

## 貳、各年級各領域/科目課程計畫(部定課程)

111 學年度嘉義縣水上國民中學九年級第一學期科技領域資訊科 教學計畫表 設計者： 陳宜欣 (表十二之一)

一、教材版本：南一版第 5 冊 二、本領域每週學習節數： 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	第三章：零壹資訊面面觀 第 1 節 認識數位資料 1-1 數位資料的概念 1-2 資料數位化帶來的轉變	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。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。	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 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、	資 D-IV-1 資料數位化之原理與方法。 資 D-IV-2 數位資料的表示方法。 資 D-IV-3 資料處理概念與方法。	認識數位資料的優點，進來瞭解使用數位資料後，相較於非數位資料所帶來生活方式的改變。	說明數位資料的優點，進來瞭解使用數位資料後，相較於非數位資料所帶來生活方式的改變。	1. 課堂問答 2. 平時上課表現 3. 學習態度	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。	

			社會、環境的關係						
第二週	第三章：零壹資訊面面觀 第1節 認識數位資料 1-1 數位資料的概念 1-2 資料數位化帶來的轉變	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。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。	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 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係	資 D-IV-1 資料數位化之原理與方法。 資 D-IV-2 數位資料的表示方法。 資 D-IV-3 資料處理概念與方法。	認識數位資料的優點，進來瞭解使用數位資料後，相較於非數位資料所帶來生活方式的改變。	說明數位資料的優點，進來瞭解使用數位資料後，相較於非數位資料所帶來生活方式的改變。	1. 課堂問答 2. 平時上課表現 3. 學習態度	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。	
第三週	第三章：零壹資訊面面觀 第2節 數位資料表示與儲存 2-1 進制轉換	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	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	資 D-IV-1 資料數位化之原理與方法。 資 D-IV-2 數位資料的表示方法。 資 D-IV-3 資料處理概念	1. 學生瞭解在數位化的過程中，電子裝置如何將訊號轉為0與1的二進位數值。 2. 能從十進位表示法複習進	1. 說明在數位化的過程中，電子裝置如何將訊號轉為0與1的二進位數值。 2. 讓學生從十進位表示法複習進制的概念，思考在生活中有沒有遇過十進位	1. 課堂問答 2. 平時上課表現 3. 學習態度 4. 作業繳交	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>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-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p>	<p>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</p> <p>運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源</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>設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係</p>	與方法。	<p>制的概念，思考在生活中有沒有遇過十進位以外的進位表示法。接著了解二進位表示法的概念，再進行二進位與十進位數值轉換的練習。</p>	<p>以外的進位表示法。接著了解二進位表示法的概念，再進行二進位與十進位數值轉換的練習。</p>			
第四週	<p>第三章：資料收納櫃-陣列</p> <p>第2節 數位資料表示與儲存</p> <p>2-1 進制轉換</p> <p>2-2 數位資料儲存單位</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，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、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-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-3 能有系統地整理數位資源</p>	<p>資 D-IV-1 資料數位化之原理與方法。</p> <p>資 D-IV-2 數位資料的表示方法。</p> <p>資 D-IV-3 資料處理概念與方法。</p>	<p>1. 能從十進位表示法複習進制的概念，思考在生活中有沒有遇過十進位以外的進位表示法。接著了解二進位表示法的概念，再進行二進位與十進位數值轉換的練習。</p> <p>2. 在對二進位表示法有基本的認識後，藉由生活化的例子瞭解數位資料的儲存單位。</p>	<p>1. 讓學生從十進位表示法複習進制的概念，思考在生活中有沒有遇過十進位以外的進位表示法。接著了解二進位表示法的概念，再進行二進位與十進位數值轉換的練習。</p> <p>2. 讓學生在對二進位表示法有基本的認識後，藉由生活化的例子瞭解數位資料的儲存單位。</p>	<p>1. 課堂問答</p> <p>2. 平時上課表現</p> <p>3. 學習態度</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>	

		體的互動關係。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。	運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係						
第五週	第三章：零壹資訊面面觀 第3節 資料數位化實例 3-1 文字數位化 3-2 聲音數位化	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。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。	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 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係	資 D-IV-1 資料數位化之原理與方法。 資 D-IV-2 數位資料的表示方法。 資 D-IV-3 資料處理概念與方法。	1. 瞭解文字數位化的原理，及著名的編碼方式。 2. 瞭解聲音數位化的原理，並認識資料壓縮的概念，接著以實作活動感受音樂檔經由破壞性壓縮後的音質差異。	1. 說明文字數位化的原理，及著名的編碼方式。 2. 說明聲音數位化的原理，並認識資料壓縮的概念，接著以實作活動感受音樂檔經由破壞性壓縮後的音質差異。	1. 課堂問答 2. 平時上課表現 3. 學習態度	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。	

第六週	<p>第三章：零壹資訊面面觀 第3節 資料數位化實例 3-3 影像數位化</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。 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。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</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-3 能有系統地整理數位資源 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係</p>	<p>資 D-IV-1 資料數位化之原理與方法。 資 D-IV-2 數位資料的表示方法。 資 D-IV-3 資料處理概念與方法。</p>	<p>1. 瞭解影像數位化的原理，透過實際繪製像素圖，體會取樣與解析度的關係。 2. 瞭解視訊數位化的原理，並認識停格動畫。</p>	<p>1. 說明影像數位化的原理，透過實際繪製像素圖，體會取樣與解析度的關係。 2. 說明視訊數位化的原理，並認識停格動畫。</p>	<p>1. 課堂問答 2. 平時上課表現 3. 學習態度</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>	
第七週	<p>第三章：零壹資訊面面觀 第3節 資料數位化實例 3-3 影像數位化</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。 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</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 能應用運算思維解析問題 運 p-IV-1 能選用適當</p>	<p>資 D-IV-1 資料數位化之原理與方法。 資 D-IV-2 數位資料的表示方法。 資 D-IV-3 資料處理概念與方法。</p>	<p>1. 瞭解影像數位化的原理，透過實際繪製像素圖，體會取樣與解析度的關係。 2. 瞭解視訊數位化的原理，並認識停格動畫。</p>	<p>1. 說明影像數位化的原理，透過實際繪製像素圖，體會取樣與解析度的關係。 2. 說明視訊數位化的原理，並認識停格動畫。</p>	<p>1. 課堂問答 2. 平時上課表現 3. 學習態度</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>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-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p>	<p>的資訊科技組織思維，並進行有效的表達</p> <p>運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源</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>設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係</p>						
第八週	<p>第三章：零壹資訊面面觀</p> <p>第3節 資料數位化實例</p> <p>3-3 影像數位化</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，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-J-B3 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-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-3 能有系統地整理數位資源</p> <p>運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之</p>	<p>資 D-IV-1 資料數位化之原理與方法。</p> <p>資 D-IV-2 數位資料的表示方法。</p> <p>資 D-IV-3 資料處理概念與方法。</p>	<p>1. 瞭解影像數位化的原理，透過實際繪製像素圖，體會取樣與解析度的關係。</p> <p>2. 瞭解視訊數位化的原理，並認識停格動畫。</p>	<p>1. 說明影像數位化的原理，透過實際繪製像素圖，體會取樣與解析度的關係。</p> <p>2. 說明視訊數位化的原理，並認識停格動畫。</p>	<p>1. 課堂問答</p> <p>2. 平時上課表現</p> <p>3. 學習態度</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>	

