14學分		
實習科目	餐飲服務技術	6	3	3							
	飲料實務		6		3	3					
		中餐烹調實習	8	4	4						
	廚藝技能領域	西餐烹調實習	6			3	3				
		烘焙技能領域	8			4	4				
	小計	34	7	7	10	10	0	0	部定必修實習科目總計34學分		
專業及實習科目合計		48	10	10	12	12	2	2			
部定必修合計		116	26	24	22	22	10	12	部定必修總計116學分		

表 6-1-4 餐旅群餐飲管理科精品文創甜點師專班 教學科目與學分(節)數表(續)

114學年度入學新生適用

課程類別		領域 / 科目及學分數		授課年段與學分配置						備註	
				第一學年		第二學年		第三學年			
名稱	學分	名稱	學分	一	二	一	二	一	二		
校訂必修	一般科目 6.02%	資訊應用概論	2		2						
		數學	8			2	2	2	2		
		小計	10			2	2	2	2	2	校訂必修一般科目總計10學分
	專業科目 4.82%	食物與營養	4						2	2	
		餐飲安全與衛生	4			2	2				
		小計	8			2	2	2	2	2	校訂必修專業科目總計8學分
	實習科目 6.02%	中式點心	6						3	3	
		專題實作	4						2	2	
		小計	10						5	5	校訂必修實習科目總計10學分
	校訂必修學分數合計			28		2	4	4	9	9	校訂必修總計28學分
校訂科目	一般科目	安全教育	2					1	1	原國防通識教育課程因應原任課師資教官人力緊縮，並符應國家對安全教育重視，故將一學分的國防通識改成安全教育	
		國文閱讀與寫作	2					1	1	高三即將畢業面臨升學書審資料與就業自傳撰寫，因此規劃國文閱讀與寫作(000011)讓國文老師進行教學	
		最低應選修學分數小計	4								
	專業科目	店面經營	4	2	2						特色課程
		產品包裝設計	4	2	2						特色課程
		廚房規劃與設計	2						2		特色課程
		台灣小吃文化	4						2	2	同科跨班 BL2選1
		商務日語	4			2	2				同校跨群 BQ2選1
		商務韓語	4			2	2				同校跨群 BQ2選1
		最低應選修學分數小計	14								
實習科目	咖啡實務	4			2	2					
	餐飲實務	4						2	2		
	歐式點心製作與擺盤	6						3	3	特色課程	
	蛋糕裝飾	4						2	2	同科跨班 BL2選1	
	最低應選修學分數小計	14									
校訂選修學分數合計			36	4	4	4	4	11	9	多元選修開設8學分	
必選修學分數總計			180	30	30	30	30	30	30		
每週團體活動時間(節數)			18	3	3	3	3	3	3		
每週彈性學習時間(節數)			12	2	2	2	2	2	2		
每週總上課時間(節數)			210	35	35	35	35	35	35		

二、課程架構表

表 6-2-1 電機與電子群資訊科AIoT機器人產業專班 課程架構表(以科為單位，1 科 1 表)
114學年度入學新生適用

項目		相關規定		學校規劃情形		說明	
				學分數	百分比(%)		
一般科目	部定		68-78 學分	70	40 %		
	校訂	必修	各校課程發展組織自訂	12	7 %		
		選修		4	2 %	不含跨屬性	
	合計 (A)			86	49 %		
專業及實習科目	部定	專業科目	學分(依總綱規定)	18	10 %		
		實習科目	學分(依總綱規定)	27	15 %		
		專業及實習科目合計		60 學分為限	45	25 %	
	校訂	專業科目	必修	各校課程發展組織自訂	8	5 %	
			選修		7	4 %	不含跨屬性
		實習科目	必修	各校課程發展組織自訂	8	5 %	
			選修		22	13 %	不含跨屬性
	校訂多元選修跨專業及實習科目/屬性學分數合計		各校課程發展組織自訂	4	2%	系統統計	
	合計(B)			至少 80 學分	94	53 %	
	實習科目學分數		至少 45 學分	57	27 %	不含跨屬性	
部定及校訂必修學分數合計			至多160學分	143	81 %		
校訂多元選修跨一般、專業及實習科目屬性學分數合計(C)		各校課程發展組織自訂	0	0 %			
應修習總學分數			180 - 192 學分	180 學分		(A)+(B)+(C)	
六學期團體活動時間(節數)合計			12 - 18 節	18 節			
六學期彈性教學時間(節數)合計			4 - 12 節	12 節			
上課總節數			210 節	210 節			
畢業條件	1、應修習總學分為 180-192 學分，畢業及格學分數至少為 160 學分。 2、表列部定必修科目 113-138 學分均須修習，並至少 85% 及格，始得畢業。 3、專業科目及實習科目至少須修習 80 學分以上，其中至少 60 學分及格，含實習(實驗、實務)科目至少 45 學分以上及格。						
備註：							
1、百分比計算以「應修習總學分」為分母。							
2、上課總節數 = 應修習總學分 + 六學期團體活動時間合計 + 六學期彈性教學時間合計。							
3、部定及校訂必修學分數合計依課程規劃及實施要點規定不得超過 160 學分。							

表 6-2-2 商業與管理群資料處理科數位國際商務專班 課程架構表(以科為單位，1 科 1 表)
114學年度入學新生適用

項目		相關規定		學校規劃情形		說明
				學分數	百分比(%)	
一般科目	部定		68-78 學分	70	39 %	
	校訂	必修	各校課程發展組織自訂	12	7 %	
		選修		4	2 %	不含跨屬性
	合計 (A)			86	48 %	
專業及實習科目	部定	專業科目	學分(依總綱規定)	26	14 %	
		實習科目	學分(依總綱規定)	20	11 %	
		專業及實習科目合計		60 學分為限	46	25 %

校訂	專業科目	必修	各校課程發展組織自訂	6	3 %	
		選修		12	7 %	不含跨屬性
	實習科目	必修	各校課程發展組織自訂	10	6 %	
		選修		20	11 %	不含跨屬性
	校訂多元選修跨專業及實習科目/ 屬性學分數合計			各校課程發展組織自訂	0	0%
合計(B)			至少 80 學分	94	52 %	
實習科目學分數			至少 45 學分	50	24 %	不含跨屬性
部定及校訂必修學分數合計			至多160學分	144	80 %	
校訂多元選修跨一般、專業及實習科目屬性學分 數合計(C)			各校課程發展組織自訂	0	0 %	
應修習總學分數			180 - 192 學分	180 學分		(A)+(B)+(C)
六學期團體活動時間(節數)合計			12 - 18 節	18 節		
六學期彈性教學時間(節數)合計			4 - 12 節	12 節		
上課總節數			210 節	210 節		
畢業條件 1、應修習總學分為 180-192 學分，畢業及格學分數至少為 160 學分。 2、表列部定必修科目 113-138 學分均須修習，並至少 85% 及格，始得畢業。 3、專業科目及實習科目至少須修習 80 學分以上，其中至少 60 學分及格， 含實習(實驗、實務)科目至少 45 學分以上及格。						
備註： 1、百分比計算以「應修習總學分」為分母。 2、上課總節數 = 應修習總學分 + 六學期團體活動時間合計 + 六學期彈性教學時間合計。 3、部定及校訂必修學分數合計依課程規劃及實施要點規定不得超過 160 學分。						

表 6-2-3 商業與管理群電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班 課程架構表(以科為單位，1 科 1 表)
114學年度入學新生適用

項目	相關規定	學校規劃情形		說明			
		學分數	百分比(%)				
一般科目	部定	68-78 學分	70	39 %			
	校訂	必修	各校課程發展組織自訂	12	7 %		
		選修		4	2 %	不含跨屬性	
	合計(A)			86	48 %		
專業及實習 科目	部定	專業科目	學分(依總綱規定)	26	14 %		
		實習科目	學分(依總綱規定)	20	11 %		
		專業及實習科目合計		60 學分為限	46	25 %	
	校訂	專業科目	必修	各校課程發展組織自訂	10	6 %	
			選修		4	2 %	不含跨屬性
		實習科目	必修	各校課程發展組織自訂	12	7 %	
			選修		22	12 %	不含跨屬性
	校訂多元選修跨專業及實習科目/ 屬性學分數合計			各校課程發展組織自訂	0	0%	系統統計
	合計(B)			至少 80 學分	94	52 %	
	實習科目學分數			至少 45 學分	54	26 %	不含跨屬性
部定及校訂必修學分數合計			至多160學分	150	83 %		
校訂多元選修跨一般、專業及實習科目屬性學分 數合計(C)			各校課程發展組織自訂	0	0 %		
應修習總學分數			180 - 192 學分	180 學分		(A)+(B)+(C)	
六學期團體活動時間(節數)合計			12 - 18 節	18 節			
六學期彈性教學時間(節數)合計			4 - 12 節	12 節			
上課總節數			210 節	210 節			

畢業條件	1、應修習總學分為 180-192 學分，畢業及格學分數至少為 160 學分。 2、表列部定必修科目 113-138 學分均須修習，並至少 85% 及格，始得畢業。 3、專業科目及實習科目至少須修習 80 學分以上，其中至少 60 學分及格，含實習(實驗、實務)科目至少 45 學分以上及格。
備註：	
1、百分比計算以「應修習總學分」為分母。 2、上課總節數 = 應修習總學分 + 六學期團體活動時間合計 + 六學期彈性教學時間合計。 3、部定及校訂必修學分數合計依課程規劃及實施要點規定不得超過 160 學分。	

表 6-2-4 餐旅群餐飲管理科精品文創甜點師專班 課程架構表(以科為單位，1 科 1 表)
114學年度入學新生適用

項目		相關規定		學校規劃情形		說明	
				學分數	百分比(%)		
一般科目	部定		68-78 學分	68	39 %		
	校訂	必修	各校課程發展組織自訂	10	6 %		
		選修		4	2 %	不含跨屬性	
	合計(A)			82	47 %		
專業及實習科目	部定	專業科目	學分(依總綱規定)	14	8 %		
		實習科目	學分(依總綱規定)	34	19 %		
		專業及實習科目合計		60 學分為限	48	27 %	
	校訂	專業科目	必修	各校課程發展組織自訂	8	5 %	
			選修		14	8 %	不含跨屬性
		實習科目	必修	各校課程發展組織自訂	10	6 %	
			選修		14	8 %	不含跨屬性
	校訂多元選修跨專業及實習科目/屬性學分數合計		各校課程發展組織自訂	4	2%	系統統計	
	合計(B)		至少 80 學分	98	56 %		
	實習科目學分數		至少 45 學分	58	28 %	不含跨屬性	
部定及校訂必修學分數合計			至多160學分	144	82 %		
校訂多元選修跨一般、專業及實習科目屬性學分數合計(C)			各校課程發展組織自訂	0	0 %		
應修習總學分數			180 - 192 學分	180 學分		(A)+(B)+(C)	
六學期團體活動時間(節數)合計			12 - 18 節	18 節			
六學期彈性教學時間(節數)合計			4 - 12 節	12 節			
上課總節數			210 節	210 節			
畢業條件	1、應修習總學分為 180-192 學分，畢業及格學分數至少為 160 學分。 2、表列部定必修科目 113-138 學分均須修習，並至少 85% 及格，始得畢業。 3、專業科目及實習科目至少須修習 80 學分以上，其中至少 60 學分及格，含實習(實驗、實務)科目至少 45 學分以上及格。						
備註：							
1、百分比計算以「應修習總學分」為分母。 2、上課總節數 = 應修習總學分 + 六學期團體活動時間合計 + 六學期彈性教學時間合計。 3、部定及校訂必修學分數合計依課程規劃及實施要點規定不得超過 160 學分。							

捌、彈性學習時間實施規劃表

一、彈性學習時間規劃表

說明：

1. 技術型高級中等學校每週 0-2 節，六學期每週單位合計需4-12節。
2. 若開設類型授予學分數者，請於備註欄位加註說明。
3. 開設類型為「充實(增廣)性教學」或「補強性教學」，且為全學期授課時，須檢附教學大綱，敘明授課內容等。若同時採計學分時其課程名稱應為：0000(彈性)
4. 開設類型為「自主學習」，由第陸章中各科所設定之彈性學習時間之各學期節數時新增，無法由此處修正。
5. 實施對象請填入群別等。
6. 本表以校為單位，1校1表。

科別	授課節數						備註
	第一學年		第二學年		第三學年		
每週彈性學習時間(節數)	一	二	一	二	一	二	
資料處理科數位國際商務專班	2	2	2	2	2	2	
資訊科AIoT機器人產業專班	2	2	2	2	2	2	
餐飲管理科精品文創甜點師專班	2	2	2	2	2	2	
電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班	2	2	2	2	2	2	

開設年段	開設名稱	每週節數	開設週數	實施對象	開設類型				師資規劃	備註	
					自主學習	選手培訓	充實(增廣)性教學	補強性教學			學校特色活動
第一學年	第一學期	高齡健康照護	2	6	全校各科			V		外聘	
	高齡照護體驗	2	6	全校各科			V		外聘		
	生命軌跡-認識老化與健康照顧	2	6	全校各科			V		外聘		
	尊嚴護老-日常照顧知能	2	6	全校各科			V		外聘		
	高一國文形義修辭應用精進教學	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班				V		內聘	
	英文小注音	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘	
	景觀植物盆栽	2	6	全校各科			V		外聘		
	英語閱讀精進研究	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘	
	認識文章的長相	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘	
	發現文章的邏輯架構	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘	
	潮酷流體態療癒流體畫實作	2	6	全校各科			V		外聘		
	英文詞性應用精進教學	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班				V		內聘	
	高一平面幾何精進教學	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班				V		內聘	
	環境、安全、零碳知識探索	2	6	全校各科			V		外聘		
	OH讀心術養成	2	3	全校各科			V		外聘		
活下去的生命教育	2	3	全校各科			V		外聘			

	英語口說精進研究	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
	生命密碼探索	2	6	全校各科			V			外聘
	認識英文單字的結構	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
	主題分析的閱讀	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
	航空機件教育與實作	2	6	全校各科			V			外聘
	聖誕氣息多肉植物DIY組合盆栽實作	2	6	全校各科			V			外聘
	英文大聲說Let' s Speak	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
	找到文章的關鍵詞	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
	飲食均衡調味	2	3	全校各科			V			外聘
	尊嚴一生-健康照顧新知	2	6	全校各科			V			外聘
	數位行銷訓練	2	3	全校各科			V			外聘
	科技生活體驗	2	6	全校各科			V			外聘
	變形英文單字ABC	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
	英語聽力精進研究	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
	英語寫作精進研究	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
	樂齡逍遙-實踐活躍老化	2	6	全校各科			V			外聘
	文創製作體驗	2	6	全校各科			V			外聘
	日本太鼓文化探索	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班					獨創性	內聘
	基礎志工培訓	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班					獨創性	內聘
	中西樂器研究	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班					獨創性	內聘
	國防軍儀技研	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班					獨創性	內聘
第二學期	選手培訓	2	16	全校各科			V			內聘
	高齡健康照護	2	6	全校各科			V			外聘

閱讀的預測能力	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
高齡照護體驗	2	6	全校各科			V			外聘
啟動有效閱讀	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
生命軌跡-認識老化與健康照顧	2	6	全校各科			V			外聘
英文日常生活實用片語	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
尊嚴護老-日常照顧知能	2	6	全校各科			V			外聘
景觀植物盆栽	2	6	全校各科			V			外聘
英語閱讀精進研究	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
簡易英文單字趴趴走	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
潮酷流體熊療癒流體畫實作	2	6	全校各科			V			外聘
高一英文語詞結構精進教學	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班				V		內聘
環境、安全、零碳知識探索	2	6	全校各科			V			外聘
OH讀心術養成	2	3	全校各科			V			外聘
活下去的生命教育	2	3	全校各科			V			外聘
英語口說精進研究	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
生命密碼探索	2	6	全校各科			V			外聘
西方文化諺語	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
圖表與文章的結合	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
閱讀的提問能力	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
航空機件教育與實作	2	6	全校各科			V			外聘
聖誕氣息多肉植物DIY組合盆栽實作	2	6	全校各科			V			外聘
飲食均衡調味	2	3	全校各科			V			外聘
尊嚴一生-健康照顧新知	2	6	全校各科			V			外聘
數位行銷訓練	2	3	全校各科			V			外聘
科技生活體驗	2	6	全校各科			V			外聘
英語聽力精進研究	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
高一代數精進教學	1	12	資料處理科數位國際商務專班				V		內聘

			資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班							
英文歌謠傳唱	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘	
英語寫作精進研究	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘	
樂齡逍遙-實踐活躍老化	2	6	全校各科			V			外聘	
文創製作體驗	2	6	全校各科			V			外聘	
高一先秦散文唐宋韻文閱讀精進教學	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班				V		內聘	
日本太鼓文化探索	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班					獨創性	內聘	
基礎志工培訓	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班					獨創性	內聘	
中西樂器研究	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班					獨創性	內聘	
國防軍儀技研	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班					獨創性	內聘	
第二學年	第一學期	選手培訓	2	16	全校各科		V			內聘
		高齡健康照護	2	6	全校各科			V		外聘
		小說與電影	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V		內聘
		高齡照護體驗	2	6	全校各科			V		外聘
		生命軌跡-認識老化與健康照顧	2	6	全校各科			V		外聘
		尊嚴護老-日常照顧知能	2	6	全校各科			V		外聘
		景觀植物盆栽	2	6	全校各科			V		外聘
		閱讀悅有趣	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V		內聘
		英語閱讀精進研究	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V		內聘
		歌詠生命之歌	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V		內聘
		潮酷流體熊療癒流體畫實作	2	6	全校各科			V		外聘
		高二統計精進教學	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班				V	

環境、安全、零碳知識探索	2	6	全校各科			V			外聘
0H讀心術養成	2	3	全校各科			V			外聘
食在有學問	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
活下去的生命教育	2	3	全校各科			V			外聘
簡易英文對話	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
英語口說精進研究	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
生命密碼探索	2	6	全校各科			V			外聘
高二英文克漏字精進教學	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班				V		內聘
航空機件教育與實作	2	6	全校各科			V			外聘
聖誕氣息多肉植物DIY組合盆栽實作	2	6	全校各科			V			外聘
高二國學常識文史能力提升精進教學	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班				V		內聘
愛上莎士比亞	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
飲食均衡調味	2	3	全校各科			V			外聘
尊嚴一生-健康照顧新知	2	6	全校各科			V			外聘
外國人講古	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
數位行銷訓練	2	3	全校各科			V			外聘
科技生活體驗	2	6	全校各科			V			外聘
英語聽力精進研究	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
字詞排排站	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
英語寫作精進研究	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
樂齡逍遙-實踐活躍老化	2	6	全校各科			V			外聘
文創製作體驗	2	6	全校各科			V			外聘
日本太鼓文化探索	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班					獨創性	內聘
基礎志工培訓	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班					獨創性	內聘

	中西樂器研究	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班					獨創性	內聘
	國防軍儀技研	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班					獨創性	內聘
第二學期	選手培訓	2	16	全校各科		V				內聘
	高齡健康照護	2	6	全校各科			V			外聘
	高齡照護體驗	2	6	全校各科			V			外聘
	簡易英文作文寫作	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
	生命軌跡-認識老化與健康照顧	2	6	全校各科			V			外聘
	高二國文閱讀寫作及口語表達應用精進教學	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班				V		內聘
	尊嚴護老-日常照顧知能	2	6	全校各科			V			外聘
	景觀植物盆栽	2	6	全校各科			V			外聘
	英文看圖說故事	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
	高二微積分精進教學	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班				V		內聘
	英語閱讀精進研究	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
	文學迪士尼-文學的跨時空之旅	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
	潮酷流體態療癒流體畫實作	2	6	全校各科			V			外聘
	環境、安全、零碳知識探索	2	6	全校各科			V			外聘
	英文短篇故事欣賞	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
	OH讀心術養成	2	3	全校各科			V			外聘
	活下去的生命教育	2	3	全校各科			V			外聘
	雙語玩文學	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
	英語口說精進研究	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
	生命密碼探索	2	6	全校各科			V			外聘
英文流行歌曲教唱	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘	
航空機件教育與實作	2	6	全校各科			V			外聘	

		聖誕氣息多肉植物DIY組合盆栽實作	2	6	全校各科			V			外聘
		樂遊桃花源-閱讀寫作課	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
		飲食均衡調味	2	3	全校各科			V			外聘
		尊嚴一生-健康照顧新知	2	6	全校各科			V			外聘
		數位行銷訓練	2	3	全校各科			V			外聘
		科技生活體驗	2	6	全校各科			V			外聘
		英語聽力精進研究	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
		文化繽紛樂-文學文化賞析	1	2	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
		英語寫作精進研究	1	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
		高二英文文法精進教學	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班				V		內聘
		樂齡逍遙-實踐活躍老化	2	6	全校各科			V			外聘
		文創製作體驗	2	6	全校各科			V			外聘
		日本太鼓文化探索	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班						獨創性 內聘
		基礎志工培訓	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班						獨創性 內聘
		中西樂器研究	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班						獨創性 內聘
		國防軍儀技研	1	12	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班						獨創性 內聘
第三學年	第一學期	選手培訓	2	16	全校各科			V			內聘
		高齡健康照護	2	6	全校各科			V			外聘
		高齡照護體驗	2	6	全校各科			V			外聘
		營養學	2	6	餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘
		生命軌跡-認識老化與健康照顧	2	6	全校各科			V			外聘
		尊嚴護老-日常照顧知能	2	6	全校各科			V			外聘
		景觀植物盆栽	2	6	全校各科			V			外聘
		潮酷流體熊療癒流體畫實作	2	6	全校各科			V			外聘
		環境、安全、零碳知識探索	2	6	全校各科			V			外聘
		OH讀心術養成	2	3	全校各科			V			外聘
		會計資訊演習	2	6	資料處理科數位國際商務專班			V			內聘
		活下去的生命教育	2	3	全校各科			V			外聘
		機器人程式設計	2	6	資訊科AIoT機器人產業專班			V			內聘
		生命密碼探索	2	6	全校各科			V			外聘
		在地美食	2	6	餐飲管理科精品文創甜點師專班			V			內聘

