

桃園市立桃園國民中學 108 學年度學校課程計畫

領域課程教學計畫

一、領域課程教學計畫

桃園市立桃園國民中學 108 學年度領域課程教學計畫

領域		上學期	下學期
科技領域	資訊科技	七年級領域課程教學計畫	七年級領域課程教學計畫
	生活科技	七年級領域課程教學計畫	七年級領域課程教學計畫

桃園市 108 學年度 桃園 國民中學科技領域課程計畫(資訊)

壹、依據

- 一、教育部十二年國民基本教育課程綱要暨科技領域課程綱要。
- 二、教育部頒定九年一貫課程綱要。
- 三、國民教育階段特殊教育課程綱要總綱。
- 四、本校課程發展委員會決議。
- 五、本校課程發展委員會之科技領域課程小組會議決議。

貳、基本理念 (含該領域理念及學校理念)

一、領域理念

配合本次的課程改革，科技領域以培養學生的科技素養為目標，採循序漸進的方式，引導學生學習科技領域相關概念與素養。

利用「專題實作」與「問題解決引導」的教學設計，透過學生動手實作，運用科技工具、材料、資源，並輔以問題解決與反思回饋的歷程，除引導學生學習主題相關的知識、概念，漸次發展實作與統整應用的能力外，並同時涵養探索、創造性思考、邏輯與運算思維、批判性思考、設計思考、問題解決等高層次思考，以及理解與思辨科技議題的能力。

二、學校理念

體認世界科技及教改潮流趨勢，打造創新、多元、合作的學習環境，讓學子能具備未來所需的科技能力，培全運用知識、技能、資源的重要能力，培養全人自主能力，突破既有積極創新；我們開展一個學生多元智慧的創意學習空間，讓人人都是終身學習者，永遠追求效率、卓越與創新，勇於接受挑戰，迎向二十一世紀，走出教育藍天，培育成功的未來人。

參、實施內容：

桃園市桃園國中 108 學年度第一學期 七 年級科技領域 資訊科技 課程計畫			
每週節數	1 節	設計者	徐秀麗老師
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 ■B3. 藝術涵養與美感素養	
	C 社會	■C1. 道德實踐與公民意識	

	參與	<p>■C2. 人際關係與團隊合作</p> <p>■C3. 多元文化與國際理解</p>				
學習重點	學習表現	<p>運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p> <p>運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p> <p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p>				
	學習內容	<p>資 A-IV-1 演算法基本概念。</p> <p>資 H-IV-1 個人資料保護。</p> <p>資 H-IV-3 資訊安全。</p> <p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>				
融入議題	安全教育、性別平等教育、科技教育、資訊教育、閱讀素養教育					
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識資訊科技帶來的生活改變。 2. 認識運算思維與演算法。 3. 學習演算法的表達。 4. 學習流程控制結構。 5. 繪製流程圖。 6. 認識程式語言。 7. 使用 Scratch 完成程式設計。 					
教學與評量說明	<p>一、教材來源</p> <p>教育部審定版之教材</p> <table border="1" style="margin-left: 40px;"> <tr> <td>年級</td> <td>版本</td> </tr> <tr> <td>七年級</td> <td>康軒版第一冊</td> </tr> </table> <p>二、教學資源</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教科用書及自編教材 2. 數位媒材及網路資源 3. scratch 2.0 4. 圖書室參考書籍 5. 電腦教室 <p>三、教學方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 演算法、程式設計： <ol style="list-style-type: none"> (1) 利用程式實作教學，引導學生學習利用運算思維進行問題解決，並建立程式邏輯。 (2) 提供問題情境，讓學生實際利用程式解決問題。 2. 系統平臺、資料處理、資訊科技應用： 		年級	版本	七年級	康軒版第一冊
年級	版本					
七年級	康軒版第一冊					

