

110 學年度嘉義縣水上國民中學七年級第一、二學期科技領域資訊科技科 教學計畫表 設計者：陳宜欣（表十二之一）

一、教材版本：翰林版第一、二冊 二、本領域每週學習節數：一 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					
第一週	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	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-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。	運 a-IV-1 能落 實健康的數位 使用習慣與態 度。 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-2 資訊科技合 理使用原 則。	1. 能了解資訊 科技的意涵。 2. 能了解資訊 科技的發展趨 勢。 3. 能認識常見 的電腦設備。	1. 介紹資訊科技 的意涵，資訊科 技帶給人們 生活上的便利。 2. 介紹電腦發 展史上重要 的歷史人物 及其貢獻， 例如：巴 斯卡、萊 布尼茲、 巴貝奇、 何樂禮、 馮紐曼、 阿塔納 索夫、貝 理等。 3. 介紹資 訊科技發 展趨勢， 不同世代 電腦的演 進。 4. 介紹個 人周邊常 用的電腦 設備，例 如：光碟 機、滑鼠 、隨身碟 、掃描器 等。 5. 介紹問 題解決的 思維模式 ，並舉例 說明。	1. 上課表現 2. 學習態度	<b>【性別平等教育】</b> 性 J8 解讀科 技產品的性 別意涵。 <b>【人權教育】</b> 人 J11 運用 資訊網絡 了解人權 相關組織 與活動。 <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 閱讀媒 材，並了 解如何利 用適當的 管道獲得 文本	

第二週	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 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。	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-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。	1. 能了解問題解決的思維模式。 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. 介紹資訊科技與社會相關議題。 (1)介紹資料保護及資訊安全的重要。 (2)介紹數位著作的合理使用原則。 (3)認識什麼是資訊倫理。 (4)認識資訊科技與相關法律。 (5)介紹媒體與資訊科技的相關議題。 (6)介紹常見資訊產業的特性與種類。 2. 介紹資訊科技與STEM/STEAM的意涵。 3. 介紹資訊科技與跨領域整合，並用機器人例子說明。 4. 填寫習作第1章問卷，使老師了解同學對電腦的使用或上網的經驗。	1. 上課表現 2. 學習態度 3. 課堂問答	資源。  <b>【性別平等教育】</b> 性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。 <b>【人權教育】</b> 人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 <b>【品德教育】</b> 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 品 J8 理性溝通與問題解決。 <b>【生涯規劃教育】</b> 涯 J2 具備生涯規劃的知識與概念。 涯 J8 工作/教育環境的類型與現況。 涯 J9 社會變遷與工作/教育環境的關係。	
-----	---	--	---	--	--	---	-------------------------------	--	--

第三週	第一冊第1章資訊科技導論習作第一章	<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-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-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>資 H-IV-1 個人資料保護。</p> <p>資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。</p> <p>資 H-IV-3 資訊安全。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能了解資訊科技的意涵。</li> <li>2. 能了解資訊科技的發展趨勢。</li> <li>3. 能認識常見的電腦設備。</li> <li>4. 能了解問題解決的思維模式。</li> <li>5. 能了解資訊科技及其社會相關議題。</li> <li>6. 能了解資訊科技與跨領域整合。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 練習習作第1章選擇題。</li> <li>2. 練習習作第1章討論題，完成資訊科技運用及影響的相關問題。</li> <li>3. 檢討習作第1章選擇題。</li> <li>4. 檢討習作第1章討論題。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 上課表現</li> <li>2. 學習態度</li> <li>3. 課堂問答</li> </ol>	<p><b>【性別平等教育】</b> 性 J6 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。</p> <p><b>【人權教育】</b> 品 J8 理性溝通與問題解決。</p>	
第四週	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	<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>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-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-1 演算法基本概念。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能了解演算法的基本概念。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介紹演算法的意義與特性，並舉製作蛋炒飯的例子說明。</li> <li>2. 介紹演算法的流程圖符號與功能。</li> <li>3. 介紹如何將問題逐步分析或分解問題。</li> <li>4. 介紹如何將分解的問題用流程圖表示。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 上課表現</li> <li>2. 學習態度</li> <li>3. 課堂問答</li> </ol>	<p><b>【性別平等教育】</b> 性 J6 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。</p> <p><b>【人權教育】</b> 品 J8 理性溝通與問題解決。</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。							
第五週	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 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-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 A-IV-1 演算法基本概念。	1. 能了解程式語言的基本概念。	1. 介紹程式語言的發展歷史、基本概念。 2. 介紹程式語言的演變。 (1) 認識什麼是低階語言。 (2) 認識什麼是高階語言。 3. 介紹程式語言的主要功能。 4. 介紹程式語言的應用與常見的程式語言。	1. 上課表現 2. 學習態度 3. 課堂問答	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
第六週	第一冊第2章基礎程式設計(1)	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 能了解 Scratch 的基本功能。 2. 能熟悉	1. 介紹什麼是 Scratch 程式。 2. 介紹 Scratch 操作界面的主要功能。	1. 上課表現 2. 學習態度 3. 課堂問答	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。	

