

貳、各年級各領域/科目課程計畫(部定課程)

112 學年度嘉義縣梅山國民中學八年級第一二學期 科技 領域 資訊科技 科 教學計畫表 設計者：何怡樺

一、教材版本：南一版第 3、4 冊

二、本科目每週學習節數：1 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 1 週	第四章： 資料收納 櫃-陣列 第 1 節 認識陣列	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-C1	運 t-IV-1 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-3 運 a-IV-3	資 A-IV-2 資 P-IV-3	了解陣列的 定義及使用 時機，並能 描述如何用 陣列解決問 題。	什麼是陣列？在 建立多個相同型 態的變數時，建 立過程有什麼困 難點？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。		
第 2 週	第四章： 資料收納 櫃-陣列 第 1 節 認識陣列	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-C1	運 t-IV-1 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-3 運 a-IV-3	資 A-IV-2 資 P-IV-3	了解陣列的 定義及使用 時機，並能 描述如何用 陣列解決問 題。	生活中還有哪些 資料適合用陣列 儲存呢？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實例討論分 享。		
第 3 週	第四章： 資料收納 櫃-陣列 第 2 節 Scratch 中的陣列 -清單	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-C1	運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-3 運 a-IV-3	資 A-IV-2 資 P-IV-3	1. 了解 Scratch 中 清單的建立 及項目內容 修改方式。 2. 了解如何 適當應用流 程控制有效 處理清單中 的項目。	在針對清單中每 一筆項目都要進 行同樣的條件判 斷時，如何用重 複結構簡化程 式指令？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。		
第 4 週	第四章： 資料收納 櫃-陣列 第 3 節 陣列的實 際應用	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1	運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 c-IV-2 運 p-IV-3	資 A-IV-2 資 P-IV-3	讓學生在實 作有趣的跑 步遊戲實例 中，運用陣 列製作得分 紀錄，並且 延續前一堂	假如要從自己的 成績單中，這麼 多不同的科目裡 找出最高分，會 怎麼找呢？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。		

					課的演算法 找出最高分 並學習不同 的比較方 法。				
第 5 週	第四章： 資料收納 櫃-陣列 第 3 節 陣列的實 際應用	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1	運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 c-IV-2 運 p-IV-3	資 A-IV-2 資 P-IV-3	讓學生在實 作有趣的跑 步遊戲實例 中，運用陣 列製作得分 紀錄，並且 延續前一堂 課的演算法 找出最高分 並學習不同 的比較方 法。	假如要從自己的 成績單中，這麼 多不同的科目裡 找出最高分，會 怎麼找呢？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 心得分享。 5. 配合活動紀 錄簿給學生作 練習與自我檢 核。		
第 6 週	第四章： 資料收納 櫃-陣列 第 3 節 陣列的實 際應用 (第一次 段考)	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-C1 (第一次段 考)	運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 c-IV-2 運 p-IV-3 (第一次 段考)	資 A-IV-2 資 P-IV-3 (第一次段 考)	讓學生在實 作有趣的跑 步遊戲實例 中，運用陣 列製作得分 紀錄，並且 延續前一堂 課的演算法 找出最高分 並學習不同 的比較方 法。(第一次 段考)	刪除得分紀錄清 單中的所有項 目，能放到別 的事件中嗎？ (第一次段考)	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 心得分享。 5. 配合活動紀 錄簿給學生 作練習與自 我檢核。 (第一次段考)	(第一次段考)	(第一次段 考)
第 7 週	第四章： 資料收納 櫃-陣列 第 3 節 陣列的實 際應用	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-C1	運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 c-IV-2 運 p-IV-3	資 A-IV-2 資 P-IV-3	讓學生在實 作有趣的跑 步遊戲實例 中，運用陣 列製作得分 紀錄，並且 延續前一堂 課的演算法 找出最高分 並學習不同 的比較方 法。	刪除得分紀錄清 單中的所有項 目，能放到別 的事件中嗎？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 心得分享。 5. 配合活動紀 錄簿給學生 作練習與自 我檢核。 6. 紙筆測驗。		

