

## 各年級各領域/科目課程計畫(部定課程)

112 學年度嘉義縣中埔國民中學八年級第一二學期科技領域資訊科技科 教學計畫表 設計者： 郭銘智 (表十一之一)

一、教材版本：翰林版第 3-4 冊 二、本領域每週學習節數： 1 節

三、本學期課程內涵：

第一學期：

教學進度	單元名稱	學習領域 核心素養	學習重點		學習目標	教學重點	評量方式	議題融入	跨領域統整 規劃(無則 免填)
			學習表現	學習內容					
第 1-3 週	第三冊第 1 章資訊倫理 1-1 資訊倫理的意涵~1-2 網路禮儀與規範 1-3PAPA 理論 1-4 數位落差的意義~習作第一章	科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。 科-J-C1 理解科技與人文議題，培養科技發展衍生之守法觀念與公民意識。	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	資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	1. 了解資訊倫理的意義。 2. 了解資訊倫理的規範。 3. 了解資訊倫理的對象。 4. 認識 PAPA 理論的意義。 5. 了解數位機會與數位落差的關係。 6. 了解消除近用障礙的意義。	1. 介紹倫理與資訊倫理的意義。 2. 介紹資訊倫理的規範與對象。 3. 介紹網路禮儀也是資訊倫理的一部分。 4. 介紹網路禮儀要注意的原則。 5. 介紹 PAPA 理論的緣由。 5. 介紹 PAPA 資訊倫理的隱私權，並舉生活情境案例說明。 6. 介紹 PAPA 資訊倫理的正確性，並舉新聞快報案例說明。 7. 介紹數位落差	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【人權教育】</b> 人 J5 了解社會上有不同的群體與文化，尊重並欣賞其差異。 人 J6 正視社會中的各種歧視，並採取行動來關懷與保護弱勢。 人 J8 了解人身自由權，並具有自我	

			性別限制。			8. 介紹障礙者近用資訊的改善。 9. 完成資訊倫理學習單		保護的知能。 人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。	
第 4-9 週	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-1Scratch 程式設計-陣列篇	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒	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。 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。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	1. 了解陣列的概念與結構。 2. 了解變數與陣列的差異。 3. 評估使用陣列的時機。 4. 了解 Scratch 的陣列應用。 5. 了解 Scratch 清單的積木使用。 6. 了解 Scratch 變數的積木使用。 7. 了解 Scratch 計次式迴圈的	1. 介紹陣列的概念與特性。 2. 複習七上變數積木的運用。 3. 介紹利用變數產生清單積木的群組。 4. 介紹清單積木的種類。 5. 介紹陣列如何應用。 6. 觀察範例《來抽獎》的執行，並思考運用到的素材及如何運作並練習。 7. 觀察範例《找因數》的執行，並思考運用到的素材及如何運作並練習。 8. 觀察範例《撲克發牌》的執	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱 J4 除紙本閱讀之外，依學習需求選擇適當的閱讀媒材，並了解如何利用適當的管道獲得文本資源。 閱 J10 主動尋求多元的詮	

		體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。			積木使用。 8. 了解Scratch 字串組合的積木使用。 9. 了解Scratch 單向選擇結構的積木使用。 10. 了解Scratch 運算的積木使用。 11. 了解Scratch 詢問的積木使用。	行，並思考運用到的素材及如何運作並練習。		釋，並試著表達自己的想法。	
第 10-14 週	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-2Scratch 程式設計-角色變數篇	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資	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	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	1. 了解角色變數的概念。 2. 了解全域變數與角色變數的差異。	1. 介紹角色變數的概念。 2. 介紹全域變數的設定。 3. 介紹角色變數的設定。 4. 說明全域變數與角色變數的差別。 5. 觀察範例《戰車王》的執行，並思考運用到的素材及如何運作	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能	

		源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。	算思維解析問題。 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。			並練習。 6. 透過學習單完成，匯入範例的背景和角色，了解隨機取數、單向選擇結構、運算、廣播訊息、動作、偵測、無窮迴圈、條件式迴圈的積木。 檢視執行程式的結果。		力，以判讀文本知識的正確性。 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
第 15-20 週	第三冊第 2 章進階程式(1)	科-J-A2 運用科技工	運 t-IV-1 能了解資訊系統	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與	1. 了解分身的概念。 2. 能將重複	1. 介紹分身的概念。 2. 介紹不使用分	1. 發表 2. 口頭討論	【品德教育】 品 J8 理	