		解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。	興趣，不受性別限制 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係						
第九週	第三章：零壹資訊面面觀 第3節 資料數位化實例 3-3 影像數位化 3-4 視訊數位化	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。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。	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 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係	資 D-IV-1 資料數位化之原理與方法。 資 D-IV-2 數位資料的表示方法。 資 D-IV-3 資料處理概念與方法。	1. 瞭解影像數位化的原理，透過實際繪製像素圖，體會取樣與解析度的關係。 2. 瞭解視訊數位化的原理，並認識停格動畫。	1. 說明影像數位化的原理，透過實際繪製像素圖，體會取樣與解析度的關係。 2. 說明視訊數位化的原理，並認識停格動畫。	1. 課堂問答 2. 平時上課表現 3. 學習態度	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	第四章：影音小達人 第1節 專	科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	使用心智圖解決問題和學會使用雲端。	讓學生使用心智圖解決問題和學會使用雲端。	1. 課堂問答 2. 平時上	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙	

	<p>題準備與共創 1-1 分析規劃 1-2 雲端共創</p>	<p>用科技知能，以啟發自我潛能。 科-J-A3 利用資訊科技資源，擬定與執行科技專題活動。 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-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。</p>	<p>生活問題 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</p>				<p>課表現 3. 學習態度 4. 作業繳交</p>	<p>的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p>	
<p>第十一週</p>	<p>第四章：影音小達人 第2節 影片與封面製作 2-1 影片製作</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。 科-J-A3 利用資訊科技資源，擬定與執行科技專題活動。 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>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題 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</p>	<p>資 T-IV-2 資訊科技應用專題。</p>	<p>1. 學會以拍攝 Vlog 為情境，進行影片剪輯與使用轉場特效。 2. 學會新增影片字幕與配樂、以及將影片成果匯出成檔案。</p>	<p>1. 讓學生學會以拍攝 Vlog 為情境，進行影片剪輯與使用轉場特效。 2. 讓學生學會新增影片字幕與配樂、以及將影片成果匯出成檔案。</p>	<p>1. 課堂問答 2. 平時上課表現 3. 學習態度 4. 作業繳交</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>技、資訊、媒體的互動關係。</p> <p>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。</p>	<p>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>						
第十二週	<p>第四章：影音小達人</p> <p>第2節 影片與封面製作</p> <p>2-1 影片製作</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-A3 利用資訊科技資源，擬定與執行科技專題活動。</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-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。</p>	<p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題</p> <p>運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品</p> <p>運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作</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 T-IV-2 資訊科技應用專題。</p>	<p>1. 學會以拍攝 Vlog 為情境，進行影片剪輯與使用轉場特效。</p> <p>2. 學會新增影片字幕與配樂、以及將影片成果匯出成檔案。</p>	<p>1. 讓學生學會以拍攝 Vlog 為情境，進行影片剪輯與使用轉場特效。</p> <p>2. 讓學生學會新增影片字幕與配樂、以及將影片成果匯出成檔案。</p>	<p>1. 課堂問答</p> <p>2. 平時上課表現</p> <p>3. 學習態度</p> <p>4. 作業繳交</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>	
第十三週	<p>第四章：影音小達人</p> <p>第2節 影片與封面製作</p>	<p>科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，</p>	<p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題</p>	<p>資 T-IV-2 資訊科技應用專題。</p>	<p>1. 學會以拍攝 Vlog 為情境，進行影片剪輯與使用轉場特效。</p>	<p>1. 讓學生學會以拍攝 Vlog 為情境，進行影片剪輯與使用轉場特效。</p>	<p>1. 課堂問答</p> <p>2. 平時上課表現</p>	<p>閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並</p>	

	作 2-1 影片製作	以啟發自我潛能。 科-J-A3 利用資訊科技資源，擬定與執行科技專題活動。 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-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 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		效。 2. 學會新增影片字幕與配樂、以及將影片成果匯出成檔案。	2. 讓學生學會新增影片字幕與配樂、以及將影片成果匯出成檔案。	3. 學習態度 4. 作業繳交	懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	
第十四週	第四章：影音小達人 第 2 節 影片與封面製作 2-1 影片製作	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-A3 利用資訊科技資源，擬定與執行科技專題活動。 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	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題 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，	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	1. 學會以拍攝 Vlog 為情境，進行影片剪輯與使用轉場特效。 2. 學會新增影片字幕與配樂、以及將影片成果匯出成檔案。	1. 讓學生學會以拍攝 Vlog 為情境，進行影片剪輯與使用轉場特效。 2. 讓學生學會新增影片字幕與配樂、以及將影片成果匯出成檔案。	1. 課堂問答 2. 平時上課表現 3. 學習態度 4. 作業繳交	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。	

		體的互動關係。 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。	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						
第十五週	第四章：影音小達人 第2節 影片與封面製作 2-2 封面製作	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-A3 利用資訊科技資源，擬定與執行科技專題活動。 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-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 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	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	1. 學會以拍攝 Vlog 為情境，進行影片剪輯與使用轉場特效。 2. 學會新增影片字幕與配樂、以及將影片成果匯出成檔案。	1. 讓學生學會以拍攝 Vlog 為情境，進行影片剪輯與使用轉場特效。 2. 讓學生學會新增影片字幕與配樂、以及將影片成果匯出成檔案。	1. 課堂問答 2. 平時上課表現 3. 學習態度 4. 作業繳交	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。	
第十六週	第四章：影音小達人 第2節 影片與封面製作	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	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題 運 c-IV-2	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	1. 學會以製作 Vlog 封面為情境，進行影像去背與合成。 2. 學會新增影	1. 讓學生學會以製作 Vlog 封面為情境，進行影像去背與合成。 2. 讓學生學會新增	1. 課堂問答 2. 平時上課表現 3. 學習態度	閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運	