第 8 週	第四章： 資料收納 櫃-陣列 第 3 節 陣列的實 際應用 延伸學習 -遊戲為 什麼好玩	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-C1	運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 c-IV-2 運 p-IV-3	資 A-IV-2 資 P-IV-3	讓學生利用 跑步遊戲的 實作，加入 其他的遊戲 元素使其更 有趣。	遊戲具備什麼因 素，才會吸引人 跟有趣呢？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 小組討論。 5. 心得分享。		
第 9 週	第五章： 資料在哪 兒-搜尋 演算法 第 1 節 資料的搜 尋	科-J-A2 科-J-B1	運 t-IV-4 運 p-IV-1	資 A-IV-3	1. 認識搜尋演算法於資料中的意義和與問題解決的關係。 2. 了解搜尋演算法的基本概念與意義，並介紹「循序搜尋」及「二分搜尋」兩種搜尋法。	日常生活中還有什麼會運用到搜尋的例子呢？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 經驗分享。		
第 10 週	第五章： 資料在哪 兒-搜尋 演算法 第 2 節 循序搜尋	科-J-A2 科-J-B1	運 t-IV-4 運 p-IV-1	資 A-IV-3	了解循序搜尋演算法的概念與操作流程。	日常生活中會如何選擇適當的搜尋方法來解決搜尋問題呢？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 小組討論。		
第 11 週	第五章： 資料在哪 兒-搜尋 演算法 第 2 節 循序搜尋	科-J-A2 科-J-B1	運 t-IV-4 運 p-IV-1	資 A-IV-3	利用實例引導學生使用循序搜尋法找出目標，並透過實作活動讓學生更明白循序搜尋的特性與操作細節。	使用循序搜尋法時，最好的情況與最壞的情況分別是什麼？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 配合課本實作練習。		

第 12 週	第五章： 資料在哪兒-搜尋演算法 第 3 節 搜尋二分搜尋	科-J-A2 科-J-B1	運 t-IV-4 運 p-IV-1	資 A-IV-3	了解二分搜尋演算法的概念與操作流程。	二分搜尋法有什麼限制條件呢？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 配合課本實作練習。		
第 13 週	第五章： 資料在哪兒-搜尋演算法 第 3 節 搜尋二分搜尋	科-J-A2 科-J-B1	運 t-IV-4 運 p-IV-1	資 A-IV-3	利用實例引導學生使用二分搜尋法找出目標，並透過實作活動讓學生更明白二分搜尋的特性與操作細節。	使用二分搜尋法時，最好的情況與最壞的情況分別是什麼？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。		
第 14 週	第五章： 資料在哪兒-搜尋演算法 第 3 節 搜尋二分搜尋	科-J-A2 科-J-B1 (第二次段考)	運 t-IV-4 運 p-IV-1 (第二次段考)	資 A-IV-3 (第二次段考)	利用實例引導學生使用二分搜尋法找出目標，並透過實作活動讓學生更明白二分搜尋的特性與操作細節。(第二次段考)	使用二分搜尋法時，最好的情況與最壞的情況分別是什麼？ (第二次段考)	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 配合課本實作練習。 5. 紙筆測驗。 (第二次段考)	(第二次段考)	(第二次段考)
第 15 週	第六章： 資料排排站 第 1 節 資料的排序	科-J-A2 科-J-B1	運 t-IV-4 運 p-IV-1	資 A-IV-3	1. 認識排序演算法於資訊科學中的意義和與問題解決的關係。 2. 了解排序演算法的基本概念，並介紹「選擇排序」、「插入排序」及「氣泡排序」三種排序法。	生活中還有什麼排序的例子呢？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。		

