

新竹市立建功高中（115）學年度第（1）學期 高二非學科加深加廣課程(501~507班跑班)【課程簡介】

- 1、課程時間：每週兩堂課，為一學期課程。
- 2、請同學依照個人志願排序，由系統進行篩選分發(依志願分發原則)。
- 3、使用電腦/資訊教室的課程，該門選修同學將依規加收電腦教室使用費。課程教室請留意選課系統。
- 4、授課師資及上課地點於選課名單公布時一併公告，若有調整，將公告於學校網頁。
- 5、選課時間：115年08月12日(三)10:00至08月14日(五)23:59止，請注意校網公告。
- 6、加退選時間：115年09月01日(二)18:00至09月03日(四)23:59止，請注意校網與無聲廣播公告。

編號	課程名稱	內容簡介	成績評量	備註
1	多媒體音樂	本課程中主要使用Garageband軟體進行簡單的音樂創作。讓學生體驗創作一首歌曲的實際過程。也會介紹其他音樂軟體(如FLStudio等)應用。課程內容包括了解及分析目前流行音樂的結構、編曲軟體與打譜軟體的基本功能教學、以及基本的錄音。	【平時課堂參與】20% 【學習單作業】20% 【期末作品發表】60%	同學需自備耳機
2	表演創作	本課程採循序漸進，三階段實施： 1.表演素養能力：表演元素練習。 2.經典劇本實作：劇本分析、導演方法、演員功課。 3.劇場實務：展演排練、規劃與執行、成果發表。	【平常成績】40% 課堂參與度、學習單。 【實作評量】60% 個人實作、團體實作、期末展演	
3	基本設計+新媒體藝術	1.字體練習與設計。 2.線與面的構成表現。 3.認識新媒體藝術。 4.運用數位媒材進行表現與實作。	【平常成績】40% 課堂參與度、課堂練習作業。 【段考評量】60% 個人與小組實作。	
4	科技應用專題	本課程以培養運算思維與設計思考能力為主要課程目標，將以實例演練讓學生熟悉Python開發工具，再應用所學，選擇生活或遊戲相關應用主題，完成專題實作成品。	【平常成績】40% 個人作業（程式及學習單）30% 課程參與 10% 【段考成績】60% 個人作業（實作程式）30% 期初企畫報告（分組）10% 期末成果報告（分組）20%	使用電腦教室的課程，該門選修同學將依規加收電腦教室使用費。
5	機器人專題	本課程涵蓋機器人概念、步行機構軟體模擬、作品實作、場地檢測。 1. 機器人概念說明。 2. 機構軟體教學，完成指定作業。 3. 步行機構動作探討，及利用軟體完成步行機構動作模擬。 4. 步行機構實作與場地檢測	【平常成績】20% 課堂表現。 【段考成績】80% 個人作業和作品	1. 請同學們攜帶筆電、簡易工具。 2. 課堂會收取實作材料費。
6	創新生活與家庭	本課程內容：現代農耕綠食尚、美味關係在我家、流行時尚玩造型、品味生活文創趣四大部分。 實作項目：園藝體驗(季節草花種植)、農耕體驗(蔬菜種植、孵綠豆芽)、風味飲品調製(黑糖珍珠奶茶、拉花體驗)、校園植物認識及植物拓印帆布包、家常菜實作、認識體型密碼、服裝設計體驗等。 【注意事項】 1.材料費用800元，期末多退少補，因故未出席課程不會退該次材料費用。 2.因為有部分烹飪實作，因此素食、有食物過敏病史及挑食的同學，請此課程陳列入最後志願。 3.課程會接觸到土壤且戶外操作，沒有辦法接受者，請將本課程排到最後志願。	【平常成績】40% 上課表現與課堂參與。 【段考成績】60% 個人實作、小組輪值、服裝設計。	1.請同學們攜帶手機，上課須加入專屬社群並且需要拍成果照。 2.上課須輪擔任值日組。
7	安全教育與傷害防護	安全教育的目的是防止事故傷害的發生，其作用是以教育的方法，教導我們確保身體生命安全，避免不應有或意外傷殘。傷害防護目的是讓學生瞭解從事各式運動或相關休閒活動時會產生之運動傷害，在醫師還沒有到達現場或送到醫院治療之前，給予傷患緊急性、臨時性的救護措施並介紹各種運動傷害之發生原因、症狀與現場處理方式，使學生在學習相關知識後，可充份運用於日常中。 安全教育主題:旅遊安全、運動安全、交通安全、水域安全等 傷害防護主題:運動防護介紹、腳踝扭傷、運動基本貼紮介紹、肌肉痙攣的治療與成因、運動與睡眠、重量訓練及飲食、筋膜槍實作等。	【平常成績】30% 上課態度與課堂參與 【段考成績】70% 學習單、小組報告	
8	運動與健康	本課程內容如下: 理解健康體位和體適能的意義。 1. 認識理想體重與身心健康之關係。 透過實作檢測，瞭解自己的BMI和體適能狀況。 分析健康數據與體位、體型之關係，透過運動促進身體的健康。 二、擬訂解決問題的策略和計畫 學會正確使用體適能中心的方法。 實際操作體適能中心，透過器材(重量器材、瑜珈球、彈力帶、平衡墊和半圓平衡球)身歷其境感受運動的樂趣。 規劃運動處方打造一個適合的運動菜單。	【平常成績】40% 學習單、服裝、小組輪值 【段考成績】60% 課堂參與態度、小組報告、期末作品發表	運動愛好者