

111 學年度嘉義縣昇平國民中學 9 年級第一學期科技領域 資訊科技 科 教學計畫表 設計者：何金英（表十二之一）

一、教材版本：南一版國中科技第五、六冊 二、本領域每週學習節數：1 節

三、本學期課程內涵：

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 第一節 數位資料 的概 念 1-2 資 料數 位 化 帶 來 的 轉 變	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 用於科技的特 質，並進行科技創 作與分享。	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-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	資訊科技 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。	資訊科技 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。	資訊科技 說明數位資料 的優點，講解 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。	態度檢 核	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	

			設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係			的練習。			
第四週	資訊科技 三章納陣 ：收-2 節資 料-1 位表 權-2 儲示 列-1 料與存 第-2 制換 數-2 位資 料-1 料儲 與-2 位存 制-2 儲單 料-1 位 位	資訊科技 科-J-A2 運用科技 工具，理解與歸納簡 易的問題，進而提出 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 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	資訊科技 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。	資訊科技 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。 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。	資訊科技 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 x 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。 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。	態度檢 核 上課參 與 與 小組討 論	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。	

			科技、社會、環境的關係						
第五週	資訊科技 三零觀節數實 ：資面3料化 章壹面第資位化 例3-1文 字數 3-2聲 音數 位化	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 科技的基本原讀 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 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	資訊科技 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。	資訊科技 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。	資訊科技 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。	態度檢 核 上課參 與 小組討 論	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。	

第六週	資訊科 三零訊觀節數實 資技第壹面第資位例 3-3 影像數位化	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 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	資訊科技 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。	資訊科技 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。	資訊科技 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。	態度檢核 上課參與 小組討論	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。	
第七	資訊科 三 資技第	資訊科技 科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納	資訊科技 運 t-IV-1 能	資訊科技 資 D-IV-1	資訊科技 1. 瞭解影像數位化的	資訊科技 1. 說明影像數	態度檢核	資訊科技	

週	<p>：資訊觀節數實 ：資面3料化 章壹面第資位例3-3影位 3-3數 像化</p>	<p>問題，進而提出簡 易的解決之道。運用 科技符號與運算思 維進行日常生活的 表達與溝通。 理解資訊科技的基本原理，具備媒體知識，並能了解、資訊、人與科技的互動關係。 J-B1 理解資訊科技的基本原理，具備媒體知識，並能了解、資訊、人與科技的互動關係。 J-B2 理解資訊科技的基本原理，具備媒體知識，並能了解、資訊、人與科技的互動關係。 J-B3 了解美感於科技創作與分享。</p>	<p>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>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>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>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	<p>資訊科 ：資面3 章壹面第</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</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</p>	<p>資訊科技 資 D-IV-1 資料數位化之原理與方法。</p>	<p>資訊科技 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>資訊科技 1. 說明影像數位化的原理，透過實際繪製像素圖，體會</p>	<p>態度檢核 上課參與 小組討</p>	<p>人進行溝通。 資訊科技</p>	

	資料數位化 例 3-3 影像數位化	維進行日常生活的表達與溝通。理解資訊科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技的互動關係。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-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-2 數位資料的表示方法。 資 D-IV-3 資料處理概念與方法。	2. 瞭解視訊數位化的原理，並認識停格動畫。	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。	論	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	資訊科技 三零觀節數位化 ：資面3料化 第壹章第壹節資位例3-3影像化	資訊科技 科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納簡易的解決之道。運用科-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。理解資訊科-J-B2 理解資訊與科技的原理，具備媒	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-4 能應用運算思維解析問題	資訊科技 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	資訊科技 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。	資訊科技 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	態度檢核 上課參與 與小組討論	資訊科技 閱 J3 理解學科知識內的重要	

	3-4 視訊數位化	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 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	法。 資 D-IV-3 資料處理方法。 資資料處理方法。		位化的原理，並認識停格動畫。		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	資訊科技第四章音節準共創1-1 分析1-2 端共創	資訊科技科-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。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	資訊科技 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	資訊科技 資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	資訊科技 使用心智圖解決問題和學會使用雲端。	資訊科技 讓學生使用心智圖解決問題和學會使用雲端。	態度檢核 上課參與 小組討論	資訊科技 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，	