會展企劃實務	2	6	資料處理科數位國際商務專班		V		內聘
行銷美學	2	6	餐飲管理科精品文創甜點師專班		V		內聘
航空機件教育與實作	2	6	全校各科		V		外聘
聖誕氣息多肉植物DIY組合盆栽實作	2	6	全校各科		V		外聘
物聯網雲端數據分析	2	6	資訊科AIoT機器人產業專班		V		內聘
飲食均衡調味	2	3	全校各科		V		外聘
尊嚴一生-健康照顧新知	2	6	全校各科		V		外聘
數位行銷訓練	2	3	全校各科		V		外聘
科技生活體驗	2	6	全校各科		V		外聘
電競技法經營	2	6	資料處理科數位國際商務專班		V		內聘
機器人概論	2	6	資訊科AIoT機器人產業專班		V		內聘
世界飲食文化	2	6	餐飲管理科精品文創甜點師專班		V		內聘
微電影製作	2	6	資料處理科數位國際商務專班		V		內聘
衛護專業	2	6	資料處理科數位國際商務專班 資訊科AIoT機器人產業專班 餐飲管理科精品文創甜點師專班		V		內聘
樂齡逍遙-實踐活躍老化	2	6	全校各科		V		外聘
文創製作體驗	2	6	全校各科		V		外聘
AI人工智慧物聯網	2	6	資訊科AIoT機器人產業專班		V		內聘
選手培訓	2	16	全校各科	V			內聘
高齡健康照護	2	6	全校各科		V		外聘
企劃行銷	2	6	資料處理科數位國際商務專班		V		內聘
高齡照護體驗	2	6	全校各科		V		外聘
生命軌跡-認識老化與健康照顧	2	6	全校各科		V		外聘
劇本寫作	2	6	資料處理科數位國際商務專班		V		內聘
Python程式設計	2	6	資訊科AIoT機器人產業專班		V		內聘
尊嚴護老-日常照顧知能	2	6	全校各科		V		外聘
景觀植物盆栽	2	6	全校各科		V		外聘
潮酷流體熊療癒流體畫實作	2	6	全校各科		V		外聘
環境、安全、零碳知識探索	2	6	全校各科		V		外聘
OH讀心術養成	2	3	全校各科		V		外聘
活下去的生命教育	2	3	全校各科		V		外聘
在地食材-露出真面目	2	6	餐飲管理科精品文創甜點師專班		V		內聘
生命密碼探索	2	6	全校各科		V		外聘
Arduino互動專題設計	2	6	資訊科AIoT機器人產業專班		V		內聘
航空機件教育與實作	2	6	全校各科		V		外聘
商業經營	2	6	資料處理科數位國際商務專班		V		內聘
聖誕氣息多肉植物DIY組合盆栽實作	2	6	全校各科		V		外聘
水冷技術裝修	2	6	資料處理科數位國際商務專班		V		內聘
飲食均衡調味	2	3	全校各科		V		外聘
尊嚴一生-健康照顧新知	2	6	全校各科		V		外聘
數位行銷訓練	2	3	全校各科		V		外聘
飛行機器人(Tello)程式設計	2	6	資訊科AIoT機器人產業專班		V		內聘
科技生活體驗	2	6	全校各科		V		外聘
高雄飲食文化	2	6	餐飲管理科精品文創甜點師專班		V		內聘
主播實務訓練	2	6	資料處理科數位國際商務專班		V		內聘
在地食材-大地的禮物	2	6	餐飲管理科精品文創甜點師專班		V		內聘

第二學期

衛護專業	2	6	資料處理科數位國際 商務專班 資訊科AIoT機器人產 業專班 餐飲管理科精品文創 甜點師專班			V			內聘
樹莓派(RaspberryPi)微處理器	2	6	資訊科AIoT機器人產 業專班			V			內聘
樂齡逍遙-實踐活躍老化	2	6	全校各科			V			外聘
文創製作體驗	2	6	全校各科			V			外聘
從農場到餐桌上的料理	2	6	餐飲管理科精品文創 甜點師專班			V			內聘

玖、學生選課規劃與輔導

一、校訂選修課程規劃（含跨科、群、校選修課程規劃）

表 9-1-1 原班級選修方式課程規劃表

序號	科目屬性	科目名稱	適用群科別	授課年段與學分配置					
				第一學年		第二學年		第三學年	
				一	二	一	二	一	二
1.	一般	安全教育	資訊科AIoT機器人產業專班	0	0	1	1	0	0
			資料處理科數位國際商務專班	0	0	0	0	1	1
			電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班	0	0	0	0	1	1
			餐飲管理科精品文創甜點師專班	0	0	0	0	1	1
2.	一般	國文閱讀與寫作	資訊科AIoT機器人產業專班	0	0	0	0	1	1
			資料處理科數位國際商務專班	0	0	0	0	1	1
			電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班	0	0	0	0	1	1
			餐飲管理科精品文創甜點師專班	0	0	0	0	1	1
3.	專業	數位行銷概論	資料處理科數位國際商務專班	0	0	2	2	0	0
4.	專業	數位行銷與社群經營	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班	0	0	0	0	2	0
5.	專業	產品包裝設計	餐飲管理科精品文創甜點師專班	2	2	0	0	0	0
6.	專業	店面經營	餐飲管理科精品文創甜點師專班	2	2	0	0	0	0
7.	專業	商業專業英文	資料處理科數位國際商務專班	0	0	0	0	2	0
8.	專業	廚房規劃與設計	餐飲管理科精品文創甜點師專班	0	0	0	0	2	0
9.	專業	人工智慧	資訊科AIoT機器人產業專班	0	0	0	0	0	2
10.	專業	網路資訊安全	資料處理科數位國際商務專班	1	1	0	0	0	0
			電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班	1	1	0	0	0	0
11.	專業	機器人專題研究	資訊科AIoT機器人產業專班	0	0	3	0	0	0
12.	專業	工業資訊安全	資訊科AIoT機器人產業專班	0	0	0	0	2	0
13.	實習	電競技法實習	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班	0	0	0	0	3	3
14.	實習	咖啡實務	餐飲管理科精品文創甜點師專班	0	0	2	2	0	0
15.	實習	互動網頁設計	資料處理科數位國際商務專班	0	0	2	2	0	0
16.	實習	金融與證券投資實務	資料處理科數位國際商務專班	0	0	0	0	2	0
17.	實習	射擊技法實習	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班	0	0	0	0	0	3
18.	實習	電競團隊實務	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班	0	0	0	0	3	0
19.	實習	餐飲實務	餐飲管理科精品文創甜點師專班	0	0	0	0	2	2
20.	實習	機械手臂控制實習	資訊科AIoT機器人產業專班	0	0	0	0	2	2
21.	實習	機械人訊號感測控制實習	資訊科AIoT機器人產業專班	3	3	0	0	0	0
22.	實習	文書處理	資料處理科數位國際商務專班	3	0	0	0	0	0
23.	實習	商務手機APP開發	資料處理科數位國際商務專班	0	0	0	0	2	2
24.	實習	網頁設計	資料處理科數位國際商務專班	0	3	0	0	0	0
25.	實習	歐式點心製作與擺盤	餐飲管理科精品文創甜點師專班	0	0	0	0	3	3
26.	實習	機械人程式設計實習	資訊科AIoT機器人產業專班	2	2	0	0	0	0
27.	實習	電競運動實習	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班	0	0	0	0	2	0
28.	實習	套裝軟體實習	資訊科AIoT機器人產業專班	2	2	0	0	0	0

表 9-2-1 多元選修方式課程規劃表

序號	科目屬性	科目名稱	適用群科別	授課年段與學分配置						開課方式	同時段開課
				第一學年		第二學年		第三學年			
				一	二	一	二	一	二		
1.	實習	數位影像處理	資料處理科數位國際商務專班	0	0	0	0	2	2	同科跨班	BB2選1
2.	實習	2D遊戲設計	資料處理科數位國際商務專班	0	0	0	0	2	2	同科跨班	BB2選1
3.	專業	台灣小吃文化	餐飲管理科精品文創甜點師專班	0	0	0	0	2	2	同科跨班	BL2選1
4.	實習	蛋糕裝飾	餐飲管理科精品文創甜點師專班	0	0	0	0	2	2	同科跨班	BL2選1
5.	專業	物聯網概論與應用	資訊科AIoT機器人產業專班	0	0	0	0	2	2	同科跨班	BM2選1
6.	實習	行動裝置整合機械人控制實習	資訊科AIoT機器人產業專班	0	0	0	0	2	2	同科跨班	BM2選1
7.	實習	手機遊戲開發	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班	0	0	0	0	2	2	同科跨班	BN2選1
8.	實習	數位影像處理	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班	0	0	0	0	2	2	同科跨班	BN2選1
9.	實習	電競水冷組裝	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班	0	0	2	2	0	0	同科跨班	B02選1

序號	科目屬性	科目名稱	適用群科別	授課年段與學分配置						開課方式	同時段開課
				第一學年		第二學年		第三學年			
				一	二	一	二	一	二		
			專班								
10.	實習	3DModel技法	電競經營科(試辦) 電競選手人才培育 專班	0	0	2	2	0	0	同科跨班	B02選1
11.	實習	AI機器人應用實務	資訊科AIoT機器人 產業專班	0	0	2	2	0	0	同科跨班	BP2選1
12.	實習	智慧型裝置程式設 計實習	資訊科AIoT機器人 產業專班	0	0	2	2	0	0	同科跨班	BP2選1
13.	專業	商務韓語	資料處理科數位國 際商務專班	0	0	2	2	0	0	同校跨群	BQ2選1
			餐飲管理科精品文 創甜點師專班	0	0	2	2	0	0	同校跨群	BQ2選1
14.	專業	商務日語	資料處理科數位國 際商務專班	0	0	2	2	0	0	同校跨群	BQ2選1
15.	專業	商務日語	餐飲管理科精品文 創甜點師專班	0	0	2	2	0	0	同校跨群	BQ2選1

拾、學校課程評鑑

114學年度學校課程評鑑計畫

114學年度學校課程評鑑計畫 附件圖檔

立志中學 114 學年度課程評鑑實施計畫

108 年 10 月 25 日課程核心小組會議通過
108 年 11 月 18 日課程發展委員會會議通過
110 年 08 月 18 日課程發展委員會會議通過
113 年 11 月 05 日課程發展委員會會議通過

一、依據

- (一)教育部 110 年 03 月 15 日臺教授國部字第 1100016363B 號令發布之「十二年國民基本教育課程綱要總綱」。
- (二)教育部 108 年 4 月 22 日臺教授國部字第 1080031188B 號函頒行之「高級中等學校課程評鑑機制辦理參考原則」。
- (三)教育部 108 年 5 月 30 日臺教授國部字第 1080050523B 號令發布之「高級中等學校課程評鑑實施要點」。

二、目的

- (一)每學年定期蒐集、運用、分析課程規劃、教學實施與學生學習之相關資料，以確保課程實施與推動成效，並作為學校調整課程計畫、協助教師教學、改善學生學習與教學環境設施之依據。
- (二)定期擷取教育部、主管機關建置之各類課程、教學與學生學習成就等相關資料庫統計分析資料，掌握學校課程實施之具體成效。

三、人員任務及分工

(一)課程發展委員會：

- 1.負責課程自我評鑑相關規劃與實施。
- 2.得邀請具教育課程評鑑專業之學校、機構、法人、團體或自然人協助實施課程評鑑。
- 3.審議課程評鑑計畫、課程自我評鑑實施之具體內容。
- 4.審議課程自我評鑑實施後各項建議與改進方案，以及課程自我評鑑報告。
- 5.依課程自我評鑑過程及結果，修正學校課程計畫、提送校內外相關單位改善學校課程實施條件及整體教學環境。

(二)課程自我評鑑小組：

- 1.教務主任為當然成員，其餘成員由校長就課程發展委員會成員中，聘請 7 至 11 人組成課程自我評鑑小組。
- 2.課程自我評鑑小組依據主管機關所定學校課程評鑑之實施方式、內容及期程，擬定學校課程評鑑計畫草案。
- 3.依學校本位需求，擬定課程自我評鑑實施之規準、歷程、檢核工具與證據草案。
- 4.負責彙整各學科/領域教師、專業學習社群實施自我檢核後之質性分析與量化結果，並完成課程自我評鑑報告草案。

(三)各科主任/學科教學研究會召集人、專業學習社群召集教師：

- 1.協助統整各科/領域或專業學習社群教師負責之學生學習歷程、學習成效，以及多元表現的質性分析與量化成果。提供相關處室作為評鑑之參考依據。
- 2.組織學科/領域教師進行自我檢核與分析，就一般科目教學重點、群科教育目標、群科專業能力、學校願景與學生圖像之實踐、教學準備與支援、教學模式與策略，進行檢視與討論後續建議修正方案。

(四)全校教師：

- 1.能參與公開觀課授課及議課、參與社群專業對話回饋。
- 2.於教學實施過程中，針對學生學習歷程之觀察分析及學生回饋，進行教學準備、教學實施、教學省思及教學調整之歷程資料彙整與保存。

四、實施內容

- (一)課程規劃：檢視 1.學校願景與 2.學生圖像、3.課程發展與規劃(各科部之課程地圖、各領域學習地圖)、4.團體活動時間實施規劃、5.彈性學習時間實施規劃以及 6.學生選課規劃與輔導等，規劃、實施及回饋之歷程與成果。
- (二)教學實施：檢視教學準備與支援、教師實施教學之模式與策略、教師參與公開觀課授課、教師參與社群專業對話回饋，以及教師於教學實施過程中針對學生學習歷程觀察分析，所做教學省思、教學調整之歷程與回饋結果。
- (三)學生學習：檢視本校學生學習歷程、學習成效以及多元表現之質性分析與量化成果。

五、實施方式

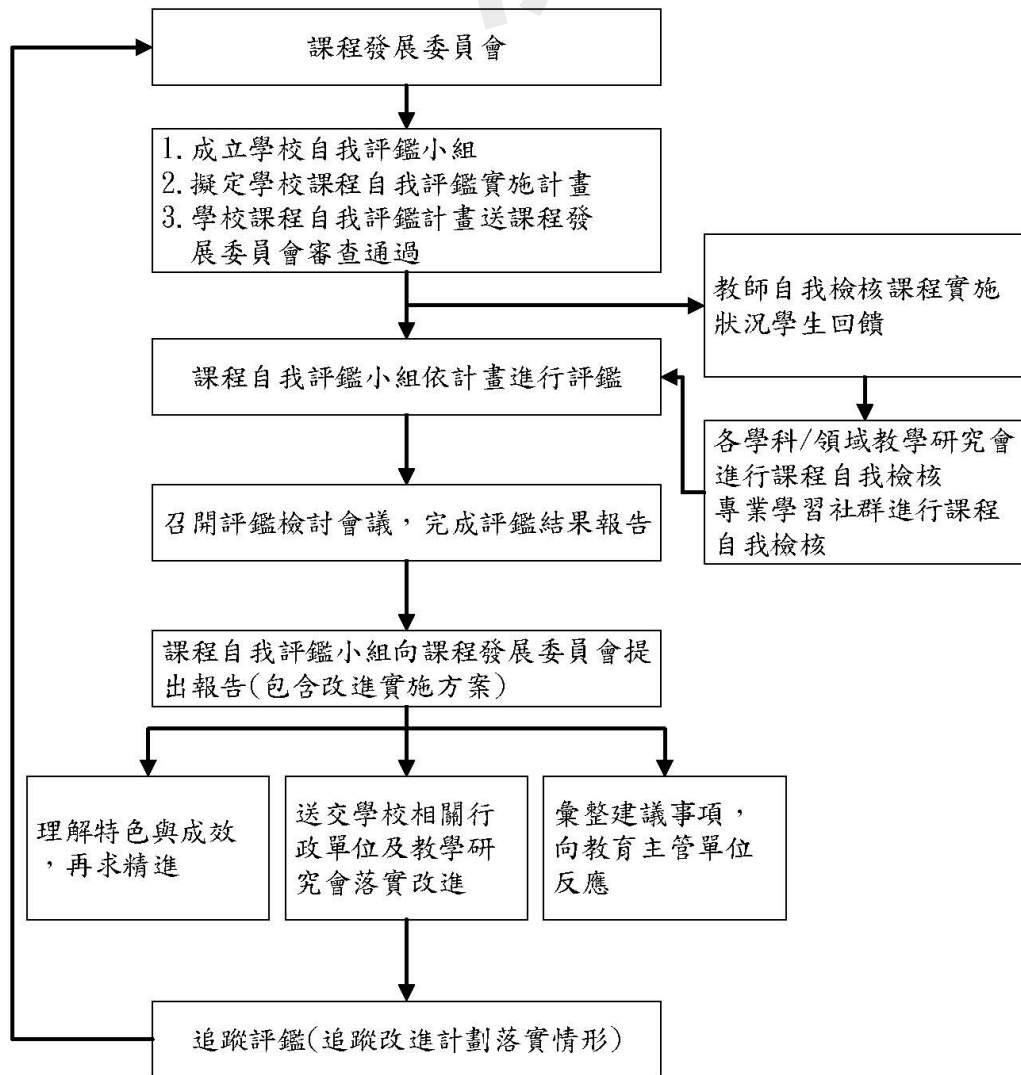
(一)課程發展委員會實施自我評鑑：

- 1.進行課程自我評鑑計畫之擬定、實施與管考
- 2.協同各教學研究會進行課程自我評鑑實施內容之檢核工具、規準與歷程的發展與訂定。
- 3.依需求邀請據教育課程評鑑專業之人員與機構，協助規畫及實施課程自我評鑑。
- 4.依據各教學單位實施自我檢核之結果，進行課程自我評鑑(運用檢視課程自我評鑑小組彙整之自我檢核後之質性分析與量化結果、檢視主管機關所提供之課程教學成效相關資訊、訪談各科教學研究會召集人等)。
- 5.統整課程自我評鑑歷程與結果後，擬具各項建議與改進方案，提送校內相關單位協助改善。
- 6.依據課程自我評鑑歷程與結果，通過課程自我評鑑報告。
- 7.依據課程自我評鑑報告，修正學校課程計畫。

(二)教學單位實施自我檢核

- 1.各科/學科代表參與課程自我評鑑實施內容之檢核工具、規準與歷程的發展及訂定。
- 2.依據課程自我評鑑實施內容之檢核工具、規準與歷程進行自我檢核：
 - (1)以科/學科教學研究會為單位，依據各處室提供之相關資料，協助進行課程自我評鑑實施內容之學生學習與課程規畫項目的資料分析與自我檢核。
 - (2)以教師個人為單位，協助進行課程自我評鑑實施內容之教學實施項目的資料蒐集與自我檢核。

六、實施流程



七、課程自我評鑑時實施規劃

工作項目	08-09 月	10-11 月	12-01 月	02-03 月	04-05 月	06-07 月
1.校長聘請組成課程自我評鑑小組	●					
2.課程自我評鑑小組擬定相關草案		●				
3.課程發展委員會通過相關計畫					●	●
4.教師個人、學科/領域群科教學研究會或教師專業學習社群，進行自我檢核			●			●
5.課程自我評鑑小組完成課程自我評鑑					●	
6.課程自我評鑑小組完成課程自我評鑑報告草案						●
7.課程自我評鑑小組向課程發展委員會提出報告，並提擬改進實施方案						●
8.追蹤改進計畫落實執行情形	●	●				

八、預期效益

- (一)持續完善學校課程計畫。
- (二)改善學校課程實施條件及整體教學環境。
- (三)安排增廣、補強教學或學生學習輔導。
- (四)激勵教師進行課程及教學創新。
- (五)調整教材教法，並回饋教師專業成長規劃。
- (六)增進教師對課程品質之重視。
- (七)提升家長及學生對課程發展之參與及理解。

九、本計畫經課程發展委員會通過，陳校長核定後實施，修正時亦同。

附件、教學大綱

附件一：部定一般科目各領域跨科之統整型、探究型、實作型課程規劃

附件二：校訂科目教學大綱

(一) 一般科目

表 11-2-1-1 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	數學演習			
	英文名稱	Mathematics Exercise			
師資來源	校內單科				
科目屬性	必修 一般科目				
	領域： 非跨領域				
科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目				
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：C2.人際關係與團隊合作				
學生圖像	終身學習力、批判思考力、問題解決力				
適用科別	資料處理科數位國際商務專班				
	000022				
	第三學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	一、提昇學生計算、理解的能力。 二、以生活情境為鷹架，從實作中建構認知的歷程。 三、透過數學教學活動設計，演示課程內容重點，訓練學生解決問題能力。 四、奠定學生基礎能力，以培養學生進修、自我發展的能力。				
議題融入	無				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
1.坐標系與函數圖形		直角坐標系，兩點間距離公式，分點公式		6	
2.直線方程式		點斜式、斜截式、截距式、二平行線、二垂直線、點到直線的距離、二平行線的距離		6	
3.式的運算		定義，多項式的相等，加、減、乘法。提出共同項，平方差公式，和的平方公式，差的平方公式，十字交乘法、立方差、立方和。長除法，綜合除法，餘式定理，因式定理。分式的合併(通分)，分式方程式。		6	
4.三角函數		角度的基本性質。銳角三角函數(sin, cos, tan)。任意角的三角函數(sin, cos, tan)。正弦定理。餘弦定理。		6	
5.平面向量		向量夾角，內積求法。向量定義，加法作圖、減法作圖、實數積作圖		6	
6.圓與直線		標準式、一般式。圓與直線交點的判斷，圓上的切線。		6	
7.數列與級數		有限項數列，遞迴關係的規律性，求和公式。有限項數列，遞迴關係的規律性，求和公式。		6	
8.方程式		移項規則，不等式求解。利用因式分解求解，根與係數的關係。代入法，加減消去法，幾何圖形。		6	
9.二元一次不等式及其應用		解的區域判斷。列出限制式與目標函數，並求最佳解		6	
10.指數與對數		指數律，指數方程式，圖形。對數性質，常用對數，對數方程式，圖形。與科學記號的連結，對數表、首尾數及其應用。		6	
11.三角函數的應用		特殊三角形邊長比測量，利用正弦定理、餘弦定理測量。正弦函數、餘弦函數週期現象的表徵。三角測量。		6	
12.排列組合		加法原理，乘法原理，樹狀圖，階乘，直線排列，重複排列。組合。		6	
合 計				72	
學習評量 (評量方式)	平時的教學評量方式宜多樣化，除紙筆測驗外，應配合單元學習目標，採用實測、討論、口頭問答、隨堂測驗、作業或分組報告等方法。				
教學資源	在教材中應適時加入練習題，題型以基礎題為主，增加學生在課堂上演練的機會，加深學習印象。				
教學注意事項	一、教材編選 教材編選應顧及日常生活與職業群中現實問題的應用，在教材中的範例應以日常生活與技術應用的例子學習數學，並安排隨堂練習，供學生在課堂上演練，使理論與應用並重，能在情境中求真實。 二、教學方法				

