

109 學年度嘉義縣鹿草國民中學八年級第一學期科技領域資訊科技 教學計畫表

設計者：陳智源 (新課綱) (表十二之一)

一、教材版本：翰林版第 3 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/學習目標	教學重點		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	學習領域核心素養 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。 學習目標 1. 了解資訊倫理的意義。 2. 了解資訊倫理的規範與對象。	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 a-IV-4 能	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. 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 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	

			3. 了解網路禮儀的原則。	解析各種媒體與科技產品所傳遞的社會議題之迷思、偏見與歧視。			關懷與保護弱勢。人 J8 了解人身自由權，並具有自我保護的知能。人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。
二	9/7-9/11	第三冊第 1 章 資訊倫理 1-2 網路禮儀與規範~1-3PAPA 理論	學習領域核心素養 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。 學習目標 1. 了解網路禮儀的原則。 2. 認識 PAPA 理論。	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 a-IV-4 能解析各種媒體與科技產品所傳遞的	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. 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 J8 了解人身自由權，並具有自我保護的知能。人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 【品德教育】 品 J5 資

				社會議題之迷思、偏見與歧視。			訊與媒體的公共性與社會責任。品 J6 關懷弱勢的意涵、策略，及其實踐與反思。	
三	9/14-9/18	第三冊第 1 章 資訊倫理 1-4 數位落差的意義～習作第一章	學習領域核心素養 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。 學習目標 1. 了解資訊倫理的意義。 2. 了解資訊倫理的規範與對象。 3. 了解網路禮儀的原則。 4. 認識 PAPA 理論。 5. 了解數位落差的意義。 6. 了解消除進用障礙的意義。	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 a-IV-4 能解析各種媒體與科技產品所傳遞的社會議題之迷思、偏見與歧視。	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. 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 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，並具有自我保護的	

							能。 人 J11 運 用資訊網 絡了解人 權相關組 織與活 動。 【品德教 育】 品 J5 資 訊與媒體 的公共性 與社會責 任。 品 J6 關 懷弱勢的 意涵、策 略，及其 實踐與反 思。	
四	9/21- 9/25	第三冊第 1 章 資訊倫理 習作第一章	學習領域核心素養 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。 學習目標	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	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. 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 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	

			<p>1. 了解資訊倫理的意義。</p> <p>2. 了解資訊倫理的規範與對象。</p> <p>3. 了解網路禮儀的原則。</p> <p>4. 認識 PAPA 理論。</p> <p>5. 了解數位落差的意義。</p> <p>6. 了解消除進用障礙的意義</p>	<p>趣，不受性別限制。</p> <p>運 a-IV-4 能解析各種媒體與科技產品所傳遞的社會議題之迷思、偏見與歧視。</p>			<p>的各種歧視，並採取行動來關懷與保護弱勢。</p> <p>人 J8 了解人身自由權，並具有自我保護的知能。</p> <p>人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。</p> <p>【品德教育】</p> <p>品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。</p> <p>品 J6 關懷弱勢的意涵、策略，及其實踐與反思。</p>	
五	9/28-	第三冊第 2 章	學習領域核心素養	運 t-IV-1 能	資 P-IV-3 陣	1. 發表	【品德教	

	10/2	進階程式(1) 2-1Scratch 程 式設計-陣列篇	<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-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>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. 了解陣列與問題解決的關 係。 	<p>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>列程式設計 實作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<p>育】 品 J8 理 性溝通與 問題解 決。</p> <p>【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。</p> <p>閱 J10 主 動尋求多 元的詮 釋，並試 著表達自 己的想法。</p>	
六	10/5- 10/9	第三冊第 2 章 進階程式(1) 2-1Scratch 程 式設計-陣列篇	<p>學習領域核心素養</p> <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>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>資 P-IV-3 陣 列程式設計 實作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 發表 2. 口頭討 論 3. 平時上 課表現 	<p>【品德教 育】 品 J8 理 性溝通與 問題解</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>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解 Scratch 的陣列應用。 2. 了解 Scratch 清單的積木使用。 3. 了解 Scratch 變數的積木使用。 4. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 5. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。 6. 了解 Scratch 字串組合的積木使用。 	<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>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>決。</p> <p>【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 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
七段考	10/12 - 10/16	第三冊第 2 章 進階程式(1) 2-1Scratch 程式設計-陣列篇	<p>學習領域核心素養</p> <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-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</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>	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<p>【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p>【閱讀素養教育】 閱 J4 除</p>	