	2-2 封面製作	能。 科-J-A3 利用資訊科技資源，擬定與執行科技專題活動。 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-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。	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		像上的文字圖層，並將影像成果匯出成檔案。	影像上的文字圖層，並將影像成果匯出成檔案。	度 4. 作業繳交	用該詞彙與他人進行溝通。	
第十七週	第四章：影音小達人 第2節 影片與封面製作 2-2 封面製作	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-A3 利用資訊科技資源，擬定與執行科技專題活動。 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-3 能設計資訊作品以解決生活問題 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	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	1. 學會以製作 Vlog 封面為情境，進行影像去背與合成。 2. 學會新增影像上的文字圖層，並將影像成果匯出成檔案。	1. 讓學生學會以製作 Vlog 封面為情境，進行影像去背與合成。 2. 讓學生學會新增影像上的文字圖層，並將影像成果匯出成檔案。	1. 課堂問答 2. 平時上課表現 3. 學習態度 4. 作業繳交	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。	

		係。 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。	的表達 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動						
第十八週	第五章：認識系統平台 第1節 系統平台的基本概念 1-1 系統平台的架構與演進歷程 1-2 常見的作業系統	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 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 S-IV-1 系統平台重要發展與演進。 資 S-IV-2 系統平台之組成架構與基本運作原理。	1. 透過實例解說了解現在系統平台運作的基本概念，並從世界上第一部電腦開始認識系統平台的演進歷程。	1. 讓學生透過實例解說了解現在系統平台運作的基本概念，並從世界上第一部電腦開始認識系統平台的演進歷程。	1. 課堂問答 2. 平時上課表現 3. 學習態度 4. 作業繳交	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。	
第十九週	第五章：認識系統平台 第2節 電腦硬體的基本架構 2-1 輸入單元 2-2 輸出單元	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 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 S-IV-1 系統平台重要發展與演進。 資 S-IV-2 系統平台之組成架構與基本運作原理。	了解作業系統的基本功用後，再分別了解早期文字式介面的作業系統及後來圖形化介面的作業系統，最後認識現在市面上最常見的個人電腦及行動載具作業系統。	說明作業系統的基本功用後，再分別了解早期文字式介面的作業系統及後來圖形化介面的作業系統，最後認識現在市面上最常見的個人電腦及行動載具作業系統。	1. 課堂問答 2. 平時上課表現 3. 學習態度	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。	
第二十週	第五章：認識系統平台 第2節 電腦硬體的基本架構 2-3 記憶單元 2-4 中央處理單元	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 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 S-IV-1 系統平台重要發展與演進。 資 S-IV-2 系統平台之組成架構與基本運作原理。	了解電腦硬體五大單元中的輸入單元及輸出單元的功用及運作方式，再詳細認識市面上常見的輸入及輸出單元設備。	說明電腦硬體五大單元中的輸入單元及輸出單元的功用及運作方式，再詳細認識市面上常見的輸入及輸出單元設備。	1. 課堂問答 2. 平時上課表現 3. 學習態度	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。	

第二十一週	第五章：認識系統平台 第2節 電腦硬體的 基本架構 2-3 記憶單元 2-4 中央處理單元	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 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 S-IV-1 系統平台重要發展與演進。 資 S-IV-2 系統平台之組成架構與基本運作原理。	了解電腦硬體五大單元中的輸入單元及輸出單元的功用及運作方式，再詳細認識市面上常見的輸入及輸出單元設備。	說明電腦硬體五大單元中的輸入單元及輸出單元的功用及運作方式，再詳細認識市面上常見的輸入及輸出單元設備。	1. 課堂問答 2. 平時上課表現 3. 學習態度 4. 作業繳交	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。	
-------	---	------------------------------------	--	---	---	---	--	---	--

## 貳、各年級各領域/科目課程計畫(部定課程)

111 學年度嘉義縣水上國民中學九年級第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：南一版第 6 冊 二、本領域每週學習節數：1 節

三、本學期課程內涵：

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	第三章：網路的發展與新興服務 第 1 節 電腦網路的基本概念 1-1 網路發展史	資訊科技 -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 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。	資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。	1. 了解網路發展的時空背景與歷程，並能認識網路協定、網域名稱、全球資訊網及瀏覽器的基本概念。 2. 利用常接觸的三種情境，了解生活中常見的網路設備及用途，並進一步認識有線網路及無線網路的傳輸媒介與使用時機。	1. 說明網路發展的時空背景與歷程，並能認識網路協定、網域名稱、全球資訊網及瀏覽器的基本概念。 2. 讓學生利用常接觸的三種情境，了解生活中常見的網路設備及用途，並進一步認識有線網路及無線網路的傳輸媒介與使用時機。 3. 說明電子郵件用途及基本知識，並用實例了解操作方式，接著認識即時溝通軟體及部		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>3. 了解電子郵件用途及基本知識，並用實例了解操作方式，接著認識即時溝通軟體及部落格。</p> <p>4. 了解影音娛樂平台的發展，並認識影音平台 YouTube 及其他直播平台的相關數據與應用。接著瞭解遊戲型態也隨著網路技術進步而有所改變，從單機遊戲、線上遊戲到現在越來越流行的手機遊戲。</p> <p>5. 了解因應網</p>	<p>落格。</p> <p>4. 說明影音娛樂平台的發展，並認識影音平台 YouTube 及其他直播平台的相關數據與應用。接著瞭解遊戲型態也隨著網路技術進步而有所改變，從單機遊戲、線上遊戲到現在越來越流行的手機遊戲。</p> <p>5. 說明因應網路的發展，導致人們購物方式及金流的改變，人們的消費型態逐漸由實體店面消費轉換成線上消費。</p> <p>6. 說明物聯網的發展歷程及基本架構，再透過實例認識物聯網在智慧家庭、智慧醫療、智慧交通等方面</p>			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

				<p>路的發展，導致人們購物方式及金流的改變，人們的消費型態逐漸由實體店面消費轉換成線上消費。</p> <p>6. 了解物聯網的發展歷程及基本架構，再透過實例認識物聯網在智慧家庭、智慧醫療、智慧交通等方面的應用，最後作物聯網產品的創意發想。</p> <p>7. 了解雲端運算基本概念，再了解雲端運算三種服務模式</p>	<p>的應用，最後作物聯網產品的創意發想。</p> <p>7. 說明雲端運算基本概念，再了解雲端運算三種服務模式 IaaS、PaaS、SaaS。</p>			
--	--	--	--	---	--	--	--	--