每個數學概念的介紹，宜由實例入手，提綱挈領，化繁為簡，歸納出一般的結論，並本因材施教之原則，實施補救或增廣教學。

表 11-2-1-2 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	數學演習		
	英文名稱	Mathematics Exercise		
師資來源	校內單科			
科目屬性	必修 一般科目			
	領域：			
	非跨領域			
科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目			
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：C2.人際關係與團隊合作			
學生圖像	終身學習力、批判思考力、問題解決力			
適用科別	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班			
	000022			
	第三學年			
建議先修科目	無			
教學目標(教學重點)	一、提昇學生計算、理解的能力。二、以生活情境為鷹架，從實作中建構認知的歷程。三、透過數學教學活動設計，演示課程內容重點，訓練學生解決問題能力。四、奠定學生基礎能力，以培養學生進修、自我發展的能力。			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
1. 坐標系與函數圖形		直角坐標系，兩點間距離公式，分點公式	6	
2. 直線方程式		點斜式、斜截式、截距式、二平行線、二垂直線、點到直線的距離、二平行線的距離	6	
3. 式的運算		定義，多項式的相等，加、減、乘法。提出共同項，平方差公式，和的平方公式，差的平方公式，十字交乘法、立方差、立方和。長除法，綜合除法，餘式定理，因式定理。分式的合併(通分)，分式方程式。	6	
4. 三角函數		角度的基本性質。銳角三角函數(sin, cos, tan)。任意角的三角函數(sin, cos, tan)。正弦定理。餘弦定理。	6	
5. 平面向量		向量夾角，內積求法。向量定義，加法作圖、減法作圖、實數積作圖	6	
6. 圓與直線		標準式、一般式。圓與直線交點的判斷，圓上的切線。	6	
7. 數列與級數		有限項數列，遞迴關係的規律性，求和公式。有限項數列，遞迴關係的規律性，求和公式。	6	
8. 方程式		移項規則，不等式求解。利用因式分解求解，根與係數的關係。代入法，加減消去法，幾何圖形。	6	
9. 二元一次不等式及其應用		解的區域判斷。列出限制式與目標函數，並求最佳解	6	
10. 指數與對數		指數律，指數方程式，圖形。對數性質，常用對數，對數方程式，圖形。與科學記號的連結，對數表、首尾數及其應用。	6	
11. 三角函數的應用		特殊三角形邊長比測量，利用正弦定理、餘弦定理測量。正弦函數、餘弦函數週期現象的表徵。三角測量。	6	
12. 排列組合		加法原理，乘法原理，樹狀圖，階乘，直線排列，重複排列。組合。	6	
合 計			72	
學習評量(評量方式)	平時的教學評量方式宜多樣化，除紙筆測驗外，應配合單元學習目標，採用實測、討論、口頭問答、隨堂測驗、作業或分組報告等方法。			
教學資源	在教材中應適時加入練習題，題型以基礎題為主，增加學生在課堂上演練的機會，加深學習印象。			
教學注意事項	一、教材編選 教材編選應顧及日常生活與職業群中現實問題的應用，在教材中的範例應以日常生活與技術應用的例子學習數學，並安排隨堂練習，供學生在課堂上演練，使理論與應用並重，能在情境中求真實。二、教學方法 每個數學概念的介紹，宜由實例入手，提綱挈領，化繁為簡，歸納出一般的結論，並本因材施教之原則，實施補救或增廣教學。			

表 11-2-1-3 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	資訊應用概論			
	英文名稱	Introduction of information application			
師資來源	校內單科				
科目屬性	必修 一般科目				
	領域：				
	非跨領域				
科目來源	學校自行規劃				
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	終身學習力、批判思考力、問題解決力				
適用科別	資料處理科數位國際商務專班				
	020000				
	第一學年第二學期				
建議先修科目	有，科目：資訊科技				
教學目標 (教學重點)	一. 能了解計算機基本概念 二. 能學習多元電腦知識及技能 三. 能因應未來資訊科技發展並應用 四. 能以資訊科技解決問題				
議題融入	無				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)概論		1. 課程簡介與導論		3	
(二)資訊系統架構		1.系統平台發展 2.系統平台組成架構 3.系統平台運作原理		6	
(三)電腦網路原理		1. 網路技術概念 2. 網路服務介紹 3.網路技術實作		6	
(四)電腦演算法		1. 演算法基本概念 2. 演算法的介紹 3. 陣列資料結構的概念		6	
(五)程式語言		1. 程式語言基本概念 2. 結構化程式設計 3. 模組化程式設計		6	
(六) 運算思維解析		1. 資料處理概念與方法 2. 資料處理應用 3. 模組化程式設計與問題解決實作		9	
合 計				36	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試				
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材				
教學注意事項	一. 教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 課程進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 二. 教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等				

表 11-2-1-4 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	資訊應用概論		
	英文名稱	Introduction of information application		
師資來源	校內單科			
科目屬性	必修 一般科目			
	領域：			
	非跨領域			
科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目			
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	終身學習力、批判思考力、問題解決力			
適用科別	資訊科AIoT機器人產業專班	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班	餐飲管理科精品文創甜點師專班	
	020000	020000	020000	
	第一學年第二學期	第一學年第二學期	第一學年第二學期	
建議先修科目	有，科目：資訊科技			
教學目標(教學重點)	一. 能了解計算機基本概念 二. 能學習多元電腦知識及技能 三. 能因應未來資訊科技發展並應用 四. 能以資訊科技解決問題			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)概論		1. 課程簡介與導論	3	
(二)資訊系統架構		1.系統平台發展 2.系統平台組成架構 3.系統平台運作原理	6	
(三)電腦網路原理		1. 網路技術概念 2. 網路服務介紹 3.網路技術實作	6	
(四)電腦演算法		1. 演算法基本概念 2. 演算法的介紹 3. 陣列資料結構的概念	6	
(五)程式語言		1. 程式語言基本概念 2. 結構化程式設計 3. 模組化程式設計	6	
(六)運算思維解析		1. 資料處理概念與方法 2. 資料處理應用 3. 模組化程式設計與問題解決實作	9	
合計			36	
學習評量(評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材			
教學注意事項	一. 教學方法 1.兼顧認知、技能、情意之教學 2.教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3.課程進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 二.教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等			

表 11-2-1-5 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	安全教育			
	英文名稱	Safe Education			
師資來源	校內跨科協同				
科目屬性	選修 一般科目				
	領域：				
	跨領域：統整型				
科目來源	學校自行規劃				
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：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				
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、批判思考力、問題解決力				
適用科別	資訊科AIoT機器人產業專班	資料處理科數位國際商務專班	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班	餐飲管理科精品文創甜點師專班	
	001100	000011	000011	000011	
	第二學年	第三學年	第三學年	第三學年	
建議先修科目	無				
教學目標(教學重點)	一、提升學生安全生活知識。 二、提升安全警覺及敏感度。 三、降低學生意外事故傷害。 四、建立校園安全學習環境。				
議題融入	無				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)防災安全-1		一、準備活動： (一)準備學校平面圖及學習單。 (二)準備PPT 及投影設備。 (三)逃生指標圖-消防栓圖-煙霧警報器圖。 二、發展活動： (一)認識學校平面圖 1. 教師利用 PPT 講解學校平面圖。 2. 了解學校各處室、專業教室、設施位置。		2	
(一)防災安全-2		(二)瞭解學校危險地點 1. 完成及瞭解學校平面圖後，利用紅色貼紙將學校危險地點標示出來。 2. 小組小討論後發表。		3	
(一)防災安全-3		(三)規劃學校防災應變及逃生路線 1. 遇到傷害性災害處理方式 2. 規劃逃生路線必須要注意到安全，避開危險地點。 3. 小組小討論後發表。		4	
(二)水域安全-1		一、準備活動： (一)準備高雄地區水域平面圖及學習單。 (二)準備PPT 及投影設備。 (三)相關教案內容及圖卡。 二、發展活動： (一)水上安全標誌認知 1. 認識水上安全標誌。 2. 認識水域旗幟標誌。		2	
(二)水域安全-2		(二)環境及天候評估 1. 認識危險天候的種類。 2. 小組小討論後發表。		3	
(二)水域安全-3		(三)從事多元水域休閒活動的知識。 1. 辨識游泳戲水適用的防潮技巧。 2. 游泳戲水時遵守相關安全規範 3. 小組小討論後發表。		4	
(三)防墜安全-1		一、準備活動： (一)準備墜落事故參考資料及學習單。 (二)準備PPT 及投影設備。 (三)相關教案內容及圖卡。 二、發展活動： (一)墜落危害自我覺察 1. 分析與覺察墜落原因與危害影響 2. 居家、校園、社區等生活環境中容易發生墜落地點		2	
(三)防墜安全-2		(二)校園與職業安跌墜防護 1. 探討職業與校園的墜落危機 2. 小組小討論後發表		3	
(三)防墜安全-3		(三)非職業性防墜安全 1. 校園活動意外墜落 2. 感情因素情緒失控 3. 小組小討論後發表		4	
(四)食藥安全-1		一、準備活動： (一)準備PPT 及投影設備及學習單。 (二)相關教案內容及圖卡。		2	

	<p>二、發展活動：</p> <p>(一)食藥安全的範疇</p> <p>1. 食物安全 食品添加物、食物器具、食物容器與包裝、標示</p> <p>2. 藥物安全 處方藥、指示藥、成藥，用於診斷、治療、減輕或預防疾病或足以影響人類身體結構及生理機能之藥物</p>		
(四)食藥安全-2	<p>(二)常見的食藥安全問題</p> <p>1. 分辨黑心食品及食安事件對個人、家庭及社會的影響</p> <p>2. 小組小討論後發表</p>	3	
(四)食藥安全-3	<p>(三)覺察與體認生活中重要的食藥安全概念</p> <p>1. 注意食物、清潔劑及常見藥物帶來危險對生活的威脅感和嚴重性</p> <p>2. 理解食藥安全對個人及家庭的影響</p> <p>3. 小組小討論後發表</p>	4	
合 計		36	
學習評量 (評量方式)	採用多元評量之方式，包括觀察、發表、討論、口試、筆試等。		
教學資源	教育部防災教育資訊網、靖娟兒童安全文教基金會、食品藥物安全教育網、教育部學校衛生資訊網校園食品安全專區、國民中小學課程與教學資源整合平台、自編教材。		
教學注意事項	<p>一、教材編選</p> <p>教材編選須注意</p> <p>(一)能培養學生對各種生活安全之警覺心及敏感度。</p> <p>(二)建立學生正確的生活安全概念及知識。</p> <p>(三)培養學生正面積極的生活安全態度與價值觀。</p> <p>(四)培養學生生活安全行動技能及處理生活安全的能力。</p> <p>二、教學方法</p> <p>1. 兼顧認知、技能、情意之教學。</p> <p>2. 教學時儘量利用多媒體，並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣。</p> <p>3. 課程進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。</p>		

表 11-2-1-6 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	國文閱讀與寫作		
	英文名稱	Chinese Reading and Writing		
師資來源	校內單科			
科目屬性	選修 一般科目			
	領域：			
	非跨領域			
科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目			
課綱核心素養	A 自主行動：A1.身心素質與自我精進、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：C1.道德實踐與公民意識、C3.多元文化與國際理解			
學生圖像	終身學習力			
適用科別	資訊科AIoT機器人產業專班	資料處理科數位國際商務專班	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班	餐飲管理科精品文創甜點師專班
	000011	000011	000011	000011
	第三學年	第三學年	第三學年	第三學年
建議先修科目	無			
教學目標(教學重點)	一.統整學生閱讀及欣賞今古文學的能力。二.透過書寫練習掌握文辭的駕馭能力。三.在寫作中確立自我的價值觀。四.豐富生活觀察、感受力。五.養成主動學習國語文的態度。			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)範文內容		1.文選。 2.古典小說選。 3.現代詩選。	6	
(二)範文教學		1.作者介紹。 2.題解說明。 3.課文講解暨賞析。 4.課後評量活動。	8	
(三)作文教學		1.文體解說 2.寫作方法	8	
(四)範文賞析		1.相關範文觀摩 2.課外讀物導讀	6	
(五)寫作練習		1.作文習作練習(含閱讀報告一篇) 2.習作檢討	8	
合 計			36	
學習評量(評量方式)	採用多元評量之方式，包括觀察、討論、口試、筆試等。			
教學資源	教育部審查合格之教材、多媒體光碟、市售教材、自編教材。			
教學注意事項	時，宜把握語文基本素養的要求，通盤規劃，按文體文類、文字 深淺以及內容性質，做有系統之編排。 3.每課範文宜附有題解、作者、注釋、課文賞析及問題討論等項目。4.選文應力求內容旨趣切合時宜； 思理精闢，層次分明；情意真摯，想像豐富；文詞雅暢，篇幅適度；並兼顧當代議題，啟發學生思考。 5.課外讀物之選材，宜求文字難易適中，內容賅博周洽，思想新穎深刻，文學樣式多元，並使學生能自行閱讀吸收，以作為範文教學之補充。二.教學方法 1.兼顧認知、技能、情意之教學。2.教學時儘量利用多媒體，並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣。3.課程進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。			

(二) 專業科目

表 11-2-2-1 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	電子競技概論			
	英文名稱	Introduction to esports			
師資來源	內聘				
科目屬性	必修 專業科目				
	必修				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	人際溝通力、問題解決力、技能專業力				
適用科別	電競經營科(試辦)電競 選手人才培育專班				
	300000				
	第一學年第一學期				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	一、了解電子競技的基本概念。二、了解電競產業的範疇。三、培養電競遊戲的基本能力。				
議題融入	無				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
電子競技概論		電子競技意義 電子競技範疇 電子競技與傳統體育比較		6	
電子競技發展過程		電子競技歷史 電子競技在全球的發展 電子競技在台灣的發展		6	
電競遊戲類型		FPS(第一身射擊), RTS(即時戰略), MOBA(多人線上競技場), Simulation(模擬真實體育如足球/賽車等), FG(格鬥遊戲), DCCG(集換式卡牌遊戲)		6	
電競硬體裝置		桌上型電腦 行動載具 大型機台 家用主機		6	
電競周邊設備		電競鍵盤滑鼠 電競耳機麥克風 電競螢幕		6	
電競轉播實務		轉播產業 主播賽評訓練 新聞寫作		6	
電競賽事行銷企劃		賽事企劃 賽事招商 賽事規劃		6	
電子競技戰隊與後勤團隊		電競選手 電競後勤		6	
電子競技未來走向		電子競技未來走向		6	
合 計				54	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試				
教學資源	市售教材、自編教材				
教學注意事項	教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與 鼓勵。 教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等				

表 11-2-2-2 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	數位邏輯進階		
	英文名稱	Advanced digital logic		
師資來源	內聘			
科目屬性	必修 專業科目			
	必修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資訊科AIoT機器人產業專班			
	000022			
	第三學年			
建議先修科目	有，科目：數位邏輯設計			
教學目標 (教學重點)	一. 認識基本邏輯概念 二. 了解各程邏輯閘的原理 三. 了解組合邏輯和循序邏輯的設計與應用 四. 養成學生數位邏輯基礎設計能力 五. 提高學生對數位邏輯之興趣 六. 培養同學數位邏輯接電路的設計相關觀念與知識			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)數位電路設計基礎觀念		1. 數位電路設計概念 2. 數位電路設計技巧 3. QUARTAS 軟體應用	9	
(二)4位數多工顯示器-1		1. 相關知識 2. 電路結構原理 3. 動作要求	9	
(三)4位數多工顯示器-2		1. 故障檢修 2. 電路實作	9	
(四)鍵盤掃描裝置-1		1. 相關知識 2. 電路結構原理 3. 動作要求	9	
(五)鍵盤掃描裝置-2		1. 故障檢修 2. 電路實作	9	
(六)數位電子鐘-1		1. 相關知識 2. 電路結構原理 3. 動作要求	9	
(七)數位電子鐘-2		1. 故障檢修 2. 電路實作	9	
(八)步進馬達控制		1. 相關知識 2. 電路結構原理 3. 動作要求 4. 故障檢修 5. 電路實作	9	
合 計			72	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材			
教學注意事項	一. 教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 課程進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 二. 教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等			

表 11-2-2-3 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	電子學進階		
	英文名稱	Advanced Electronics		
師資來源	內聘			
科目屬性	必修 專業科目			
	必修			
	科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目		
學生圖像	批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資訊科AIoT機器人產業專班			
	000022			
	第三學年			
建議先修科目	有，科目：電子學			
教學目標 (教學重點)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能解析雙極性與場效電晶體放大電路 2. 能解析各式串極放大電路 3. 能解析運算放大器及其相關應用電路 4. 培養學生對電子學的興趣 			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)金氧半場效應電晶體多級放大電路-1		1. 疊接放大器	9	
(二)金氧半場效應電晶體多級放大電路-2		1. 直接耦合多級放大	9	
(三)金氧半場效應電晶體數位電路-1		<ol style="list-style-type: none"> 1. 反相器 2. 反及閘 	9	
(四)金氧半場效應電晶體數位電路-2		<ol style="list-style-type: none"> 1. 反或閘 2. 數位電路 	9	
(五)振盪器-1		<ol style="list-style-type: none"> 1. 電阻電容震盪器 2. 韋恩電橋震盪電路 	9	
(六)振盪器-2		<ol style="list-style-type: none"> 1. 石英晶體震盪器 2. 框密特觸發器 	9	
(七)振盪器-3		1. NE555應用電路	3	
(八)振盪器-4		1. 方波產生器	3	
(九)振盪器-5		1. 三角波產生器	6	
(十)濾波器-1		1. 一階濾波器	3	
(十一)濾波器-2		1. 二階濾波器	3	
合 計			72	
學習評量 (評量方式)	採行多元評量之方式，評量方法可包括觀察、實作、討論、口試、筆試等，並著重形成性評量，兼顧認知、技能、情意的評量。			
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材。			
教學注意事項	<p>一. 教學方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 兼顧認知、技能、情意之教學。 2. 教學時儘量利用多媒體，並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣。 3. 課程進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 4. 應安排學生分組實作練習活動，提升學生實務能力。 <p>二. 教學評量</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 採行多元評量之方式，評量方法可包括觀察、實作、討論、口試、筆試等，並著重形成性評量，兼顧認知、技能、情意的評量。 			

表 11-2-2-4 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	數位遊戲概論		
	英文名稱	Introduction to Digital Games		
師資來源	內聘			
科目屬性	必修 專業科目			
	必修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	電競經營科(試辦)電競 選手人才培育專班			
	030000			
	第一學年第二學期			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	讓學生了解遊戲的發展與相關知識，使學生再進入遊戲設計學門前，對遊戲所涉獵之範圍有一通盤之了解			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
遊戲產品及產業簡介		1. 遊戲平台簡介 2. 遊戲產業生態 3. 遊戲的開發流程 4. 遊戲類型分析	9	
遊戲核心內容		1. 遊戲玩家的心理需求 2. 遊戲的關鍵組成要件 3. 遊戲樂趣與平衡設計	9	
遊戲企畫作業		1. 市場調查與產品定位 2. 遊戲腳本與遊戲機制設計 3. 團隊領導與工作協調	9	
遊戲美術作業		1. 場景與角色設定 2. 3D遊戲美術設計工作範疇	9	
遊戲程式作業		1. 遊戲軟體設計的核心工作 2. 程式除錯與修正	9	
其他相關作業		1. 音效與配樂設計 2. 互動操作設計 3. 遊戲檢測與修正 4. 遊戲行銷	9	
合 計			54	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	市售教材、自編教材			
教學注意事項	一、教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與 鼓勵。 二、教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等			

表 11-2-2-5 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	運動心理學			
	英文名稱	Sports Psychology			
師資來源	內聘				
科目屬性	必修 專業科目				
	必修				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、批判思考力、問題解決力				
適用科別	電競經營科(試辦)電競 選手人才培育專班				
	002200				
	第二學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	<p>本課程在介紹心理變項對於運動表現的影響以及從事運動時所造成之心理因子的變化。內容強調健身運動指導者以及學校運動團隊教練所需具備的運動心理學專業知識。經由相關文獻和書籍的研讀以及討論，學生可以達到以下的目標：</p> <p>一、認識影響人類競技與健身運動行為的主要心理變項。</p> <p>二、將心理學的理论應用於從事競技或健身運動的指導工作中。</p>				
議題融入	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班(人權教育 品德教育 生命教育 生涯規劃)				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
運動心理學簡介		課程介紹 運動心理學簡介		9	第一學期
人格與動機		人格和運動 動機 覺醒、壓力與焦慮		9	
競爭與合作		競爭與合作 合作遊戲與活動		9	
內在動機與團隊動力		回饋、增強與內在動機 團體及團隊動力		9	
目標		目標設定 自我概念、身體意象與健身運動		9	第二學期
壓力面對		壓力、壓力反應與健身運動		9	
領導、溝通		領導 溝通 運動中的攻擊行為		9	
運動員生涯與輔導		運動員生涯規劃 運動員心理輔導		9	
合計				72	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試				
教學資源	自編教材				
教學注意事項	教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等				

表 11-2-2-6 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	經濟學進階		
	英文名稱	Advanced Economics I		
師資來源	內聘			
科目屬性	必修 專業科目			
	必修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資料處理科數位國際商務專班			
	000033			
	第三學年			
建議先修科目	有，科目：經濟學			
教學目標 (教學重點)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 經濟學知識之充分瞭解以應用於商業環境。 2. 強化正確經濟觀念與知識，以利內外商業環境正常運作。 3. 加強邏輯分析及數量分析解決問題之能力，以因應升學考試。 			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
政府職能		政府職能	9	
公共選擇問題與代理問題。		公共選擇問題與代理問題。	9	
貨幣與匯率		貨幣 匯率	9	
貨幣的供給與需求。		貨幣的供給 貨幣需求	9	
貨幣與物價。		貨幣 物價	9	
簡介我國金融市場		簡介我國金融市場	9	
景氣與不景氣		經濟景氣 振興經濟方式	9	
經濟成長與創新。		經濟成長 創新	9	
國際經貿活動與外匯		國際經貿活動 外匯	9	
國際經貿組織		世界貿易組織(WTO) 亞太經濟合作會議 (APEC)	9	
商業現代化		商業現代化	9	
現代化商業機能		現代化商業機能	9	
合 計			108	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	自編教材			
教學注意事項	<p>教學方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 <p>教學評量</p> <p>採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等</p>			

表 11-2-2-7 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	餐飲安全與衛生			
	英文名稱	Food Service Hygiene and Safety Practice			
師資來源	內聘				
科目屬性	必修 專業科目				
	必修				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	終身學習力、技能專業力				
適用科別	餐飲管理科精品文創甜點師專班				
	002200				
	第二學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	使學生瞭解餐飲衛生安全的重要性，瞭解餐飲衛生安全的基本知識，瞭解餐飲衛生安全的相關法規，培養餐飲衛生安全的良好工作習慣，為將來有志從事餐飲服務業的同學開闢一扇發展的窗口				
議題融入	無				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
概論		1. 食品衛生管理法 2. 食品良好衛生規範 3. 食品衛生標準		8	
基礎微生物		餐飲業的定義與形態、餐飲安全與衛生的重要餐飲安全與衛生的管理		8	
餐廳廚房衛生管理		1. 細菌 2. 黴菌 3. 酵母菌 4. 病毒 5. 藻類		8	
食物中毒		1. 食物中毒定義與類別 2. 食物中毒之原因與預防 3. 細菌性食物中毒 4. 天然毒素食物中毒 5. 化學性及其他食物中毒		8	
食物腐敗與儲藏		1. 食物腐敗的定義 2. 食物腐敗的現象 3. 保存食物的方法 4. 各類食品儲存方法與注意事項		8	
洗淨、消毒與殺菌		1. 洗淨的定義與方法 2. 消毒與殺菌的定義與方法 3. 洗淨、殺菌、消毒注意事項		8	
餐具的清洗管理		1. 餐具清洗場所的規則 2. 餐具洗滌程序與方法 3. 洗滌的方法 4. 餐具清洗效果之簡易檢查 5. 餐具安全管理及注意事項		8	
餐飲從業人員的衛生管理		1. 安全教育 2. 健康管理 3. 衛生管理 4. 衛生教育		8	
餐廳廚房的收與安全管理		1. 餐飲設施衛生清潔 2. 設備、機器、機械的衛生清潔管理 3. 餐廳環境衛生清潔管理 4. 自行衛生與安全管理		8	
合 計				72	
學習評量 (評量方式)	階段報告、期末報告、專題報告書、專題成果展				
教學資源	市售教材、自編教材				
教學注意事項	1. 兼顧認知、技能、情意之教學。 2. 以學生為主體，老師居於輔導之角色，專題製作的主題應與在校所學相關。 3. 透過小組合作模式，學生可藉由分工與討論等方式達成目標，不但能增進表達協調能力，也訓練學生負責任的態度。				