(1)以專題製作的方式，讓學生練習利用資訊科技來解決日常生活中遇到的問題。

(2)以分組活動的方式，讓學生學習互助合作、溝通協調的能力。

3. 資訊科技與人類社會：

(1)利用案例分析的方式，讓學生體認資訊科技的發展對社會帶來的衝擊。

(2)建立學生正確使用科技的態度，成為堂堂正正的科技公民。

四、教學評量

用質與量並重的多元評量方法。採課前活動準備、上課參與、課後作業、平時觀察、同儕互評、紙筆測驗、實作評量、檔案評量、口語評量及表現等方式進行。

週次	單元名稱	學習內容
1	第1章 資訊與生活	1-1 資訊科技的發展
2	第1章 資訊與生活	1-1 資訊科技的發展
3	第1章 資訊與生活	1-1 資訊科技的發展
4	第1章 資訊與生活	1-2 資訊科技的應用
5	第1章 資訊與生活	1-2 資訊科技的應用
6	第2章 演算法	2-1 演算法簡介
7	第2章 演算法	2-1 演算法簡介
8	第2章 演算法	2-2 流程控制結構
9	第2章 演算法	2-3 流程圖設計實作
10	第3章 循序結構—生日派對	3-1 程式語言初探
11	第3章 循序結構—生日派對	3-2 角色移動—上街買蛋糕
12	第3章 循序結構—生日派對	3-3 畫筆與造型—生日布置
13	第3章 循序結構—生日派對	3-3 畫筆與造型—生日布置
14	第3章 循序結構—生日派對	3-4 演奏音階—鍵盤鋼琴
15	第3章 循序結構—生日派對	3-4 演奏音階—鍵盤鋼琴
16	第4章 選擇結構—歡樂聖誕	4-1 變數與條件判斷①—聖誕禮物
17	第4章 選擇結構—歡樂聖誕	4-1 變數與條件判斷①—聖誕禮物
18	第4章 選擇結構—歡樂聖誕	4-1 變數與條件判斷①—聖誕禮物
19	第4章 選擇結構—歡樂聖誕	4-2 條件判斷②—聖誕大餐
20	第4章 選擇結構—歡樂聖誕	4-2 條件判斷②—聖誕大餐
21	第4章 選擇結構—歡樂聖誕	4-2 條件判斷②—聖誕大餐
22	學期課程回顧	學期課程回顧

桃園市桃園國中 108 學年度第二學期 七年級科技領域 資訊科技 課程計畫

每週節數	1 節	設計者	徐秀麗老師
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 ■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 ■C2. 人際關係與團隊合作 ■C3. 多元文化與國際理解	
學習重點	學習表現	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。 運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。 運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	
	學習內容	資 A-IV-1 演算法基本概念。 資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。 資 H-IV-3 資訊安全。 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。 資 T-IV-1 資料處理應用專題。	
融入議題	人權教育、性別平等教育、法治教育、品德教育、資訊教育、閱讀素養教育、環境教育		
學習目標	1. 使用 Scratch 完成遊戲專題。 2. 利用雲端工具完成旅遊專題。 3. 認識個人資料保護法的意涵。 4. 學習何謂合理使用原則，以及其允許的範圍。		
教學與	一、教材來源		

