

109 學年度嘉義縣竹崎高級中學國中部七年級第一學期 科技 領域 資訊科技 科 教學計畫表

設計者： 羅 健 榮 (新課綱) (表十二之一)

一、教材版本： 翰林 版第 一 冊

二、本領域每週學習節數： 1 節

三、總綱核心素養：

■A1 身心素質與自我精進 ■A2 系統思考與解決問題 ■A3 規劃執行與創新應變 ■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 ■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

四、本學期課程內涵：

週次	起訖日期	單元/主題名稱	學習領域核心素養	學習重點		學習目標	評量方式	議題融入	跨域統整或協同教學規劃 (無則免填)
				學習表現	學習內容				
一	8/31~9/4	第一冊第1章資訊科技導論 1-1 資訊科技與人類生活~1-3 個人電腦及其周邊設備	A1 A2	運 a-IV-1 運 a-IV-3	資 H-IV-2	1. 能了解資訊科技與人類生活。 2. 能了解資訊科技發展簡史。 3. 能認識常見的電腦設備。	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	【性別平等】 性 J8 【人權】 人 J11 【閱讀素養】 閱 J4	社會 綜合活動
二	9/7~9/11	第一冊第1章資訊科技導論 1-4 資訊科技與問題解決~1-6 資訊科技與跨領域整合	科-J-A1 科-J-B2	運 a-IV-1 運 a-IV-2 運 a-IV-3	資 H-IV-1 資 H-IV-2 資 H-IV-3	1. 能了解資訊科技與問題解決。 2. 能了解資訊科技及其社會相關議題。 3. 能了解資訊科技與跨領域整合。	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	【性別平等】 性 J7 【人權】 人 J11 【品德】 品 J5 品 J8 【生涯規劃】 涯 J2 涯 J8 涯 J9	社會 綜合活動

三	9/14~9/18	第一冊第 2 章基礎程式設計 (1) 2-1 認識演算法與程式語言	科-J-A2 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 p-IV-1	資 A-IV-1	1. 能了解演算法的基本概念。	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	【性別平等】 性 J6 【人權】 品 J8	數學 藝術 綜合活動
四	9/21~9/25	第一冊第 2 章基礎程式設計 (1) 2-1 認識演算法與程式語言	科-J-A2 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-4 運 p-IV-1	資 P-IV-1	1. 能了解程式語言的基本概念。	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	【性別平等】 性 J6 【人權】 品 J8	數學 藝術 綜合活動
五	9/28~10/2	第一冊第 2 章基礎程式設計 (1) 2-2Scratch 程式設計-基礎篇	科-J-A2 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1	1. 能了解 Scratch 的基本功能。 2. 能熟悉 Scratch 的基本操作。	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】 品 J1 品 J8 【閱讀素養】 閱 J10	數學 藝術 綜合活動
六	10/5~10/9	第一冊第 2 章基礎程式設計 (1) 2-2Scratch 程式設計-基礎篇	科-J-A2 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1	1. 能了解 Scratch 的基本功能。 2. 能熟悉 Scratch 的基本操作。	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】 品 J1 品 J8 【閱讀素養】 閱 J10	數學 藝術 綜合活動
七	10/12~10/16	第一冊第 2 章基礎程式設計 (1) 2-3Scratch 程式設計-計算篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能了解循序結構。	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	【閱讀素養】 閱 J2 閱 J3	數學 藝術 綜合活動

八	10/19~10/23	建議第一次段考 第一冊第 2 章基礎程式設計 (1) 2-3Scratch 程式設計- 計算篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能了解選擇結構。	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	【閱讀素養】 閱 J2 閱 J3	數學 藝術 綜合活動
九	10/26~10/30	第一冊第 2 章基礎程式設計 (1) 2-3Scratch 程式設計- 計算篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	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。	1. 能了解重複結構。	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	【閱讀素養】 閱 J2 閱 J3	數學 藝術 綜合活動
十	11/2~11/6	第一冊第 2 章基礎程式設計 (1) 2-3Scratch 程式設計- 計算篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能了解選擇結構與重複結構並用。	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	【閱讀素養】 閱 J2 閱 J3	數學 藝術 綜合活動
十一	11/9~11/13	第一冊第 2 章基礎程式設計 (1) 2-3Scratch 程式設計- 計算篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能了解循序結構。 2. 能了解選擇結構。 3. 能了解重複結構。	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	【閱讀素養】 閱 J2 閱 J3	數學 藝術 綜合活動
十二	11/16~11/20	第一冊第 2 章基礎程式設計 (1) 2-4Scratch 程式設計- 繪圖篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能了解 Scratch 的畫筆功能。	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	【閱讀素養】 閱 J2 閱 J3 閱 J8 閱 J10	數學 藝術 綜合活動

