

貳、各年級各領域/科目課程計畫(部定課程)

111 學年度嘉義縣 布袋 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： 林廷宇 (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： 2 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	資訊科技 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 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。	資訊科技 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。 運 t-IV-4 能 應用運算思維解 析問題。	資訊科技 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。	資訊科技 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 認識即時溝通軟體及 部落格。 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。 5. 了解因應網路的發 展，導致人們購物方	資訊科技 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		資訊科技 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>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 IaaS、PaaS、SaaS。</p>	<p>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>		
第二週	<p>資訊科技 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</p>	<p>資訊科技 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>資訊科技 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。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p>	<p>資訊科技 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。</p>	<p>資訊科技 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，接著認識即時溝通軟體及部落格。 4. 了解影音娛樂平台的</p>	<p>資訊科技 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</p>		<p>資訊科技 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>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>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、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>			
第三週	<p>資訊科技 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</p>	<p>資訊科技 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>資訊科技 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</p>	<p>資訊科技 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。</p>	<p>資訊科技 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</p>	<p>資訊科技 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>資訊科技 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。</p>	

<p>第 2 節 網 際網路服務 2-1 通訊與社 群互動</p>			<p>解決生活問題。 運 t-IV-4 能 應用運算思維解 析問題。</p>		<p>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>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、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</p>			
---	--	--	--	--	--	---	--	--	--

						概念，再了解雲端 運算三種服務模式 IaaS、PaaS、 SaaS。			
第四週	資訊科技 第三章：網路的發展與新興服務 第2節 網際網路服務 2-2 影音娛樂 2-3 網路金流與線上服務	資訊科技 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。	資訊科技 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。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資訊科技 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。	資訊科技 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，接著認識即時溝通軟體及部落格。 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。 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。 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	資訊科技 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。 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		資訊科技 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>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>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>			
第五週	<p>資訊科技 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</p>	<p>資訊科技 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>資訊科技 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。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p>	<p>資訊科技 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。</p>	<p>資訊科技 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，接著認識即時溝通軟體及部落格。 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</p>	<p>資訊科技 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 及其他直播平台的相關數據與應用。接</p>		<p>資訊科技 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>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>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，再了解雲端運算三種服務模式 IaaS、PaaS、SaaS。</p>			
第六週	<p>資訊科技 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</p>	<p>資訊科技 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>資訊科技 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。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p>	<p>資訊科技 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。</p>	<p>資訊科技 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</p>	<p>資訊科技 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。</p>	<p>資訊科技 配合活動紀錄簿進行練習</p>	<p>資訊科技 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>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 IaaS、PaaS、SaaS。</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>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>			
第七週	資訊科技 第三章：網路的發展與新興服務	資訊科技 科-J-A1 具備良好的科技態度，	資訊科技 運 t-IV-1 能了解資訊系統的	資訊科技 資 S-IV-3 網路技術的概念與介	資訊科技 1. 了解網路發展的時空背景與歷程，並能認	資訊科技 1. 說明網路發展的時空背景與歷程，並		資訊科技 閱 J3 理解學科知	

<p>第3節 新興網路應用 3-2 雲端運算 (第一次段考)</p>	<p>並能應用科技知能，以啟發自我潛能。</p>	<p>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。</p>	<p>紹。 資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。</p>	<p>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。 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。 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。 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>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。 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。 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</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。</p>	
--	--------------------------	--	------------------------------------	--	---	--------------------------------------	--

					IaaS、PaaS、SaaS。	通等方面的應用，最後作物聯網產品的創意發想。 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。			
第八週	資訊科技第四章：資訊科技與人類社會第1節 生活中的資訊科技 1-1 資訊科技與生活	資訊科技 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。	資訊科技 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。	資訊科技 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。	資訊科技 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。	資訊科技 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。		資訊科技 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。	
第九週	資訊科技第四章：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	資訊科技 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	資訊科技 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。	資訊科技 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。	資訊科技 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。	資訊科技 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		資訊科技 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。	

		質，並進行科技創作與分享。				業。			
第十週	資訊科技第四章：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	資訊科技 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。	資訊科技 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。	資訊科技 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。	資訊科技 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。	資訊科技 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。		資訊科技 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。	
第十一週	資訊科技第五章：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	資訊科技 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。	資訊科技 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。	資訊科技 資 D-IV-3 資料處理概念與方法。	資訊科技 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。 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	資訊科技 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，		資訊科技 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。	

					匯出。	再將不符合條件的資料刪除，並將最後的獲獎名單匯出。			
第十二週	資訊科技第五章：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	資訊科技 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。	資訊科技 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。	資訊科技 資 D-IV-3 資料處理概念與方法。	資訊科技 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。 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。	資訊科技 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。		資訊科技 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。	
第十三週	資訊科技第五章：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 (第二次段考)	資訊科技 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。	資訊科技 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。	資訊科技 資 D-IV-3 資料處理概念與方法。	資訊科技 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。	資訊科技 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	資訊科技 配合活動紀錄簿進行練習	資訊科技 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>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>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>	Scratch 實作匯入資料。			
第十四週	<p>資訊科技第五章：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</p>	<p>資訊科技 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。</p>	<p>資訊科技 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。</p>	<p>資訊科技 資 D-IV-3 資料處理概念與方法。</p>	<p>資訊科技 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>資訊科技 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>資訊科技 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>	
第十五週	<p>資訊科技第五章：程</p>	<p>資訊科技 科-J-A2 運用科</p>	<p>資訊科技 運 t-IV-3 能</p>	<p>資訊科技 資 D-IV-3 資</p>	<p>資訊科技 1. 了解透過 Scratch</p>	<p>資訊科技 1. 說明透過 Scratch</p>		<p>資訊科技 閱 J3 理</p>	

週	<p>式小達人 實作練習- 遊戲獎勵名 單</p> <p>2-2 任務二： 產生獲獎名 單</p>	<p>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>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 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>料處理概念與方 法。</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， 並將最後的獲獎名單 匯出。</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>		<p>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>	
第十六 週	<p>資訊科技 第五章：程 式小達人 實作練習- 遊戲獎勵名 單</p> <p>2-2 任務二： 產生獲獎名 單</p>	<p>資訊科技 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>資訊科技 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 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</p>	<p>資訊科技 資 D-IV-3 資 料處理概念與方 法。</p>	<p>資訊科技 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>資訊科技 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 辦活動要比較玩家勝 場數的情境，認識資</p>		<p>資訊科技 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>	

			應用運算思維評估解題方法的優劣。		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。	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。			
第十七週	資訊科技 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	資訊科技 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。	資訊科技 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。	資訊科技 資 D-IV-3 資料處理概念與方法。	資訊科技 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。	資訊科技 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。	資訊科技 配合活動紀錄簿進行練習	資訊科技 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。	
第十八週	資訊科技 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	資訊科技 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	資訊科技 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。	資訊科技 資 D-IV-3 資料處理概念與方法。	資訊科技 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成文字檔格式，進而去解決更	資訊科技 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成文字檔格式，進而去解決更	資訊科技 配合活動紀錄簿進行練習	資訊科技 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何	

		算思維進行日常生活的表達與溝通。	<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>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>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>		運用該詞彙與他人進行溝通。	
--	--	------------------	--	--	--	--	--	---------------	--

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。