		工具進行溝通協調 及團合作，以完 成科技專題活動。	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					並懂 得如 何運 用該 詞彙 與他 人進 行溝 通。
第 十 二 週	資訊科 第四章 ：小影 音節與 製作 2-1 影 片製 作	資訊科技 科-J-A1 具備良好 的科技態度，並能 的應用科技知識，以 應發自我潛能。 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 科技的基本原理， 具備媒體識讀能 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。	資訊科技 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	資訊科技 資 T-IV-2 資訊科技 應用專 題。	資訊科技 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。	資訊科技 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。	態度檢 核 上課參 與 與 小組討 論	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

			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					與他人進行溝通。	
第十三週	資訊科技第四章：小節與製作 2-1 影片製作	資訊科技 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。 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。	資訊科技 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	資訊科技 資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	資訊科技 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。	資訊科技 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。	態度檢核 上課參與 小組討論	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。	

	封面製作 2-1 影片製作	執行科技專題活動。 科-J-B2 理解資訊科技的基本原理，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		2. 學會新增影片字幕與配樂、以及將影片成果匯出成檔案。	與使用轉場特效。 2. 讓學生學會新增影片字幕及配樂、以及將影片成果匯出成檔案。		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	資訊科技第四章：小影達 2-2 節與製作封面	資訊科技科-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。 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、	資訊科技 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	資訊科技 資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	資訊科技 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。	資訊科技 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及配樂、以及將影片成果匯	態度檢核 上課參與小組討論	資訊科技 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意	

		媒體的互動關係。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。	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			出成檔案。		涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	
第十七週	資訊科技第四章：小節與製作 2-2 封面製作	資訊科技 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。 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。	資訊科技 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	資訊科技 資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	資訊科技 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。	資訊科技 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。	態度檢核 上課參與 小組討論	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	

			<p>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>					詞彙與他人進行溝通。	
第十八週	<p>資訊科技第四章：小節與製作</p> <p>資訊科技第2-2封面製作</p>	<p>資訊科技</p> <p>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。</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 理解資訊科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技的互動關係。</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>資訊科技</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</p>	<p>資訊科技</p> <p>資 T-IV-2 資訊科技應用專題。</p>	<p>資訊科技</p> <p>1. 學會以製作 Vlog 封面為情境，進行影像去背與合成。</p> <p>2. 學會新增影像上的文字圖層，並將影像成果匯出成檔案。</p>	<p>資訊科技</p> <p>1. 讓學生學會以製作 Vlog 封面為情境，進行影像去背與合成。</p> <p>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。</p>	<p>態度檢核</p> <p>上課參與小組討論</p>	<p>資訊科技</p> <p>閱 J3 理解學科內的重要詞的涵，並懂得何用該詞與他人進行溝通。</p>	

<p>第十九週</p>	<p>資訊科技五認統 ：系統節平基念系台構進 ：系統節平架演程常作統 ：系統節平架演程2的系 ：系統節平架演程1的與歷1見業</p>	<p>資訊科技-A1具備良好 ：系統節平架演程常作統 ：系統節平架演程2的系 ：系統節平架演程1的與歷1見業</p>	<p>效的互動 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 a-IV-3 能 具備探索資訊 科技之興趣， 不受性別限 制。</p>	<p>資訊科技 資 S-IV-1 系統平台發 展重要發 與演進。 資 S-IV-2 系統平台架 構與基本原 理。</p>	<p>資訊科技 1. 透過系統概 念，了解世界 的演進，並 從開演說 中，了解電 腦的演進 過程。</p>	<p>資訊科技 1. 讓學生基 礎從認識演 說系統的並 一認的 資訊科學的 演進，開始 平台。</p>	<p>態度檢 核上課參 與小組討 論</p>	<p>資訊 科技 閱 J3 理解學 科知識 內的重要 詞彙的意 涵，並得 知如何運 用該詞彙 與他人進 行溝通。</p>	
<p>第二十週</p>	<p>資訊科技五認統 ：系統節平架演程常作統 ：系統節平架演程2的系 ：系統節平架演程1的與歷1見業</p>	<p>資訊科技-A1具備良好 ：系統節平架演程常作統 ：系統節平架演程2的系 ：系統節平架演程1的與歷1見業</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。</p>	<p>資訊科技 資 S-IV-1 系統平台發 展重要發 與演進。</p>	<p>資訊科技 了解作業系 統的基 礎，再分 別介紹後 期的文字 式及後 期的圖 形化介 面。</p>	<p>資訊科技 說明作業系 統的基 礎，再分 別介紹後 期的文字 式及後 期的圖 形化介 面。</p>	<p>態度檢 核上課參 與小組討 論</p>	<p>資訊 科技 閱 J3 理解學 科知識</p>	