評量說明	教育部審定版之教材	
	年級	版本
	七年級	康軒版第二冊
<p>二、教學資源</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教科用書及自編教材 2. 數位媒材及網路資源 3. 電腦教室 <p>三、教學方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 演算法、程式設計： <ol style="list-style-type: none"> (1) 利用程式實作教學，引導學生學習利用運算思維進行問題解決，並建立程式邏輯。 (2) 提供問題情境，讓學生實際利用程式解決問題。 2. 系統平臺、資料處理、資訊科技應用： <ol style="list-style-type: none"> (1) 以專題製作的方式，讓學生練習利用資訊科技來解決日常生活中遇到的問題。 (2) 以分組活動的方式，讓學生學習互助合作、溝通協調的能力。 3. 資訊科技與人類社會： <ol style="list-style-type: none"> (1) 利用案例分析的方式，讓學生體認資訊科技的發展對社會帶來的衝擊。 (2) 建立學生正確使用科技的態度，成為堂堂正正的科技公民。 <p>四、教學評量</p> <p>以用多元評量策略，採課前活動準備、上課參與、課後作業、平時觀察、同儕互評、紙筆測驗、實作評量、檔案評量、口語評量及表現等方式進行。</p>		
週次	單元名稱	學習內容
1	第 1 章 重複結構—遊樂園探險	1-1 遊戲規畫
2	第 1 章 重複結構—遊樂園探險	1-2 動畫設計—樂園歷險去
3	第 1 章 重複結構—遊樂園探險	1-2 動畫設計—樂園歷險去
4	第 1 章 重複結構—遊樂園探險	1-3 遊戲設計—勇闖魔鬼城
5	第 1 章 重複結構—遊樂園探險	1-3 遊戲設計—勇闖魔鬼城
6	第 1 章 重複結構—遊樂園探險	1-3 遊戲設計—勇闖魔鬼城
7	第 1 章 重複結構—遊樂園探險	1-4 聲音設計
8	第 1 章 重複結構—遊樂園探險	1-4 聲音設計
9	第 2 章 資料處理—雲端應用專題	2-1 啟動專題
10	第 2 章 資料處理—雲端應用專題	2-1 啟動專題
11	第 2 章 資料處理—雲端應用專題	2-2 資料蒐集
12	第 2 章 資料處理—雲端應用專題	2-3 旅遊規畫書
13	第 2 章 資料處理—雲端應用專題	2-4 經費預算
14	第 2 章 資料處理—雲端應用專題	2-5 行前簡報
15	第 2 章 資料處理—雲端應用專題	習作：資料處理專題
16	第 2 章 資料處理—雲端應用專題	習作：資料處理專題

17	第 3 章 資訊合理使用	3-1 個人資料保護
18	第 3 章 資訊合理使用	3-1 個人資料保護 3-2 資訊的合理使用
19	第 3 章 資訊合理使用	3-2 資訊的合理使用
20	第 3 章 資訊合理使用	3-3 創用 CC 的應用
21	學期課程回顧	學期課程回顧

肆、本校自 108 學年度起逐年實施十二年國民基本教育，108 學年度七年級課程依據十二年國民基本教育綱要實施；八至九年級依據九年一貫課程綱要實施。

伍、本計畫經課程發展委員會審查通過後實施，修正時亦同。

桃園市桃園國民中學 108 學年度科技領域課程計畫(生科)

陸、依據

- 一、教育部十二年國民基本教育課程綱要暨科技領域課程綱要。
- 二、教育部頒定九年一貫課程綱要。
- 三、國民教育階段特殊教育課程綱要總綱。
- 四、本校課程發展委員會決議。
- 五、本校課程發展委員會之科技領域課程小組會議決議。

柒、基本理念 (含該領域理念及學校理念)

一、領域理念

配合本次的課程改革，科技領域以培養學生的科技素養為目標，採循序漸進的方式，引導學生學習科技領域相關概念與素養。

利用「專題實作」與「問題解決引導」的教學設計，透過學生動手實作，運用科技工具、材料、資源，並輔以問題解決與反思回饋的歷程，除引導學生學習主題相關的知識、概念，漸次發展實作與統整應用的能力外，並同時涵養探索、創造性思考、邏輯與運算思維、批判性思考、設計思考、問題解決等高層次思考，以及理解與思辨科技議題的能力。

二、學校理念

體認世界科技及教改潮流趨勢，打造創新、多元、合作的學習環境，讓學子能具備未來所需的科技能力，培全運用知識、技能、資源的重要能力；我們開展一個學生多元智慧的創意學習空間，讓人人都是終身學習者，永遠追求效率、卓越與創新，勇於接受挑戰，迎向二十一世紀，走出教育藍天，培育成功的未來人。

捌、實施內容：

桃園市桃園國中 108 學年度第一學期 七 年級科技領域 生活科技 課程計畫			
每週節數	1 節	設計者	王滢傑老師
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 ■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 ■C2. 人際關係與團隊合作	