					IaaS、PaaS、SaaS。				
第二週	第三章：網路的發展與新興服務 第1節 電腦網路的基本概念 1-2 網路傳輸技術與設備	科 -J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知識，以啟發自我潛能。	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。	資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。	1. 了解網路發展的時空背景與歷程，並能認識網路協定、網域名稱、全球資訊網及瀏覽器的基本概念。 2. 利用常接觸的三種情境，了解生活中常見的網路設備及用途，並進一步認識有線網路及無線網路的傳輸媒介與使用時機。 3. 了解電子郵件用途及基本知識，並用實例了解操作方式，接著	1. 說明網路發展的時空背景與歷程，並能認識網路協定、網域名稱、全球資訊網及瀏覽器的基本概念。 2. 讓學生利用常接觸的三種情境，了解生活中常見的網路設備及用途，並進一步認識有線網路及無線網路的傳輸媒介與使用時機。 3. 說明電子郵件用途及基本知識，並用實例了解操作方式，接著認識即時溝通軟體及部落格。 4. 說明影音娛樂平台的發展，並認識影音平台 YouTube 及其他直播平台		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>認識即時溝通軟體及部落格。</p> <p>4. 了解影音娛樂平台的發展，並認識影音平台 YouTube 及其他直播平台的相關數據與應用。接著瞭解遊戲型態也隨著網路技術進步而有所改變，從單機遊戲、線上遊戲到現在越來越流行的手機遊戲。</p> <p>5. 了解因應網路的發展，導致人們購物方式及金流的改變，人們的消費型態</p>	<p>的相關數據與應用。接著瞭解遊戲型態也隨著網路技術進步而有所改變，從單機遊戲、線上遊戲到現在越來越流行的手機遊戲。</p> <p>5. 說明因應網路的發展，導致人們購物方式及金流的改變，人們的消費型態逐漸由實體店面消費轉換成線上消費。</p> <p>6. 說明物聯網的發展歷程及基本架構，再透過實例認識物聯網在智慧家庭、智慧醫療、智慧交通等方面的應用，最後作物聯網產品的創意發想。</p> <p>7. 說明雲端運算基本概念，再了解雲</p>		
--	--	--	--	---	--	--	--

					<p>逐漸由實體店面消費轉換成線上消費。</p> <p>6. 了解物聯網的發展歷程及基本架構,再透過實例認識物聯網在智慧家庭、智慧醫療、智慧交通等方面的應用,最後作物聯網產品的創意發想。</p> <p>7. 了解雲端運算基本概念,再了解雲端運算三種服務模式 IaaS、PaaS、SaaS。</p>	<p>端運算三種服務模式 IaaS、PaaS、SaaS。</p>			
第三週	第三章：網路的發展與新興服務 第1節 電腦網路的基本概念	科 -J-A1 具備良好的科技態度,並能應用科技知能,以啟發	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本	資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。	1. 了解網路發展的時空背景與歷程,並	1. 說明網路發展的時空背景與歷程,並能認識網路		品 J5 資訊與媒體的公共性與社會	

<p>1-2 網路傳輸技術與設備 第 2 節 網際網路服務 2-1 通訊與社群互動</p>	<p>自我潛能。</p>	<p>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。</p>	<p>資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。</p>	<p>能認識網路協定、網域名稱、全球資訊網及瀏覽器的基本概念。 2. 利用常接觸的三種情境，了解生活中常見的網路設備及用途，並進一步認識有線網路及無線網路的傳輸媒介與使用時機。 3. 了解電子郵件用途及基本知識，並用實例了解操作方式，接著認識即時溝通軟體及部落格。 4. 了解影音娛樂平台的發</p>	<p>協定、網域名稱、全球資訊網及瀏覽器的基本概念。 2. 讓學生利用常接觸的三種情境，了解生活中常見的網路設備及用途，並進一步認識有線網路及無線網路的傳輸媒介與使用時機。 3. 說明電子郵件用途及基本知識，並用實例了解操作方式，接著認識即時溝通軟體及部落格。 4. 說明影音娛樂平台的發展，並認識影音平台 YouTube 及其他直播平台的相關數據與應用。接著瞭解遊戲型態也隨著網路技術進步而有所改變，從單機遊</p>	<p>責任。</p>				
---	--------------	--	---------------------------------	--	---	------------	--	--	--	--

				<p>展，並認識影音平台 YouTube 及其他直播平台的相關數據與應用。接著瞭解遊戲型態也隨著網路技術進步而有所改變，從單機遊戲、線上遊戲到現在越來越流行的手機遊戲。</p> <p>5. 了解因應網路的發展，導致人們購物方式及金流的改變，人們的消費型態逐漸由實體店面消費轉換成線上消費。</p> <p>6. 了解物聯網</p>	<p>戲、線上遊戲到現在越來越流行的手機遊戲。</p> <p>5. 說明因應網路的發展，導致人們購物方式及金流的改變，人們的消費型態逐漸由實體店面消費轉換成線上消費。</p> <p>6. 說明物聯網的發展歷程及基本架構，再透過實例認識物聯網在智慧家庭、智慧醫療、智慧交通等方面的應用，最後作物聯網產品的創意發想。</p> <p>7. 說明雲端運算基本概念，再了解雲端運算三種服務模式 IaaS、PaaS、SaaS。</p>			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