	<p>基礎架構的輸入輸出單元</p> <p>2-1 單輸入</p> <p>2-2 單輸出</p>		<p>構與運算原理。</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 S-IV-2 系統平台之組成基本構架原理。</p>	<p>業系統，最後認識現市面最常見載具作業系統。</p>	<p>統及後來的圖形化介面，在市場上最常見及作業系統。</p>	<p>論</p>	<p>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>第二十一週</p>	<p>資訊科技五認系統：系統節硬體基礎架構中</p> <p>2-3 單輸入</p> <p>2-4 單輸出</p>	<p>資訊科技-A1 具備良好科技態度，並能啟發自我潛能。</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。</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>資訊科技資 S-IV-1 系統平台重要發展與演進。</p> <p>資 S-IV-2 系統平台之組成基本構架原理。</p>	<p>資訊科技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，再詳見單元的輸入及輸出設備。</p>	<p>資訊科技說明電腦硬體的五大單元及輸出的功用，再詳見單元的輸入及輸出設備。</p>	<p>根據任務作品與活動成果評成分，課本內與教冊皆提供參考標準。</p>	<p>資訊科技閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，</p>	

								並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	
第二十二週	資訊科技五認統：系統節硬基構記元中理 資技第章識平第電體本2-3單4處元	資訊科技-J-A1 具備良好 科的科技態，並能 的應用科技知，能 的應發自我潛能。	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 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 S-IV-1 系統平台發 展重要發展 與演進。 資 S-IV-2 系統平台基 本組成架原 理。	資訊科技 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。	資訊科技 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。	態度檢 核	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。	

								人進行溝通。	
--	--	--	--	--	--	--	--	--------	--

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	資訊科技三網發新服務節網基1 資技第章路展與第電路本 ：的與服1腦的概 1-1 網發 路展史	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	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	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	態度檢 核	資 訊 科技 閱 J3 理解 學科 知識 內的 重要 詞彙 的意 涵， 並懂	

			解析問題。		<p>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</p>	<p>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</p>	<p>得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p>	
--	--	--	-------	--	---	--	-------------------------	--

				<p>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</p>			
--	--	--	--	---	---	--	--	--

						三種服務模式 IaaS、PaaS、 SaaS。			
第二週	<p>資訊科技 三網發新服務節網基 ：的與服1腦的概 1 資技第章路展興第電路本 2 路輸術設 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</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</p>	<p>態度檢 核 上課參 與 小組討 論</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>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</p>	<p>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</p>			
--	--	--	--	---	--	--	--	--

<p>路輸術設第網路 備節網務 2 1 通與群 動</p>		<p>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。</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。 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</p>	<p>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</p>		<p>社會責任。</p>	
--	--	--	-----------	--	---	--	--------------	--

					<p>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>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</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--	--

				<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</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</p>	通。	
--	--	--	--	--	--	----	--

					<p>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>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>			
第五週	資訊科技三網發新服務	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	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，並能認識網	資訊科技 1. 說明網路發展的時空背景與歷程，並能認	態度檢核上課參與	資訊科技閱 J3 理解	

	<p>第3節 新興網路應用 □-1 物聯網</p>		<p>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>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</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. 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</p>	<p>小組討論</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>	
--	--	--	---	---	--	---	-------------	---	--

				<p>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>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</p>		
--	--	--	--	---	---	--	--

						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. 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。			
第六週	資訊科技三網發新服務節網用3雲端運算 資訊科技三網發新服務節網用3雲端運算 資訊科技三網發新服務節網用3雲端運算	資訊科技 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。	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	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	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	

				<p>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</p>	<p>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>詞彙 與他人進行溝通。</p>
--	--	--	--	---	--	------------------------

					<p>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>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	<p>資訊科 三網發新務節網用 3 雲運</p> <p>資技第章路展興第新路 3 興應 2 端算</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。</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>資訊科技 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>資訊科技</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 	<p>資訊科技</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 	<p>態度檢核</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>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</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</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--	--