	2-2Scratch 程式設計-基礎篇	<p>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>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>Scratch 的基本操作。</p> <p>3. 能用 Scratch 製作簡單動畫作。</p>	<p>3. 介紹 Scratch 程式面板的積木。</p> <p>4. 製作簡易的 Scratch 動畫。</p> <p>5. 進行 Scratch 的舞臺設計。</p> <p>6. 進行 Scratch 的角色安排。</p>		<p>品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p><b>【閱讀素養教育】</b></p> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
第七週	<p>第一冊第 2 章基礎程式設計 (1)</p> <p>2-2Scratch 程式設計-基礎篇 (第一次段考)</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</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-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</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p>	<p>1. 能了解 Scratch 的基本功能。</p> <p>2. 能熟悉 Scratch 的基本操作。</p> <p>3. 能用 Scratch 製作簡單動畫作。</p>	<p>1. 進行 Scratch 的撰寫程式，如何讓角色移動、如何讓角色對話，並了解事件、控制、動作、外觀類別的積木。</p> <p>2. 檢視執行程式動畫的結果。</p> <p>3. 練習習作第 2 章基礎篇。</p> <p>4. 檢討習作第 2 章基礎篇。</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>	

		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。	的互動。					
第八週	第一冊第2章基礎程式設計(1) 2-3Scratch程式設計-計算篇	<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-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>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>	<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>	<p>1. 能了解循序結構。</p> <p>2. 能了解選擇結構。</p>	<p>1. 介紹 Scratch 變數類別的積木。</p> <p>2. 認識什麼是循序結構、循序結構的流程圖與對應 Scratch 的範例程式碼。</p> <p>3. 透過平均數的範例做問題分析，了解運算的內容，接著畫流程圖，最後依照流程圖撰寫程式。</p> <p>4. 將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。</p> <p>5. 認識什麼是選擇結構、單向與雙向選擇結構的流程圖與對應 Scratch 的範例程式碼。</p> <p>6. 透過學期成績的範例做問題分析，了解運算的內容，接著畫流程圖，最後依照流程圖撰寫程式。</p> <p>7. 將問題解析做流程步驟化，並引導將問題</p>	<p>1. 上課表現</p> <p>2. 學習態度</p> <p>3. 課堂問答</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>

第九週	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 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。	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-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. 能了解選擇結構。 2. 能了解重複結構。	用程式實作。 1. 認識什麼是重複結構、計次式迴圈的流程圖與對應 Scratch 的範例程式碼。 2. 透過連加的範例做問題分析，了解運算的內容，接著畫流程圖，最後依照流程圖撰寫程式。 3. 將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。 4. 透過累加的範例做問題分析，了解運算的內容，接著畫流程圖，最後依照流程圖撰寫程式。 5. 將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。	1. 上課表現 2. 學習態度 3. 課堂問答	【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。	
第十週	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 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	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 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. 能了解選擇結構。 2. 能了解重複結構。	1. 透過連乘的範例做問題分析，了解運算的內容，接著畫流程圖，最後依照流程圖撰寫程式。 2. 將問題解析做流程步驟化，並引導將問題	1. 上課表現 2. 學習態度 3. 課堂問答	【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	

		<p>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>用程式實作。</p> <p>3. 認識條件式迴圈的流程圖與對應 Scratch 的範例程式碼。</p> <p>4. 透過密碼驗證的範例做問題分析，了解運算的內容，接著畫流程圖，最後依照流程圖撰寫程式。</p>		<p>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>	
第十一週	<p>第一冊第 2 章基礎程式設計 (1)</p> <p>2-3Scratch 程式設計-計算篇</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</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 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>	<p>1. 能了解循序結構。</p> <p>2. 能了解選擇結構。</p> <p>3. 能了解重複結構。</p>	<p>1. 練習習作第 2 章計算篇，將華氏溫度轉換為攝氏溫度，並做問題分析，了解運算的內容，接著畫流程圖，最後依照流程圖撰寫程式。</p> <p>2. 練習習作第 2 章計算篇，計算購書需付的金額，並做問題分析，了解運算的內容，接著畫流程圖，最後依照流程圖撰寫程式。</p> <p>3. 檢討習作第 2 章計算篇。</p>	<p>1. 平時上課表現</p> <p>2. 作業繳交</p> <p>3. 學習態度</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>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 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>						
第十二週	<p>第一冊第2章基礎程式設計(1) 2-4Scratch 程式設計-繪圖篇</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</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>	<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>	<p>1. 能了解 Scratch 的畫筆功能。</p>	<p>1. 介紹 Scratch 舞臺區的坐標與原點。</p> <p>2. 介紹 Scratch 舞臺區的擴充功能—畫筆。</p> <p>3. 透過範例利用坐標積木畫出一個正方形，將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。</p> <p>4. 透過範例利用方向積木畫出一個正方形，將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。</p> <p>5. 透過範例利用計次式迴圈畫出一個正方形，將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。</p>	<p>1. 平時上課表現</p> <p>2. 作業繳交</p> <p>3. 學習態度</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> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮</p>	