					<p>的發展歷程及基本架構，再透過實例認識物聯網在智慧家庭、智慧醫療、智慧交通等方面的應用，最後作物聯網產品的創意發想。</p> <p>7. 了解雲端運算基本概念，再了解雲端運算三種服務模式 IaaS、PaaS、SaaS。</p>			
第四週	<p>第三章：網路的發展與新興服務</p> <p>第2節 網際網路服務</p> <p>2-2 影音娛樂</p> <p>2-3 網路金流與線上服務</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>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</p>	<p>資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。</p> <p>資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。</p>	<p>1. 了解網路發展的時空背景與歷程，並能認識網路協定、網域名稱、全球資訊網及瀏覽器的基本概念。</p>	<p>1. 說明網路發展的時空背景與歷程，並能認識網路協定、網域名稱、全球資訊網及瀏覽器的基本概念。</p> <p>2. 讓學生利用常接觸的三種情境，了</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>生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算 思維解析問 題。</p>	<p>2. 利用常接觸的三種情境，了解生活中常見的網路設備及用途，並進一步認識有線網路及無線網路的傳輸媒介與使用時機。</p> <p>3. 了解電子郵件用途及基本知識，並用實例了解操作方式，接著認識即時溝通軟體及部落格。</p> <p>4. 了解影音娛樂平台的發展，並認識影音平台 YouTube 及其他直播平台的相關數</p>	<p>解生活中常見的網路設備及用途，並進一步認識有線網路及無線網路的傳輸媒介與使用時機。</p> <p>3. 說明電子郵件用途及基本知識，並用實例了解操作方式，接著認識即時溝通軟體及部落格。</p> <p>4. 說明影音娛樂平台的發展，並認識影音平台 YouTube 及其他直播平台的相關數據與應用。接著瞭解遊戲型態也隨著網路技術進步而有所改變，從單機遊戲、線上遊戲到現在越來越流行的手機遊戲。</p> <p>5. 說明因應網路的發展，導致人們購</p>		
--	--	--	---	--	---	--	--

					<p>據與應用。接著瞭解遊戲型態也隨著網路技術進步而有所改變，從單機遊戲、線上遊戲到現在越來越流行的手機遊戲。</p> <p>5. 了解因應網路的發展，導致人們購物方式及金流的改變，人們的消費型態逐漸由實體店面消費轉換成線上消費。</p> <p>6. 了解物聯網的發展歷程及基本架構，再透過實例認識物聯網在智慧家</p>	<p>物方式及金流的改變，人們的消費型態逐漸由實體店面消費轉換成線上消費。</p> <p>6. 說明物聯網的發展歷程及基本架構，再透過實例認識物聯網在智慧家庭、智慧醫療、智慧交通等方面的應用，最後作物聯網產品的創意發想。</p> <p>7. 說明雲端運算基本概念，再了解雲端運算三種服務模式 IaaS、PaaS、SaaS。</p>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

					庭、智慧醫療、智慧交通等方面的應用，最後作物聯網產品的創意發想。 7. 了解雲端運算基本概念，再了解雲端運算三種服務模式 IaaS、PaaS、SaaS。				
第五週	第三章：網路的發展與新興服務 第3節 新興網路應用 3-1 物聯網	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 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。	資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。	1. 了解網路發展的時空背景與歷程，並能認識網路協定、網域名稱、全球資訊網及瀏覽器的基本概念。 2. 利用常接觸的三種情境，了解生活中常見的網路設備及用途，並進一步認識有線網路及無線網路的傳輸媒介。	1. 說明網路發展的時空背景與歷程，並能認識網路協定、網域名稱、全球資訊網及瀏覽器的基本概念。 2. 讓學生利用常接觸的三種情境，了解生活中常見的網路設備及用途，並進一步認識有線網路及無線網路的傳輸媒介。	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>途，並進一步認識有線網路及無線網路的傳輸媒介與使用時機。</p> <p>3. 了解電子郵件用途及基本知識，並用實例了解操作方式，接著認識即時溝通軟體及部落格。</p> <p>4. 了解影音娛樂平台的發展，並認識影音平台 YouTube 及其他直播平台的相關數據與應用。接著瞭解遊戲型態也隨著網路技術進步而有所改</p>	<p>與使用時機。</p> <p>3. 說明電子郵件用途及基本知識，並用實例了解操作方式，接著認識即時溝通軟體及部落格。</p> <p>4. 說明影音娛樂平台的發展，並認識影音平台 YouTube 及其他直播平台的相關數據與應用。接著瞭解遊戲型態也隨著網路技術進步而有所改變，從單機遊戲、線上遊戲到現在越來越流行的手機遊戲。</p> <p>5. 說明因應網路的發展，導致人們購物方式及金流的改變，人們的消費型態逐漸由實體店面消費轉換成線上消費。</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

				<p>變，從單機遊戲、線上遊戲到現在越來越流行的手機遊戲。</p> <p>5. 了解因應網路的發展，導致人們購物方式及金流的改變，人們的消費型態逐漸由實體店面消費轉換成線上消費。</p> <p>6. 了解物聯網的發展歷程及基本架構，再透過實例認識物聯網在智慧家庭、智慧醫療、智慧交通等方面的應用，最後作物聯網產品的</p>	<p>6. 說明物聯網的發展歷程及基本架構，再透過實例認識物聯網在智慧家庭、智慧醫療、智慧交通等方面的應用，最後作物聯網產品的創意發想。</p> <p>7. 說明雲端運算基本概念，再了解雲端運算三種服務模式 IaaS、PaaS、SaaS。</p>			
--	--	--	--	---	---	--	--	--

					<p>創意發想。</p> <p>7. 了解雲端運算基本概念,再了解雲端運算三種服務模式 IaaS、PaaS、SaaS。</p>				
第六週	<p>第三章：網路的發展與新興服務</p> <p>第3節 新興網路應用</p> <p>3-2 雲端運算</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>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 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。</p> <p>資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。</p>	<p>1. 了解網路發展的時空背景與歷程,並能認識網路協定、網域名稱、全球資訊網及瀏覽器的基本概念。</p> <p>2. 利用常接觸的三種情境,了解生活中常見的網路設備及用途,並進一步認識有線網路及無線網路的傳輸媒介與使用時</p>	<p>1. 說明網路發展的時空背景與歷程,並能認識網路協定、網域名稱、全球資訊網及瀏覽器的基本概念。</p> <p>2. 讓學生利用常接觸的三種情境,了解生活中常見的網路設備及用途,並進一步認識有線網路及無線網路的傳輸媒介與使用時機。</p> <p>3. 說明電子郵件用途及基本知識,並用實例了解操作方式,接著認識即</p>	<p>生活科技配合活動紀錄簿進行練習</p> <p>資訊科技配合活動紀錄簿進行練習</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>機。</p> <p>3. 了解電子郵件用途及基本知識，並用實例了解操作方式，接著認識即時溝通軟體及部落格。</p> <p>4. 了解影音娛樂平台的發展，並認識影音平台 YouTube 及其他直播平台的相關數據與應用。接著瞭解遊戲型態也隨著網路技術進步而有所改變，從單機遊戲、線上遊戲到現在越來越流行的手機遊戲。</p>	<p>時溝通軟體及部落格。</p> <p>4. 說明影音娛樂平台的發展，並認識影音平台 YouTube 及其他直播平台的相關數據與應用。接著瞭解遊戲型態也隨著網路技術進步而有所改變，從單機遊戲、線上遊戲到現在越來越流行的手機遊戲。</p> <p>5. 說明因應網路的發展，導致人們購物方式及金流的改變，人們的消費型態逐漸由實體店面消費轉換成線上消費。</p> <p>6. 說明物聯網的發展歷程及基本架構，再透過實例認識物聯網在智慧家庭、智慧醫療、</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