		<p>■C3. 多元文化與國際理解</p>
學習重點	學習表現	<p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。</p> <p>設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。</p> <p>設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。</p> <p>設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p> <p>設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p> <p>設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p> <p>設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。</p> <p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。</p> <p>設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p>
	學習內容	<p>生 A-IV-1 日常科技產品的選用。</p> <p>生 N-IV-1 科技的起源與演進。</p> <p>生 P-IV-1 創意思考的方法。</p> <p>生 P-IV-2 設計圖的繪製。</p> <p>生 P-IV-3 手工具的操作與使用。</p> <p>生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。</p>
融入議題	生涯規劃教育、多元文化、安全教育、科技教育、資訊教育、閱讀素養教育	
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習各種創意技法。 2. 學習構想表達的方式。 3. 學習立體圖、平面圖的繪製。 4. 學習基礎木工。 	
教學與評量說明	<p>一、教材來源</p> <p>以出版社教材為主。</p> <p>二、教學資源</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教科用書及自編教材 2. 數位媒材及網路資源 3. 生活科技教室 <p>三、教學方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 採「活動為核心」的教學方式，從解決問題的活動著手，結合知識、技能、實作、科技資源使用，讓學生獲得真正運用科技的能力。 2. 針對活動情境，以「解決問題的步驟」引導學生建立系統性的處理方式，從界定問題、蒐集資料、發展方案、設計製作、測試修正，逐步解決問題。 3. 活動後進行問題討論，引導學生對於活動過程與學習內容有更深層次的反思、再設計。 4. 依活動性質，採取個人或分組方式進行活動，訓練學生依不同情境，能完 	

成獨立作業，亦能與他人合作共創，學習人際溝通的重要能力。

四、教學評量

以用多元評量策略，採課前活動準備、上課參與、課後作業、平時觀察、同儕互評、紙筆測驗、實作評量、檔案評量、口語評量及表現等方式進行。

週次	單元名稱	學習內容
1	進入生活科技教室	進入生活科技教室
2	進入生活科技教室	進入生活科技教室
3	緒論 生活與科技	緒論 生活與科技
4	第 1 章 杯水一戰	活動：界定問題 1-1 物流運輸
5	第 1 章 杯水一戰	活動：發展方案 1-2 創意思考
6	第 1 章 杯水一戰	活動：設計製作 1-4 機具材料
7	第 1 章 杯水一戰	活動：測試修正 1-3 構想表達①
8	第 1 章 杯水一戰	活動：競賽、問題討論
9	第 2 章 未來發明家	活動：認識手工具 2-1 訊息傳播
10	第 2 章 未來發明家	實作：熟悉手工具使用 2-2 創新發明
11	第 2 章 未來發明家	實作：手工具操作使用 2-3 構想表達②
12	第 2 章 未來發明家	實作：手工具操作使用 2-4 機具材料
13	第 2 章 未來發明家	實作：手工具操作使用
14	第 2 章 未來發明家	活動：誰是大力士？（線鋸切割比賽）
15	第 3 章 三星歸位	活動：魯班鎖製作 3-1 製造生產
16	第 3 章 三星歸位	3-2 識圖製圖
17	第 3 章 三星歸位	3-2 識圖製圖
18	第 3 章 三星歸位	實作：繪製魯班鎖三視圖 3-2 識圖製圖
19	第 3 章 三星歸位	實作：設計與製作 3-4 機具材料
20	第 3 章 三星歸位	實作：設計與製作
21	第 3 章 三星歸位	實作：測試修正、問題討論
22	期末評量	期末作品評量