		人與科技、資訊、 媒體的互動關係。						釋，並試著表 達自己的想 法。
第十三週	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 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。	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-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 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. 透過範例利用循序 結構畫出一個擴散的 方形，將問題解析做流 程步驟化，並引導將問 題用程式實作。 2. 透過範例利用計次 式迴圈與變數畫出一 個擴散的方形，將問題 解析做流程步驟化，並 引導將問題用程式實 作。 3. 認識什麼是巢狀結 構。 4. 透過範例利用巢狀 結構畫 12 個旋轉的正 方形。 5. 練習習作第 2 章選 擇題。	1. 平時上課 表現 2. 作業繳交 3. 學習態度	<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。
第十四週	第一冊第 2章基礎 程式設計	科-J-A2 運用科技 工具，理解與歸納	運 t-IV-1 能了 解資訊系統的 基本組成架構	資 P-IV-1 程式語言基 本概念、功	1. 能了解 Scratch的畫 筆功能。	1. 練習習作第 2 章繪 圖篇，利用坐標畫出一 個正方形，並改變畫筆		<b>【閱讀素養 教育】</b> 閱 J2 發展跨

	(1) 2-4Scratch 程式設計-繪圖篇 (第二次段考)	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。	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。	能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	2. 能了解 Scratch 的變數積木。 3. 能了解迴圈的概念。	粗細與顏色，完成程式。 2. 練習習作第 2 章繪圖篇，利用計次式迴圈畫出一個星星，完成程式。 3. 練習習作第 2 章繪圖篇，利用巢狀結構與變數畫出逐漸擴大的正方形，完成程式。 4. 練習習作第 2 章繪圖篇，利用巢狀結構畫出六個平行排列的正方形，完成程式。		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。	
第十五週	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 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。	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-1 程式語言基本概念及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 能了解循序結構。 2. 能了解選擇結構。 3. 能了解重複結構。 4. 能了解 Scratch 的畫筆功能。	1. 練習習作第 2 章討論題，設計三種不同球類行走的路線圖，並完成 Scratch 程式碼。 2. 檢討習作第 2 章選擇題。 3. 檢討習作第 2 章繪圖篇。 4. 檢討習作第 2 章討	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度	<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	

		<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>5. 能了解 Scratch 的變數積木。</p> <p>6. 能了解迴圈的概念。</p>	<p>論題。</p>		<p>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>	
第十六週	<p>第一冊第3章資料處理與分析</p> <p>3-1 資料的形式與意義~3-2 資料搜尋</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>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 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合</p>	<p>資 T-IV-1 資料處理應用專題。</p>	<p>1. 能了解資料的形式與意義。</p> <p>2. 能了解資料處理的目的。</p> <p>3. 能了解資料搜尋的意義與功能。</p>	<p>1. 介紹資料的意義。</p> <p>2. 介紹資料處理的目的。</p> <p>3. 介紹文字與數字資料處理的方式。</p> <p>4. 介紹資料搜尋的意義與功能。</p> <p>5. 熟練邏輯運算的搜尋技巧，例如：關鍵字間使用空格、關鍵字間使用 OR、關鍵字前面加上減號、關鍵字前後加上英文引號等。</p>	<p>1. 平時上課表現</p> <p>2. 作業繳交</p> <p>3. 學習態度</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>	

		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。	作完成作品。					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。	
第十七週	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 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-C2 運用科技工具進行溝通協調及團隊合作，以完成科技專題活動。	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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 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。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	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。 3. 能了解試算表的操作介面。	1. 介紹資料處理與分析的主要目的。 2. 介紹 Excel 試算表的操作介面，包含功能表、工具列、編輯列、儲存格等。 3. 介紹試算表的欄名、序列、不同位置的命名規則。 4. 利用試算表實作一計算一天的花費。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度	【性別平等教育】 性 J6 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。 【環境教育】 環 J4 了解永續發展的意義（環境、社會、與經濟的均衡發展）與原則。 環 J16 了解各種替代能源的基本原理與發展趨勢。 【海洋教育】 海 J19 了解海洋資源之有	

								<p>限性，保護海洋環境。</p> <p><b>【能源教育】</b> 能 J2 了解減少使用傳統能源對環境的影響。</p> <p><b>【國際教育】</b> 國 J2 具備國際視野的國家意識。 國 J3 了解我國與全球議題之關連性。 國 J8 了解全球永續發展之理念並落實於日常生活中。</p>
第十八週	<p>第一冊第3章資料處理與分析</p> <p>3-3 資料處理與分析工具</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-C2 運用科技工具進行溝通協調</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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p> <p>運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用</p>	<p>資 T-IV-1 資料處理應用專題。</p>	<p>1. 能了解資料的處理與分析。</p> <p>2. 能了解資料處理的軟體工具。</p> <p>3. 能了解試算表的操作介面。</p> <p>4. 能了解試算表的公式與函式功能。</p>	<p>1. 介紹如何使用試算表的公式。</p> <p>2. 介紹如何使用試算表的函數。</p> <p>3. 運用函數處理數字資料與計算總和。</p> <p>4. 介紹如何使用試算表的自動重算。</p>	<p>1. 平時上課表現</p> <p>2. 作業繳交</p> <p>3. 學習態度</p>	<p><b>【品德教育】</b> 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 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</p>