表 11-2-2-8 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	食物與營養		
	英文名稱	food		
師資來源	內聘			
科目屬性	必修 專業科目			
	必修			
	科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目		
學生圖像	終身學習力、技能專業力			
適用科別	餐飲管理科精品文創甜點師專班			
	000022			
	第三學年			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	一、瞭解食物的基本知識。二、瞭解各類食物的特性及營養價值。三、了解各類與健康之間的關係			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)食物學概論		1. 食物學的範圍 2. 食物學與餐飲之間的關係 3. 食物與健康之間的關係	4	
(二)營養素		1. 營養素概論 2. 醣類 3. 蛋白質	8	
(三)營養素		4. 脂質 5. 維生素 6. 礦物質 7. 水	8	
(四)食物的特殊成分		1. 酵素 2. 色素 3. 植物營養素	4	
(五)食物分類		1. 食物的分類 2. 全穀根莖類 3. 乳品類	8	
(六)食物分類		4. 豆類 5. 水產類 6. 肉類	8	
(七)食物分類		7. 蛋類 8. 蔬菜類 9. 水果類 10. 油脂及種子類	8	
(八)其他食品類		1. 嗜好品 2. 加工食品	6	
(九)食物選購與儲存		1. 新鮮食品鑑別與選購 2. 加工食品選購要點 3. 食物儲存的重要性與方法	8	
(十)飲食之安全性		1. 食物中毒 2. 餐飲用具清潔 3. 飲食之安全性政策	6	
(十一)飲食指南及膳食計畫		1. 國人飲食準則 2. 食物代換表 3. 一般膳食設計 4. 菜餚營養分析	4	
合 計			72	
學習評量 (評量方式)	階段報告、期末報告、專題報告書			
教學資源	市售教材、自編教材			
教學注意事項	一、教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學。 2. 以學生為主體，老師居於輔導之角色，專題製作的主題應與在校所學相關。 3. 透過小組合作模式，學生可藉由分工與討論等方式達成目標，不但能增進表達協調能力，也訓練學生負責任的態度。 1. 學習者主動、團隊合作、作中學、問題解決、歷程學習。 二、教學評量 採行多元評量之方式，評量方式為評分內容包含作業、口頭報告、圖說、展板，模型、書面報告、期中考、期末考。實作、討論、口試、筆試等，並著重形成性評量，兼顧認知、技能、情意的評量。			

表 11-2-2-9 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	商務韓語		
	英文名稱	Business Korean		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 專業科目			
	選修			
科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目			
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、問題解決力			
適用科別	資料處理科數位國際商務專班	餐飲管理科精品文創甜點師專班		
	002200	002200		
	第二學年	第二學年		
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 應用韓國政府勞動部主辦的實用、有效且具有現場感的學習方式。 2. 通過每個主題的對話課程，引導學生輕鬆理解各類語法。 3. 理解韓語音標的發音結構原則，並掌握由元音和子音組合產生的發音變化。 4. 利用照片或圖片等視覺資料，學習適應各種情境的語言表達能力。 5. 通過多樣的對話情境，理解獨特的企業文化和韓國文化，並學習使用合宜的語言。 6. 學習外國人在韓國的日常生活和工作場景中最需要的韓語表達能力。 7. 通過在韓國的日常生活中需要的會話，解決韓語語法的困難點。 			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)	內容細項		分配節數	備註
韓語發音的基礎知識與方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 關於韓語音標的說明 2. 元音和子音的結構和關係 3. 根據元音和子音的位置變化的聲音 		9	第一學期
韓語的音韻	<ol style="list-style-type: none"> 1. 基本元音和基本子音的發音方法 2. 雙元音和雙子音的發音方法 3. 來自第三個(最後一個)位置的子音的作用 4. 當雙元音在最後出現時的聲音變化 5. 通過韓語詞彙和閱讀學習韓語發音 6. 韓語發音原則與實際使用之間的差異 7. 透過音樂和音標進行的韓文字母發音方法 		9	第一學期
基本招呼用語及自我介紹	<ol style="list-style-type: none"> 1. 在日常生活中使用的基本語言和問候語 2. 通過自我介紹學習日常會話 3. 通過基本問候了解韓國的禮儀文化 		9	第一學期
商業購物韓語	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習兩種形式的數字 2. 學習與數字相關的名詞 3. 學習購物所需的基本語言能力 		9	第一學期
時間與日期	<ol style="list-style-type: none"> 1. 時間和基本句型 2. 日期(年、月、日)及其應用於會話中 3. 表示數量、金錢、年齡的能力 4. 在日常會話中理解韓國數字 		9	第二學期
交通與居住地	<ol style="list-style-type: none"> 1. 在韓國日常生活中使用交通工具的方法 2. 學習韓國的交通設施 3. 表達居住地和地區位置的能力 4. 表達前往居住地附近知名地點的能力 		9	第二學期
專業商務韓語應用	<ol style="list-style-type: none"> 1. 韓國商務情境介紹 2. 韓國企業文化 3. 溝通能力 		9	第二學期
韓語商務書信練習	<ol style="list-style-type: none"> 1. 通過基本問候和自我介紹，學習書寫韓文 2. 學習表達韓文數字的能力 		5	第二學期
綜合應用與成果展演	成果展演		4	第二學期
合計			72	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、閱讀測驗、口語測驗			
教學資源	由韓國勞動部出版及自編教材			
教學注意事項	<ol style="list-style-type: none"> 1. 考慮學生的學習能力 2. 在授課時利用多媒體和實際練習活動。 3. 在練習之後，進行討論並分析，以提高學生的學習興趣。在這個過程中，學生應時刻關注自己的學習狀況，並提供必要的指導和鼓勵。 			

表 11-2-2-10 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	數位行銷概論		
	英文名稱	Introduction to Digital Marketing		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 專業科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資料處理科數位國際商務專班			
	002200			
	第二學年			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	一.瞭解行銷在商業活動中所佔的地位和重要性。二.分析行銷環境和消費者購買行為。三.瞭解市場區隔與選擇目標市場。四.瞭解產品、價格、推廣通路規劃與決策。五.瞭解各種溝通與推廣策略。六.瞭解各種行業的行銷方式。七.瞭解數位行銷的方法及應用。			
議題融入	資料處理科數位國際商務專班(法治教育 科技教育 資訊教育 多元文化 國際教育)			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
行銷觀念及環境變遷影響		行銷觀念及其演進 行銷環境及其變遷對行銷工作影響	9	第一學期
顧客與市場分析		顧客與市場分析	9	
行銷目標與行銷組合		行銷目標與行銷組合	9	
產品管理及價格管理		產品管理 價格管理	9	
整合行銷傳播策略&品牌資產		傳播策略 品牌資產衡量	9	第二學期
網路行銷概述		網路行銷內涵與使用技術 網頁製作 關鍵字建立與大數據分析	9	
商業設計		商標 商標設計 商標實務	9	
工業設計		商品 商品設計 商品上架	9	
合 計			72	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	市售教材、自編教材			
教學注意事項	教學方法 1.兼顧認知、技能、情意之教學 2.教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3.因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等			

表 11-2-2-11 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	商務日語			
	英文名稱	Business Japanese			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修 專業科目				
	選修				
	科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目			
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、問題解決力、技能專業力				
適用科別	資料處理科數位國際商務專班				
	002200				
	第二學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	(一)能理解日語發音器官的基本知識，並辨別日語音韻、節拍、重音、語調。 (二)能依單元主題從基礎會話中聽取主旨及重點資訊。 (三)能依所聽到的資訊使用基礎日語適切表達及回應。 (四)能透過各種會話場景，認識日本文化，並養成有禮的語言使用方式。 (五)能結合商業專有名詞，應用於商務溝通。				
議題融入	無				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
日語發音的基礎知識與方法		1. 日語發音器官說明 2. 母音與子音 3. 有氣、無氣音；有聲、無聲音		9	第一學期
日語的音韻		1. 清音、濁音、半濁音、撥音 2. 拗音、促音、長音、特殊片假名發音 3. PTK 行的發音 4. 母音無聲化 5. 日語語彙的重音與音調 6. 日語文型的語調 7. 音便、約音、縮音、滑音		9	第一學期
基本招呼用語及自我介紹		1. 基本教室用語與日常生活招呼用語 2. 自我介紹的相關用語 3. 認識日語體式(鄭重體、普通體等)		9	第一學期
商業購物日文		1. 數字 2. 數量詞 3. 購物基本句型		9	第一學期
時間與日期		1. 時間的說法與基本句型 2. 日期的說法(年、月、日)與基本句型 3. 活動開始與結束的句型		9	第二學期
交通與居住地		1. 通學的交通方式 2. 轉乘交通工具的說法 3. 敘述居住區域的特徵與方向 4. 敘述居住區域附近的著名地點		9	第二學期
專業商務日文應用		1. 商業模式 2. 經濟模式 3. 協商		9	第二學期
日文商務書信練習		1. 商務專業日語 2. 商業書信往來日文應用		5	第二學期
綜合應用與成果展演		成果展演		4	第二學期
合計				72	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試				
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材				
教學注意事項	教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學。 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣。 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 教學評量。 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等。				

表 11-2-2-12 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	數位行銷與社群經營		
	英文名稱	Digital marketing and community management		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 專業科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	電競經營科(試辦)電競 選手人才培育專班			
	000020			
	第三學年第一學期			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解主要社群媒體的特性 2. 了解主要社群媒體的傳播效力 3. 培養運用社群媒體行銷的能力 4. 培養社群媒體分析能力 5. 瞭解行銷在商業活動中所佔的地位和重要性 6. 分析行銷環境和消費者購買行為 7. 瞭解市場區隔與選擇目標市場 8. 瞭解產品、價格、推廣通路規劃與決策 9. 瞭解各種溝通與推廣策略 10. 瞭解數位行銷的方法及應用。 			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
自媒體時代		自媒體時代	3	
社群媒體的特性		社群媒體的特性	3	
培養運用社群媒體的能力		培養運用社群媒體的能力 社群媒體的資安威脅	3	
各項社群介紹		Line的特性與應用 Line官方帳號 Facebook 的特性與應用 Youtube Instagram 的特性	3	
社群媒體與行銷4.0		社群媒體 行銷4.0	3	
社群活動背後的大數據		社群活動背後的大數據 社群經營案例解析	3	
社群平台整合應用案例解析		社群平台整合應用案例解析	3	
行銷觀念及環境變遷影響		行銷觀念及其演進 行銷環境及其變遷對行銷工作影響	3	
產品管理及價格管理		產品管理 價格管理	4	
整合行銷傳播策略品牌資產		傳播策略 品牌資產衡量	4	
網路行銷概述		網路行銷內涵與使用技術 網頁製作 關鍵字建立與大數據分析	4	
合 計			36	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	自編教材			
教學注意事項	教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與 鼓勵。 教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等			

表 11-2-2-13 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	產品包裝設計			
	英文名稱	Product Packaging Design			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修 專業科目				
	選修				
	科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目			
學生圖像	人際溝通力、批判思考力、技能專業力				
適用科別	餐飲管理科精品文創甜點師專班				
	220000				
	第一學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	使學生了解包裝設計之基本特性，能具備包裝造型之開發及設計應用能力、包裝設計從業人員之專業態度及瞭解平面設計及印前應用之發展情形				
議題融入	餐飲管理科精品文創甜點師專班（環境教育）				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)產品形式與內涵		(一)產品形式與內涵 1. 潛在產品 2. 附加產品 3. 期望產品 4. 基本產品 5. 核心利益		4	
(二)產品分類		1. 便利品 2. 選購品 3. 特殊品 4. 冷門品		4	
(三)產品組合		1. 高價高品質 2. 低價低品質		4	
(四)品牌		1. 品牌的屬性 2. 品牌的功能 3. 品牌的利益 4. 品牌的個性		8	
(五)包裝		1. 運送包裝 2. 次級包裝 3. 初級包裝		8	
(六)產品設計		1. 基本色彩應用 2. 基礎繪畫 3. 設計素描 4. 產品語意		8	
(七)調查分析		1. 企劃構思 2. 視覺效果 3. 製作執行		8	
(八)小組討論報告		1. 包裝設計與行銷策略 2. 地方性商品調查研究討論報告		8	
(九)設計策略		1. 包裝策略 2. 設計流程 3. 材質 4. 成本分析		8	
(十)消費者行為討論		1. 消費者生活型態與行為模式分析 2. 市場定位 3. 產品定位 4. 品牌定位金三角		8	
(十一)綠色消費		1. 綠色永續消費行為趨勢概念 2. 減法原則，回收再利用		4	
合 計				72	
學習評量 (評量方式)	學習評量 階段報告、期末報告、專題報告書、專題成果展				
教學資源	市售教材、自編教材				
教學注意事項	一.教學方法 1.兼顧認知、技能、情意之教學。 2.以學生為主體，老師居於輔導之角色，專題製作的主題應與在校所學相關。 3.透過小組合作模式，學生可藉由分工與討論等方式達成目標，不但能增進表達協調能力，也訓練學生負責任的態度。 3. 學習者主動、團隊合作、作中學、問題解決、歷程學習。 二.教學評量 採行多元評量之方式，評量方式為評分內容包含作業、口頭報告、圖說、展板，模型、書面報告、期中考、期末考。實作、討論、口試、筆試等，並著重形成性評量，兼顧認知、技能、情意的評量。				

表 11-2-2-14 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	店面經營			
	英文名稱	Marketing Management			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修 專業科目				
	選修				
	科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目			
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、批判思考力、技能專業力				
適用科別	餐飲管理科精品文創甜點師專班				
	220000				
	第一學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	從開店營運的基本要訣、市場評估、店面裝潢、開店管理、會計實務、販賣銷售、開發新產品以及人力資源管理及經營技巧等。				
議題融入	餐飲管理科精品文創甜點師專班(環境教育 生涯規劃)				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
商務經營實務 I		開店營運的基本要訣 1. 市場評估 2. 店面裝潢 3. 開店管理		8	
商務經營實務 II		1. 會計實務 2. 販賣銷售		8	
商務經營實務 III		1. 商品策略與規劃 2. 如何開發新產品		8	
商務經營實務 IV		1. 人力資源管理 2. 商品結構佈局與經營分析		8	
菜單設計		菜單設計應考慮因素-出菜速度與採購成本		8	
人力資源規劃		1. 人員的選聘用留 2. 人員配置規劃 3. 教育訓練		8	
行銷活動規劃		1. 年度行銷活動規劃 2. 促銷活動方案設計		8	
店面管理與空間規劃 I		1. 店鋪裝潢與風格設計 2. 坪數與空間規劃		6	
店面管理與空間規劃 II		1. 內外場動線觀規劃 2. 營造店面氣氛技巧		6	
環境保護		1. 開店使用之材料的選擇 2. 綠色消費之概念		4	
合 計				72	
學習評量 (評量方式)	階段報告、期末報告、專題報告書、專題成果展				
教學資源	市售教材、自編教材				
教學注意事項	一.教學方法 1.兼顧認知、技能、情意之教學。 2.以學生為主體，老師居於輔導之角色，專題製作的主題應與在校所學相關。 3.透過小組合作模式，學生可藉由分工與討論等方式達成目標，不但能增進表達協調能力，也訓練學生負責任的態度。 1. 學習者主動、團隊合作、作中學、問題解決、歷程學習。 二.教學評量 採行多元評量之方式，評量方式為評分內容包含作業、口頭報告、圖說、展板，模型、書面報告、期中考、期末考。實作、討論、口試、筆試等，並著重形成性評量，兼顧認知、技能、情意的評量。				

表 11-2-2-15 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	商業專業英文		
	英文名稱	Business English		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 專業科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、技能專業力			
適用科別	資料處理科數位國際商務專班			
	000020			
	第三學年第一學期			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	1. 培養國際會展人才的英語聽說讀寫的能力 2. 幫助學生處理職場上進階英語任務。 3. 學生能習得進階商業英語書信寫法 4. 提供職場中需要的語言及技巧與知識			
議題融入	資料處理科數位國際商務專班 (多元文化 閱讀素養 國際教育)			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
國際禮儀及貴賓接待常用英文		國際禮儀常用英文片語及句子應用 貴賓接待常用英文片語及句子應用	8	
國際會議展覽活動接待常用英文		國際會議展覽活動接待英文片語及句子應用	8	
商業與管理常用英文		商業與管理衍生關鍵詞彙整理與分析 商業專業專業術語英文	8	
商業英文書信		商務英文書信 備忘錄書寫	8	
綜合練習		英文話劇展演 會展展覽	4	
合 計			36	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材			
教學注意事項	教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等			

表 11-2-2-16 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	廚房規劃與設計		
	英文名稱	Kitchen Planning and Equipment Maintenance		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 專業科目			
	選修			
	科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目		
學生圖像	終身學習力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	餐飲管理科精品文創甜點師專班			
	000020			
	第三學年第一學期			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	使學生瞭解餐飲廚房規劃的重要性與瞭解餐基本餐飲設備維護的基本知識，培養 學生未來規劃創業最基礎的專業知識，為將來有志從事餐飲業的同學開闢一扇發展的窗口。			
議題融入	餐飲管理科精品文創甜點師專班（安全教育 防災教育）			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
緒論 I		1. 課程介紹 2. 廚房規劃設計與餐廳經營關係 3. 廚房種類與功能 4. 生產的特點	4	
緒論 II		1. 廚房作業流程空間規劃 2. 各式廚房格局介紹	4	
廚房基本烹調設備之規劃		進貨驗收區、儲存區、蔬果及魚肉處理區、烹製區(含麵包房及點心房)、供餐及備餐區、回收洗滌區、垃圾儲存區、事務區與員工區	6	
廚房管理		1. 廚房管理的概念 2. 基本職能 3. 房組織架構的設置、人員配置	6	
生產管理		1. 生產的成本控制 2. 品質控制 3. 營養控制與效率管理	6	
衛生與安全管理		1. 餐飲業食品安全管制系統 2. 防止意外、防火、防震、停水、停電之處理 3. 工安案例探討	4	
冷凍冷藏及乾料庫房之規劃		1. 冷凍、冷藏及乾料庫房之規劃 2. 分類用途、管理溫度、使用型態	6	
合 計			36	
學習評量 (評量方式)	實務報告			
教學資源	課本、自編教材			
教學注意事項	1. 教學內容及次序安排，參照教材大綱之內涵，並符合教學目標。 2. 教材內容之難易，應適合學生程度，淺顯易懂，引發學習動機，提升學習意願，並適時給予成績較差的學生補救方法。 3. 教學前應讓學生了解學習目標。			

表 11-2-2-17 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	物聯網概論與應用		
	英文名稱	Internet of Things Introduction and Application		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 專業科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資訊科AIoT機器人產業專班			
	000022			
	第三學年			
建議先修科目	無			
教學目標(教學重點)	一、認識什麼是物聯網及應用。二、各式各廠牌之微控制晶片。三、了解多元聯網方式及技巧。四、應用各式傳感器雲端能力。五、導入人工智慧於物聯網中。			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註	
(一)物聯網機器人基本概念	1. 了解什麼是物聯網本質及精神。 2. 物聯網導入程式教育。 3. 工業4.0與物聯網之間關係。	8	第三學年 第一學期	
(二)ESP8266應用	1. 什麼是ESP266及應用 2. ESP8266物聯網應用入門	8		
(三)乙太網路	1. 什麼是乙太網路 2. ARDUINO乙太網路擴充板上網及使用	8		
(四)WIFI	1. 什麼是WIFI 2. ARDUINO WIFI擴充板應用	6		
(五)雲端控制	1. 什麼是雲端 2. 如何申請雲端網路 3. 雲端智慧型水錶應用	6		
(六)GPS應用	1. 什麼是GPS? 2. ARDUINO GPS擴充板應用	8	第三學年 第二學期	
(七)樹莓派GPIO控制	1. GPIO使用方式 2. NODE.JS程式及序列埠使用及介紹 3. 基本影像辨識介紹	8		
(八)物聯網 專題(一)	1. 天氣感測運用在雲端技術及導入 2. PM2.5雲端技術導入及設計	8		
(九)物聯網專題(二)	1. 製作藍芽手機搖控APP專題開發 2. 影像辨識介紹及使用	6		
(十)物聯網專題(三)	AIoT智慧物聯網專題製作	6		
合計		72		
學習評量(評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材			
教學注意事項	一.教學方法 1.兼顧認知、技能、情意之教學 2.教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3.因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 二.教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等。			

表 11-2-2-18 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	台灣小吃文化			
	英文名稱	Taiwanese snacks			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修 專業科目				
	選修				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	人際溝通力、批判思考力、問題解決力、技能專業力				
適用科別	餐飲管理科精品文創甜點師專班				
	000022				
	第三學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	小吃，是台灣最有特色美食，尤其台灣居民來自大陸各省，並且有許多來自東南亞新住民，更讓台灣小吃豐富多元，臺灣從北到南常見道地小吃。不但可做為餐飲科教學範例，也非常適合學生了解台灣小吃教學，在每道菜除了有獨特做法以外，也能學習烹調的心得，讓學生更容易學會如何呈現色香味俱全的菜色，讓這些小吃不只是家常小吃，做為宴客餐點。				
議題融入	無				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一) 緒論		1. 台灣小吃的發展與文化 2. 各地方小吃的特點		8	
(二) 發展與經營		1. 各地方小吃的型式 2. 經營模式與特色		8	
(三) 特方名產		1. 地方名產的介紹 2. 產品介紹		8	
(四) 地方點心		1. 地方點心的介紹與製作特色 2. 產品介紹		8	
(五) 夜市點心		1. 夜市點心的發展與特色小吃 2. 產品介紹		8	
(六) 街頭小吃		1. 區域小吃口味的差異 2. 北部小吃介紹 3. 東部小吃介紹		8	
(七) 街頭小吃		4. 南部小吃介紹 5. 中部小吃介紹		8	
(八) 小組報告		1. 分組進行地方小吃專題報告(1-4組)		6	
(九) 小組報告		2. 分組進行地方小吃專題報告(5-8組)		6	
(十) 課程討論		1. 各地方小吃的現今的型式 2. 口味的變化與販賣的型態		4	
合 計				72	
學習評量 (評量方式)	階段報告、期末報告、專題報告書、專題成果展				
教學資源	市售教材、自編教材				
教學注意事項	一. 教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學。 2. 以學生為主體，老師居於輔導之角色，專題製作的主題應與在校所學相關。 3. 透過小組合作模式，學生可藉由分工與討論等方式達成目標，不但能增進表達協調能力，也訓練學生負責任的態度。 5. 學習者主動、團隊合作、作中學、問題解決、歷程學習。 二. 教學評量 採行多元評量之方式，評量方式為評分內容包含作業、口頭報告、圖說、看板、模型、書面報告、期中考、期末考。實作、討論、口試、筆試等，並著重形成性評量，兼顧認知、技能、情意的評量。				