第 16 週	第六章： 資料排排 站 第 2 節 選擇排序	科-J-A2 科-J-B1	運 t-IV-4 運 p-IV-1	資 A-IV-3	以實例、文 字規則、流 程圖說明選 擇排序法的 原理與步 驟。	資料排序的優點 是什麼？所有的 資料都需要排 序嗎？什麼樣的資 料會需要排序？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 小組討論。		
第 17 週	第 2 節 選擇排序	科-J-A2 科-J-B1	運 t-IV-4 運 p-IV-1	資 A-IV-3	利用問題情 境示範選擇 排序法的解 題流程，並 透過實作活 動讓學生更 明白選擇排 序法的特性 與操作細 節。	什麼是選擇排 序法呢？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 配合課本實 作練習。		
第 18 週	第六章： 資料排排 站 第 3 節 插入排序	科-J-A2 科-J-B1	運 t-IV-4 運 p-IV-1	資 A-IV-3	以實例、文 字規則、流 程圖說明插 入排序法的 原理與步 驟。	什麼是插入排 序法呢？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。		
第 19 週	第六章： 資料排排 站 第 3 節 插入排序	科-J-A2 科-J-B1	運 t-IV-4 運 p-IV-1	資 A-IV-3	利用問題情 境示範插入 排序法的解 題流程，並 透過實作活 動讓學生更 明白插入排 序法的特性 與操作細 節。	如果今天有兩筆 資料一樣，那麼 在插入排序前後 這兩筆資料的順 序還會一樣嗎？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 配合課本實 例練習。		
第 20 週	第六章： 資料排排 站 第 4 節 氣泡排序	科-J-A2 科-J-B1	運 t-IV-4 運 p-IV-1	資 A-IV-3	以實例、文 字規則、流 程圖說明氣 泡排序法的 原理與步 驟。	什麼是氣泡排 序法呢？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 配合課本實 例練習。 5. 配合活動紀 錄簿給學生作 練習與自我檢 核。		

第 21 週	第六章：資料排排站 第 4 節 氣泡排序 (第三次段考)	科-J-A2 科-J-B1 (第三次段考)	運 t-IV-4 運 p-IV-1 (第三次段考)	資 A-IV-3 (第三次段考)	利用問題情境示範氣泡排序法的解題流程，並透過實作活動讓學生更明白氣泡排序法的特性與操作細節。(第三次段考)	如果今天有兩筆資料一樣，那麼在氣泡排序前後這兩筆資料的順序還會一樣嗎？ (第三次段考)	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 配合課本實例練習。 5. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。 6. 紙筆測驗。 (第三次段考)	(第三次段考)	
--------	------------------------------------	-----------------------------	---------------------------------	---------------------	---	--	---	---------	--

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 1 週	第三章：模組化程式設計 第 1 節 模組化程式設計的概念	科-J-A2 科-J-B1	運 t-IV-1 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-3 運 a-IV-3	資 P-IV-3 資 P-IV-4 資 P-IV-5	1. 瞭解模組化是將一個系統拆分成若干個獨立的模塊或組件，每個模塊都具有獨立的功能和特性，並且可以單獨進行開發、測試和維護。 2. 瞭解函式是一種模組化概念的應用，通過將程式碼分解成函式，可以將大型複雜的問題分解成為更小、更容易理解和處理的部分，從而簡化開發過程。	什麼是模組化？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。		
第 2 週	第三章：模組化程式設計 第 2 節 Scratch 中的函式	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-C2	運 t-IV-1 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-3	資 P-IV-3 資 P-IV-4 資 P-IV-5	1. 瞭解函式是一種可重複使用的程式碼片段，它將一些相關的程式碼打包在一起，以實現特定的功能。	使用函式將要達成某個具體任務的多行指令包裝起來，有什麼好處呢？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。		

					2. 瞭解在程式中使用函式功能的優點與不使用函式的缺點。				
第 3 週	第三章：模組化程式設計第 2 節 Scratch 中的函式	科-J-A2 科-J-B1	運 t-IV-1 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-3	資 P-IV-3 資 P-IV-4 資 P-IV-5	瞭解在程式設計中，參數傳遞是指將一個值或一個物件作為參數傳遞到函式或方法中，以供函式或方法使用。	為什麼要在函式中傳遞資料呢？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 實作情形。		
第 4 週	第三章：模組化程式設計第 3 節 函式的實際應用	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-C2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-3 運 a-IV-3	資 P-IV-3 資 P-IV-4 資 P-IV-5	引導學生思考如何將樂透開獎的程式應用函式，實作出樂透開獎的遊戲。	如果將樂透遊戲的進行分為四項具體任務，應該按照哪一個順序進行呢？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 實作情形。		
第 5 週	第三章：模組化程式設計第 3 節 函式的實際應用	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-C2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-3 運 a-IV-3	資 P-IV-3 資 P-IV-4 資 P-IV-5	引導學生思考如何將樂透開獎的程式應用函式，實作出樂透開獎的遊戲。	如果將樂透遊戲的進行分為四項具體任務，應該按照哪一個順序進行呢？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 實作情形。		
第 6 週	第三章：模組化程式設計第 3 節 函式的實際應用	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-C2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-3 運 a-IV-3	資 P-IV-3 資 P-IV-4 資 P-IV-5	1. 引導學生觀察發射煙火時會出現的規律現象，再以一個煙火碎片（建立 0 個分身）的狀態，應用函式將現象按順序實作出來。 2. 完成後透過更改建立分身的參數，建立出多個分身，進而完成發射煙火時會看到的效果。	觀察煙火秀的範例，能看出過施放煙火的過程有什麼規律嗎？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 實作情形。 5. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。		