<p>2-3Scratch 程式設計-分身篇</p>	<p>具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。</p> <p>科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科</p>	<p>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> <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>應用。</p>	<p>的角色匯整成分身。</p> <p>3. 了解 Scratch 的分身應用。</p> <p>4. 了解 Scratch 簡單的積木使用。</p> <p>5. 了解 Scratch 變數的積木使用。</p> <p>6. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。</p> <p>7. 了解 Scratch 運算的積木使用。</p> <p>8. 了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。</p> <p>9. 了解 Scratch 的角色變數應用。</p> <p>10. 了解 Scratch 動</p>	<p>身的執行結果。</p> <p>3. 介紹使用分身的執行結果。</p> <p>4. 介紹利用角色變數來建立分身。</p> <p>5. 觀察範例《螞蟻搬乳酪》的執行，並思考運用到的素材及如何運作並練習。</p> <p>6. 觀察範例《電子琴模擬》的執行，並思考運用到的素材及如何運作並練習。</p> <p>7. 利用學習單，讓學生學習完成設計遊戲，思考課程運用分身其積木的組合，並了計次式迴圈、隨機取數、單向選擇結構、廣播訊息、動作、偵測、條件式迴圈、畫筆的積木。</p>	<p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>性溝通與問題解決。</p> <p><b>【閱讀素養教育】</b></p> <p>閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p> <p>閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p> <p>閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。</p>
----------------------------	---	--	------------	---	---	---	--

		技、資訊、 媒體的互動 關係。			作的積木使用。 11. 了解 Scratch 分 身的積木使 用。 12. 了解 Scratch 音 樂的積木使 用。 13. 了解 Scratch 雙 向選擇結構 的積木使 用。			閱 J10 主 動尋求多 元的詮 釋，並試 著表達自 己的想 法。	
第 21 週	第三冊第 3 章資訊 科技與相 關法律 3-1 電腦 與法律 3-2 電腦 與網路犯 罪概述 3-3 著作 權法及個 資法罰則	科-J-B2 理 解資訊與科 技的基本原 理，具備媒 體識讀的能 力，並能了 解人與科 技、資訊、 媒體的互動 關係。 科-J-C1 理 解科技與人	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。	資 H-IV-4 媒體與資 訊科技相 關社會議 題。 資 H-IV-5 資訊倫理 與法律。	1. 了解電腦 與法律的關 係。 2. 了解電腦 犯罪與網路 犯罪的差 別。 3. 了解電腦 犯罪的概 念。 4. 了解電腦 犯罪的類 型。 5. 了解網路 犯罪的概 念。	1. 介紹法律與倫 理。 2. 討論法律在各 行業、生活上該 注意的行為。 3. 介紹電腦犯罪 與網路犯罪的 4. 介紹以網路為 犯罪場域的類 型。	1. 發表 2. 口頭討 論 3. 平時上 課表現 4. 作業繳 交 5. 學習態 度 6. 課堂問 答	【人權教 育】 人 J11 運 用資訊網 絡了解人 權相關組 織與活 動。 【法治教 育】 法 J3 認 識法律之 意義與制 定。 法 J7 理 解少年的	

		文議題，培養科技發展衍生之守法觀念與公民意識。			6. 了解網路犯罪的類型。 7. 了解著作權法罰則的重要性。 8. 了解個資法罰則的重要性。			法律地位。	
--	--	-------------------------	--	--	--	--	--	-------	--

第二學期：

教學進度	單元名稱	學習領域 核心素養	學習重點		學習目標	教學重點	評量方式	議題融入	跨領域統整 規劃（無則 免填）
			學習表現	學習內容					
第 1 週	第四冊第 4 章進階程式設計 (2) 4-1 模組化的概念	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表	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。 運 p-IV-1	資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。	1. 了解模組的概念。 2. 了解模組化的概念。 3. 了解副程式的概念。	1. 介紹模組化的概念，並舉生活例子說明。 2. 介紹模組化的特性。 3. 介紹副程式的概念與特性，並以 Scratch 舉例說明。 4. 複習七上畫筆積木的運用。 5. 複習七上繪製正方形的程式。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【品德教育】</b> 品 J8 理性溝通與問題解決。 <b>【閱讀素養教育】</b> 閱 J4 除紙本閱讀之外，依學習需求選擇適當的	