表 11-2-2-19 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	人工智慧		
	英文名稱	Artificial Intelligence(AI)		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 專業科目			
	選修			
	科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目		
學生圖像	批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資訊科AIoT機器人產業專班			
	000002			
	第三學年第二學期			
建議先修科目	有，科目：數位邏輯、程式語言、計算機概論、微電腦結構			
教學目標(教學重點)	一、引導學生了解科技趨勢與了解人工智慧發展史。二、引導學生學習人工智慧相關科技，培養人工智慧技術人才。三、符合本校推廣操作型資優之課程與勞動部及科技部技職人才資優培育。			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)何謂人工智慧		1. 何謂人工智慧:專家們的定義 2. 何謂人工智慧:社會的認知 3. 人工智慧與機器人的差別 4. 強人工智慧弱人工智慧	4	
(二)「推論」與「探索」的時代		1. 第一次人工智慧熱潮 2. 「人工智慧」的誕生 3. 河內塔(Hanoi Tower)介紹 4. 機器人的行動規劃 5. 在西洋棋與將棋戰勝人類 6. 窘境在於無法解決現實問題	4	
(三)只要輸入「知識」就會變聰明		1. 第二次人工智慧熱潮 2. 與電腦交談 3. 以專家系統取代專家 4. 何謂表達知識 5. 為求正確技術知識而作本體論研究 6. 重要級本體論與輕量級本體論 7. 機器翻譯的困難之處 8. 符號接地問題 9. 過於前衛的「第五代電腦」	6	
(四)「機械學習」悄悄地在擴大地盤		1. 第三次人工智慧熱潮 2. 資料的增加與機器學習 3. 所謂的「學習」就是「分類」 4. 有老師的學習、沒老師的學習 5. 「分類方式」的種類 6. 「學習」固然花時間，但「預測」只要一瞬間 7. 機器學習時的難題 8. 為何至今未能實現人工智慧	6	
(五)打破寂靜的「深度學習」		1. 第三次人工智慧熱潮(2) 2. 深度學習開啟了新時代 3. 自動編碼器將輸入等同於輸出 4. 手寫文字中的「資訊量」 5. 谷歌(Google)的貓臉辨識 6. 大幅發展的關鍵在於「強固性」 7. 如何提升強固性 8. 回到基本命題	4	
(六)人工智慧會超越人類嗎?		1. 深度學習之後還有什麼 2. 深度學習帶領技術進展 3. 人工智慧不具有本能 4. 電腦有創造能力嗎? 5. 智慧的社會定義 6. 奇點真的會出現嗎? 7. 假如人工智慧征服人類的結果 8. 人工智慧必須造福大眾是主體要件	6	
(七)逐漸轉變的世界		1. 對產業與社會的影響以及戰略 2. 逐漸轉變的事物 3. 對產業造成的漣漪效應 4. 人工智慧的影響慢慢擴增 5. 人工智慧催生的新事業 6. 人工智慧與軍事 7. 「知識轉移」改變了產業結構 8. 人工智慧技術遭獨佔的可怕之處 9. 人才充沛是逆轉的王牌	6	
合計			36	
學習評量(評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材			

教學注意事項	<p>一. 教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。</p> <p>二. 教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等。</p>
--------	--

表 11-2-2-20 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	網路資訊安全		
	英文名稱	Network information security		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 專業科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資料處理科數位國際商務專班			
	110000			
	第一學年			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	一、熟悉網路的類型。 二、瞭解資訊安全維護的各項資訊。 三、增進資訊安全之重要性。			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
資訊安全簡介。		資訊安全簡介 網路安全種類	4	
資訊安全的相關法規與認知。		資訊安全的相關法規 資訊安全的認知與做法	4	
影響資訊安全的因素		資訊安全與人為的關係 資訊安全與天災的關係 資訊安全與設備的關係	4	
資安弱點，認識威脅與漏洞。		資訊安全的弱點 資訊安全的威脅 資訊安全的漏洞	4	
駭客攻擊的手法。		駭客的定義 駭客攻擊前的準備 常見的攻擊方式 實例探討	4	
網路安全檢測作業。		硬體裝置檢測 軟體協定檢測	4	
防範措施。		建立安全防護網 防火牆 入侵偵測系統	4	
如何增進資訊安全。		安裝防毒程式 人員進出管理	4	
實例運用		案例說明 實境運用	4	
合 計			36	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	市售教材、自編教材			
教學注意事項	教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等			

表 11-2-2-21 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	網路資訊安全		
	英文名稱	Network information security		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 專業科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	電競經營科(試辦)電競 選手人才培育專班			
	110000			
	第一學年			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	一、熟悉網路的類型。二、瞭解資訊安全維護的各項資訊。三、增進資訊安全之重要性。			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
資訊安全簡介。		資訊安全簡介 網路安全種類	2	上學期
資訊安全的相關法規與認知。		資訊安全的相關法規 資訊安全的認知與做法	4	
影響資訊安全的因素		資訊安全與人為的關係 資訊安全與天災的關係 資訊安全與設備的關係	4	
資安弱點，認識威脅與漏洞		資訊安全的弱點 資訊安全的威脅 資訊安全的漏洞	4	
駭客攻擊的手法		駭客的定義 駭客攻擊前的準備 常見的攻擊方式 實例探討	4	
網路安全檢測作業		硬體裝置檢測 軟體協定檢測	4	下學期
防範措施		建立安全防護網 防火牆 入侵偵測系統	4	
如何增進資訊安全		安裝防毒程式 人員進出管理	4	
實例運用		案例說明 實境運用	6	
合 計			36	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	市售教材、自編教材			
教學注意事項	教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與 鼓勵。 教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等			

表 11-2-2-22 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	商務日語			
	英文名稱	Business Japanese			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修 專業科目				
	選修				
	科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目			
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、問題解決力、技能專業力				
適用科別	餐飲管理科精品文創甜點師專班				
	002200				
	第二學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	(一)能理解日語發音器官的基本知識，並辨別日語音韻、節拍、重音、語調。 (二)能依單元主題從基礎會話中聽取主旨及重點資訊。 (三)能依所聽到的資訊使用基礎日語適切表達及回應。 (四)能透過各種會話場景，認識日本文化，並養成有禮的語言使用方式。 (五)能結合商業專有名詞，應用於商務溝通。				
議題融入	無				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
日語發音的基礎知識與方法		1. 日語發音器官說明 2. 母音與子音 3. 有氣、無氣音；有聲、無聲音		9	第一學期
日語的音韻		1. 清音、濁音、半濁音、撥音 2. 拗音、促音、長音、特殊片假名發音 3. PTK 行的發音 4. 母音無聲化 5. 日語語彙的重音與音調 6. 日語文型的語調 7. 音便、約音、縮音、滑音		9	第一學期
基本招呼用語及自我介紹		1. 基本教室用語與日常生活招呼用語 2. 自我介紹的相關用語 3. 認識日語體式(鄭重體、普通體等)		9	第一學期
商業購物日文		1. 數字 2. 數量詞 3. 購物基本句型		9	第一學期
時間與日期		1. 時間的說法與基本句型 2. 日期的說法(年、月、日)與基本句型 3. 活動開始與結束的句型		9	第二學期
交通與居住地		1. 通學的交通方式 2. 轉乘交通工具的說法 3. 敘述居住區域的特徵與方向 4. 敘述居住區域附近的著名地點		9	第二學期
專業商務日文應用		1. 商業模式 2. 經濟模式 3. 協商		9	第二學期
日文商務書信練習		1. 商務專業日語 2. 商業書信往來日文應用		5	第二學期
綜合應用與成果展演		成果展演		4	第二學期
合計				72	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試				
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材				
教學注意事項	教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學。 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣。 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等。				

表 11-2-2-23 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	機器人專題研究		
	英文名稱	Robotics research		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 專業科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資訊科AIoT機器人產業專班			
	003000			
	第二學年第一學期			
建議先修科目	無			
教學目標(教學重點)	一、認識基本感測器輸出應用。二、了解數位及類比信號之轉換。三、了解機械結構控制技巧要求。四、操作各式馬達介面行動能力。五、導入人工智慧介面於機器人。			
議題融入	資訊科AIoT機器人產業專班(環境教育 科技教育 資訊教育 能源教育 安全教育 多元文化 戶外教育 國際教育)			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一) 機器人基本概念		1. 機器人基本概念 2. 機器人應用分類 3. 機器人技術簡介	6	第二學年 第一學期
(二) 機電系統		1. 驅動機構 2. 機械結構 3. 伺服馬達 4. 電池電力 5. 齒輪比介紹	6	
(三) 感測器		1. 紅外線介紹 2. 超音波介紹 3. 陣列式超音波 4. 光二極體 5. 蜂鳴器	6	
(四) 控制器		1. 各式MCU微控制晶片 2. 搖桿 3. 驅動器控制	6	
(五) 圖塊程式		1. 基礎流程圖介紹 2. 圖塊介面使用 3. 路徑規劃	6	
(六) 機器人設計		1. 輪型機器人設計及製作	6	
(七) 材料介紹		1. 金屬型積木成型 2. 壓克力積木成型 3. 3D PLA材料成型 4. 雷射彫刻成型	6	
(八) 無線通訊-1		1. 2.1G 2. RF433 3. RFID 4. ZIGBEE	3	
(九) 無線通訊-2		1. ZIGBEE 2. NCF 3. WIFI ESP8266 4. BLUETOOTH	3	
(十) 影像聲音-1		1. 語音輸入 2. 基本語音辨識介紹	3	
(十一) 影像聲音-2		1. 基本影像辨識介紹 2. 色塊使用	3	
合 計			54	
學習評量(評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材			
教學注意事項	一、教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 二、教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等。			

表 11-2-2-24 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	工業資訊安全		
	英文名稱	Industrial Safety and Health Network information security		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 專業科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資訊科AIoT機器人產業專班			
	000020			
	第三學年第一學期			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	一、引導學生了解科技趨勢與了解人工智慧發展史。 二、引導學生學習人工智慧相關科技，培養人工智慧技術人才。 三、符合本校推廣操作型資優之課程與勞動部及科技部技職人才資優培育。			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)資訊社會的挑戰		1. 科技與倫理關係的交互作用 2. 資訊世界的新問題 3. 資訊犯罪的特性 4. 網路社會的失序與資訊犯罪的防範困境	4	
(二)中西倫理與法律概說		1. 中國社會的法律理念與道德思維 2. 我國當前法律的努力議題與方向	4	
(三)資訊倫理		1. 資訊教育對個人行為決策的影響 2. 資訊社會下企業決策者之資訊倫理 3. 資訊社會下資訊倫理的衝突	4	
(四)建立安全的資訊社會		1. 資訊安全的建立之一:科技 2. 資訊安全社會的建立之二:資訊倫理的建立	6	
(五)資訊社會的法制架構		1. 資訊法律制度的基本架構 2. 資訊法律的研究架構	2	
(六)刑事法案例解析		1. 網路詐欺 2. 網路賭博 3. 妨礙秘密 4. 收受贓物罪	2	
(七)網路使用的干擾行為		1. 隱私權侵犯 2. 個人資料保護 3. 資料與搜索的法律問題	4	
(八)與金融有關之案例分析		1. 網路銀行與網路洗錢 2. 電子商務問題 3. 網路購物與消費者保護 4. 網路交易	4	
(九)網際網路與著作權法		1. 電腦程式創作 2. 著作權爭議的特殊解決機制 3. ISP的法律責任	4	
(十)網路時代的專利法		1. 專利資訊檢索 2. 商業方法專利 3. 如何利用網路申請專利	2	
合 計			36	
學習評量 (評量方式)	工業安全與相關科技搜尋暨專題簡報			
教學資源	教用書，補充教材，網路資源			
教學注意事項	一.教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學。 2. 引導學生學習如何蒐集相關資料，了解工業安全與相關科技課程。 3. 培養學生製作簡報能力，訓練報告分享能力。 二.教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、分享、口試等，並著重形成性評量，兼顧認知、技能、情意的評量。			

(三) 實習科目

表 11-2-3-1 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	中式點心			
	英文名稱	Chinese snacks			
師資來源	內聘				
科目屬性	必修 實習科目				
	必修				
	科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目			
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、技能專業力				
適用科別	餐飲管理科精品文創甜點師專班				
	000033				
	第三學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	(1)了解中式點心的演進與發展 (2)認識中式點心常用的材料與設備 (3)學習並製作各式中式點心				
議題融入	無				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
基本介紹		中式麵食起源與介紹		9	
原料介紹		各式麵粉特性與用途		9	
燒餅類麵食類(一)		1. 糖鼓燒餅 2. 蔥燒餅 3. 鹹味燒餅		9	
發粉麵食類(一)		1. 菜包 2. 肉包 3. 饅頭		9	
水調和冷麵食類(一)		1. 水餃 2. 麵條 3. 油麵		9	
水調和燙麵食類(一)		1. 蒸餃 2. 小籠湯包 3. 燒賣		9	
酥油皮麵食(一)		1. 老婆餅 2. 椰蓉酥 3. 咖哩餃		9	
燒餅類麵食類(二)		1. 甜燒餅 2. 包餡燒餅 3. 蘿蔔絲酥餅		9	
發粉麵食類(二)		1. 雙胞胎 2. 加味饅頭 3. 夾心鹹蛋糕		9	
水調和冷麵食類(二)		1. 餛飩 2. 鍋貼 3. 五行蔬菜麵條		9	
水調和燙麵食類(二)		1. 蔥油餅 2. 水煎包 3. 韭菜盒子		9	
酥油皮麵食(二)		1. 太陽餅 2. 白豆沙月餅 3. 油皮蛋塔		9	
合 計				108	
學習評量 (評量方式)	階段報告、期末報告、專題報告書、專題成果展				
教學資源	市售教材、自編教材				
教學注意事項	1. 兼顧認知、技能、情意之教學。 2. 以學生為主體，老師居於輔導之角色，專題製作的主题應與在校所學相關。 3. 透過小組合作模式，學生可藉由分工與討論等方式達成目標，不但能增進表達協調能力，也訓練學生負責任的態度。				

表 11-2-3-2 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	微電腦週邊電路實習		
	英文名稱	Microcomputer peripheral circuits internship		
師資來源	內聘			
科目屬性	必修 實習科目			
	必修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資訊科AIoT機器人產業專班			
	000002			
	第三學年第二學期			
建議先修科目	無			
教學目標(教學重點)	一、認識電腦系統與週邊電路間之關係。 二、熟悉各種週邊電路之功能與實作。 三、培養蒐集及運用相關資訊的能力。			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
第1章 微電腦系統概論		1-1 微電腦系統單元 1-2 微電腦系統架構 1-3 微控制器(單晶片微電腦) 1-4 類比與數位訊號介面	2	
第2章 認識Arduino		2-1 淺談Arduino 2-2 Arduino 系列控制板介紹 2-3 Arduino 系統架構 2-4 Arduino 接腳	2	
第3章 軟體：整合開發環境說明與程式介紹		3-1 整合開發環境Arduino IDE 3-2 Arduino的程式介紹與基本指令 3-3 輸出入指令 3-4 數學算術及運算指令	2	
第4章 學習工具		4-1 圖控程式 4-2 Arduino線上電路與程式模擬軟體 4-3 串列通訊	2	
第5章 發光二極體LED的控制		5-1 功能簡介：LED閃滅 5-2 電路說明 5-3 程式設計 5-4 實驗成果 5-5 延伸應用與練習	2	
第6章 按鈕開關輸入控制		6-1 功能簡介：按鈕開關控制LED 6-2 電路說明 6-3 程式設計 6-4 實驗成果 6-5 延伸應用與練習	2	
第7章 千變萬化的LED流水燈控制		7-1 功能簡介：跑馬燈 7-2 電路說明 7-3 程式設計 7-4 實驗成果 7-5 延伸應用與練習 7-6 串列全彩LED	2	
第8章 七段顯示器		8-1 功能簡介 8-2 電路說明 8-3 程式設計 8-4 實驗成果 8-5 延伸應用與練習	2	
第9章 蜂鳴器		9-1 功能簡介 9-2 電路說明 9-3 程式設計 9-4 實驗成果 9-5 延伸應用與練習 9-6 鍵盤(Keypad)的應用—電子琴	2	
第10章 LED點矩陣顯示+G-Sensor		10-1 相關知識 10-2 點矩陣顯示表情符號 10-3 使用計時中斷的顯示 10-4 G-SENSOR 體感控制器~水平儀	2	
第11章 CdS亮度感測：伺服馬達的遮陽板控制		11-1 功能簡介 11-2 電路說明 11-3 程式設計 11-4 實驗成果 11-5 延伸應用與練習 11-6 二顆伺服機的雲台方向控制	4	
第12章 溫度感測：LCD溫度顯示與警報器		12-1 功能簡介 12-2 電路說明	4	

	12-3 程式設計 12-4 延伸應用與練習		
第13章 距離感測：超音波 紅外線	13-1 功能簡介 13-2 電路說明 13-3 程式設計 13-4 實驗成果 13-5 延伸應用與練習	4	
第14章 Arduino互動技術	14-1 中斷結構 14-2 Arduino接收電腦訊號的互動(VB) 14-3 電腦接收Arduino訊號的互動(VB)	4	
合 計		36	
學習評量 (評量方式)	1. 本科目為電腦實習科目，以電腦實作為主；除教科書外，善用各種實務範例講解，以加強學習效果。2. 每次教學以示範、觀摩、操作、評量為原則實施。3. 採每次實習後即驗收實習成果之方式，以確實達到每位學生均能適當操作微電腦軟、硬體裝置，完成每次實習的目標。4. 應要求學生於每次實習後繳交該次實習之實習報告。實習報告之內容應包括 相關知識、實習步驟以及實驗結果及分析討論。5. 可於期中或期末實施實習操作測驗，以評量學生學習成效並作為教學改進的參考。6. 為使學生充分了解原理，宜多使用教具、示教板、投影片、多媒體或網路教材 資源庫支援教學。		
教學資源	一、由任課老師自編教材或慎選出版書籍。		
教學注意事項	一、教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學。2. 教學時儘量利用多媒體，並安排實際示範活動，示範後進行討論 分析，以提高學生學習興趣。3. 課程進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。4. 應安排學生分組實作練習活動，提升學生實務能力。二、教學評量 採行多元評量之方式，評量方法可包括觀察、實作、討論、口試、筆試等，並著重形成性評量，兼顧認知、技能、情意的評量。		

表 11-2-3-3 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	經濟實務			
	英文名稱	economic practice			
師資來源	內聘				
科目屬性	必修 實習科目				
	必修				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	批判思考力、問題解決力、技能專業力				
適用科別	電競經營科(試辦)電競 選手人才培育專班				
	000022				
	第三學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	一、引導學生瞭解經濟理論與相關辭彙在現實案例中所代表的意義及其影響。二、引導學生運用經濟知識思考及解決問題之能力。三、建立學生正確經濟觀念，並具理解、應用、辨別、思考、批判及綜合分析之能力。				
議題融入	無				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)經濟問題的產生		1. 稀少性的概念。2. 生產可能曲線意義。3. 效率達成。4. 經濟成長與經濟發展的差異。5. 經濟成長的測定。6. 各國經濟發展程度之分類。7. 經濟成長與自然生態。8. 生態保育之重要性。9. 環境污染與地球暖化。10. 案例分組報告。		4	第一學期
(二)供給與需求		1. 需求彈性的種類。2. 供給彈性的種類。3. 一隻看不見的手。4. 剪刀式價值論。5. 價格管制。6. 供需變動對價格的影響。7. 案例分組報告。		4	
(三)消費者行為		1. 滿足程度。2. 邊際效用遞減法則。3. 價值與價格的矛盾。4. 邊際效用均等法則。5. 消費者剩餘。6. 恩格爾係數。7. 恩格爾法則。8. 消費者保護運動。9. 案例分組報告。		4	
(四)生產者行為		1. 生產者剩餘。2. 報酬三階段。3. 生產三階段。4. 報酬遞減法則。5. 案例分組報告		4	
(五)生產者成本		1. 成本計算。2. 利潤計算。3. 固定成本。4. 變動成本。5. 邊際成本。6. 規模報酬遞增、遞減與固定。7. 外部經濟與外部不經濟。8. 案例分組報告。		4	
(六)市場結構與廠商收益		1. 完全競爭市場的特徵與收益。2. 完全獨占市場的特徵與收益。3. 獨占性競爭市場的特徵與收益。4. 寡占市場的特徵與收益。5. 案例分組報告。		6	
(七)完全競爭市場與廠商		1. 均衡產量的決定。2. 廠商短期供給曲線推導。3. 長期均衡的調整過程。4. 長期均衡的條件。5. 案例分組報告。		6	
(八)完全獨占市場與廠商		1. 均衡產量的決定。2. 完全差別訂價法。3. 階段訂價法。4. 需求彈性訂價法。5. 完全競爭與獨占之比較。6. 案例分組報告		4	
(九)不完全競爭市場與廠商		1. 獨占性競爭廠商均衡產量的決定。2. 寡占廠商均衡產量的決定。3. 拗折需求曲線。4. 公平交易法。5. 案例分組報告		4	第二學期
(十)分配理論		1. 所得不均度的測量。2. 洛倫士曲線(Lorenz curve)。3. 基尼係數(Gini's coefficient)。4. 最高與最低所得差距的倍數。5. 所得分配與社會福利。6. 生產要素的邊際生產力理論。7. 邊際生產力均等法則。8. 案例分組報告		4	
(十一)生產要素(一)		1. 勞動力與勞動生產力。2. 勞動的供給與需求。3. 工資的種類。4. 工資之決定。5. 工資的差異與工會的影響。6. 台灣勞動市場的現況。7. 地租的決定。8. 地價的計算。9. 案例分組報告。		4	
(十二)生產要素(二)		1. 利息的意義。2. 利率決定方式。3. 利率之功能。4. 利率現況。5. 利潤的發生。6. 利潤的功能。7. 案例分組報告。		4	
(十三)國民所得		1. 國民所得 GDP 與 GNP。2. 國民所得的衡量方法。3. 國民所得會計帳。4. 國民所得的應用與限制。5. 台灣國民所得變動現況。6. 所得的組成分配。7. 經濟福利概念與社會福利指標。8. 案例分組報告		4	
(十四)凱因斯模型		1. 經濟大蕭條歷史案例探討。2. 有效需求理論。3. 消費、儲蓄與投資。4. 簡單的凱因斯模型。5. 總需求等於總供給分析法。6. 投資等於儲蓄決定法。7. 均衡所得決定式。8. 乘數原理與加速原理。9. 膨脹缺口、緊縮缺口。10. 節儉的矛盾。11. 在台灣政府應用凱因斯理論的案例探討		4	