			<p>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>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解 Scratch 的陣列應用。 2. 了解 Scratch 清單的積木使用。 3. 了解 Scratch 變數的積木使用。 4. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 5. 了解 Scratch 字串組合的積木使用。 6. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。 7. 了解 Scratch 運算的積木使用。 8. 了解 Scratch 詢問的積木使用。 	<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>		6. 課堂問答	<p>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。</p> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
八	10/19 - 10/23	第三冊第 2 章 進階程式(1) 2-1Scratch 程式設計-陣列篇	<p>學習領域核心素養</p> <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-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，</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</p>	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<p>【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p>【閱讀素養教育】 閱 J4 除紙本閱讀</p>	

			<p>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> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解 Scratch 的陣列應用。 2. 了解 Scratch 清單的積木使用。 3. 了解 Scratch 變數的積木使用。 4. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 5. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。 6. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。 7. 了解 Scratch 運算的積木使用。 8. 了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。 	<p>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>		答	<p>之外，依學習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。</p> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
九	10/26 - 10/30	<p>第三冊第 2 章 進階程式(1) 2-2Scratch 程式設計-角色變數篇</p>	<p>學習領域核心素養 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 理解資訊與科技的基本原理，</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>資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<p>【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p>【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能</p>	

			<p>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>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解角色變數的概念。 2. 了解全域變數與角色變數。 	<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>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> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
十	11/2-11/6	第三冊第 2 章 進階程式(1) 2-2Scratch 程	<p>學習領域核心素養</p> <p>科-J-A2</p> <p>運用科技工具，理解與歸納問</p>	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組</p>	<p>資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 發表 2. 口頭討論 	<p>【品德教育】</p> <p>品 J8 理</p>	

		<p>式設計-角色變數篇</p>	<p>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，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。</p> <p>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解 Scratch 的角色變數應用。 2. 了解 Scratch 變數的積木使用。 3. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。 4. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。 5. 了解 Scratch 運算的積木使用。 6. 了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。 7. 了解 Scratch 動作的積木使用。 8. 了解 Scratch 偵測的積木使用。 	<p>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>用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答 	<p>性溝通與問題解決。</p> <p>【閱讀素養教育】</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>	
--	--	------------------	---	---	-----------	--	--	--

			<p>9. 了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。</p> <p>10. 了解 Scratch 條件式迴圈的積木使用。</p>				<p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表达自己的想法。</p>
十一	11/9-11/13	<p>第三冊第 2 章 進階程式(1) 2-2Scratch 程式設計-角色變數篇~習作第二章</p>	<p>學習領域核心素養 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>學習目標 1. 了解 Scratch 的角色變數應用。 2. 了解 Scratch 變數的積木使用。 3. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。</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。 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有效的互動。</p>	<p>資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。</p>	<p>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</p>	<p>【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，以判讀文本知確性的正確性。 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</p>

			<p>4. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。</p> <p>5. 了解 Scratch 運算的積木使用。</p> <p>6. 了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。</p> <p>7. 了解 Scratch 動作的積木使用。</p> <p>8. 了解 Scratch 偵測的積木使用。</p> <p>9. 了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。</p> <p>10. 了解 Scratch 條件式迴圈的積木使用。</p>				<p>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 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
十二	11/16 - 11/20	第三冊第 2 章 進階程式(1) 習作第二章	<p>學習領域核心素養</p> <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，具備媒體識讀的能力，並能了</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</p>	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</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>【品德教育】</p> <p>品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p>【閱讀素養教育】</p> <p>閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判</p>	