十三	11/23~11/27	第一冊第 2 章基礎程式設計 (1) 2-4Scratch 程式設計-繪圖篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能了解 Scratch 的畫筆功能。 2. 能了解 Scratch 的變數積木。 3. 能了解迴圈的概念。	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	【閱讀素養】 閱 J2 閱 J3 閱 J8 閱 J10	數學 藝術 綜合活動
十四	11/30~12/4	第一冊第 2 章基礎程式設計 (1) 2-4Scratch 程式設計-繪圖篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能了解 Scratch 的畫筆功能。 2. 能了解 Scratch 的變數積木。 3. 能了解迴圈的概念。	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	【閱讀素養】 閱 J2 閱 J3 閱 J8 閱 J10	數學 藝術 綜合活動
十五	12/7~12/11	建議第二次段考 第一冊第 2 章基礎程式設計 (1) 2-4Scratch 程式設計-繪圖篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能了解 Scratch 的畫筆功能。 2. 能了解 Scratch 的變數積木。 3. 能了解迴圈的概念。	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	【閱讀素養】 閱 J2 閱 J3 閱 J8 閱 J10	數學 藝術 綜合活動
十六	12/14~12/18	第一冊第 2 章基礎程式設計 (1) 2-4Scratch 程式設計-繪圖篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能了解 Scratch 的畫筆功能。 2. 能了解 Scratch 的變數積木。 3. 能了解迴圈的概念。	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	【閱讀素養】 閱 J2 閱 J3 閱 J8 閱 J10	數學 藝術 綜合活動
十七	12/21~12/25	第一冊第 3 章資料處理與分析 3-1 資料的形式與意義	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4	資 T-IV-1	1. 能了解資料的形式與意義。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課	【性別平等】 性 J6 【環境】	數學 自然 藝術

		~3-2 資料搜尋	科-J-B2 科-J-C1	運 p-IV-1 運 p-IV-2 運 p-IV-3 運 c-IV-1 運 c-IV-2		2. 能了解資料搜尋。	表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	環 J4 環 J16 【海洋】 海 J19 【能源】 能 J2 【國際】 國 J2 國 J3 國 J8	綜合活動
十八	12/28~1/1	第一冊第 3 章資料處理與分析 3-3 資料處理與分析工具	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2 科-J-C1	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2 運 p-IV-3 運 c-IV-1 運 c-IV-2	資 T-IV-1	1. 能了解資料的處理與分析。 2. 能了解資料處理的軟體工具。	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】 品 J1 品 J8 【閱讀素養】 閱 J2 閱 J6 閱 J10	數學 藝術 綜合活動
十九	1/4~1/8	第一冊第 3 章資料處理與分析 3-3 資料處理與分析工具	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2 科-J-C1	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2 運 p-IV-3 運 c-IV-1 運 c-IV-2	資 T-IV-1	1. 能了解試算表的公式與函式功能。	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】 品 J1 品 J8 【閱讀素養】 閱 J2 閱 J6 閱 J10	數學 藝術 綜合活動
廿	1/11~1/15	第一冊第 3 章資料處理與分析 3-3 資料處理與分析工具	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2 科-J-C1	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2 運 p-IV-3 運 c-IV-1 運 c-IV-2	資 T-IV-1	1. 能了解試算表的統計圖表功能。	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】 品 J1 品 J8 【閱讀素養】 閱 J2 閱 J6 閱 J10	數學 藝術 綜合活動

廿一	1/18~1/19	建議第三次段考 第一冊第 3 章資料處理 與分析 3-3 資料處理與分析工 具	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2 科-J-C1	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2 運 p-IV-3 運 c-IV-1 運 c-IV-2	資 T-IV-1	1. 能了解了解資料的處理與分析。 2. 能了解資料處理的軟體工具。 3. 能了解試算表的公式與函式功能。 4. 能了解試算表的統計圖表功能。	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】 品 J1 品 J8 【閱讀素養】 閱 J2 閱 J6 閱 J10	數學 藝術 綜合活動
----	-----------	---	--	--	----------	--	--	---	------------------

註 1：請分別列出七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。

109 學年度嘉義縣竹崎高級中學國中部七年級第二學期 科技 領域 資訊科技 科 教學計畫表

設計者： 羅 健 榮 (新課綱) (表十二之一)

一、教材版本： 翰林 版第 二 冊

二、本領域每週學習節數： 1 節

三、總綱核心素養：

■A1 身心素質與自我精進 ■A2 系統思考與解決問題 ■A3 規劃執行與創新應變 ■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 ■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