		及團隊合作，以完成科技專題活動。	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。					文本知識的正確性。 閱 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
第十九週	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 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-C2 運用科技工具進行溝通協調及團隊合作，以完成科技專題活動。	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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 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。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	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。 3. 能了解試算表的操作介面。 4. 能了解試算表的公式與函式功能。	1. 介紹如何有效的將多筆資料分類整理。 2. 利用試算表實作—製作銷售統計。 3. 運用函數處理數字資料與計算總和。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 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 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 閱 J10 主動	

								尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
第二十週	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 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-C2 運用科技工具進行溝通協調及團隊合作，以完成科技專題活動。	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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 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。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	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。 3. 能了解試算表的操作介面。 4. 能了解試算表的公式與函式功能。 5. 能了解試算表的統計圖表功能。	1. 利用試算表製作統計圖表。 2. 利用試算表將資料做排序。 3. 練習習作第3章選擇題。 4. 練習習作第3章實作題，統計各年齡層的人口百分比，並完成圓餅圖。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 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 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
第二十一週	第一冊第3章資料處理與分析	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 能了解資料的處理與分析。	1. 練習習作第3章討論題，找出總停車格最多的前5個站點，並畫	1. 平時上課表現 2. 作業繳交	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際	

	析 3-3 資料 處理與分 析工具(第 三次段考)	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-C2 運用科技 工具進行溝通協調 及團隊合作，以完 成科技專題活動。	運 t-IV-4 能應 用運算思維解 析問題。 運 p-IV-2 能利 用資訊科技與 他人進行有效 的互動。 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。		2. 能了解資料 處理的軟體工 具。 3. 能了解試算 表的操作介 面。 4. 能了解試算 表的公式與函 式功能。 5. 能了解試算 表的統計圖表 功能。	成條形圖。 2. 檢討習作第 3 章選 擇題。 3. 檢討習作第 3 章實 作題。 4. 檢討習作第 3 章討 論題。	3. 學習態度	關係。 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 J6 懂得在 不同學習及生 活情境中使用 文本之規則。	
--	---------------------------------------	--	---	--	--	---	---------	---	--

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					
第一週	第二冊第 4 章資料保護 與資訊安全 4-1 法定的	科-J-A1 具備 良好的科技態 度，並能應用	運 a-IV-1 能落 實健康的數位 使用習慣與態 度。	資 H-IV-1 個人資料保 護。	1. 能了解個人資 料。 2. 能了解有關個 人資料的合理利	1. 介紹個人資料的定 義及項目。 2. 介紹公務機關與非 公務機關對個人資料	1. 上課表現 2. 學習態度	<b>【性別平等 教育】</b> 性 J4 認識身 體自主權相關	

	個人資料～4-2 個人資料的保護措施	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-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。		用。 3. 能了解個人資料保護的相關規定。 4. 能了解保護自己個人資料應注意的事項。	的合理利用。 3. 介紹公務機關與非公務機關對個人資料的安全保護相關規定。 4. 介紹個人資料的自我保護措施，例如：妥善保管自己個資、使用電腦後，登出帳號或清除紀錄、安裝防毒軟體等。		議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 【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。	
第二週	第二冊第 4 章資料保護與資訊安全 4-2 個人資料的保護措施	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，不受性別限制。	資 H-IV-1 個人資料保護。	1. 能了解個人資料。 2. 能了解有關個人資料的合理利用。 3. 能了解個人資料保護的相關規定。 4. 能了解保護自己個人資料應注意的事項。	1. 介紹什麼是資安意識，什麼是機密性、完整性、可用性。2. 介紹什麼是資安技術，常見的有數位浮水印、防火牆、加密。 3. 介紹什麼是資安管理，並認識 3A 安全防護與 4D 防護管理。 4. 介紹使用網路時應注意的安全防護措施，例如：安裝防毒軟體、加密機密文件、避免社交工程攻擊。	1. 上課表現 2. 學習態度 3. 課堂問答	【性別平等教育】 性 J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 【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。	
第三週	第二冊第 4	科-J-A1 具備	運 a-IV-1 能落	資 H-IV-1	1. 能了解個人資	1. 介紹使用網路時應	1. 上課表現	【性別平等	

	章資料保護與資訊安全4-3 資訊安全與防範措施~習作第四章	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。	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。	個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安全。	料。 2. 能了解有關個人資料的合理利用。 3. 能了解個人資料保護的相關規定。 4. 能了解保護自己個人資料應注意的事項。 5. 能了解資安意識的意義。 6. 能了解常見的資安技術。 7. 能了解資安管理。 8. 能了解使用網路時要隨時注意的安全防範措施。	注意的安全防護措施，例如：使用電子郵件應注意事項，包含辨別網路釣魚、判斷郵件的真偽、留意可疑電子郵件的特徵。 2. 練習習作第4章選擇題。 3. 練習習作第4章簡答題。 4. 練習習作第4章討論題。	2. 學習態度 3. 課堂問答	<b>教育】</b> 性 J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 <b>【人權教育】</b> 人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 <b>【法治教育】</b> 法 J3 認識法律之意義與制定。	
第四週	第二冊第4章資料保護與資訊安全習作第四章	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	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	資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安全。	1. 能了解個人資料。 2. 能了解有關個人資料的合理利用。 3. 能了解個人資料保護的相關規定。 4. 能了解保護自己個人資料應注意的事項。	1. 練習習作第4章案例與分析。 2. 檢討習作第4章選擇題。 3. 檢討習作第4章簡答題。 4. 檢討習作第4章討論題。 5. 檢討習作第4章案例與分析。	1. 上課表現 2. 學習態度 3. 課堂問答	<b>【性別平等教育】</b> 性 J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 <b>【人權教育】</b> 人 J11 運用資訊網絡了解	