(十五)貨幣與金融	1. 貨幣的演進與的功能。2. 貨幣的供需。3. 貨幣市場的均衡。4. 物價與幣值之關係。5. 貨幣數量學說。6. 銀行與貨幣創造。7. 存款準備率。8. 中央銀行與貨幣政策。9. 台灣的金融市場。10. 案例分組報告。	6	
(十六)政府職能	1. 政府的經濟角色。2. 公共財案例。3. 政府的稅收與支出。4. 政府經濟政策：財政政策。5. 政府的經濟參與：公營企業。6. 代理關係。7. 案例分組報告。	6	
合 計		72	
學習評量 (評量方式)	筆試及專題報告		
教學資源	自編教材		
教學注意事項	1. 教材編選：(1)教材內容之難易，應適合學生程度，避免陳義過高，影響學習興趣。(2)編寫教材時，宜多注意當前的經濟環境，避免陳舊的資料。(3)教材需不斷更新，與當前的經濟環境發展具一致性。(4)教材內容應參考全球經濟案例，與實務配合，使學生能學以致用。2. 教學方法：(1)教師應兼顧認知、技能、情意方面之教學。(2)教材內容及次序安排，教師選用經濟案例教學及學生作業亦可交替實施，並符合教學目標。(3)注重實例學習，使學生能從個案中學習，培養實務分析能力、國際視野及正確的職業道德觀。(4)配合課程進度，教師宜著重學生口頭報告，以提升學生表達能力，並加強理論與實務之結合。		

表 11-2-3-4 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	微處理機實習		
	英文名稱	Microprocessors Internship		
師資來源	內聘			
科目屬性	必修 實習科目			
	必修			
	科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目		
學生圖像	批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資訊科AIoT機器人產業專班			
	000002			
	第三學年第二學期			
建議先修科目	有，科目：數位邏輯設計			
教學目標 (教學重點)	(一)認識微處理機之發展背景。 (二)了解微處理機之內部結構與軟體執行流程。 (三)了解微電腦之週邊裝置與其資料傳輸方法及原理。 (四)具備微處理機應用之能力。 (五)養成對微處理機及微電腦學習之興趣。 (六)能養成合作學習，以建立人際關係與團隊合作的素養。			
議題融入	無			
教學內容				
	主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
	(一)工場安全衛生及微處理機應用	1. 實習工場設施介紹 2. 工業安全及衛生 3. 消防安全 4. 微處理機應用	3	
	(二)硬體結構	1. 微處理機之認識 2. 基本內、外部結構 3. 實習儀器操作及展示	6	
	(三)程式發展過程	1. 高階程式開發流程 2. 程式編輯、編譯及連結 3. 模擬及除錯實習 4. 燒錄實習	6	
	(四) 資料串 / 並列 傳輸	1. 資料輸入 / 輸出 方法 2. 資料串列傳輸原理 3. 資料串列傳輸標準介面 4. 通用序列匯流排 (US B) 介面原理 5. 資料並列傳輸原理 6. 並列顯示介面晶片介紹	6	
	(五) 中斷	1. 中斷介紹 2. 中斷控制原理及優先次序 3. 中斷式資料傳輸原理 4. 常用中斷控制器晶片介紹	6	
	(六) 記憶體資料存取	1. 資料存取之種類及原理 2. 半導體記憶體資料存取之基本原理 3. 大容量資料儲存裝置取之基本原理 4. 直接記憶體存取 (DMA DMA) 之基本原理 5. 常用直接記憶體存取 (DMA DMA) 控制晶片介紹	6	
	(七) 微處理機應用	1. 多核心微處理機介紹 2. 多核心微處理機應用實例	3	
	合 計		36	
學習評量 (評量方式)	採行多元評量之方式，評量方法可包括觀察、實作、討論、口試、筆試等，並著重形成性評量，兼顧認知、技能、情意的評量。			
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材。			
教學注意事項	一. 教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學。 2. 教學時儘量利用多媒體，並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣。 3. 課程進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 4. 應安排學生分組實作練習活動，提升學生實務能力。 二. 教學評量 採行多元評量之方式，評量方法可包括觀察、實作、討論、口試、筆試等，並著重形成性評量，兼顧認知、技能、情意的評量。			

表 11-2-3-5 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	電競戰術研討		
	英文名稱	E-Sports Strategy Seminar		
師資來源	內聘			
科目屬性	必修 實習科目			
	必修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、批判思考力、問題解決力			
適用科別	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班			
	002200			
	第二學年			
建議先修科目	無			
教學目標(教學重點)	一.能熟悉戰術發展與運作。 二.能夠熟練的使用戰術。 三.能正確且熟練將戰術應用於比賽。			
議題融入	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班(科技教育 資訊教育 生涯規劃 多元文化 閱讀素養 國際教育)			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
電競戰術介紹		專有名詞介紹 戰術類型	6	
影片分析及戰報探討		經典賽事分析 戰報探討	8	
數據分析操作		數據分析 數據工具介紹	8	
戰術發展方式		針對腳色分析 針對賽事發展分析 針對隊伍型態發展分析	8	
實戰演練		實戰演練	6	
隊伍選手選材機制		選手類型 隊伍組成	0	
單兵作戰精進		基本技法操作 兵線推進	9	
數據蒐集及情報蒐集		數據收集方式 情報蒐集分析	9	
各類型戰術		運動類 卡牌類 射擊類	9	
實戰操作		實戰操作	9	
合 計			72	
學習評量(評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	自編教材			
教學注意事項	教學方法 1.兼顧認知、技能、情意之教學 2.教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3.因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與 鼓勵。教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等			

表 11-2-3-6 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	E化會計實務		
	英文名稱	e-Accounting Practice		
師資來源	內聘			
科目屬性	必修 實習科目			
	必修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	終身學習力、批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資料處理科數位國際商務專班			
	000033			
	第三學年			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	1. 瞭解企業流程管理資訊化及會計資訊系統之觀念，並體會其在組織中的價值及重要性。 2. 學習會計總帳及進銷存之流程架構，並應用電腦套裝軟體進行帳務的處理。 3. 熟悉電腦化會計帳務處理，培養學生未來就業之競爭力。 4. 培養取得電腦會計檢定合格證照的學習精神。			
議題融入	資料處理科數位國際商務專班 (法治教育 科技教育 資訊教育)			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
電腦化會計總帳作業系統簡介		電腦化會計總帳作業系統簡介。 系統需求及安裝說明。	9	
會計軟體各項功能介紹。		會計軟體各項功能介紹 會計軟體基本操作解說、示範及練習。	9	
會計資料的輸入及軟體使用		(1)起始作業各項資料的設定。 (2)平時作業之處理。 (3)進銷存會計處理。 (4)客戶資料管理。	9	
會計科目		應收款項、呆帳 應收帳款融資、應收票據貼現 存貨盤存制度及評價 存貨估計方法	9	
建造合約之會計處理		建造合約之會計處理 不動產、廠房及設備取得方式及成本衡量 不動產、廠房及設備認列後衡量 不動產、廠房及設備之處分	9	
無形資產、資產減損		無形資產 資產減損 投資性不動產	9	
債券		流動負債、負債準備 應付公司債、可轉換公司債	9	
e化股份調整		合夥會計 公司會計、股利 庫藏股、權益變動表 每股帳面金額、每股盈餘、股份基礎給付	9	
現金流量表		現金流量表--間接法 現金流量表--直接法 財務報表分析、會計基礎轉換、調整與錯誤更正	9	
天馬座系統操作說明		基本系統介紹 系統日期調整 會計科目調整 記帳使用	9	
業界系統介紹		pos系統及內部系統連結 數位金融平台介紹 數位交易系統協定	9	
模擬商會會計系統		成果展演	9	
合 計			108	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材			
教學注意事項	教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體，並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等			

表 11-2-3-7 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	專題實作		
	英文名稱	Project Study		
師資來源	內聘			
科目屬性	必修 實習科目			
	必修			
	科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目		
學生圖像	人際溝通力、問題解決力			
適用科別	資料處理科數位國際商務專班			
	000022			
	第三學年			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	一、 培養專題製作之方法、程序、技術與管理能力。 二、 涵養職場環境的工作態度、人際關係處理能力。 三、 熟練系統發展的設計要領，應用適切的開發工具提升系統的易用性。 四、 組織焦點團體蒐集回饋，提高製作的可用性。			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
專題製作介紹		專題的定義 製作專題的目的 專題製作分類	9	上學期
專題製作前置作業		問題制定 分組工作 主題制定	9	
專題整體規劃		摘要製作 研究目的及步驟 發展計劃書	9	
前言的發展		研究背景及動機 研究目的 研究方法 研究範圍 研究步驟圖	9	
文獻探討		資料蒐集 文獻資料類型 文獻發展過程 引用資料	9	下學期
研究方法進行		研究工具 資料衡量尺度 抽樣方法	9	
資料處理與分析		統計學概念 常用的分析工具	9	
結論		結論撰寫 綜合發表	9	
合 計			72	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材			
教學注意事項	教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等			

表 11-2-3-8 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	專題實作			
	英文名稱	Monograph			
師資來源	內聘				
科目屬性	必修 實習科目				
	必修				
	科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目			
學生圖像	批判思考力、問題解決力、技能專業力				
適用科別	資訊科AIoT機器人產業 專班				
	000022				
	第三學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	1. 採用PBL的學習方式，讓學生在學習過程中，培養溝通、管理、創造等技巧。 2. 透過本課程來提升學生解決問題的能力。 3. 讓學生學會整合知識，並透過團隊合作方式進行學習。				
議題融入	無				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一) 專題製作流程介紹		1. 專題製作流程。 2. 主題選定予計劃書擬定。		9	
(二) 專題製作歷程與報告		1. 專題製作歷程與報告成果呈現。 2. 專題評量與發表。		9	
(三) 專題製作的流程		1. 準備階段。 2. 實施階段。 3. 呈現階段。 4. 評量方式。 5. 進階		9	
(四) 專題分組-1		1. 同組成員應依據專長與特質互補，選出組長作為協調人，並找到適合的指導老師。		9	
(五) 專題分組-2		1. 分組找到共同認真負責的人。		9	
(六) 專題分組-3		1. 1. 選擇適合的主題，符合小組的共識。		9	
(七) 資料蒐集		1. 資料蒐集有助於專題設計的內容與方向。 2. 資料來源要標示清楚，並找過濾出重點。 3. 補足資料收集的不足部份。		9	
(八) 其他規定		1. 各小組每周均至少應與指導老師討論一次以。 2. 與指導老師討論內容或建議，應隨時筆記。各組請準備一本筆記本。(期末收回檢察) 3. 每周均有規定進度，請隨時拍照記錄成果。可攜帶數位相機，但禁止亂拍或使用手機。 4. 相關草圖、圖說應使用A3紙張繪製，請各組自行準備，並設計繪製封面(A3大小，列入一次作業成績)		9	
合計				72	
學習評量 (評量方式)	採行多元評量之方式，評量方法可包括觀察、實作、討論、口試、筆試等，並著重形成性評量，兼顧認知、技能、情意的評量。				
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材。				
教學注意事項	1. 兼顧認知、技能、情意之教學。 2. 教學時儘量利用多媒體，並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣。 3. 課程進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 4. 應安排學生分組實作練習活動，提升學生實務能力。				

表 11-2-3-9 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	專題實作			
	英文名稱	Project Study			
師資來源	內聘				
科目屬性	必修 實習科目				
	必修				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	人際溝通力、批判思考力、問題解決力、技能專業力				
適用科別	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班				
	000022				
	第三學年				
建議先修科目	無				
教學目標(教學重點)	一、培養專題製作之方法、程序、技術與管理能力。二、涵養職場環境的工作態度、人際關係處理能力。三、熟練系統發展的設計要領，應用適切的開發工具提升系統的易用性。四、組織焦點團體蒐集回饋，提高製作的可用性				
議題融入	無				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
專題製作介紹		專題的定義 製作專題的目的 專題製作分類		9	第一學期
專題製作前置作業		問題制定 分組工作 主題制定		9	
專題整體規劃		摘要製作 研究目的及步驟 發展計劃書		9	
前言的發展		研究背景及動機 研究目的 研究方法 研究範圍 研究步驟圖		9	
文獻探討		資料蒐集 文獻資料類型 文獻發展過程 引用資料		9	第二學期
研究方法進行		研究工具 資料衡量尺度 抽樣方法		9	
資料處理與分析		統計學概念 常用的分析工具		9	
結論		結論撰寫 綜合發表		9	
合 計				72	
學習評量(評量方式)	觀察、討論、口試、筆試				
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材				
教學注意事項	教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體，並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等				

表 11-2-3-10 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	專題實作		
	英文名稱	Thematic implementation Creative flower in jelly		
師資來源	內聘			
科目屬性	必修 實習科目			
	必修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	餐飲管理科精品文創甜點師專班			
	000022			
	第三學年			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	瞭解如何善用食物原形結合藝術創意，引導學生學習設計並應用生活美學識讀和相關技法，發展生活美學不同階層之知能，融合專業能力並應用。			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)美學辨識		1. 花卉個別造形、質感觀察 2. 圖像表現技巧	2	
(二)果凍種類		1. 果凍粉各相異特質說明 2. 彩繪果凍製作	4	
(三)食材原形		1. 食材染料認識 2. 染料製備方法 3. 染料分為:彩虹七色	4	
(四)繪圖製作		1. 彩繪製作說明 2. 觀察花卉造型，並實際操作彩繪	8	
(五)繪圖製作		3. 透明與不透明彩繪，線條與有機造形討論 4. 實際操作彩繪	8	
(六)繪圖製作		5. 圖像創意發想 6. 學習如何構圖及排列 7. 實際操作	8	
(七)食物美學		1. 引導學生發揮創意，果凍不只是果凍 2. 創意發現，中看且中吃	8	
(八)創意創新		1. 引導學生思考，觀察市場需求 2. 引導學生思考，觀察客人愛好 3. 設計不一樣的菜單並實際操作	8	
(九)器皿變化		1. 使用飲調器皿彩繪 2. 引導學生調配適當的飲品，創造不一樣的視覺及味覺效果	6	
(十)海洋世界		1. 觀察生物造形結構及顏色配置 2. 運用果凍分層製作海洋生物	8	
(十一)果凍世界		動植物空間場景之構圖與彩繪表現	8	
合 計			72	
學習評量 (評量方式)	1. 階段報告、期末報告、專題報告書、專題成果展			
教學資源	市售教材、自編教材			
教學注意事項	<p>一.教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學。 2. 以學生為主體，老師居於輔導之角色，專題製作的主題應與在校所學相關。 3. 透過小組合作模式，學生可藉由分工與討論等方式達成目標，不但能增進表達協調能力，也訓練學生負責任的態度。 10. 學習者主動、團隊合作、作中學、問題解決、歷程學習。</p> <p>二.教學評量 3. 採行多元評量之方式，評量方式為評分內容包含作業、口頭報告、圖說、裱板、模型、書面報告、期中考、期末考。實作、討論、口試、筆試等，並著重形成性評量，兼顧認知、技能、情意的評量。</p>			

表 11-2-3-11 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	電競技法實習		
	英文名稱	Esports technology practice		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、技能專業力			
適用科別	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班			
	000033			
	第三學年			
建議先修科目	無			
教學目標(教學重點)	一.熟練技巧的方式與認知。二.能認識技法的邏輯能力。三.理解技法、使用、邏輯、判斷、判斷的概念。			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
電競技法戰術演練與分析		電競技法戰術演練 戰術分析 數據分析	9	第一學期
電競技法進階設定、操作		電競技法進階設定 技法進階操作	9	
團隊操作及溝通1		進階團隊戰法	9	
團隊操作及溝通2		進階口語溝通 戰術跑動演練	9	
電競後勤操作		戰術分析 選手心理素質訓練	9	
分組演練		分組演練	9	
遊戲改版介紹		遊戲改版 腳色對應	9	
裝備及符文討論		裝備類別 符文類別	9	
遊戲前中後期探討		前期操作原則 中期操作 後期收尾操作	9	
團隊訊息傳達		戰略遊戲類型 運動類型	9	
各遊戲語音介紹		各類型語音介紹	9	
競賽及團隊操作		競賽及團隊操作	9	
合 計			108	
學習評量(評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	自編教材			
教學注意事項	1.兼顧認知、技能、情意之教學 2.教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3.因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。			

表 11-2-3-12 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	咖啡實務		
	英文名稱	coffee culture		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、技能專業力			
適用科別	餐飲管理科精品文創甜點師專班			
	002200			
	第二學年			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	認識咖啡的起源與種類，學習咖啡沖泡，並了解咖啡文化與藝術。			
議題融入	無			
教學內容				
	主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(一) 咖啡的歷史		咖啡在短短幾百年間傳遍世界各地，更從一開始的飲品搖身變成商品。 1. 早期發現 2. 殖民散播 3. 產區(中南美洲圈、東南亞圈、阿拉伯非洲圈)	4	
(二) 咖啡品種及變種		1. 原始品種(阿拉比卡、羅姆斯達、利比利卡) 2. 單品咖啡(藍山、曼特寧、摩卡、巴西…)	4	
(三) 咖啡的製作過程		1. 咖啡豆認識(外果皮、果肉、內果皮、羊皮層、銀皮、種子) 2. 栽種 3. 採收 4. 精製(水洗法/日曬法) 5. 烘焙(淺烘焙、肉桂色烘焙、中度烘焙、強烘焙、城市烘焙、市區烘焙、法式烘焙、義式烘焙) 6. 調配 7. 研磨 8. 沖泡	8	
(四) 咖啡調製與品飲		1. 各式沖泡法認識(義式咖啡機、法式濾壓壺、濾紙手沖、虹吸式、摩卡壺、冰滴…)	8	
(五) 咖啡調製與品飲		1. 經典咖啡調製(卡布奇諾、拿鐵咖啡、摩卡咖啡、焦糖瑪奇朵)	8	
(六) 花式咖啡		咖啡裝飾、各式拉花	8	
(七) 進階花式咖啡		咖啡裝飾、平面拉花、立體拉花	8	
(八) 咖啡聞香		咖啡36聞香辨識，了解不同條件下的咖啡，擁有不一樣的香氣	8	
(九) 咖啡品嚐		咖啡品嚐順序流程	8	
(十) 咖啡烘豆技巧		烘豆技巧及時間掌控	8	
合計			72	
學習評量 (評量方式)	階段報告、期末報告、專題報告書、專題成果展			
教學資源	市售教材、自編教材			
教學注意事項	一. 教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學。 2. 以學生為主體，老師居於輔導之角色，專題製作的主題應與在校所學相關。 3. 透過小組合作模式，學生可藉由分工與討論等方式達成目標，不但能增進表達協調能力，也訓練學生負責任的態度。 1. 學習者主動、團隊合作、作中學、問題解決、歷程學習。 二. 教學評量 採用多元評量之方式，評量方式為評分內容包含作業、口頭報告、圖說、展板、模型、書面報告、期中考、期末考。實作、討論、口試、筆試等，並著重形成性評量，兼顧認知、技能、情意的評量。			

表 11-2-3-13 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	互動網頁設計		
	英文名稱	Interactive Web Design		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資料處理科數位國際商務專班			
	002200			
	第二學年			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	1. 了解如何建立完整的開發環境和開發工具 2. 了解 HTML、PHP 程式語言以及 SQL 語法 3. 能運用 CSS 與 javascript、jQuery 設計回應式網頁 4. 能實作網站應用			
議題融入	資料處理科數位國際商務專班 (法治教育 科技教育 資訊教育)			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
HTML 與 script 整合—JavaScript 語法		: HTML 與 script 整合—JavaScript 語法	8	
CSS 動畫製作		CSS 動畫製作	8	
網頁發展模式: ADDIE—網站規劃、分析、設計		網頁發展模式: ADDIE—網站規劃、分析、設計	8	
各種選單製作(radio、textbox、checkbox、list、drop-down list…)		各種選單製作(radio、textbox、checkbox、list、drop-down list…)	8	
多媒體素材製作		多媒體素材製作	8	
JavaScript 基礎互動網頁設計—圖片播放器、線上測驗、闖關遊戲(cookie 應用)、簡單 puzzle 遊戲		JavaScript 基礎互動網頁設計—圖片播放器、線上測驗、闖關遊戲(cookie 應用)、簡單 puzzle 遊戲	8	
PHP 簡介: 語法、迴圈、陣列、表單處理、檔案處理		PHP 簡介: 語法、迴圈、陣列、表單處理、檔案處理	8	
MySQL: 系統操作、SQL 語法		MySQL: 系統操作、SQL 語法	8	
PHP 與資料庫、Session 運用、Ajax		: PHP 與資料庫、Session 運用、Ajax	8	
合計			72	
學習評量 (評量方式)	採行多元評量之方式, 評量方法可包括觀察、實作、討論、口試、筆試等, 並著重形成性評量, 兼顧認知、技能、情意的評量。			
教學資源	自編教材			
教學注意事項	一. 教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學。 2. 教學時儘量利用多媒體, 並安排實際示範活動, 示範後進行討論分析, 以提高學生學習興趣。 3. 課程進行中應隨時留意學生學習狀況, 給予必要之引導與鼓勵。 4. 應安排學生分組實作練習活動, 提升學生實務能力。 二. 教學評量 採行多元評量之方式, 評量方法可包括觀察、實作、討論、口試、筆試等, 並著重形成性評量, 兼顧認知、技能、情意的評量。			

表 11-2-3-14 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	金融與證券投資實務		
	英文名稱	Finance and Securities Investment Practice		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目		
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、批判思考力、技能專業力			
適用科別	資料處理科數位國際商務專班			
	000020			
	第三學年第一學期			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	商管-技-商會 IV-1 了解金融體系與常用之金融商品基本知識，思辨金融體系之功能與影響。 商管-技-商會 IV-2 具備投資理財的基本知識，以系統思考、積極溝通協調，並能規劃投資理財與評估投資之績效及風險。 商管-技-商會 IV-3 了解投資分析的基本理論，運用投資軟體工具於證券投資實務。 商管-技-商會 IV-4 具備銀行、證券及保險公司等金融機構實務作業的能力。 商管-技-商會 IV-5 了解金融體系及證券投資的相關法令規章，展現公民意識與社會責任。 商管-技-商會 IV-6 能思辨勞動法令規章與相關議題，省思自我的社會責任。			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
金融體系		金融體系 金融機構 金融市場	9	
投資實務1		投資的基本概念與工具 證券市場與臺灣股市	9	
投資實務2		股票及基金的價格變動與分析 股市與基金基本面及技術面分析 影響股市與基金的其他因素	9	
銀行實務		銀行種類 貨幣的時間價值 利率的基本概念與種類 銀行財務報表簡介	9	
合 計			36	
學習評量 (評量方式)	口試、筆試			
教學資源	部定教材			
教學注意事項	無			