		達與溝通。 科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。	能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。					閱讀媒材，並了解如何適當地獲得資源。閱 J10 尋求多元的詮釋，並表自己的想法。	
第 2-4 週	第四冊第 4 章進階程式設計 (2) 4-2 認識模組化程式設計	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與	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	資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	1. 了解 Scratch 的模組化。 2. 了解 Scratch 畫筆的積木使用。 3. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 4. 了解 Scratch 函式的積木使	1. 觀察範例《畫平行排列的正方形》的執行，並思考程式如何運作。 2. 完成課本練習題，撰寫小貓向上依序畫出六個平行排列的正方形程式。 3. 了解副程式的參數的概念。 4. 觀察範例《畫逐漸擴大的正方	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【品德教育】</b> 品 J8 理性溝通與問題解決。 <b>【閱讀素養教育】</b> 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深	



		<p>執行科技專題活動。</p> <p>科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。</p> <p>科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。</p>	<p>析問題。</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>用。</p> <p>5. 了解 Scratch 模組化的差別。</p> <p>6. 了解副程式的參數概念。</p>	<p>形》的執行，並思考程式如何運作。</p> <p>5. 完成課本練習題，撰寫小貓向左畫出四個逐漸擴大的正方形程式。</p> <p>6. 比較模組化程式前後、利用副程式與副程式的參數之間的差別。</p>	<p>究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p> <p>閱 J3 理解學科知識內的重要的詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p> <p>閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。</p> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮</p>	
--	--	---	---	--	--	--	---	--

								釋，並 試著 表自 己的 想 法。	
第 5-8 週	第四冊第 4 章進階 程式設計 (2) 4-3 模組 化程式設 計的應用	科-J-A2 運 用科技工 具，理解與 歸納問題， 進而提出簡 易的解決之 道。 科-J-A3 利 用科技資 源，擬定與 執行科技專 題活動。 科-J-B1 具 備運用科技 符號與運算 思維進行日 常生活的表 達與溝通。 科-J-B2 理	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。 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	資 P-IV-5 模組化程 式設計與 問題解決 實作。	1. 了解 Scratch 的 模組化。 2. 了解 Scratch 的 模組化應 用。 3. 了解 Scratch 函 式的積木使 用。 4. 了解 Scratch 計 次式迴圈、 無窮迴圈的 積木使用。 5. 了解 Scratch 單 向選擇結 構、雙向選 擇結構的積 木使用。 6. 了解 Scratch 分 身的積木使 用。	1. 觀察範例《小 鳥吃蟲》的執 行，並思考運 用到的素材及 程式如何運 作。 2. 利用學習單， 讓學生完成遊 戲設計，並思 考運用到的 素材及程式 如何運作。 匯入範例的 背景和角色。 在練習過程 中拆解問題， 思考範例運 用模組化將 積木組合， 並了解函式 、分身、計 次式迴圈、 無窮迴圈、 單向選擇結 構和雙向選 擇結構的積 木。最後檢 視執行程式 的結果。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課 表現 4. 作業繳交 表現 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【品德教育】</b> 品 J8 理性 溝通與問 題解決。 <b>【閱讀素 養教育】</b> 閱 J2 發 展跨文本 的比對、 分析、深 究的能力 ，以判讀 文本知識 的正確性 。 閱 J3 理 解學科內 的重要詞 彙的意涵	

		解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。	有效的互動。					並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表达自己的想法。	
第 9-10 週	第四冊第 5 章媒體與資訊科技相關社會議題 5-1 媒體與資訊科	科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟	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	資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。	1. 了解媒體與資訊科技的意涵。 2. 了解資訊素養的意涵。 3. 了解媒體	1. 介紹媒體和資訊科技。 2. 介紹資訊失序的 3. 介紹防範不實資訊的三不二要原則。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【人權教育】</b> 人 J1 認識基本人權的意涵，並了解	

	<p>技~5-3 言論自由 5-4 網路霸凌 5-5 網路成癮</p>	<p>發自我潛能。 科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。 科-J-C1 理解科技與人文議題，培養科技發展衍生之守法觀念與公民意識。</p>	<p>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。</p>		<p>與資訊科技的關係。 4. 了解資訊失序的意涵。 5. 了解資訊失序相關案例。 6. 了解防範不實資訊的原則。 7. 了解言論自由的意涵。 8. 了解法律對於言論自由的賦予權利與限制。 9. 了解法律對於網路言論自由的保障與規範。 10. 了解網路霸凌。 11. 了解網路成癮。</p>	<p>4. 介紹言論自由及律對於言論自由的賦予權利、規範和限制。 5. 介紹網路霸凌 6. 介紹網路成癮</p>	<p>憲法對人權保障的意義。 人 J5 了解社會上有不同的群體和文 化，尊重並欣賞其差異。 【生命教育】 生 J1 思考生活、學校與社區的公共議題，培養與他人理性的溝通的素養。 【性別平等教育】 性 J11 去除性</p>	
--	---	---	---	--	---	--	---	--