		題，培養科技發展衍生之守法觀念與公民意識。	備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。		5. 能了解資安意識的意義。 6. 能了解常見的資安技術。 7. 能了解資安管理。 8. 能了解使用網路時要隨時注意的安全防範措施。			人權相關組織與活動。 <b>【法治教育】</b> 法 J3 認識法律之意義與制定。	
第五週	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 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。	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-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. 能了解設計 Scratch 遊戲的流程。 2. 能了解 Scratch 複製角色的功能。 3. 能了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。	1. 小狗散步遊戲。 (1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (2)利用問題分析，了解遊戲的解題步驟。 (3)練習透過問題拆解，匯入遊戲的背景、角色及調整角色尺寸。 (4)練習透過問題拆解，思考遊戲積木的組合，並了解計次式迴圈的積木。 (5)練習透過問題拆解，思考如何複製遊戲的角色。 (6)了解解題複習的心智圖。	1. 上課表現 2. 學習態度 3. 課堂問答	<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。	

		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。							
第六週	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 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	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-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. 能了解設計Scratch 遊戲的流程。 2. 能了解Scratch 複製角色的功能。 3. 能了解Scratch 自行繪製角色的功能。 4. 能了解Scratch 條件式迴圈的積木使用。 5. 能了解Scratch 隨機取數的積木使用。	1. 賽馬遊戲。 (1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (2)利用問題分析，了解遊戲的解題步驟。 (3)練習透過問題拆解，匯入遊戲的背景、角色及自行製作新角色。 (4)練習透過問題拆解，思考遊戲積木的組合，並了解條件式迴圈、隨機取數的積木。 (5)練習透過問題拆解，思考如何複製遊戲的角色。 (6)了解解題複習的心智圖。	1. 上課表現 2. 學習態度 3. 課堂問答	<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>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>							
第七週	<p>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)</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</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>	<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>	<p>1. 能了解設計Scratch 遊戲的流程。</p> <p>2. 能了解Scratch 複製角色的功能。</p> <p>3. 能了解Scratch 隨機取數的積木使用。</p> <p>4. 能了解Scratch 單向選擇結構的積木使用。</p> <p>5. 能了解Scratch 無窮迴圈的積木使用。</p>	<p>1. 水族箱遊戲。</p> <p>(1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。</p> <p>(2)利用問題分析，了解遊戲的解題步驟。</p> <p>(3)練習透過問題拆解，匯入遊戲的背景、背景音效及角色。</p> <p>(4)練習透過問題拆解，思考遊戲積木的組合，並了解單向選擇結構、無窮迴圈、隨機取數的積木。</p> <p>(5)練習透過問題拆解，思考如何複製遊戲的角色。</p> <p>(6)了解解題複習的心智圖。</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>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>							
第八週	<p>第二冊第5章基礎程式設計(2)</p> <p>5-1Scratch程式設計-遊戲篇</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</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</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>	<p>1. 能了解設計Scratch 遊戲的流程。</p> <p>2. 能了解Scratch 複製角色的功能。</p> <p>3. 能了解Scratch 自行繪製角色的功能。</p> <p>4. 能了解Scratch 隨機取數的積木使用。</p> <p>5. 能了解Scratch 單向選擇結構的積木使用。</p> <p>6. 能了解</p>	<p>1. 大馬路遊戲。</p> <p>(1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。</p> <p>(2)利用問題分析，了解遊戲的解題步驟。</p> <p>(3)練習透過問題拆解，匯入遊戲的背景、角色、角色音效，以及自行製作新角色和造型。</p> <p>(4)練習透過問題拆解，思考遊戲積木的組合，並了解單向選擇結構、無窮迴圈、隨機取數的積木，以及運算結果的條件判斷積木。</p>	<p>1. 上課表現</p> <p>2. 學習態度</p> <p>3. 課堂問答</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>	

		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。	他人進行有效的互動。		Scratch 無窮迴圈的積木使用。 7. 能了解 Scratch 運算的積木使用。	(5)練習透過問題拆解，思考如何複製遊戲的角色。 (6)了解解題複習的心智圖。			
第九週	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 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 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	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. 能了解設計 Scratch 遊戲的流程。 2. 能了解 Scratch 複製角色的功能。 3. 能了解 Scratch 匯入角色的功能。 4. 能了解 Scratch 自行繪製角色的功能。 5. 能了解 Scratch 隨機取數的積木使用。 6. 能了解	1. 打擊魔鬼遊戲。 (1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (2)利用問題分析，了解遊戲的解題步驟。 (3)練習透過問題拆解，匯入遊戲的背景、角色、角色音效，以及自行製作新角色和造型。 (4)練習透過問題拆解，思考遊戲積木的組合，並了解選擇結構、變數、無窮迴圈、隨機取數、邏輯運算的積	1. 上課表現 2. 學習態度 3. 課堂問答	<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。	