表 11-2-3-15 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	手機遊戲開發		
	英文名稱	Mobile game development		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	終身學習力、批判思考力、技能專業力			
適用科別	電競經營科(試辦)電競 選手人才培育專班			
	000022			
	第三學年			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	1. 了解手機遊戲類型 2. 培養手機遊戲開發能力 3. 培養手機遊戲程式撰寫能力			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
手機遊戲開發的基礎知識		01什麼是手遊開發 02手遊開發的必要職務 03手遊開發的步驟 04手遊開發的團隊運作 05手遊開發的技術要素 06手遊開發的方法	9	第一學期
專案立項		07專案的目的 08檢討企劃 09設定概念與UX(用戶體驗)印象 10製作企劃書 11從簡報到執行企劃 12規劃預算和里程碑 13尋找企劃成員 14營利模式	9	
開發Prototype		15設定Prototype版的目標 16製作規格書 17Prototype的技術驗證 18檢討美術和音樂概念 19測試與迭代	9	
開發Alpha版		20Alpha版和Beta版 21遊戲循環的設計和規格書的製作 22Alpha版的技術驗證 23美術指導——114 24UI設計——119 25表演和特效設計 26音效指導 27Alpha版的測試	9	
開發Beta版		28建立世界觀 29素材的量產 30重新檢視遊戲循環和整體關卡設計 31開發追加機能 32建立伺服器環境 33營運導向的設計和準備 34資料分析的設計 35QA的實施 36除錯	9	第二學期
發行和營運		37Beta測試 38客戶支援 39發行/申請上架 40遊戲內政策/活動 41KPI分析 42運用KPI分析得到的資料 43IP的營運計畫 44在地化	9	
未來的手機遊戲		45手遊的歷史與現在 46近年的手遊市場 47創作者的心得 48如何成為遊戲創作者 49遠距工作	9	
綜合練習		綜合練習	9	
合計			72	
學習評量 (評量方式)	筆試、實作			
教學資源	市售教材：手遊開發：從架構到行銷的49堂課			

教學注意事項

1. 兼顧認知、技能、情意之教學。 2. 教學時儘量利用多媒體，並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣。 3. 課程進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 4. 應安排學生分組實作練習活動，提升學生實務能力。

表 11-2-3-16 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	射擊技法實習		
	英文名稱	Shooting skills internship		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班			
	000003			
	第三學年第二學期			
建議先修科目	無			
教學目標(教學重點)	一、熟練射擊遊戲技巧的方式與認知。 二、能了解射擊技法的邏輯能力。 三、能正確操作技法、使用、邏輯、判斷、判斷的概念。			
議題融入	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班(生命教育 科技教育 資訊教育 生涯規劃 國際教育)			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
射擊遊戲介紹		射擊遊戲種類 射擊遊戲設備	6	
FPS類電競技法基礎設定、操作1		操作要領介紹	8	
FPS類電競技法基礎設定、操作2		槍枝、彈藥介紹	8	
FPS類電競技法基礎設定、操作3		跑位介紹 戰術介紹	8	
團隊戰術分析		分線隊形 三角掩護隊形	8	
射擊遊戲地形掩護		山區 地下地形 街道地形	8	
綜合練習		綜合練習	8	
合 計			54	
學習評量(評量方式)	實作與筆試			
教學資源	自編教材			
教學注意事項	1.兼顧認知、技能、情意之教學。2.教學時儘量利用多媒體，並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣。3.課程進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。			

表 11-2-3-17 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	電競團隊實務		
	英文名稱	E-sports team practice		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班			
	000030			
	第三學年第一學期			
建議先修科目	無			
教學目標(教學重點)	一、能了解電競團隊組成 二、能正確操作電競團隊組成方式 三、能了解電競團隊行銷方式			
議題融入	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班(性別平等 人權教育 品德教育 生命教育 科技教育 生涯規劃 多元文化)			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
電競團隊概念與介紹		電競團隊介紹 電競團隊組成概念	6	第一學期
選手選材操作		選手反應及心理素質 電競選手技能操作	8	
電競團隊編成		團隊組成內涵 後勤團隊 選手組	8	
綜合練習		綜合練習	6	
電競團隊行銷		社群行銷 媒體應對技巧	6	
電競團隊行程安排		賽事期間 休賽季操作	6	
電競賽事團隊操作		團隊默契培養 團隊溝通	8	
實際演練		實際演練	6	
合 計			54	
學習評量(評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	自編教材			
教學注意事項	教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與 鼓勵。 教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等			

表 11-2-3-18 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	數位影像處理		
	英文名稱	Digital image processing		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、批判思考力、問題解決力			
適用科別	資料處理科數位國際商務專班			
	000022			
	第三學年			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	一. 影像處理基礎理論。 二. 影像處理技術探討。 三. 影像處理應用範疇			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
基本概念介紹		1. 影像處理的意義與目的。 2. 影像處理的領域。	8	
操作介面介紹		1. 選單功能列、選項功能列。 2. 工具箱。 3. 影像編輯視窗。 4. 浮動控制板、狀態欄。	8	
選取工具介紹		1. 選取畫面工具。 2. 套索工具。 3. 顏色範圍選取。	8	
圖層概念介紹		1. 圖層使用與編輯。 2. 遮色片使用與編輯。 3. 圖層混合、透視、合併之操作應用。	12	
濾鏡介紹		1. 濾鏡使用方法。 2. 濾鏡示範。 3. 濾鏡應用。	12	
影像合成應用		1. 影像合成的意義與目的。 2. 影介紹色彩控制應用	12	
實務演練		實務製作 成果報告	12	
合 計			72	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	市售教材、自編教材			
教學注意事項	教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等			

表 11-2-3-19 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	數位影像處理		
	英文名稱	Digital image processing		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	電競經營科(試辦)電競 選手人才培育專班			
	000022			
	第三學年			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	一. 影像處理基礎理論。 二. 影像處理技術探討。 三. 影像處理應用範疇			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
基本概念介紹		1. 影像處理的意義與目的。 2. 影像處理的領域。	9	第一學期
操作介面介紹		1. 選單功能列、選項功能列。 2. 工具箱。 3. 影像編輯視窗。 4. 浮動控制板、狀態欄。	9	
選取工具介紹		1. 選取畫面工具。 2. 套索工具。 3. 顏色範圍選取。	9	
實作練習		綜合實作	9	
圖層概念介紹		1. 圖層使用與編輯。 2. 遮色片使用與編輯。 3. 圖層混合、透視、合併之操作應用。	9	第二學期
影像合成應用		1. 濾鏡使用方法。 2. 濾鏡示範。 3. 濾鏡應用。	9	
濾鏡介紹		1. 影像合成的意義與目的。 2. 影介紹色彩控制應用	9	
實務演練		專題製作與成果展	9	
合 計			72	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	自編教材			
教學注意事項	教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與 鼓勵。 教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等			

表 11-2-3-20 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	電競水冷組裝		
	英文名稱	Liquid Cooling System		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	終身學習力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	電競經營科(試辦)電競 選手人才培育專班			
	002200			
	第二學年			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	1. 認識水冷系統原理及元件。 2. 培養水冷管線設計及管線製作技能。 3. 培養客製化水冷主機設計安裝能力。 4. 提升對電腦改裝的興趣，養成安全之工作習慣。 5. 具備互助合作精神、建立職場倫理及重視職業安全，並養成良好的工作態度與情操。			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
工場安全衛生及電源使用安全介紹		1. 實習工場設施介紹 2. 工業安全及衛生 3. 消防安全 4. 電源與電線過載實習	9	第一學期
電腦硬體元件介紹		電腦基本組成元件，中央處理器、記憶體、主機板、電源供應器、顯示卡等介紹	9	
水冷工具及元件介紹		1. 水冷管介紹 2. 水冷硬管彎管工具介紹 3. CPU水冷頭及顯示卡水冷頭 4. 散熱排與風扇 5. 水箱與幫浦	9	
水冷管彎管		1. 水冷管裁切 2. 燒管 3. 90度彎管 4. 45度彎管	9	
水冷頭與管線		1. 水冷頭安裝 2. 水冷管尺寸測量 3. 管線安裝	9	第二學期
管線設計		1. 水冷管線設計繪圖 2. 水冷管尺寸量測及裁切 3. 水冷元件安裝 4. 水冷管安裝 5. 跳線測漏及排氣	9	
水冷管線設計及機殼設計		1. 多水箱幫浦設計 2. 多散熱排及風散迴路設計 3. 電子零組件設計安裝	9	
水冷主機改裝		1. 壓克力板切割技巧 2. 多種類電腦機殼設計 3. 多種類電腦機殼改裝	9	
合 計			72	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	自編教材			
教學注意事項	一. 教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 二. 教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等			

表 11-2-3-21 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	餐飲實務		
	英文名稱	Beverage and Cocktail Preparation		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、技能專業力			
適用科別	餐飲管理科精品文創甜點師專班			
	000022			
	第三學年			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	1. 了解酒的類別。2. 熟悉各種啤酒、葡萄酒之產地、特性與差異。3. 熟悉蒸餾酒、合成酒的種類、產地與特性。4. 熟悉國產酒的特性與製造方式。5. 培養學生對各種酒類的認知，進而具備品酒、酒類服務等專業技巧。			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
酒的類別 I		1. 釀造酒的分類 2. 啤酒 3. 葡萄酒	8	
酒的類別 II		1. 蒸餾酒的分類(六大基酒) 2. 合成酒(香甜酒) 2. 國產酒	8	
吧檯作業及酒類服務 I		1. 吧檯設備及作業規範 2. 酒單的認識	8	
吧檯作業及酒類服務 II		1. 酒的服務 2. 酒與食物的搭配	8	
雞尾酒的調製 I		1. 雞尾酒之特性 2. 調酒之用具及材料 3. 調酒的基本原則及方法	8	
雞尾酒的調製 II		1. 雞尾酒的種類 2. 雞尾酒的調製 3. 賓治酒的調製	8	
葡萄酒的服務		基本介紹及開瓶服務流程、酒標的認識	8	
氣泡酒的服務		點酒、驗酒、調整酒溫、開瓶、斟酒服務流程	8	
葡萄酒品酒		紅酒、白酒、氣泡酒之品酒(聞香、觀色...)	8	
合 計			72	
學習評量 (評量方式)	階段報告、期末報告、專題報告書、專題成果展			
教學資源	市售教材、自編教材			
教學注意事項	1. 兼顧認知、技能、情意之教學。2. 以學生為主體，老師居於輔導之角色，專題製作的主題應與在校所學相關。3. 透過小組合作模式，學生可藉由分工與討論等方式達成目標，不但能增進表達協調能力，也訓練學生負責任的態度。			

表 11-2-3-22 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	AI機器人應用實務			
	英文名稱	AI Robot application practice			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修 實習科目				
	選修				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、問題解決力、技能專業力				
適用科別	資訊科AIoT機器人產業專班				
	002200				
	第二學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	1. 使學生了解機器人的發展歷史及應用現況 2. 使學生能具有機器人原理及應用的基礎觀念 3. 使學生瞭解機器人系統組成、基本作動原理與應用技術 4. 使學生具備智慧型機器人程式設計能力 5. 使學生具備整合單晶片系統與感測器能力 6. 使學生了解人工智慧在機器人上的運用				
議題融入	無				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)AI基礎與機器人概論		1. 機器人的基本概念 2. 機器人的發展史 3. 機器人的應用分類 4. 機器人的技術簡介 5. AI的基本概念與技術		6	
(二)智慧型機器人的機電系統發展		1. 機器人的基本概念 2. 機器人的驅動機構 3. 機器人的機械結構 4. 機器人的機構設計運算 5. 電力供應 6. 感測器，控制器		9	
(三)智慧型機器人的系統晶片平台發展		1. 嵌入式系統平台 2. 影像擷取模組 3. 影像特徵提取 4. 機器學習與人形偵測		9	
(四)智慧型機器人的視覺系統發展		1. Opencv環境建立 2. 圖像座標及色彩轉換 3. 影像像素值的轉換		9	
(五)智慧型機器人的影像處理		1. 型態學影像處理 2. 空間域影像增強處理 3. 環境偵測 4. 物件追蹤		9	
(六)機器人感知技術		1. 視覺識別與圖像處理 2. 聲音識別與語音處理 3. 環境感知與傳感器技術		9	
(七)機器人運動與控制		1. 機器人運動學與動力學 2. 路徑規劃與導航		9	
(八)AI技術在機器人中的應用		1. 自主導航與定位 2. 人機協作與交互 3. 機器人手臂與精密操作		6	
(九)AI機器人應用案例		1. 工業自動化與智能製造 2. 智慧物流與倉儲管理 3. 醫療機器人與手術輔助 4. 服務型機器人		6	
合 計				72	
學習評量 (評量方式)	階段報告、期末報告、專題報告書				
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材				
教學注意事項	一. 教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學。 2. 以學生為主體，老師居於輔導之角色，專題製作的主題應與在校所學相關。 3. 透過小組合作模式，學生可藉由分工與討論等方式達成目標，不但能增進表達協調能力，也訓練學生負責任的態度。 4. 學習者主動、團隊合作、作中學、問題解決、歷程學習。 二. 教學評量 採用多元評量之方式，評量方式為評分內容包含作業、口頭報告、圖說、祿板、模型、書面報告、期中考、期末考。實作、討論、口試、筆試等，並著重形成性評量，兼顧認知、技能、情意的評量。				

表 11-2-3-23 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	機械手臂控制實習		
	英文名稱	Introduction to Robotic Arm Control		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目		
學生圖像	人際溝通力、批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資訊科AIoT機器人產業專班			
	000022			
	第三學年			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	一、認識機械手臂基本感測原理及功能操作應用。二、學習數位訊號原理、類比信號原理及訊號轉換技術。三、了解機械手臂結構、動作執行及緊急斷電系統使用情境。四、導入工業4.0概念。			
議題融入	資訊科AIoT機器人產業專班(環境教育 科技教育 資訊教育 能源教育 安全教育 多元文化)			
教學內容				
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註	
(一)機械手臂機構原理及基本概念	1. 機器手臂機構原理概念分析 2. 機器手臂應用領域介紹 3. 日不落帝國的推手-工業及服務製造的巨擘	9	第三學年 第一學期	
(二)機械手臂電力驅動系統分析	1. 機械手臂驅動機構原理分析 2. 機械手臂結構與零組套件拆裝應用 3. 驅動馬達及伺服馬達介紹及優缺點分析 4. 電池電力能量供給分析	9		
(三)感測器功能介紹	1. 紅外線及超音波器原理介紹 2. 陣列式超音波程式撰寫 3. 緊急斷電執行-蜂鳴器使用說明	9		
(四)控制器使用介紹	1. 各式MCU微控制晶片介紹 2. 搖桿選擇及控制角度分析 3. 驅動器及控制模組說明	9		
(五)程式設計:清單與副程式	1. 清單 2. 清單的綜合運算 3. 副程式	6	第三學年 第二學期	
(六)程式設計:流程控制	1. 流程控制 2. 循序 3. 分支 4. 迴圈	6		
(七)操作類比搖桿	1. 讀取類比資料 2. 應用類比資料	6		
(八)藍芽通訊應用	1. 藍芽通訊 2. 通訊指令 3. 手機與機械手臂配對 4. 手機與機械手臂互傳字元 5. 手機點亮機械手臂LED燈	9		
(九)工業4.0:無人工廠時代來臨	1. 認識工業4.0 2. 認識RFID感測器 3. 機械手臂擴展 4. 工業4.0概念驗證	9		
合 計		72		
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材			
教學注意事項	一.教學方法 1.兼顧認知、技能、情意之教學 2.教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3.因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 二.教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等			

表 11-2-3-24 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	行動裝置整合機械人控制實習		
	英文名稱	Mobile device integration robot control		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資訊科AIoT機器人產業專班			
	000022			
	第三學年			
建議先修科目	無			
教學目標(教學重點)	一、認識機器人基本感測原理及功能操作應用。二、機器人的程式開發及在各領域上的應用。三、了解行動裝置APP程式開發流程。四、撰寫APP程式控制機器人。			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)機器人的程式開發環境		1. 機器人程式設計流程 2. 機器人控制板介紹 3. 機器人程式開發環境	8	第三學年 第一學期
(二)手機程式開發環境		1. 拼圖程式的開發環境 2. APP整合開發環境介紹 3. 程式的執行模式	8	
(三)手機控制機器人-直流馬達		1. 控制機器人 2. 控制馬達及感測器 3. 手機與控制板的溝通技術「藍芽通訊(Bluetooth)」	8	
(四)機器人走迷宮-超音波感測器		1. 認識超音波感測器 2. 利用超音波感測器偵測距離 3. 機器人行進中偵測障礙物 4. 機器人走迷宮	6	
(五)機器人軌跡車-巡線感測器		1. 認識巡線感測器 2. 偵測循線感測器之光值 3. 計算經過的黑線數目	6	
(六)機器人太陽車-光感測器		1. 認識光源感測器 2. 利用光源感測器偵測光值 3. 光源感測器控制馬達行走速度	9	第三學年 第二學期
(七)機器人自走車專題實作		1. 製作一台機器人太陽能車 2. 製作一台機器人蟑螂車 3. 製作一台智慧型路燈	9	
(八)氣象預報機器人-溫溼度感測器		1. 認識溫溼度感測器 2. 偵測溫溼度感測器的值 3. 室內溫溼度監控機器人在物聯網上的應用	9	
(九)語音操控機器人-語音辨識		1. 語音辨識原理介紹 2. 語音轉成文字元件 3. 文字轉成語音元件	9	
合 計			72	
學習評量(評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材			
教學注意事項	一.教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 二.教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等			

表 11-2-3-25 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	機械人訊號感測控制實習		
	英文名稱	Robot signal sensing control		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資訊科AIoT機器人產業專班			
	330000			
	第一學年			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	1. 訓練連結電腦與智慧型機器人程式設計能力 2. 使學生能夠以機載韌體，編寫簡易操空程式、進行機器人動作操控 3. 使學生能編寫機器人操控程式，並能下載至機器人，進行操控 4. 培養學生具有整合單晶片系統與感測器能力 5. 培養學生具有智慧型機器人應用系統開發			
議題融入	資訊科AIoT機器人產業專班（環境教育 科技教育 資訊教育 能源教育 安全教育 多元文化）			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)認識機器人構造，元件及機載程式		1. 認識光感測器、音量感測器、超音波感測器、碰撞感測器。並進行感測器之測試與設定。 2. 進行機載程式編輯，設定前進、轉彎、後退、暫停、等動作，並使用四大感測器作為動作控制。選定單元有前進後退、左迴轉右迴轉、連續迴轉、扭扭前進。	9	第一學年 第一學期
(二)機器人積木組裝 I		1. 認識積木的特性 2. 基本結構之認識 3. 霹靂五號之架構介紹 4. 改變感測器的配置位置 5. 加裝碰撞感測器	9	
(三)機器人積木組裝 II		1. 機器人造型介紹 2. 基本結構之組裝說明 3. 組成蠟子機器人基本架構 4. 配置與設計感測器之功能 5. 測試機器人的特性	9	
(四)程式設計與機器人連線控制		1. 機器人程式軟體介紹 2. 機器人使用者介面說明與操作示範 3. 基本程式設計介紹 4. 基本指令使用示範 5. 連線測試與記憶程式刪除動作 6. 程式下載至機器人主記憶體 7. 機器人專用跑道測試	9	
(五)感測器應用-觸控感測器		1. 認識觸控感測器 2. 利用感測器做個防撞保險桿 3. 查看感測器的值	9	
(六)感測器應用-顏色感測器		1. 認識顏色感測器 2. 反射光強度模式 3. 環境光強度模式	9	
(七)感測器應用-紅外線感測器		1. 認識紅外線感測器 2. 測距模式 3. 遙控模式	9	第一學年 第一學期
(八)主機按鍵與旋轉感測器		1. 認識旋轉感測器 2. 認識整速的概念	9	
(九)馬達的組裝技巧-1		1. 各種長桿與框架的運用 2. 馬達與感測器的組裝	9	
(九)馬達的組裝技巧-2		1. 各組進行機器人測試 2. 設定指定路徑練習測試 3. 自由操空測試 4. 按組別進行指定路徑評定 5. 按組別進行自由操控評定	9	
(十)機器人操控評定-1		1. 編組進行程式編輯觀摩 2. 各組進行自由程式設計 3. 各組進行機器人測試 4. 設定指定路徑練習測試	9	
(十)機器人操控評定-2		1. 設定指定路徑練習測試 2. 自由操空測試 3. 按組別進行指定路徑評定 4. 按組別進行自由操控評定	9	
合 計			108	
學習評量 (評量方式)	階段報告、期末報告、專題報告書、專題成果展			
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材			

教學注意事項

一. 教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學。 2. 以學生為主體，老師居於輔導之角色，專題製作的主題應與在校所學相關。 3. 透過小組合作模式，學生可藉由分工與討論等方式達成目標，不但能增進表達協調能力，也訓練學生負責任的態度。 4. 學習者主動、團隊合作、作中學、問題解決、歷程學習。

二. 教學評量 採用多元評量之方式，評量方式為評分內容包含作業、口頭報告、圖說、展板，模型、書面報告、期中考、期末考。 實作、討論、口試、筆試等，並著重形成性評量，兼顧認知、技能、情意的評量。