							<p>別刻板 與性的 偏見表 情感達 通與溝 備具他 人平等 互動的 能力。</p> <p><b>【品德教育】</b> J5 資 訊與媒 體的公 共性與 社會責 任。</p> <p><b>【閱讀教育素養】</b> J4 除 閱本閱 紙之閱 讀外， 依需求 選擇適 當的媒 材，並 了解如</p>	
--	--	--	--	--	--	--	---	--

								何利用的適當管道獲得文本資源。	
第 11 週	第四冊第 6 章基本演算法的介紹 6-1 演算法概念與原則	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科-J-B2 理	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。 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	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	1. 了解演算法的概念與特性。 2. 了解演算法的表示方式。	1. 介紹演算法的概念。 2. 複習七上流程圖符號的功能與說明。 3. 介紹演算法的表示方式，包含文字敘述、流程圖等。 4. 舉例說明演算法效能的概念。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交態度 5. 學習態度 6. 課堂問答	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，	

		解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。	有效的互動。					並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。閱 J6 懂得在同學及生活情境中使用本之規則。閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
--	--	--	--------	--	--	--	--	---	--

第 12-16 週	第四冊第 6 章基本演算法的介紹 6-2 排序的原理與範例	<p>科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。</p> <p>科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒</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> <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>	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解選擇排序法。</li> <li>2. 利用 Scratch 範例實作選擇排序法。</li> <li>3. 了解插入排序法。</li> <li>4. 利用 Scratch 範例實作插入排序法。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介紹選擇排序法的流程。</li> <li>2. 觀察選擇排序法範例的執行，並思考如何運作。</li> <li>3. 介紹插入排序法的流程。</li> <li>4. 觀察插入排序法範例的執行，並思考如何運作。</li> <li>5. 透過學習單，解選擇排序法和插入排序法的執行過程並了解清單、變數、計次式迴圈、條件式迴圈、隨機取數和邏輯運算的積木，以及運算結果的條件判斷積木。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 發表</li> <li>2. 口頭討論</li> <li>3. 平時上課表現</li> <li>4. 作業繳交</li> <li>5. 學習態度</li> <li>6. 課堂問答</li> </ol>	<p>法。</p> <p><b>【品德教育】</b> 品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p><b>【閱讀素養教育】</b> 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p> <p>閱 J3 理解學科內的重要的詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他</p>	
-----------	----------------------------------	---	---	--------------------	--	--	--	---	--



		體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。						人進行溝通。閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
第 17-20 週	第四冊第 6 章基本演算法的介紹 6-3 搜尋的原理與範例	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利	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。	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	1. 了解搜尋資料的原理。 2. 了解循序搜尋法。 3. 利用 Scratch 範例實作循序搜尋法。 4. 了解二元搜尋法。	1. 介紹資料的搜尋原理與範例。 2. 介紹循序搜尋法的流程。 3. 觀察循序搜尋法範例的執行，並思考如何運作。 4. 介紹二元搜尋法的流程。 5. 觀察二元搜尋	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文	

		<p>用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。</p> <p>科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。</p>	<p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</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>5. 利用 Scratch 範例實作二元搜尋法。</p>	<p>法 範例的執行，並思考如何運作。</p> <p>6. 利用學習單，讓學生了解循序搜尋法及二元搜尋法。</p>		<p>本的比對、分析、深究的能力，以判讀文知識的正確性。</p> <p>閱 J3 理解學科內重要的詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p> <p>閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。</p> <p>閱 J10</p>	
--	--	--	--	--	---------------------------------	---	--	---	--

								主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
--	--	--	--	--	--	--	--	-----------------------	--

註 1：請分別列出七、八、九年級第一學期及第二學期八個學習領域（語文、數學、自然科學、綜合、藝術、健體、社會及科技等領域）之教學計畫表。

註 2：議題融入部份，請填入法定議題及課綱議題。