		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。	用資訊科技與他人進行有效的互動。		Scratch 單向選擇結構的積木使用。 7. 能了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。 8. 能了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。 9. 能了解 Scratch 運算的積木使用。 10. 能了解 Scratch 變數的積木使用。	木，以及運算結果的條件判斷積木。 (5)練習透過問題拆解，思考如何複製遊戲的角色。 (6)了解解題複習的心智圖。			
第十週	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 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。	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 能應用運算思維解拆問題。 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-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. 能了解設計 Scratch 遊戲的流程。 2. 能了解 Scratch 複製角色的功能。 3. 能了解 Scratch 匯入角色的功能。 4. 能了解 Scratch 自行繪製角色的功能。 5. 能了解 Scratch 隨機取數的積木使用。	1. 打擊魔鬼遊戲。 (1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (2)利用問題分析，了解遊戲的解題步驟。 (3)練習透過問題拆解，匯入遊戲的背景、角色、角色音效，以及自行製作新角色和造型。 (4)練習透過問題拆解，思考遊戲積木的組合，並了解選擇結構、變數、無窮迴圈、隨機	1. 上課表現 2. 學習態度 3. 課堂問答	<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>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 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>		<p>6. 能了解Scratch 單向選擇結構的積木使用。</p> <p>7. 能了解Scratch 雙向選擇結構的積木使用。</p> <p>8. 能了解Scratch 無窮迴圈的積木使用。</p> <p>9. 能了解Scratch 運算的積木使用。</p> <p>10. 能了解Scratch 變數的積木使用。</p>	<p>取數、邏輯運算的積木，以及運算結果的條件判斷積木。</p> <p>(5)練習透過問題拆解，思考如何複製遊戲的角色。</p> <p>(6)了解解題複習的心智圖。</p>		
第十一週	第二冊第5章基礎程式設計(2)習作第五章	<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</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</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>	<p>1. 能了解設計Scratch 遊戲的流程。</p> <p>2. 能了解Scratch 複製角色的功能。</p> <p>3. 能了解Scratch 匯入角色的功能。</p> <p>4. 能了解Scratch 自行繪製角色的功能。</p> <p>5. 能了解</p>	<p>1. 練習習作撰寫打地鼠的遊戲。</p> <p>(1)練習設計遊戲的背景。</p> <p>(2)練習設計遊戲的角色。</p> <p>(3)練習撰寫遊戲的程式，並使用變數、無窮迴圈、隨機取數、運算結果的積木。</p> <p>2 練習習作撰寫打雷的遊戲。</p> <p>(1)利用問題分析，了</p>	<p>1. 平時上課表現</p> <p>2. 作業繳交</p> <p>3. 學習態度</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>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>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>Scratch 隨機取數的積木使用。</p> <p>6. 能了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。</p> <p>7. 能了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。</p> <p>8. 能了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。</p> <p>9. 能了解 Scratch 運算的積木使用。</p> <p>10. 能了解 Scratch 變數的積木使用。</p>	<p>解遊戲的解題步驟。</p> <p>(2)練習設計遊戲的背景。</p> <p>(3)練習設計遊戲的角色。</p> <p>(4)練習匯入遊戲角色的音效。</p> <p>(5)練習撰寫遊戲的程式，並使用選擇結構、變數、無窮迴圈、隨機取數、邏輯運算的積木，以及運算結果的條件判斷積木。</p> <p>3. 檢討習作第 5 章實作題。</p>			
第十二週	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇	<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-A3 利用科技資源，擬</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</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>	<p>1. 能了解設計 Scratch 模擬情境的流程。</p> <p>2. 能了解 Scratch 匯入角色的功能。</p> <p>3. 能了解 Scratch 運算的積木使用。</p> <p>4. 能了解 Scratch 擴展音樂功能的積木使</p>	<p>1. 電子琴模擬。</p> <p>(1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。</p> <p>(2)利用問題分析，了解模擬的解題步驟。</p> <p>(3)練習透過問題拆解，匯入模擬的背景和角色。</p> <p>(4)分析電子琴鍵的角色坐標位置。</p> <p>(5)分析電子琴鍵的對</p>	<p>1. 平時上課表現</p> <p>2. 作業繳交</p> <p>3. 學習態度</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>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>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. 能了解Scratch 廣播訊息的積木使用。</p>	<p>應音階。</p> <p>(6)練習透過問題拆解，思考模擬的白鍵和黑鍵其積木的組合，並了解擴展的音樂功能、廣播訊息、運算的積木。(7)練習透過問題拆解，思考如何複製模擬的角色。</p> <p>(8)練習透過問題拆解，思考模擬的小蜜蜂和小星星其積木的組合，並了解擴展的音樂功能、廣播訊息。</p> <p>(9)了解解題複習的心智圖。</p>			