				<p>5. 了解因應網路的發展，導致人們購物方式及金流的改變，人們的消費型態逐漸由實體店面消費轉換成線上消費。</p> <p>6. 了解物聯網的發展歷程及基本架構，再透過實例認識物聯網在智慧家庭、智慧醫療、智慧交通等方面的應用，最後作物聯網產品的創意發想。</p> <p>7. 了解雲端運算基本概念，再了解雲端運算三種</p>	<p>智慧交通等方面的應用，最後作物聯網產品的創意發想。</p> <p>7. 說明雲端運算基本概念，再了解雲端運算三種服務模式 IaaS、PaaS、SaaS。</p>			
--	--	--	--	---	---	--	--	--

					服務模式 IaaS、PaaS、 SaaS。				
第七週	第三章：網路的發展與新興服務 第3節 新興網路應用 3-2 雲端運算	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 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。	資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。	1. 了解網路發展的時空背景與歷程，並能認識網路協定、網域名稱、全球資訊網及瀏覽器的基本概念。 2. 利用常接觸的三種情境，了解生活中常見的網路設備及用途，並進一步認識有線網路及無線網路的傳輸媒介與使用時機。 3. 了解電子郵件用途及基本知識，並用實例了解操作	1. 說明網路發展的時空背景與歷程，並能認識網路協定、網域名稱、全球資訊網及瀏覽器的基本概念。 2. 讓學生利用常接觸的三種情境，了解生活中常見的網路設備及用途，並進一步認識有線網路及無線網路的傳輸媒介與使用時機。 3. 說明電子郵件用途及基本知識，並用實例了解操作方式，接著認識即時溝通軟體及部落格。 4. 說明影音娛樂平台的發展，並認識影音平台 YouTube		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>作方式,接著認識即時溝通軟體及部落格。</p> <p>4. 了解影音娛樂平台的發展,並認識影音平台 YouTube 及其他直播平台的相關數據與應用。接著瞭解遊戲型態也隨著網路技術進步而有所改變,從單機遊戲、線上遊戲到現在越來越流行的手機遊戲。</p> <p>5. 了解因應網路的發展,導致人們購物方式及金流的改變,人們</p>	<p>及其他直播平台的相關數據與應用。接著瞭解遊戲型態也隨著網路技術進步而有所改變,從單機遊戲、線上遊戲到現在越來越流行的手機遊戲。</p> <p>5. 說明因應網路的發展,導致人們購物方式及金流的改變,人們的消費型態逐漸由實體店面消費轉換成線上消費。</p> <p>6. 說明物聯網的發展歷程及基本架構,再透過實例認識物聯網在智慧家庭、智慧醫療、智慧交通等方面的應用,最後作物聯網產品的創意發想。</p> <p>7. 說明雲端運算基</p>			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

					<p>的消費型態逐漸由實體店面消費轉換成線上消費。</p> <p>6. 了解物聯網的發展歷程及基本架構,再透過實例認識物聯網在智慧家庭、智慧醫療、智慧交通等方面的應用,最後作物聯網產品的創意發想。</p> <p>7. 了解雲端運算基本概念,再了解雲端運算三種服務模式 IaaS、PaaS、SaaS。</p>	<p>本概念,再了解雲端運算三種服務模式 IaaS、PaaS、SaaS。</p>			
第八週	第四章：資訊科技與人類社會 第 1 節 生活	科-J-A2 運用科技工具,理解與歸納問題,進而	運 a-IV-1 能落實健康	資 H-IV-6 資訊科技對	1. 了解資訊科技與食衣住行	1. 說明資訊科技與食衣住行之間的關		閱 J3 理解學科知識內	

	<p>中的資訊科技 1-1 資訊科技 與生活</p>	<p>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。 科-J-B3 了 解美感應用 於科技的特 質，並進行 科技創作與 分享。</p>	<p>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。</p>	<p>人類生活之 影響。 資 H-IV-7 常見資訊產 業的特性與 種類。</p>	<p>之間的關係與 應用。 2. 了解資訊科 技對人類生活 所帶來的衝擊。 3. 了解資訊科 技中的硬體產 業與代表企業。 4. 了解資訊科 技中的軟體產 業與代表企業。 5. 了解資訊科 技中的網路產 業與代表企業。</p>	<p>係與應用。 2. 說明資訊科技對 人類生活所帶來的 衝擊。 3. 說明資訊科技中 的硬體產業與代表 企業。 4. 說明資訊科技中 的軟體產業與代表 企業。 5. 說明資訊科技中 的網路產業與代表 企業。</p>	<p>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	<p>第四章：資訊 科技與人類社 會 第1節 生活 中的資訊科技 1-2 資訊科技 對生活的衝擊</p>	<p>科-J-A2 運 用科技工 具，理解與 歸納問題， 進而的 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</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</p>	<p>資 H-IV-6 資訊科技對 人類生活之 影響。 資 H-IV-7 常見資訊產 業的特性與 種類。</p>	<p>1. 了解資訊科 技與食衣住行 之間的關係與 應用。 2. 了解資訊科 技對人類生活 所帶來的衝擊。 3. 了解資訊科 技中的硬體產</p>	<p>1. 說明資訊科技與 食衣住行之間的關 係與應用。 2. 說明資訊科技對 人類生活所帶來的 衝擊。 3. 說明資訊科技中 的硬體產業與代表 企業。</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。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。	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。		業與代表企業。 4. 了解資訊科技中的軟體產業與代表企業。 5. 了解資訊科技中的網路產業與代表企業。	4. 說明資訊科技中的軟體產業與代表企業。 5. 說明資訊科技中的網路產業與代表企業。			
第十週	第四章：資訊科技與人類社會 第2節 資訊科技相關產業 2-1 硬體 2-2 軟體 2-3 網路	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。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。	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	資 H-IV-6 資訊科技對人類生活之影響。 資 H-IV-7 常見資訊產業的特性與種類。	1. 了解資訊科技與食衣住行之間的關係與應用。 2. 了解資訊科技對人類生活所帶來的衝擊。 3. 了解資訊科技中的硬體產業與代表企業。 4. 了解資訊科技中的軟體產業與代表企業。 5. 了解資訊科技中的網路產業與代表企業。	1. 說明資訊科技與食衣住行之間的關係與應用。 2. 說明資訊科技對人類生活所帶來的衝擊。 3. 說明資訊科技中的硬體產業與代表企業。 4. 說明資訊科技中的軟體產業與代表企業。 5. 說明資訊科技中的網路產業與代表企業。		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。	