第 7 週	第三章： 模組化程 式設計 第 3 節 函式的實 際應用 (第一次 段考)	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-C2 (第一次段 考)	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-3 運 a-IV-3 (第一次 段考)	資 P-IV-3 資 P-IV-4 資 P-IV-5 (第一次段 考)	1. 引導學生觀察發射煙火時會出現的規律現象，再以一個煙火碎片（建立 0 個分身）的狀態，應用函式將現象按順序實作出來。 2. 完成後透過更改建立分身的參數，建立出多個分身，進而完成發射煙火時會看到的效果。 (第一次段考)	觀察煙火秀的範例，能看出施放煙火的過程有什麼規律嗎？ (第一次段考)	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 實作情形。 5. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。 6. 紙筆測驗。 (第一次段考)	(第一次段 考)	(第一次段 考)
第 8 週	第三章： 模組化程 式設計 第 3 節 函式的實 際應用	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-C2	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-3 運 a-IV-3	資 P-IV-3 資 P-IV-4 資 P-IV-5	1. 引導學生觀察發射煙火時會出現的規律現象，再以一個煙火碎片（建立 0 個分身）的狀態，應用函式將現象按順序實作出來。 2. 完成後透過更改建立分身的參數，建立出多個分身，進而完成發射煙火時會看到的效果。	觀察煙火秀的範例，能看出施放煙火的過程有什麼規律嗎？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 實作情形。 5. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。		
第 9 週	第四章： 模組化程 式設計進 階實作 第 1 節 循序搜尋 -抽牌遊 戲	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1	運 t-IV-1 運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 運 p-IV-3 運 a-IV-3	資 A-IV-2 資 A-IV-3 資 P-IV-3 資 P-IV-5	1. 以抽牌遊戲為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題思維。 2. 引導學生使用 Scratch 完成抽牌遊戲實作。	我們要怎麼記錄每一位同學玩抽牌遊戲的搜尋回合數和分數值呢？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 實作情形。		

第 10 週	第四章： 模組化程 式設計進 階實作 第 1 節 循序搜尋 -抽牌遊 戲	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1	運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1	資 A-IV-2 資 A-IV-3 資 P-IV-3 資 P-IV-5	1. 以抽牌遊戲為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題思維。 2. 引導學生使用 Scratch 完成抽牌遊戲實作。	如何利用循序搜尋確認目標牌號是否在清單中？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 實作情形。		
第 11 週	第四章： 模組化程 式設計進 階實作 第 1 節 循序搜尋 -抽牌遊 戲	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1	運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1	資 A-IV-2 資 A-IV-3 資 P-IV-3 資 P-IV-5	1. 以抽牌遊戲為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題思維。 2. 引導學生使用 Scratch 完成抽牌遊戲實作。	如果「每一回合」抽牌遊戲的進行分為三項具體任務，應該按照哪一個順序進行呢？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 實作情形。		
第 12 週	第四章： 模組化程 式設計進 階實作 第 2 節 選擇排序 -還書系 統	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1	運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1	資 A-IV-2 資 A-IV-3 資 P-IV-3 資 P-IV-5	1. 以圖書館借還書為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題思維。 2. 引導學生使用 Scratch 完成還書系統實作。	要如何讓書不按照集數大小排列地顯示出來，而且每一次還書時的集數順序也不同呢？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 實作情形。		
第 13 週	第四章： 模組化程 式設計進 階實作 第 2 節 選擇排序 -還書系 統 (第二次 段考)	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 (第二次段 考)	運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1 (第二次 段考)	資 A-IV-2 資 A-IV-3 資 P-IV-3 資 P-IV-5 (第二次段 考)	1. 以圖書館借還書為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題思維。 2. 引導學生使用 Scratch 完成還書系統實作。 (第二次段考)	為什麼要交換兩筆資料的位 置時，還需要 有另一個額外 空間來暫存資 料呢？ (第二次段考)	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 實作情形。 5. 配合活動 紀錄簿給學生 作練習與自我 檢核。 (第二次段考)	(第二次段 考)	(第二次段 考)