第十三週	第二冊第5章基礎程式設計(2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇	<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-A3 利用</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。</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</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>	<p>1. 能了解設計Scratch 模擬情境的流程。</p> <p>2. 能了解Scratch 匯入角色的功能。</p> <p>3. 能了解Scratch 運算的積木使用。</p> <p>4. 能了解Scratch 擴展音</p>	<p>1. 電子琴模擬。</p> <p>(1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。</p> <p>(2)利用問題分析，了解模擬的解題步驟。</p> <p>(3)練習透過問題拆解，匯入模擬的背景和角色。</p> <p>(4)分析電子琴鍵的角色坐標位置。</p>	<p>1. 平時上課表現</p> <p>2. 作業繳交</p> <p>3. 學習態度</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>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>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>樂功能的積木使用。</p> <p>5. 能了解Scratch 廣播訊息的積木使用。</p>	<p>(5)分析電子琴鍵的對應音階。</p> <p>(6)練習透過問題拆解，思考模擬的白鍵和黑鍵其積木的組合，並了解擴展的音樂功能、廣播訊息、運算的積木。</p> <p>(7)練習透過問題拆解，思考如何複製模擬的角色。</p> <p>(8)練習透過問題拆解，思考模擬的小蜜蜂和小星星其積木的組合，並了解擴展的音樂功能、廣播訊息。</p> <p>(9)了解解題複習的心智圖。</p>			
第十四週	<p>第二冊第5章基礎程式設計(2)</p> <p>5-2Scratch 程式設計-模擬篇(第二次段考)</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>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</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>1. 能了解設計Scratch 模擬情境的流程。</p> <p>2. 能了解Scratch 匯入角色的功能。</p> <p>3. 能了解Scratch 運算的積木使用。</p>	<p>1. 電梯升降模擬。</p> <p>(1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。</p> <p>(2)利用問題分析，了解模擬的解題步驟。</p> <p>(3)練習透過問題拆解，匯入模擬的背景和角色。</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>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>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. 能了解Scratch 變數的積木使用。</p> <p>5. 能了解Scratch 廣播訊息的積木使用。</p>	<p>(4)分析電梯的角色坐標位置。</p> <p>(5)分析搭乘電梯至目標樓層的坐標變化。</p> <p>(6)練習透過問題拆解，思考模擬的電梯按鍵與電梯樓層鍵其積木的組合，並了解變數、廣播訊息、運算的積木。</p> <p>(7)練習透過問題拆解，思考如何複製模擬的角色。</p> <p>(8)練習透過問題拆解，思考模擬的電梯移動其積木的組合，並了解變數、廣播訊息、運算的積木。</p> <p>(9)了解解題複習的心智圖。</p>			
第十五週	第二冊第5章基礎程式設計(2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇	<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</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</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>1. 能了解設計Scratch 模擬情境的流程。</p> <p>2. 能了解Scratch 匯入角色的功能。</p> <p>3. 能了解Scratch 運算的</p>	<p>1. 電梯升降模擬。</p> <p>(1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。</p> <p>(2)利用問題分析，了解模擬的解題步驟。</p> <p>(3)練習透過問題拆解，匯入模擬的背景和</p>	<p>1. 平時上課表現</p> <p>2. 作業繳交</p> <p>3. 學習態度</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>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>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>積木使用。</p> <p>4. 能了解Scratch 變數的積木使用。</p> <p>5. 能了解Scratch 廣播訊息的積木使用。</p>	<p>角色。</p> <p>(4)分析電梯的角色坐標位置。</p> <p>(5)分析搭乘電梯至目標樓層的坐標變化。</p> <p>(6)練習透過問題拆解，思考模擬的電梯按鍵與電梯樓層鍵其積木的組合，並了解變數、廣播訊息、運算的積木。</p> <p>(7)練習透過問題拆解，思考如何複製模擬的角色。</p> <p>(8)練習透過問題拆解，思考模擬的電梯移動其積木的組合，並了解變數、廣播訊息、運算的積木。</p> <p>(9)了解解題複習的心智圖。</p>			
第十六週	第二冊第5章基礎程式設計(2)5-2Scratch 程式設計-模擬篇	<p>科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出</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</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程式</p>	<p>1. 能了解設計Scratch 模擬情境的流程。</p> <p>2. 能了解Scratch 匯入角色的功能。</p>	<p>1. 電梯升降模擬。</p> <p>(1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。</p> <p>(2)利用問題分析，了解模擬的解題步驟。</p>	<p>1. 平時上課表現</p> <p>2. 作業繳交</p> <p>3. 學習態度</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</p>	