四、本學期課程內涵：

週次	起訖日期	單元/主題名稱	學習領域核心素養	學習重點		學習目標	評量方式	議題融入	跨域統整或協同教學規劃 (無則免填)
				學習表現	學習內容				
一	2/15-2/19	第二冊第 4 章資料保護與資訊安全 4-1 個人資料與隱私權 ~4-2 個人資料與隱私權的保護措施	科-J-A1 科-J-C1	運 a-IV-1 運 a-IV-2 運 a-IV-3	資 H-IV-1	1. 能了解個人資料與隱私權。 2. 能了解個人資料與隱私權的保護措施。	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	【性別平等】 性 J4 【人權】 人 J11 【法治】 法 J3 法 J5 法 J8	社會、綜合活動
二	2/22-2/26	第二冊第 4 章資料保護與資訊安全 4-3 資訊安全	科-J-A1 科-J-C1	運 a-IV-1 運 a-IV-2 運 a-IV-3	資 H-IV-3	1. 能了解資訊安全。	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	【性別平等】 性 J4 【人權】 人 J11 【法治】 法 J3 法 J5 法 J8	社會、綜合活動
三	3/1-3/5	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能製作 Scratch 程式設計-小狗散步遊戲。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現	【閱讀素養】 閱 J2	數學、藝術、綜合活動

				運 p-IV-2			4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答		
四	3/8-3/12	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能製作 Scratch 程式設計-小狗散步遊戲。	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	【閱讀素養】 閱 J2	數學、藝術、綜合活動
五	3/15-3/19	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能製作 Scratch 程式設計-賽馬遊戲。	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	【閱讀素養】 閱 J2	數學、藝術、綜合活動
六	3/22-3/26	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能製作 Scratch 程式設計-賽馬遊戲。	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	【閱讀素養】 閱 J2	數學、藝術、綜合活動
七	3/29-4/2	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇(第一次段考)	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能製作 Scratch 程式設計-水族箱遊戲。	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	【閱讀素養】 閱 J2	數學、藝術、綜合活動
八	4/5-4/9	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能製作 Scratch 程式設計-水族箱遊戲。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現	【閱讀素養】 閱 J2	數學、藝術、綜合活動

				運 p-IV-2			4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答		
九	4/12-4/16	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能製作 Scratch 程式設計-大馬路遊戲。	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	【閱讀素養】 閱 J2	數學、藝術、綜合活動
十	4/19-4/23	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能製作 Scratch 程式設計-大馬路遊戲。	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	【閱讀素養】 閱 J2	數學、藝術、綜合活動
十一	4/26-4/30	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能製作 Scratch 程式設計-打擊魔鬼遊戲。	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	【閱讀素養】 閱 J2	數學、藝術、綜合活動
十二	5/3-5/7	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能製作 Scratch 程式設計-打擊魔鬼遊戲。	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	【閱讀素養】 閱 J2	數學、藝術、綜合活動
十三	5/10-5/14	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能製作 Scratch 程式設計-電子琴模擬。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現	【閱讀素養】 閱 J2	數學、藝術、綜合活動

				運 p-IV-2			4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答		
十四	5/17-5/21	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇(第二次段考)	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能製作 Scratch 程式設計-電子琴模擬。	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	【閱讀素養】 閱 J2	數學、藝術、綜合活動
十五	5/24-5/28	建議第二次段考 第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能製作 Scratch 程式設計-電子琴模擬。	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	【閱讀素養】 閱 J2	數學、藝術、綜合活動
十六	5/31-6/4	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能製作 Scratch 程式設計-電梯升降模擬。	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	【閱讀素養】 閱 J2	數學、藝術、綜合活動
十七	6/7-6/11	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-2	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能製作 Scratch 程式設計-電梯升降模擬。	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	【閱讀素養】 閱 J2	數學、藝術、綜合活動
十八	6/14-6/18	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1	資 P-IV-1 資 P-IV-2	1. 能製作 Scratch 程式設計-電梯升降模擬。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現	【閱讀素養】 閱 J2	數學、藝術、綜合活動

				運 p-IV-2			4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答		
十九	6/21-6/25	第二冊第 6 章資訊科技 合理使用原則 6-1 資訊科技設備的合 理使用	科-J-A1	運 a-IV-1 運 a-IV-2 運 a-IV-3	資 H-IV-2	1. 能了解資 訊科技設備 的合理使 用。 2.	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	【性別平等】 性 J4 【人權】 人 J1 【品德】 品 J1 品 J5 【法治】 法 J3 法 J5 法 J8	社會、綜合活動
廿	6/28-6/30	第二冊第 6 章資訊科技 合理使用原則 6-2 資訊科技內容的合 理使用	科-J-A1	運 a-IV-1 運 a-IV-2 運 a-IV-3	資 H-IV-2	1. 能了解資 訊科技內容 的合理使 用。	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	【性別平等】 性 J4 【人權】 人 J1 【品德】 品 J1 品 J5 【法治】 法 J3 法 J5 法 J8	社會、綜合活動
廿一	2/15-2/19	建議第三次段考 第二冊第 6 章資訊科技 合理使用原則 6-3 資訊內容合理使用的 判斷原則	科-J-A1	運 a-IV-1 運 a-IV-2 運 a-IV-3	資 H-IV-2	1. 能了解資 訊內容使用的 判斷原 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	【性別平等】 性 J4 【人權】 人 J1 【品德】 品 J1 品 J5 【法治】 法 J3 法 J5	社會、綜合活動

註 1：請分別列出七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。