			興趣，不受性別限制。						
第十一週	第五章：程式小達人 第1節 程式設計與資料處理 1-1 資料處理的目的 1-2 資料處理的工具 1-3 清單匯出 1-4 清單匯入	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表達。	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 t-V-2 能使用程式設計實現運算思維的解題方法。 運 t-V-3 能應用運算思維評估解題方法的優	資 D-IV-3 資料處理概念與方法。	1. 了解透過Scratch 程式可以將要處理的資料用文字檔格式匯入，也可以將處理完的資料匯出成文字檔格式，進而去解決更多問題。 2. 利用Scratch 實作匯出資料。 3. 利用Scratch 實作匯入資料。 4. 以遊戲中舉辦活動要比較玩家勝場數的情境，認識資料前處理的概念，匯	1. 說明透過Scratch 程式可以將要處理的資料用文字檔格式匯入，也可以將處理完的資料匯出成文字檔格式，進而去解決更多問題。 2. 讓學生利用Scratch 實作匯出資料。 3. 讓學生利用Scratch 實作匯入資料。 4. 讓學生以遊戲中舉辦活動要比較玩家勝場數的情境，認識資料前處理的概念，匯入資料後進行實作。 5. 讓學生能資料處理完畢後，為了找出勝場數有進步的玩家，再將不符合條件	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。		

			劣。		<p>入資料後進行實作。</p> <p>5. 能資料處理完畢後，為了找出勝場數有進步的玩家，再將不符合條件的資料刪除，並將最後的獲獎名單匯出。</p>			
第十二週	第五章：程式小達人 實作練習- 遊戲獎勵名單 2-1 任務一： 玩家資料篩選	<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與溝通。</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 t-V-2</p>	資 D-IV-3 資料處理概念與方法。	<p>1. 了解透過Scratch 程式可以將要處理的資料用文字檔格式匯入，也可以將處理完的資料匯出成文字檔格式，進而去解決更多問題。</p> <p>2. 利用Scratch 實作匯出資料。</p> <p>3. 利用</p>	<p>1. 說明透過Scratch 程式可以將要處理的資料用文字檔格式匯入，也可以將處理完的資料匯出成文字檔格式，進而去解決更多問題。</p> <p>2. 讓學生利用Scratch 實作匯出資料。</p> <p>3. 讓學生利用Scratch 實作匯入資料。</p> <p>4. 讓學生以遊戲中舉辦活動要比較玩</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>能使用程式設計實現運算思維的解題方法。</p> <p>運 t-V-3 能應用運算思維評估解題方法的優劣。</p>		<p>Scratch 實作匯入資料。</p> <p>4. 以遊戲中舉辦活動要比較玩家勝場數的情境，認識資料前處理的概念，匯入資料後進行實作。</p> <p>5. 讓學生能資料處理完畢後，為了找出勝場數有進步的玩家，再將不符合條件的資料刪除，並將最後的獲獎名單匯出。</p>			
第十三週	<p>第五章：程式小達人 實作練習- 遊戲獎勵名單 2-1 任務一： 玩家資料篩選</p>	<p>科 -J-A2 運用科技工具，理解問題，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</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</p>	<p>資 D-IV-3 資料處理概念與方法。</p>	<p>1. 了解透過 Scratch 程式可以將要處理的資料用文字檔格式匯入，也可以將處理完</p>	<p>1. 說明透過 Scratch 程式可以將要處理的資料用文字檔格式匯入，也可以將處理完的資料匯出成文字檔格式，進而去解決更多問題。</p>	<p>生活科技配合活動紀錄簿進行練習</p> <p>資訊科技配合活動紀錄簿進行練習</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>

		常生活的表達與溝通。	<p>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 t-V-2 能使用程式設計實現運算思維的解題方法。</p> <p>運 t-V-3 能應用運算思維評估解題方法的優劣。</p>		<p>的資料匯出成文字檔格式，進而去解決更多問題。</p> <p>2. 利用 Scratch 實作匯出資料。</p> <p>3. 利用 Scratch 實作匯入資料。</p> <p>4. 以遊戲中舉辦活動要比較玩家勝場數的情境，認識資料前處理的概念，匯入資料後進行實作。</p> <p>5. 能資料處理完畢後，為了找出勝場數有進步的玩家，再將不符合條件的資料刪除，並將最後的獲獎</p>	<p>2. 讓學生利用 Scratch 實作匯出資料。</p> <p>3. 讓學生利用 Scratch 實作匯入資料。</p> <p>4. 讓學生以遊戲中舉辦活動要比較玩家勝場數的情境，認識資料前處理的概念，匯入資料後進行實作。</p> <p>5. 讓學生能資料處理完畢後，為了找出勝場數有進步的玩家，再將不符合條件的資料刪除，並將最後的獲獎名單匯出。</p>		
--	--	------------	--	--	---	--	--	--

					名單匯出。				
第十四週	第五章：程式小達人 實作練習-遊戲獎勵名單 2-2 任務二：產生獲獎名單	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 具備運用符號與運算思維進行生活的溝通。	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 t-V-2 能使用程式設計實現運算思維的解題方法。 運 t-V-3 能應用運算思維評估解題方法的優劣。	資 D-IV-3 資料處理概念與方法。	1. 了解透過Scratch 程式可以將要處理的資料用文字檔格式匯入，也可以將處理完的資料匯出成文字檔格式，進而去解決更多問題。 2. 利用Scratch 實作匯出資料。 3. 利用Scratch 實作匯入資料。 4. 以遊戲中舉辦活動要比較玩家勝場數的情境，認識資料前處理的概念，匯入資料後進行實作。	1. 說明透過Scratch 程式可以將要處理的資料用文字檔格式匯入，也可以將處理完的資料匯出成文字檔格式，進而去解決更多問題。 2. 讓學生利用Scratch 實作匯出資料。 3. 讓學生利用Scratch 實作匯入資料。 4. 讓學生以遊戲中舉辦活動要比較玩家勝場數的情境，認識資料前處理的概念，匯入資料後進行實作。 5. 讓學生能資料處理完畢後，為了找出勝場數有進步的玩家，再將不符合條件的資料刪除，並將最後的獲獎名單匯出。		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。	