表 11-2-3-26 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	智慧型裝置程式設計實習		
	英文名稱	Smart device programming internship Practice		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目		
學生圖像	終身學習力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資訊科AIoT機器人產業專班			
	002200			
	第二學年			
建議先修科目	無			
教學目標(教學重點)	一. 奠定學生對於智慧型裝置程式設計的基礎。二. 訓練基本程式設計的能力。三. 培養學習電腦的興趣與應用所學解決相關問題。			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)	內容細項		分配節數	備註
(一) 計算機基礎知識	1. 計算機概述 2. 計算機的發展 3. 計算機的特點和分類 4. 計算機發展趨勢		9	
(二) 程式語言基本介紹	1. 程式語言的沿革 2. 程式語言的特點 3. 程式語言與嵌入式系統 4. 程式語言的資料型態 5. 程式誤差 6. 溢位 7. 識別字與保留字 8. 常數Constant 9. 變數Variable 10. 程式的規劃與執行		9	
(三) 程式設計的語法與流程	1. 資料型態 2. 運算式 3. 敘述句 4. 指標 5. 陣列與動態記憶空間管理 6. 字串與文字 7. 函式		9	
(四) 智慧型控制應用-1	1. 智慧型控制是目前應用十分廣泛的科技，學習智慧型控制，需建立模糊集合的概念 2. 學習模糊邏輯、模糊控制，進而學習TS模糊控制的概念、控制器設計，以及基因演算法和粒子群演算法等		9	
(五) 智慧型控制應用-2	3. 引導學會智慧型控制的概念、理論及應用。 4. 為了讓有志朝智慧型控制發展之學子得以快速跟上科技躍進的脚步，細心規劃每一個章節的理論與應用，使艱澀的理論內容淺顯易懂、條理清晰，描述語句流暢簡易，讓讀者能於短時間對智慧型控制駕輕就熟。		9	
(六) 智慧型控制應用-1	1. 有許多範例，做為演算的示範。 2. 章末編有習題，讓讀者自行練習。		9	
(七) 智慧型裝置程式設計-2	3. 詳細解答附於書末，方便讀者練習後驗證自己的學習成果。 4. 智慧型控制相關設計研究與發展的學習。		9	
(八) 輪型機器人控制實例	1. 機器人是一種多功能全自動或半自動的機械裝置，透過程式控制執行各項生產活動，或結合人工智慧與感測技術的應用。 2. 智慧型機器人產業是結合機械、自動化、電機、光學、電子、資訊軟體、通訊、創意內容等相關技術 3. 高度技術整合、高關聯性且具有高附加價值業，可算是機電整合的最佳實現範例。 4. 微控制器(或微處理機)可謂是機器人的控制核心，應用一顆微控制器已不像以往那麼容易上手。 5. 控制器——BASIC Commander R，是由國內廠商——利基應用科技股份有限公司所設計，搭配該公司自行研發的InnoBASICTM Workshop開發環境，採用類似BASIC語言的程式語法。 6. 將繁雜的微控制器功能與週邊裝置，包裝成一個個易懂的InnoBASICTM命令，讓使用者無須深入探究晶片的內部架構，即可對BASIC Commander R微控制器操控自如！ 7. 應用科技的InnoBotTM與InnoRacerTM兩組輪型機器人套件為例，介紹避障車、趨光車、循跡自		9	

	走車、競速車的操控原理與PID控制程式撰寫技巧。		
合 計		72	
學習評量 (評量方式)	程式指令用法考試、階段報告、期末作品報告		
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材、智慧型裝置相關產品		
教學注意事項	1. 兼顧認知、技能、情意之教學。 2. 教學時儘量利用多媒體，並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣。 3. 課程進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 4. 應安排學生分組實作練習活動，提升學生實務能力。		

表 11-2-3-27 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	蛋糕裝飾			
	英文名稱	Cake Decoration			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修 實習科目				
	選修				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	終身學習力、技能專業力				
適用科別	餐飲管理科精品文創甜點師專班				
	000022				
	第三學年				
建議先修科目	有，科目：烘焙實務				
教學目標 (教學重點)	學習鮮奶油蛋糕裝飾之抹刀與擠花技巧、巧克力裝飾與各式捏塑技巧、綜合創意裝飾組合技巧等。				
議題融入	無				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
基本工具介紹		(一)常用器具 (二)特殊材料 (三)擠花嘴基本用法		8	
基本技法(一)		(一)蛋糕捲法 (二)夾心餡料製作		8	
基本技法(二)		(一)圓體基本抹面 (二)進階淋面創意		8	
巧克力裝飾品		(一)可塑巧克力作法 (二)巧克力淋醬作法		8	
水果裝飾品		(一)色膏 (二)色素 (三)常見的調色		8	
創意運用(一)		1. 黃色星球 2. 幸福洋溢 3. 太陽花 4. 可愛花園		8	
創意運用(二)		1. 熊貓樂園 2. 貝殼 3. 聖誕樹 4. 松鼠		8	
創意運用(三)		1. 繽紛草莓 2. 濃情 3. 夢幻 4. 向陽		8	
創意運用(四)		1. 簡愛 2. 童心 3. 秋意 4. 夏夜		8	
合 計				72	
學習評量 (評量方式)	階段報告、專題成果				
教學資源	市售教材、自編教材				
教學注意事項	一.教學方法 1.兼顧認知、技能、情意之教學。 2.以學生為主體，老師居於輔導之角色，專題製作的主題應與在校所學相關。 3.透過小組合作模式，學生可藉由分工與討論等方式達成目標，不但能增進表達協調能力，也訓練學生負責任的態度。 1. 學習者主動、團隊合作、作中學、問題解決、歷程學習。 二.教學評量 採行多元評量之方式，評量方式為評分內容包含作業、口頭報告、圖說、樣板、模型、書面報告、期中考、期末考。實作、討論、口試、筆試等，並著重形成性評量，兼顧認知、技能、情意的評量。				

表 11-2-3-28 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	3DModel技法		
	英文名稱	3D MODEL technique		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	終身學習力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	電競經營科(試辦)電競 選手人才培育專班			
	002200			
	第二學年			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	一、了解3D建模的意義 二、了解3D建模的作業流程與方法 三、瞭解3D建模的內涵。 四、熟練3D建模軟體的應用。			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)	內容細項		分配節數	備註
走進3ds Max的世界	1-1 3ds Max軟體介紹 1-2 3ds Max領域 1-3 動畫製作流程		6	第一學期
跨進3D領域	2-1 使用者自訂介面的設定 2-2 視埠標籤選單 2-3 視窗類型 2-4 視窗顯示物件類型 2-5 更改視窗佈局 2-6 安全框的設定 2-7 快速操作視窗 2-8 設定系統單位 2-9 配置使用者路徑 2-10 標準主介面		6	
曲線	曲線的元素		6	
建模概論	4-1 模型建構原理 4-2 多邊形建模練習		6	
生物模型	5-1 鹿 5-2 卡通狗		6	
認識材質	6-1 物體的材質 6-2 材質編輯器 6-3 材質球類型 6-4 貼圖通道 6-5 材質貼圖類型 6-6 貼圖類型 6-7 材質應用練習		8	
校正貼圖	7-1 貼圖設定 7-2 貼圖應用練習		6	第二學期
動畫	8-1 動畫控制器 8-2 認識時間軸 8-3 Curve Editor曲線編輯器 8-4 Dope Sheet攝影表 8-5 修改器動畫 8-6 約束控制動畫		6	
燈光	9-1 燈光的學習方向 9-2 燈光類型 9-3 燈光的重要參數 9-4 陰影類型 9-5 燈光參數 9-6 應用範例 9-7 攝影機		8	
環境效果	10-1 大氣效果的類型 10-2 大氣範圍設定 10-3 火焰燃燒效果(Fire Effect)動畫製作實務 10-4 雲霧效果(Fog) 10-5 體積霧(Volume Fog) 10-6 體積光(Volume Light)		8	
專題發表	專題發表		6	
合計			72	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	市售教材、自編教材			
教學注意事項	一. 教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與 鼓勵。 二. 教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等			

表 11-2-3-29 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	文書處理		
	英文名稱	Word Processing		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	終身學習力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資料處理科數位國際商務專班			
	300000			
	第一學年第一學期			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟練文件最基本功能設定。 2. 瞭解文件之每段落之處理。 3. 加強文件可應用於商業各層面。 4. 瞭解文件適度擷取圖片及適合排列位置。 5. 區別單頁及多頁文件製作的不同。 6. 瞭解文件可融合各方面之資料再合併文件。 7. 瞭解檔案管理資料的重要性及運用。 8. 認識電腦的作業系統環境及各項設定之功能。 9. 運用各篩選條件作合併列印之處理。 10. 結合文書排版各單元及列印符合標準文件之能力。 			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
文書文件之文字處理及檔案管理		文書文件之文字處理 檔案管理	6	
文書文件之段落及格式編輯		文書文件之段落 格式編輯	6	
文書文件之圖片及表格設計與應用		文書文件之圖片 表格設計與應用	6	
文書單頁及多頁文件之製作		文書單頁製作 多頁文件之製作	6	
文書文件的特殊運用		文書文件的特殊運用	6	
資料夾及檔案的操作及列印		資料夾及檔案的操作 列印	6	
視窗作業系統的操作及列印		視窗作業系統的操作 列印	6	
文書處理合併及列印。		文書處理合併 列印。	6	
文書處理的應用及列印		文書處理的應用 列印	6	
合 計			54	
學習評量 (評量方式)	口試、筆試			
教學資源	自編教材			
教學注意事項	<p>教學方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 <p>教學評量</p> <p>採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等</p>			

表 11-2-3-30 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	商務手機APP開發		
	英文名稱	Business mobile app development		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資料處理科數位國際商務專班			
	000022			
	第三學年			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	1. 能了解手機app軟體應用的知識 2. 能正確使用商務app應用軟體 3. 能確實開發手機app程式 4. 能確實結合商務及app程式設計			
議題融入	資料處理科數位國際商務專班 (法治教育 科技教育 資訊教育)			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
認識手機APP程式設計與APP Inventor2		認識手機APP程式設計與APP Inventor2	6	
APP Inventor2的開發：界面與設計流程		APP Inventor2的開發：界面與設計流程	6	
APP Inventor2基本使用界面元件		APP Inventor2基本使用界面元件	6	
變數與運算		變數與運算	6	
流程控制與選擇元件		流程控制與選擇元件	6	
程序與對話框		程序與對話框	6	
清單與清單元件		清單與清單元件	6	
檔案與資料庫元件：專案實作-問卷調查		檔案與資料庫元件：專案實作-問卷調查	6	
繪圖與多媒體：專案實作-行動小畫家		繪圖與多媒體：專案實作-行動小畫家	8	
動畫與計時器：專案實作-鯊魚碼表		動畫與計時器：專案實作-鯊魚碼表	8	
專題製作		專題製作	8	
合 計			72	
學習評量 (評量方式)	採行多元評量之方式，評量方法可包括觀察、實作、討論、口試、筆試等，並著重形成性評量，兼顧認知、技能、情意的評量。			
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材。			
教學注意事項	一.教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學。 2. 教學時儘量利用多媒體，並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣。 3. 課程進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 4. 應安排學生分組實作練習活動，提升學生實務能力。 二.教學評量 採行多元評量之方式，評量方法可包括觀察、實作、討論、口試、筆試等，並著重形成性評量，兼顧認知、技能、情意的評量。			

表 11-2-3-31 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	網頁設計			
	英文名稱	Web Design			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修 實習科目				
	選修				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	終身學習力、批判思考力、問題解決力、技能專業力				
適用科別	資料處理科數位國際商務專班				
	030000				
	第一學年第二學期				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	一、使學生認識網站基本概念 二、使學生能快速建立網站。 三、使學生能熟悉網站建置的方法。 四、使學生能運用網頁編輯軟體建立個人網站。				
議題融入	無				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
網站設計基礎概念篇		Chap 1 網站基本概念 Chap 2 Dreamweaver 環境介紹與入門操作		6	
Dreamweaver CC 基礎學習篇-1		Chap 3 開始你的第一個網頁 Chap 4 文字編排與美化 Chap 5 圖片加入與應用		8	
Dreamweaver CC 基礎學習篇-2		Chap 6 超連結設定 Chap 7 多媒體物件應用 Chap 8 表格應用 Chap 9 網站建置與維護		8	
Dreamweaver CC 進階學習篇1		Chap 10 CSS樣式設定 Chap 11 版面物件設定		8	
Dreamweaver CC 進階學習篇-2		Chap 12 網站資源的使用及範本應用		8	
Dreamweaver CC 互動式網頁學習篇-1		Chap 13 互動式表單製作 Chap 14 Bootstrap組件		8	
Dreamweaver CC 互動式網頁學習篇-2		Chap 15 jQuery Mobile 應用 Chap 16 jQuery UI組件應用		8	
合 計				54	
學習評量 (評量方式)	實作、口試、筆試				
教學資源	自編教材				
教學注意事項	無				

表 11-2-3-32 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	歐式點心製作與擺盤			
	英文名稱	European Baking Product Practice			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修 實習科目				
	選修				
	科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目			
學生圖像	終身學習力、技能專業力				
適用科別	餐飲管理科精品文創甜點師專班				
	000033				
	第三學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	一、歐式點心基本概念 二、各式歐式點心的特性 三、了解各式歐式點心製作方式				
議題融入	餐飲管理科精品文創甜點師專班(多元文化)				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
課程介紹		1. 從點心看各國文化 2. 各式水果酵母		3	
雜糧麵包製作		穀物與堅果 果乾的運用 麵包添加物 酵母運用於麵包、吐司的技術 1. 水果百匯雜糧麵包 2. 紅莓種子雜糧吐司 3. 水果多酚雜糧麵包		9	
堅果麵包製作		堅果特性 堅果的營養及搭配 麵包製作 1. 堅果果乾軟歐包 2. 綜合堅果佛卡夏 3. 地瓜堅果歐式麵包		9	
歐式點心製作 I		塔派類 1. 莓果塔 2. 巧克力甘納許塔 3. 蘋果核桃塔		9	
歐式點心製作 II		蛋糕類 1. 法式巧克力醉酒櫻桃蛋糕 2. 伯爵巧克力慕斯 3. 莓果舒芙蕾蛋糕		9	
歐式點心製作 III		餅乾與西點 1. 柳橙費南雪 2. 法式可麗餅 3. 草莓奶酥條		9	
歐式點心製作 IV		馬卡龍 1. 伯爵茶馬卡龍 2. 紅酒甘納許馬卡龍 3. 焦糖鹽之花馬卡龍		9	
歐式點心製作 V		甜點裝飾與擺盤 1. 香橙巧克力慕斯杯 2. 覆盆子生巧克力 3. 檸檬奶酥甜點杯		9	
歐式點心製作 VI		塔派類 1. 檸檬蛋白霜塔 2. 香柚塔 3. 藍莓派		9	
歐式點心製作 VII		蛋糕類 1. 聖誕樹幹蛋糕 2. 法式草莓蛋糕 3. 巧克力提拉米蘇		9	
歐式點心製作 VIII		餅乾與西點 1. 千層國王餅 2. 核桃奶酥棒蛋糕 3. 草莓奶酥條		9	
歐式點心製作 IX		馬卡龍 1. 覆盆子甘納許馬卡龍 2. 甘露咖啡甘納許馬卡龍 3. 糖霜馬卡龍		9	
歐式點心製作 X		甜點裝飾與擺盤 1. 澄香蛋糕 2. 水果果凍 3. 法式柳橙薄餅		6	

合 計	108
學習評量 (評量方式)	進行產品製作技能操作演練
教學資源	市售教科書或自編教材
教學注意事項	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本科目為實習科目，採分組操作。 2. 本科目採示範、講述及實作法進行教學。 3. 教師於施教時加入實務範例補充說明，善用多媒體資源，提高學生學習興趣。 4. 在操作過程中，培養學生系統思考與解決問題能力。 5. 實地參訪業界或烘焙食品展以增進烘焙專業知能並與業界連結

表 11-2-3-33 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	機械人程式設計實習		
	英文名稱	Robot Programming Practice		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資訊科AIoT機器人產業專班			
	220000			
	第一學年			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	1. 訓練連結電腦與智慧型機器人程式設計能力 2. 能夠以機載韌體，編寫簡易操空程式、進行機器人動作操控 3. 以PC編寫機器人操控程式，並能下載至機器人，進行操控。 4. 整合單晶片系統與感測器能力 5. 智慧型機器人應用系統開發			
議題融入	資訊科AIoT機器人產業專班（環境教育 科技教育 資訊教育 能源教育 安全教育 多元文化 國際教育）			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)C語言與機器人基本介紹		1. 程式語言基本介紹 2. C/C++語言結構 3. 機器人基本介紹	6	第一學年 第一學期
(二)C語言程式架構與機器人馬達物件介紹		1. 機器人馬達物件介紹 2. 機器人+Arduino C實習	8	
(三)變數與機器人全彩LED物件基本使用介紹		1. Arduino C變數介紹 2. 資料型態實習 3. 運算式與運算子 4. 機器人之全彩LED物件介紹與使用	6	
(四)序列通訊與紅外線遙控物件		1. Arduino C的序列通訊 2. Arduino C之流程指令：IF 3. 機器人之紅外線遙控物件的介紹與使用	8	
(五)紅外線循跡物件		1. 邏輯運算子與多條路徑的IF 2. while 3. do while 4. 紅外線循跡物件的介紹與使用	8	
(六)超音波物件的介紹與使用		1. 位元運算子與各運子與各運算子的優先順序 2. 超音波物件介紹 3. 輪型機器人+Arduino C實作	6	第一學年 第二學期
(七)迴圈與按鍵的介紹與使用		1. 字串型態 2. For迴圈 3. 按鍵的介紹與使用	8	
(八)陣列與蜂鳴器的介紹與使用		1. 一維陣列 2. 多維陣列 3. 氣泡排序法與二分搜尋法 4. 蜂鳴器的介紹與使用	6	
(九)指標與光線感測器的介紹與使用		1. 指標 2. 動態記憶體配置與指標 3. 光線感測物件的介紹與使用	8	
(十)公用函式		1. 函式基本型態與亂數函式 2. 數學函式 3. 延遲函數 4. 字串處理 5. 計時器與中斷處理	8	
合 計			72	
學習評量 (評量方式)	觀察、討論、口試、筆試			
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材			
教學注意事項	一. 教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體，並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 二. 教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試。			

表 11-2-3-34 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	電競運動實習		
	英文名稱	E-Sports Type Internship		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	人際溝通力、終身學習力、技能專業力			
適用科別	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班			
	000020			
	第三學年第一學期			
建議先修科目	無			
教學目標(教學重點)	一、能了解運動類電子競技概念 二、能正確操作運動類電子競技 三、加強與實體運動結合的操作			
議題融入	電競經營科(試辦)電競選手人才培育專班(人權教育 生命教育 生涯規劃)			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
運動類電子競技類別		足球 籃球 自行車 射擊	4	
足球類型		足球類規則 足球類設備 操作練習	6	
籃球類型		籃球類規則 籃球類設備 操作練習	6	
自行車類型		自行車規則 自行車設備 操作練習	6	
射箭類型		射箭類規則 射箭類設備 操作練習	6	
團隊操作		組隊原則 團隊合作 溝通技巧	4	
綜合練習及分組對抗		綜合練習 分組對抗	4	
合 計			36	
學習評量(評量方式)	實作與筆試			
教學資源	自編教材			
教學注意事項	一. 教學方法 1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 二. 教學評量 採用多元評量之方式，評量方法可包括觀察、討論、口試、筆試等			

表 11-2-3-35 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	套裝軟體實習		
	英文名稱	Internship package		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資訊科AIoT機器人產業專班			
	220000			
	第一學年			
建議先修科目	無			
教學目標(教學重點)	一. 常用應用軟體使用與應用。 二. 網路安全與電腦病毒防護。 三. 計算機概論觀念與作業系統設定。			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)TQC+ 專業設計人才認證		1. 專業人才認證介紹 2. 專業人才認證內容 3. 能力需求描述 4. 完整齊備的認證架構 5. 貼近實務的認證方法 6. 企業採用TQC+證照的三大利益 7. 如何參加TQC+考試	9	
(二)領域及科目說明		1. 領域介紹跨域設計領域說明 2. 創意APP程式設計認證 3. 認證舉辦單位、對象、流程	9	
(三)範例題目練習系統安裝及操作說明		1. 範例題目練習系統安裝流程 2. 範例題目練習系統操作程序	9	
(四)創意APP程式設計-1		1. 測驗題技能規範及分類範例 2. App Inventor系統與基礎畫面元件	9	
(五)創意APP程式設計-2		3. App Inventor基礎程式語法 4. 題目演練	9	
(六)測驗系統操作-1		1. TQC+認證測驗系統Client端程式安裝流程 2. 程式權限及使用者帳戶設定	9	
(七)測驗系統操作-2		3. 測驗操作程序範例	9	
(八)範例試卷		1. 範例試卷演練及測試	9	
合 計			72	
學習評量(評量方式)	程式指令用法考試、階段報告、期末作品報告			
教學資源	教育部審查合格之教材、市售教材、自編教材			
教學注意事項	一.教學方法 1.兼顧認知、技能、情意之教學。 2.教學時儘量利用多媒體，並安排實際示範活動，示範後進行討論 分析，以提高學生學習興趣。 3.課程進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 4.應安排學生分組實作練習活動，提升學生實務能力。 二.教學評量 採行多元評量之方式，評量方法可包括觀察、實作、討論、口試、筆試等，並著重形成性評量，兼顧認知、技能、情意的評量。			

表 11-2-3-36 立志學校財團法人高雄市立志高級中學 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	2D遊戲設計		
	英文名稱	2d game design		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 實習科目			
	選修			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	終身學習力、批判思考力、問題解決力、技能專業力			
適用科別	資料處理科數位國際商務專班			
	000022			
	第三學年			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	一、遊戲軟體開發各項流程介紹及實作，培養軟體開發分工合作精神。 二、建立軟體開發的時程規畫，使學生了解軟體開發的流程。			
議題融入	無			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
遊戲設計簡介		遊戲設計簡介 遊戲欣賞	9	
Construct2軟體簡介		Construct 2 歷史與沿革 軟體介面 開啟自帶範本 圖層 預覽運行 偵錯運行 修改圖像 修改動畫 調整關卡(布局與視窗) 新增物件與實件 新增行為 撰寫事件表 存檔 輸出	9	
經典遊戲PONG		Pong簡介 設計思路 新增專案 新增玩家A橫板 新增鍵盤控制 新增玩家B橫板 新增小球	9	
經典遊戲PONG-2		碰撞偵測與隨機彈射 新增計分機制 新增計分文字	9	
文字冒險AVG		文字冒險AVG 設計思路 新增專案 新增背景 新增角色Sprite 新增對話框 新增對話文字 新增滑鼠功能	9	
文字冒險AVG-2		新增按鈕功能 以實件變數id區分實件 劇情分岔機制	9	
地城迷宮遊戲Dungeon Crawl		地城迷宮遊戲簡介 設計思路 新增專案 新增地面 新增牆面 新增玩家 鍵盤移動控制 新增機關-開門	9	
地城迷宮遊戲Dungeon Crawl-2		新增道具-鑰匙 新增遮罩 通關UI	9	
合 計			72	
學習評量 (評量方式)	採行多元評量之方式，評量方法可包括觀察、實作、討論、口試、筆試等，並著重形成性評量，兼顧認知、技能、情意的評量。			
教學資源	市售教材(輕課程 趣學Construct 2 設計2D遊戲：使用HTML5)、自編教材			
教學注意事項	1. 兼顧認知、技能、情意之教學 2. 教學時儘量利用多媒體、並安排實際示範活動，示範後進行討論分析，以提高學生學習興趣 3. 因為本科目可跨科，進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。			

(四) 彈性學習時間之充實(增廣)/補強性課程 (全學期授課)