			<p>解人與科技、資訊、媒體的互動關係。</p> <p>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解 Scratch 的陣列應用。 2. 了解 Scratch 的角色變數應用。 	<p>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>讀文本知識的正確性。</p> <p>閱 J3 理解學科知識內的重詞彙的意涵，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 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
十三	11/23 - 11/27	第三冊第 2 章 進階程式(1) 2-3Scratch 程式設計-分身篇	<p>學習領域核心素養</p> <p>科-J-A2</p> <p>運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之</p>	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運</p>	<p>資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上 	<p>【品德教育】</p> <p>品 J8 理性溝通與</p>	

			<p>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，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。</p> <p>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解分身的概念。 2. 能將重複的角色匯整成分身。 	<p>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>課表現</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答 	<p>問題解決。</p> <p>【閱讀素養教育】</p> <p>閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知確識的正確性。</p> <p>閱 J3 理解學科知重要詞彙的意涵，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> <p>閱 J10 主</p>	
--	--	--	--	--	--	--	---	--

							動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
十四段考	11/30-12/4	第三冊第2章 進階程式(1) 2-3Scratch 程式設計-分身篇	<p>學習領域核心素養 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>學習目標 1. 了解 Scratch 的分身應用。 2. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 3. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。 4. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。</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。 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有效的互動。</p>	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<p>【品德教育】 品 J8 理解溝通與問題解決。 【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，並懂得如何運用該詞彙與他人</p>	

			<p>5. 了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。</p> <p>6. 了解 Scratch 動作的積木使用。</p> <p>7. 了解 Scratch 偵測的積木使用。</p> <p>8. 了解 Scratch 條件式迴圈的積木使用。</p> <p>9. 了解 Scratch 畫筆的積木使用。</p> <p>10. 了解 Scratch 分身的積木使用。</p>				<p>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 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
十五	12/7-12/11	<p>第三冊第 2 章 進階程式(1) 2-3Scratch 程式設計-分身篇</p>	<p>學習領域核心素養</p> <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，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互</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</p>	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</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>【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p>【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</p>	

			<p>動關係。</p> <p>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解 Scratch 的分身應用。 2. 了解 Scratch 清單的積木使用。 3. 了解 Scratch 變數的積木使用。 4. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 5. 了解 Scratch 運算的積木使用。 6. 了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。 7. 了解 Scratch 的角色變數應用。 8. 了解 Scratch 動作的積木使用。 9. 了解 Scratch 分身的積木使用。 10. 了解 Scratch 音樂的積木使用。 11. 了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。 	<p>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>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> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
十六	12/14 - 12/18	第三冊第 2 章 進階程式(1) 2-3Scratch 程式設計-分身篇 ~習作第二章	<p>學習領域核心素養</p> <p>科-J-A2</p> <p>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>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>資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 	<p>【品德教育】</p> <p>品 J8 理性溝通與問題解</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，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。</p> <p>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解 Scratch 的分身應用。 2. 了解 Scratch 清單的積木使用。 3. 了解 Scratch 變數的積木使用。 4. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 5. 了解 Scratch 運算的積木使用。 6. 了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。 7. 了解 Scratch 的角色變數應用。 8. 了解 Scratch 動作的積木使用。 9. 了解 Scratch 分身的積木使用。 10. 了解 Scratch 音樂的積木 	<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>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>決。</p> <p>【閱讀素養教育】</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> <p>閱 J10 主動尋求多</p>	
--	--	--	--	--	--	--

			使用。 11. 了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。				元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
十七	12/21 - 12/25	第三冊第 2 章 進階程式(1) 習作第二章	學習領域核心素養 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。 學習目標 1. 了解 Scratch 的角色變數應用。 2. 了解 Scratch 的分身應用。	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有效的互動。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	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	【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，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。
十八	12/28 -1/1	第三冊第 3 章 資訊科技與相關法律 3-1 電腦與法律 ~3-3 網路犯罪	學習領域核心素養 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。 學習目標 1. 了解電腦與法律的關係。 2. 了解電腦犯罪的概念。 3. 了解電腦犯罪的類型。 4. 了解網路犯罪的概念。	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. 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