		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。	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。	設計。	3. 能了解Scratch 運算的積木使用。 4. 能了解Scratch 變數的積木使用。 5. 能了解Scratch 廣播訊息的積木使用。	(3)練習透過問題拆解，匯入模擬的背景和角色。 (4)分析電梯的角色坐標位置。 (5)分析搭乘電梯至目標樓層的坐標變化。 (6)練習透過問題拆解，思考模擬的電梯按鈕與電梯樓層鍵其積木的組合，並了解變數、廣播訊息、運算的積木。 (7)練習透過問題拆解，思考如何複製模擬的角色。 (8)練習透過問題拆解，思考模擬的電梯移動其積木的組合，並了解變數、廣播訊息、運算的積木。 (9)了解解題複習的心智圖。		文本知識的正確性。	
第十七週	第二冊第5章基礎程式設計(2)習作第五章	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問	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	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2	1. 能了解Scratch 複製角色的功能。 2. 能了解Scratch 自行繪	1. 練習習作自行撰寫遊戲或模擬。 (1)練習設計遊戲或模擬的背景。 (2)練習設計遊戲或模	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度	<b>【性別平等教育】</b> 性 J4 認識身體自主權相關議題，維護自	

		<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>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>結構化程式設計。</p>	<p>製角色的功能。</p> <p>3. 能了解Scratch 隨機取數的積木使用。</p> <p>4. 能了解Scratch 單向選擇結構的積木使用。</p> <p>5. 能了解Scratch 雙向選擇結構的積木使用。</p> <p>6. 能了解Scratch 無窮迴圈的積木使用。</p> <p>7. 能了解Scratch 運算的積木使用。</p> <p>8. 能了解Scratch 變數的積木使用。</p> <p>9. 能了解Scratch 廣播訊息的積木使用。</p>	<p>擬的角色。</p> <p>(3)練習匯入遊戲或模擬角色的音效。</p> <p>(4)練習撰寫遊戲或模擬的程式，並使用各種學過的積木。</p> <p>2. 檢討習作第 5 章討論題。</p>	<p>己與尊重他人的身體自主權。</p> <p><b>【人權教育】</b> 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><b>【品德教育】</b> 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p><b>【法治教育】</b> 法 J3 認識法律之意義與制定。</p>	
第十八週	第二冊第 6 章數位著作合理使用原則	科-J-A1 具備良好的科技態度。	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	<p>1. 能了解我國的著作權法。</p> <p>2. 能了解著作人格權與著作財產</p>	<p>1. 介紹我國的著作權法，並知道什麼是衍生著作。</p> <p>2. 介紹著作權法中的</p>	<p>1. 平時上課表現</p> <p>2. 作業繳交</p>	<p><b>【性別平等教育】</b> 性 J4 認識身體自主權相關</p>

	6-1 資訊科技合理使用的議題	度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。	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。		權。 3. 能了解著作受著作權法保護的條件。 4. 能了解著作的合理使用。 5. 能了解合理使用判斷的要點。	著作人格權。 3. 介紹著作權法中的著作財產權。 4. 介紹著作受著作權法保護的條件，包含：範圍、創作與表達。 5. 介紹什麼是著作的合理使用。 6. 介紹什麼是合理使用判斷的要點，包含著作之性質與合理使用之範圍或條件等。	3. 學習態度	議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 <b>【人權教育】</b> 人 J1 認識基本人權的意涵，並了解憲法對人權保障的意義。 <b>【品德教育】</b> 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 <b>【法治教育】</b> 法 J3 認識法律之意義與制定。	
第十九週	第二冊第 6 章數位著作合理使用原則 6-2 著作的合理使用	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。	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-2 資訊科技合理使用原則。	1. 能了解我國的著作權法。 2. 能了解著作人格權與著作財產權。 3. 能了解著作受著作權法保護的條件。 4. 能了解著作的合理使用。 5. 能了解合理使用判斷的要點。 6. 能了解合理使	1. 介紹合理使用相關範例，例如：重製網路之著作、引用網路圖文和公開播放樂曲等。 2. 介紹校園常見的合理使用情形，例如：活動公開使用已發表著作，引述他人著作註明出處。 3. 介紹使用自由或開源碼軟體。 4. 介紹創用 CC 的四種主要元素，創用 CC 的	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度	<b>【性別平等教育】</b> 性 J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 <b>【人權教育】</b> 人 J1 認識基本人權的意涵，並了解憲法對人權保障	

			性別限制。		用相關範例。 7. 能了解在校園常見的合理使用情形。 8. 能了解使用自由或開源碼軟體。 9. 能了解創用 CC 授權。	六種授權條款。 5. 練習習作第 6 章選擇題。 6. 練習習作第 6 章簡答題。		的意義。 <b>【品德教育】</b> 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 <b>【法治教育】</b> 法 J3 認識法律之意義與制定。	
第二十週	第二冊第 6 章數位著作合理使用原則 6-3 避免違反合理使用的措施～習作第六章（第三次段考）	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。	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-2 資訊科技合理使用原則。	1. 能了解我國的著作權法。 2. 能了解著作人格權與著作財產權。 3. 能了解著作受著作權法保護的條件。 4. 能了解著作的合理使用。 5. 能了解合理使用判斷的要點。 6. 能了解合理使用相關範例。 7. 能了解在校園常見的合理使用情形。 8. 能了解使用自由或開源碼軟體。	1. 練習習作第 6 章討論題。 2. 練習習作第 6 章案例與分析。 3. 檢討習作第 6 章選擇題。 4. 檢討習作第 6 章簡答題。 5. 檢討習作第 6 章討論題。 6. 檢討習作第 6 章案例與分析。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度	<b>【性別平等教育】</b> 性 J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 <b>【人權教育】</b> 人 J1 認識基本人權的意涵，並了解憲法對人權保障的意義。	