					5. 能資料處理完畢後，為了找出勝場數有進步的玩家，再將不符合條件的資料刪除，並將最後的獲獎名單匯出。			
第十五週	第五章：程式小達人 實作練習- 遊戲獎勵名單 2-2 任務二：產生獲獎名單	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。	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 t-V-2 能使用程式設計實現運	資 D-IV-3 資料處理概念與方法。	1. 了解透過Scratch 程式可以將要處理的資料用文字檔格式匯入，也可以將處理完的資料匯出成文字檔格式，進而去解決更多問題。 2. 利用Scratch 實作匯出資料。 3. 利用Scratch 實作匯入資料。	1. 說明透過Scratch 程式可以將要處理的資料用文字檔格式匯入，也可以將處理完的資料匯出成文字檔格式，進而去解決更多問題。 2. 讓學生利用Scratch 實作匯出資料。 3. 讓學生利用Scratch 實作匯入資料。 4. 讓學生以遊戲中舉辦活動要比較玩家勝場數的情境，認識資料前處理的概	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。	

			算思維的解題方法。 運 t-V-3 能應用運算思維評估解題方法的優劣。		4. 以遊戲中舉辦活動要比較玩家勝場數的情境，認識資料前處理的概念，匯入資料後進行實作。 5. 能資料處理完畢後，為了找出勝場數有進步的玩家，再將不符合條件的資料刪除，並將最後的獲獎名單匯出。			
第十六週	第五章：程式小達人 實作練習-遊戲獎勵名單 2-2 任務二：產生獲獎名單	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。	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 D-IV-3 資料處理概念與方法。	1. 了解透過Scratch 程式可以將要處理的資料用文字檔格式匯入，也可以將處理完的資料匯出成文字檔格式。 2. 讓學生利用Scratch 實作匯出	1. 說明透過Scratch 程式可以將要處理的資料用文字檔格式匯入，也可以將處理完的資料匯出成文字檔格式，進而去解決更多問題。 2. 讓學生利用Scratch 實作匯出	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>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 t-V-2 能使用程式設計實現運算思維的解題方法。</p> <p>運 t-V-3 能應用運算思維評估解題方法的優劣。</p>		<p>式，進而去解決更多問題。</p> <p>2. 利用 Scratch 實作匯出資料。</p> <p>3. 利用 Scratch 實作匯入資料。</p> <p>4. 以遊戲中舉辦活動要比較玩家勝場數的情境，認識資料前處理的概念，匯入資料後進行實作。</p> <p>5. 能資料處理完畢後，為了找出勝場數有進步的玩家，再將不符合條件的資料刪除，並將最後的獲獎名單匯出。</p>	<p>資料。</p> <p>3. 讓學生利用 Scratch 實作匯入資料。</p> <p>4. 讓學生以遊戲中舉辦活動要比較玩家勝場數的情境，認識資料前處理的概念，匯入資料後進行實作。</p> <p>5. 讓學生能資料處理完畢後，為了找出勝場數有進步的玩家，再將不符合條件的資料刪除，並將最後的獲獎名單匯出。</p>		
第十七週	第五章：程式小達人實作練習-遊	科 -J-A2 運用科技	運 t-IV-3	資 D-IV-3	1. 了解透過	1. 說明透過Scratch		閱 J3 理解

<p>戲獎勵名單 2-2 任務二： 產生獲獎名單</p>		<p>工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。-J-BI 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>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 t-V-2 能使用程式設計實現運算思維的解題方法。 運 t-V-3 能應用運算思維評估解題方法的優劣。</p>	<p>資料處理概念與方法。</p>	<p>Scratch 程式可以將要處理的資料用文字檔格式匯入，也可以將處理完的資料匯出成文字檔格式，進而去解決更多問題。 2. 利用 Scratch 實作匯出資料。 3. 利用 Scratch 實作匯入資料。 4. 以遊戲中舉辦活動要比較玩家勝場數的情境，認識資料前處理的概念，匯入資料後進行實作。 5. 能資料處理完畢後，為了</p>	<p>程式可以將要處理的資料用文字檔格式匯入，也可以將處理完的資料匯出成文字檔格式，進而去解決更多問題。 2. 讓學生利用 Scratch 實作匯出資料。 3. 讓學生利用 Scratch 實作匯入資料。 4. 讓學生以遊戲中舉辦活動要比較玩家勝場數的情境，認識資料前處理的概念，匯入資料後進行實作。 5. 讓學生能資料處理完畢後，為了找出勝場數有進步的玩家，再將不符合條件的資料刪除，並將最後的獲獎名單匯出。</p>		<p>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>	
--------------------------------------	--	--	--	-------------------	--	---	--	---	--

					找出勝場數有進步的玩家，再將不符合條件的資料刪除，並將最後的獲獎名單匯出。				
第十八週	第五章：程式小達人 實作練習-遊戲獎勵名單 2-2 任務二：產生獲獎名單	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 具備運用科技符號進行日常生活的表達與溝通。	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 t-V-2 能使用程式設計實現運算思維的解題方法。	資 D-IV-3 資料處理概念與方法。	1. 了解透過Scratch 程式可以將要處理的資料用文字檔格式匯入，也可以將處理完的資料匯出成文字檔格式，進而去解決更多問題。 2. 利用Scratch 實作匯出資料。 3. 利用Scratch 實作匯入資料。 4. 以遊戲中舉辦活動要比	1. 說明透過Scratch 程式可以將要處理的資料用文字檔格式匯入，也可以將處理完的資料匯出成文字檔格式，進而去解決更多問題。 2. 讓學生利用Scratch 實作匯出資料。 3. 讓學生利用Scratch 實作匯入資料。 4. 讓學生以遊戲中舉辦活動要比較玩家勝場數的情境，認識資料前處理的概念，匯入資料後進行實作。	生活科技 配合活動紀錄簿進行練習 資訊科技 配合活動紀錄簿進行練習	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。	

			運 t-V-3 能應用運算 思維評估解 題方法的優 劣。		較玩家勝場 數的情境，認 識資料前處 理的概念，匯 入資料後進 行實作。 5. 能資料處理 完畢後，為了 找出勝場數 有進步的玩 家，再將不符 合條件的資 料刪除，並將 最後的獲獎 名單匯出。	5. 讓學生能資料處 理完畢後，為了找出 勝場數有進步的玩 家，再將不符合條件 的資料刪除，並將最 後的獲獎名單匯出。			
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

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。