							法律地位。	
十九	1/4-1/8	第三冊第3章 資訊科技與相關法律 3-3 網路犯罪	學習領域核心素養 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。 學習目標 1. 了解網路犯罪的類型。	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. 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	【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。 法 J7 理解少年的法律地位。	
廿	1/11-1/15	第三冊第3章 資訊科技與相關法律 3-3 網路犯罪～ 3-4 著作權法及個資法罰則	學習領域核心素養 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。 學習目標 1. 了解網路犯罪的類型。 2. 了解著作權法及個資法的罰則。	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. 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 J7 探討違反人權的事件對個人、社區/部落、社會的影響，並提出改善策略或行動方案。 【法治教育】 法 J3 認	

							識法律之 意義與制 定。 法 J7 理 解少年的 法律地 位。	
廿一段 考	1/18- 1/22	第三冊第 3 章 資訊科技與相 關法律 習作第三章	學習領域核心素養 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。 學習目標 1. 了解電腦與法律的關係。 2. 了解電腦犯罪的概念。 3. 了解電腦犯罪的類型。 4. 了解網路犯罪的概念。 5. 了解網路犯罪的類型。 6. 了解著作權法及個資法的罰 則。	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. 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 J7 探 討違反人 權的事件 對個人、 社區/部 落、社會 的影響， 並提出改 善策略或 行動方 案。 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 法律地 位。	
--	--	--	--	--	--	--	-----------------------------------	--

註 1：請分別列出七、八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。

註 3：藝術才能班請於表件中加入「課程目標/學習構面」項目，該項目內容含創作與展演、知識與概念、藝術與文化、藝術與生活、藝術專題，共計 5 面向。

註 4：起迄日期可依疫情或實際需要彈性調整。

109 學年度嘉義縣鹿草國民中學八年級第二學期科技領域資訊科技科 教學計畫表

設計者：陳智源 (新課綱) (表十二之一)

一、教材版本：翰林版第四冊

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/學習目標	教學重點		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	2/18-2/19	第四冊第 4 章 進階程式設計 (2) 4-1 模組化的概念	學習領域核心素養 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，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。	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	資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。	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	【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	

			<p>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識模組化的概念與特性。 2. 了解 Scratch 的模組化應用。 3. 了解 Scratch 畫筆的積木使用。 4. 了解 Scratch 函式的積木使用。 5. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 	<p>選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p>			<p>材，並了解如何利用適當的管道獲得文本資源。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
二	2/22-2/26	<p>第四冊第 4 章 進階程式設計 (2) 4-2 模組化程式設計實作</p>	<p>學習領域核心素養</p> <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>學習目標</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</p>	<p>資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<p>【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p>【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知知識的正確性。 閱 J3 理</p>	

			<p>1. 了解 Scratch 的模組化應用。</p> <p>2. 了解 Scratch 畫筆的積木使用。</p> <p>3. 了解 Scratch 函式的積木使用。</p> <p>4. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。</p> <p>5. 了解 Scratch 模組化的差別。</p>	<p>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>解學科知識內的重點詞彙的意涵，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 主動尋求多元的詮釋，並試著表达自己的想法。</p>	
三	3/1-3/5	<p>第四冊第 4 章 進階程式設計 (2) 4-2 模組化程式設計實作</p>	<p>學習領域核心素養 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>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</p>	<p>資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態</p>	<p>【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p>【閱讀素養教育】</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>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解 Scratch 的模組化應用。 2. 了解 Scratch 畫筆的積木使用。 3. 了解 Scratch 函式的積木使用。 4. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 	<p>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>度</p> <p>6. 課堂問答</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 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自</p>	
--	--	---	--	--	-------------------------	---	--

							己的想法。
四	3/8-3/12	第四冊第4章 進階程式設計 (2) 4-3 模組化程式 設計與問題解 決範例	學習領域核心素養 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。 學習目標 1. 了解 Scratch 的模組化應用。 2. 了解 Scratch 畫筆的積木使用。 3. 了解 Scratch 函式的積木使用。 4. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。	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有效的互動。	資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	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。	
五	3/15-3/19	第四冊第 4 章 進階程式設計 (2) 4-3 模組化程式設計與問題解決範例	學習領域核心素養 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。 學習目標 1. 了解 Scratch 的模組化應	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-5 模組化程式設計與問題解決實作。	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、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 閱 J3 理解學科知	