					本概念，再了解雲端運算三種服務模式 IaaS、PaaS、SaaS。	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. 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 資訊科技與社會生活	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	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	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	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	態度檢核 上課參與 小組討論	資訊科技 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，	

		應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。	人。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。		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。	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。		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 資訊與社會的衝擊 四資技類節中訊 1 資科對活衝 2 訊技生的擊	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之表達。 科-J-B2 理解資訊科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體之關係。 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。	態度檢核 上課參與 小組討論	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	

								人進行溝通。	
第十週	資訊科 四資技類 ：科人會 資訊相 與社第資技產 節科關 2 硬 2 軟 2 網 1 體 2 體 3 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 科技的基本原理，能 具備了解人與科 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。	態度檢 核 上課參 與 小組討 論	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 五程達 ：小	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。	資訊科技 運 t-IV-3 能 設計資訊作品	資訊科技 資 D-IV-3 資料處理概	資訊科技 1. 了解透過 Scratch 程式可	資訊科技 1. 說明透過 Scratch 程式可	態度檢 核 上課參	資訊 科技 閱 J3	

						最後的獲獎名單匯出。			
第十二週	<p>資訊科 五程達 練遊勵 2 任：家料選</p> <p>資訊第壹章式人實習自戲名口-1務一玩資篩</p>	<p>資訊科技 科-J-A2 運用科歸道。提出問題，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。</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>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>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</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</p>	<p>態度檢核 上課參與 小組討論</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>	

					條件的資料刪除，並將最後的獲獎名單匯出。	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。			
第十三週	資訊科技 五程達 ：小 作一獎勵 實弱員戲名 口一務一玩資師 2 任：家料 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 具備運算 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	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	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	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	

			評估解題方法的優劣。		<p>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>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>		通。	
第十四週	<p>資訊科技第五章式人實訓員戲名</p> <p>五程達</p> <p>練遊勵</p> <p>2任：生獎單</p>	<p>資訊科技</p> <p>科-J-A2 運用科 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 用科技符號與運算生 活的思維進行日常生 活的表達與溝通。</p>	<p>資訊科技</p> <p>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</p>	<p>資訊科技</p> <p>資 D-IV-3 資料處理概 念與方法。</p>	<p>資訊科技</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。</p>	<p>資訊科技</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。 2. 讓學生利用 Scratch 實作匯 出資料。 3. 讓學生利用</p>	<p>態度檢 核 上課參 與 小組討 論</p>	<p>資訊 科技</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</p>	

			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。		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。	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。		用該詞彙與他人進行溝通。	
第十五週	資訊科技 ：五程達 ：小作-獎勵 ：實習自戲名-2 ：務二任	資訊科技 ：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 ：用科技符號與算 ：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	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	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	態度檢 核 上課參 與 小組討 論	資訊 科技 閱 J3 理解 學科 知識 內的 重要 詞彙	

	<p>生獎 產獲名單</p>		<p>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>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>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>的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p>	
<p>第十六週</p>	<p>資訊科技 ：五程達 ：小作練</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</p>	<p>資訊科技 運 t-IV-3 能 設計資訊作品 以解決生活問</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</p>	<p>資訊科技 1. 說明透過 Scratch 程式可 以將要處理的資</p>	<p>態度檢 核 上課參 與</p>	<p>資訊 科技 閱 J3 理解</p>	

<p>遊勵 2 任 生獎 一獎單 習戲名 2 務二產獲名單</p>	<p>用科技符號與運算 思維進行日常生 的表達與溝通。</p>	<p>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>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。</p>	<p>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</p>	<p>小組討論</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>	
---	---	---	--	---	--	-------------	---	--

第十七週	<p>資訊科技 五程達 ：小 練遊勵 ：作一獎單 2 ：任 ：生獎 ：單 ：獲名</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 具備運算 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 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</p>	<p>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</p>	<p>態度檢 核 上課參 與 小組討 論</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>	
------	--	---	---	--	--	--	--	--	--

					除，並將最後的獲獎名單匯出。	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。			
第十八週	<p>資訊科技五程達 ：小 練遊勵 資技第章式人實習戲名 2 口-2務二產獲名單 ：生獎</p>	<p>資訊科技 科-J-A2 運用科 技工具，理解與歸 納問題的解決之道。 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</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 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。</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 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</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>	

			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。	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。			

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。