桃園市桃園國中 108 學年度第二學期 七年級科技領域 生活科技 課程計畫

每週節數	1 節	設計者	王滢傑老師
核心素養	A 自主行動	<ul style="list-style-type: none"> ■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	<ul style="list-style-type: none"> ■B1. 符號運用與溝通表達 ■B2. 科技資訊與媒體素養 ■B3. 藝術涵養與美感素養 	
	C 社會參與	<ul style="list-style-type: none"> ■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 	
學習重點	學習表現	<p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。</p> <p>設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。</p> <p>設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。</p> <p>設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p> <p>設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p> <p>設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p> <p>設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。</p> <p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。</p> <p>設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p>	
	學習內容	<p>生 A-IV-1 日常科技產品的選用。</p> <p>生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。</p> <p>生 N-IV-1 科技的起源與演進。</p> <p>生 P-IV-1 創意思考的方法。</p> <p>生 P-IV-2 設計圖的繪製。</p> <p>生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。</p> <p>生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。</p>	
融入議題	安全教育、科技教育、資訊教育、閱讀素養教育		
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識各種橋梁的型式與結構工法。 2. 認識常見的機構及其特性。 3. 學習木材加工技法。 4. 學習放樣模板、治具的使用。 5. 認識精度、裕度的概念。 		

<p>教學與 評量說明</p>	<p>一、教材來源 以出版社教材為主。</p> <p>二、教學資源 1. 教科用書及自編教材 2. 數位媒材及網路資源 3. 生活科技教室</p> <p>三、教學方法 1. 採「活動為核心」的教學方式，從解決問題的活動著手，結合知識、技能、實作、科技資源使用，讓學生獲得真正運用科技的能力。 2. 針對活動情境，以「解決問題的步驟」引導學生建立系統性的處理方式，從界定問題、蒐集資料、發展方案、設計製作、測試修正，逐步解決問題。 3. 活動後進行問題討論，引導學生對於活動過程與學習內容有更深層次的反思、再設計。 4. 依活動性質，採取個人或分組方式進行活動，訓練學生依不同情境，能完成獨立作業，亦能與他人合作共創，學習人際溝通的重要能力。</p> <p>四、教學評量 以用多元評量策略，採課前活動準備、上課參與、課後作業、平時觀察、同儕互評、紙筆測驗、實作評量、檔案評量、口語評量及表現等方式進行。</p>	
<p>週次</p>	<p>單元名稱</p>	<p>學習內容</p>
1	緒論 科技與產品	緒論 科技與產品
2	緒論 科技與產品	緒論 科技與產品
3	第 1 章 虹飛拱橋	活動名稱：拱橋負重 1-1 橋梁簡介
4	第 1 章 虹飛拱橋	實作：界定問題 1-2 虹橋結構
5	第 1 章 虹飛拱橋	實作：蒐集資料、發展方案 1-2 虹橋結構
6	第 1 章 虹飛拱橋	實作：設計製作 1-2 虹橋結構 1-4 機具材料
7	第 1 章 虹飛拱橋	實作：設計製作 1-2 虹橋結構
8	第 1 章 虹飛拱橋	實作：設計製作
9	第 1 章 虹飛拱橋	實作：設計製作、測試修正 1-3 測試修正
10	第 1 章 虹飛拱橋	實作：設計製作、測試修正
11	第 1 章 虹飛拱橋	評量活動：橋樑負重測試
12	第 2 章 玩轉跑跳碰	活動名稱：凸輪機構設計 2-1 常見機構

13	第 2 章 玩轉跑跳碰	實作：界定問題、電動工具介紹 2-2 機構傳動
14	第 2 章 玩轉跑跳碰	實作：蒐集資料、電動工具使用 2-2 機構傳動 2-3 測試修正
15	第 2 章 玩轉跑跳碰	實作：發展方案、電動工具使用
16	第 2 章 玩轉跑跳碰	實作：設計製作 2-4 機具材料
17	第 2 章 玩轉跑跳碰	實作：設計與製作
18	第 2 章 玩轉跑跳碰	實作：設計與製作
19	第 2 章 玩轉跑跳碰	實作：設計與製作
20	第 2 章 玩轉跑跳碰	實作：測試修正、活動檢討
21	期末評量	期末作品評量

玖、本校自 108 學年度起逐年實施十二年國民基本教育，108 學年度七年級課程依據十二年國民基本教育綱要實施；八至九年級依據九年一貫課程綱要實施。

壹拾、本計畫經課程發展委員會審查通過後實施，修正時亦同。