			<p>用。</p> <p>2. 了解 Scratch 函式的積木使用。</p> <p>3. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。</p> <p>4. 了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。</p> <p>5. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。</p> <p>6. 了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。</p> <p>7. 了解 Scratch 分身的積木使用。</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>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。</p>	
六	3/22- 3/26	<p>第四冊第 4 章 進階程式設計 (2) 4-3 模組化程 式設計與問題 解決範例</p>	<p>學習領域核心素養 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</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。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p>	<p>資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>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</p>	<p>【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱 J2 發</p>	

		<p>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</p> <p>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>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解 Scratch 的模組化應用。 2. 了解 Scratch 函式的積木使用。 3. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 4. 了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。 5. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。 6. 了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。 7. 了解 Scratch 分身的積木使用。 	<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>6. 課堂問答</p>	<p>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 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想</p>	
--	--	--	--	--	----------------	--	--

七 (段考)	3/29- 4/2	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 科技~5-2 資訊 失序	學習領域核心素養 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-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。 學習目標 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。	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。	資 H-IV-4 媒 體與資訊科 技相關社會 議題。	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	法。 【人權教 育】 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 理性溝通 的素養。 【性別平 等教育】 性 J11 去 除性別刻 板與性別 偏見的情 感表達與 溝通，具 備與他人 平等互動 的能力。	
-----------	--------------	---	--	---	-------------------------------------	--	--	--

							<p>【品德教育】 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。</p> <p>【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，並了解如何利得用適當管道獲得文本資源。</p>	
八	4/5-4/9	<p>第四冊第 5 章 媒體與資訊科技相關社會議題</p> <p>5-3 言論自由濫用 5-4 網路霸凌</p>	<p>學習領域核心素養</p> <p>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。</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 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>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</p>	資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<p>【人權教育】 人 J1 認識基本人權的意涵，並了解憲法對人權保障的意義。</p> <p>人 J6 正</p>	

			<p>科-J-C1 理解科技與人文議題，培養科技發展衍生。</p> <p>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解言論自由的意涵。 2. 了解法律對於言論自由的賦予權利與限制。 3. 了解法律對於網路言論自由的保障與規範。 4. 了解網路霸凌的意涵。 5. 了解常見的網路霸凌行為。 	<p>與尊重他人。</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>答</p> <p>視社會中的各種歧視，並採取行動來關懷與保護弱勢。</p> <p>【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。</p> <p>【安全教育】 安 J7 了解霸凌防制的精神。</p> <p>【性別平等教育】 性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人</p>	
--	--	--	---	--	--	---	--

							<p>平等互動的能力。 【法治教育】 法 J9 進行學生權利與校園法律之初探。 【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。</p>	
九	4/12-4/16	<p>第四冊第 5 章 媒體與資訊科技相關社會議題 5-4 網路霸凌～ 5-5 網路成癮、</p>	<p>學習領域核心素養 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-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</p>	<p>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</p>	<p>資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態 	<p>【人權教育】 人 J6 正視社會中的各種歧視，並採取行動來關懷與保</p>	

		<p>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。</p> <p>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解如何面對網路霸凌。 2. 了解網路霸凌的法律問題。 3. 了解網路成癮的意涵。 4. 了解網路成癮對身心的影響。 	<p>社會議題，以保護自己與尊重他人。</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>度 6. 課堂問答</p>	<p>護弱勢。 【生命教育】 生 J1 思考生活、學校與社區的公共議題，培養與他人溝通的素養。 【安全教育】 安 J7 了解霸凌防制的精神。 【性別平等教育】 性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。 【法治教育】 法 J9 進</p>	
--	--	--	--	--	----------------------	---	--

							<p>行學生權利與校園法律之初探。</p> <p>【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>【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。</p>
十	4/19-4/23	<p>第四冊第 6 章 基本演算法的介紹 6-1 演算法概念與原則</p>	<p>學習領域核心素養 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</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。 運 t-IV-4 能應用運算思</p>	<p>資 A-IV-3 基本演算法的介紹。</p>	<p>1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交</p>	<p>【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p>【閱讀素</p>

			<p>解人與科技、資訊、媒體的互動關係。</p> <p>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解演算法的概念與特性。 2. 了解演算法的表示方式，包含文字敘述、流程圖和虛擬碼。 3. 了解演算法的效能。 4. 了解排序資料的原理與範例說明。 	<p>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>		<ol style="list-style-type: none"> 5. 學習態度 6. 課堂問答 	<p>【養教育】</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 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。</p> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表达自己的想法。</p>	
十一	4/26-4/30	<p>第四冊第 6 章基本演算法的介紹</p> <p>6-2 排序的原理與範例</p>	<p>學習領域核心素養</p> <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>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</p>	<p>資 A-IV-3 基本演算法的介紹。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態 	<p>【品德教育】</p> <p>品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p>【閱讀素養教育】</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>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解選擇排序法的執行流程。 2. 了解 Scratch 清單的積木使用。 3. 了解 Scratch 函式的積木使用。 4. 了解 Scratch 變數的積木使用。 5. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 6. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。 7. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。 8. 了解 Scratch 邏輯運算的積木使用。 	<p>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>度</p> <p>6. 課堂問答</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> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自</p>	
--	--	--	--	--	-------------------------	--	--

							己的想法。
十二	5/3-5/7	第四冊第6章 基本演算法的 介紹 6-2 排序的原理 與範例	學習領域核心素養 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。 學習目標 1. 了解選擇排序法的執行流程。 2. 了解 Scratch 清單的積木使用。 3. 了解 Scratch 函式的積木使用。 4. 了解 Scratch 變數的積木使用。 5. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 6. 了解 Scratch 單向選擇結構	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有效的互動。	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	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

			<p>的積木使用。</p> <p>7. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。</p> <p>8. 了解 Scratch 邏輯運算的積木使用。</p>				<p>到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。</p> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表达自己的想法。</p>	
十三 (段考)	5/10- 5/14	<p>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>	<p>學習領域核心素養 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>學習目標 1. 了解選擇排序法的執行流</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>資 A-IV-3 基本演算法的介紹。</p>	<p>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</p>	<p>【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p>【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。</p> <p>閱 J3 理解學科知</p>	

			<p>程。</p> <p>2. 了解 Scratch 清單的積木使用。</p> <p>3. 了解 Scratch 函式的積木使用。</p> <p>4. 了解 Scratch 變數的積木使用。</p> <p>5. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。</p> <p>6. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。</p> <p>7. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。</p> <p>8. 了解 Scratch 邏輯運算的積木使用。</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>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。</p>	
十四	5/17- 5/21	<p>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>	<p>學習領域核心素養 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</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。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p>	<p>資 A-IV-3 基本演算法的介紹。</p>	<p>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</p>	<p>【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱 J2 發</p>	

		<p>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</p> <p>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>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解選擇排序法的執行流程。 2. 了解 Scratch 清單的積木使用。 3. 了解 Scratch 函式的積木使用。 4. 了解 Scratch 變數的積木使用。 5. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 6. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。 7. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。 8. 了解 Scratch 邏輯運算的積木使用。 	<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>6. 課堂問答</p>	<p>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> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想</p>	
--	--	---	--	--	----------------	---	--

十五	5/24-5/28	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>學習領域核心素養</p> <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>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解排序資料的原理與範例說明。 2. 了解選擇排序法的執行流程。 3. 了解插入排序法的執行流程。 	<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"> 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 	<p>法。</p> <p>【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p>【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。</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</p>	
----	-----------	--	---	---	--------------------	--	---	--

							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。	
十六	5/31-6/4	第四冊第 6 章 基本演算法的介紹 6-3 搜尋的原理與範例	學習領域核心素養 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。 學習目標 1. 了解搜尋資料的原理與範例說明。	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	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	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、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 閱 J3 理解學科知識內的重	

			<p>2. 了解循序搜尋法的執行流程。</p> <p>3. 了解 Scratch 清單的積木使用。</p> <p>4. 了解 Scratch 變數的積木使用。</p> <p>5. 了解 Scratch 詢問的積木使用。</p> <p>6. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。</p> <p>7. 了解 Scratch 條件式迴圈的積木使用。</p> <p>8. 了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。</p> <p>9. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。</p> <p>10. 了解 Scratch 邏輯運算的積木使用。</p> <p>11. 了解 Scratch 運算結果的條件判斷積木使用。</p>	<p>利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>			<p>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> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
十七	6/7-6/11	<p>第四冊第 6 章 基本演算法的介紹 6-3 搜尋的原理與範例</p>	<p>學習領域核心素養 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</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。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能</p>	<p>資 A-IV-3 基本演算法的介紹。</p>	<p>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</p>	<p>【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</p>	

		<p>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。</p> <p>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解搜尋資料的原理與範例說明。 2. 了解循序搜尋法的執行流程。 3. 了解 Scratch 清單的積木使用。 4. 了解 Scratch 變數的積木使用。 5. 了解 Scratch 詢問的積木使用。 6. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 7. 了解 Scratch 條件式迴圈的積木使用。 8. 了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。 9. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。 10. 了解 Scratch 邏輯運算的積木使用。 11. 了解 Scratch 運算結果的條件判斷積木使用。 	<p>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>		答	<p>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> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
--	--	--	--	--	---	---	--

十八	6/14-6/18	<p>第四冊第 6 章 基本演算法的 介紹 6-3 搜尋的原理 與範例</p>	<p>學習領域核心素養 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>學習目標 1. 了解二元搜尋法的執行流程。 2. 了解 Scratch 清單的積木使用。 3. 了解 Scratch 函式的積木使用。 4. 了解 Scratch 變數的積木使用。 5. 了解 Scratch 詢問的積木使用。 6. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 7. 了解 Scratch 條件式迴圈的</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。 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有效的互動。</p>	<p>資 A-IV-3 基本演算法的介紹。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<p>【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，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</p>	
----	-----------	---	--	---	---------------------------	--	--	--

			積木使用。 8. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。 9. 了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。 10. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。 11. 了解 Scratch 邏輯運算的積木使用。 12. 了解 Scratch 運算結果的條件判斷積木使用。				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。
十九	6/21-6/25	第四冊第 6 章 基本演算法的介紹 6-3 搜尋的原理與範例	1. 了解二元搜尋法的執行流程。 2. 了解 Scratch 清單的積木使用。 3. 了解 Scratch 函式的積木使用。 4. 了解 Scratch 變數的積木使用。 5. 了解 Scratch 詢問的積木使用。 6. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 7. 了解 Scratch 條件式迴圈的積木使用。 8. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。 9. 了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。 10. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。	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	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	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、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 閱 J3 理解學科知識內的重

			<p>11. 了解 Scratch 邏輯運算的積木使用。</p> <p>12. 了解 Scratch 運算結果的條件判斷積木使用。</p>	<p>利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>			<p>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> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表达自己的想法。</p>	
廿(段考)	6/28-6/30	第四冊第 6 章基本演算法的介紹	<p>學習領域核心素養</p> <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</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</p>	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<p>【品德教育】</p> <p>品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p>【閱讀素養教育】</p> <p>閱 J2 發展跨文本</p>	

		<p>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。</p> <p>學習目標 1. 了解搜尋資料的原理與範例說明。 2. 了解循序搜尋法的執行流程。 3. 了解二元搜尋法的執行流程。</p>	<p>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有效的互動。</p>		答	<p>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，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。</p>	
--	--	--	--	--	---	--	--

註 1：請分別列出七、八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。

註 3：藝術才能班請於表件中加入「課程目標/學習構面」項目，該項目內容含創作與展演、知識與概念、藝術與文化、藝術與生活、藝術專題，共計 5 面向。

註 4：起迄日期可依疫情或實際需要彈性調整。