第 14 週	第四章： 模組化程 式設計進 階實作 第 2 節 選擇排序 -還書系 統	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1	運 t-IV-3 運 t-IV-4 運 p-IV-1	資 A-IV-2 資 A-IV-3 資 P-IV-3 資 P-IV-5	1. 以圖書館借還書 為問題情境，利用 解題關鍵提問與流 程圖引導學生解題 思維。 2. 引導學生使用 Scratch 完成還書 系統實作。	在同學按下 「排書」按鈕 後，要如何將 所有書以選擇 排序的方式按 照集數由小到 大排序呢？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 實作情形。 5. 紙筆測驗。 6. 配合活動 紀錄簿給學生 作練習與自我 檢核。		
第 15 週	第五章： 網路使用 與社會議 題 第 1 節 網路交友 與網路成 癮	科-J-C1	運 a-IV-1 運 a-IV-2	資 H-IV-4 資 H-IV-5	1. 透過故事情境、 案例分析引導學生 認識、網路交友各 階段可能發生的情 況，並比較網路交 友與一般交友之差 異，讓學生瞭解網 路交友自我保護的 重要性。 2. 透過故事情境、 案例分析引導學生 認識、了解網路成 癮的症狀以及對生 活造成之影響，讓 學生瞭解網路成癮 的預防措施及必要 時應尋求醫療協 助。	跟網友相約見 面須注意哪些 事情？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 小組討論。		
第 16 週	第五章： 網路使用 與社會議 題 第 1 節 網路交友 與網路成 癮	科-J-C1	運 a-IV-1 運 a-IV-2	資 H-IV-4 資 H-IV-5	1. 透過故事情境、 案例分析引導學生 認識、網路交友各 階段可能發生的情 況，並比較網路交 友與一般交友之差 異，讓學生瞭解網 路交友自我保護的 重要性。 2. 透過故事情境、 案例分析引導學生 認識、了解網路成 癮的症狀以及對生	可以採取哪些 措施來預防網 路成癮？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 小組討論。 4. 報告分享。		

					活造成之影響，讓學生瞭解網路成癮的預防措施及必要的應尋求醫療協助。				
第 17 週	第五章：網路使用與社會議題 第 2 節 網路言論與網路霸凌	科-J-C1	運 a-IV-1 運 a-IV-2	資 H-IV-4 資 H-IV-5	1. 透過故事情境、案例分析引導學生一般言論的差異，瞭解不當的網路言論可能對社會帶來的影響，學習網路誹謗與公然侮辱的相關法律知識。 2. 透過故事情境、案例分析引導學生認識網路霸凌對他人或社會可能帶來的影響，並引導學生討論、釐清面對網路霸凌事件如何應變。	在網路上發表言論須注意哪些事情？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 小組討論。		
第 18 週	第五章：網路使用與社會議題 第 2 節 網路言論與網路霸凌	科-J-C1	運 a-IV-1 運 a-IV-2	資 H-IV-4 資 H-IV-5	1. 透過故事情境、案例分析引導學生一般言論的差異，瞭解不當的網路言論可能對社會帶來的影響，學習網路誹謗與公然侮辱的相關法律知識。 2. 透過故事情境、案例分析引導學生認識網路霸凌對他人或社會可能帶來的影響，並引導學生討論、釐清面對網路霸凌事件如何應變。	面對網路霸凌，我們可以採取什麼行動？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 小組討論。 4. 報告分享。		

第 19 週	第五章： 網路使用 與社會議 題 第 3 節 網路倫理 與法律	科-J-C1	運 a-IV-1 運 a-IV-2	資 H-IV-4 資 H-IV-5	1. 透過故事情境、 案例分析引導學生 認識網路倫理與規 範，並提醒學生在 網路上須尊重他 人，避免「散佈不 當訊息」對他人或 社會造成負面影 響。 2. 透過故事情境、 案例分析提醒學生 常見的網路犯罪類 型，釐清當發生網 路犯罪事件該如何 應變。	如何面對及避 免網路詐騙事 件發生？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 小組討論。 4. 報告分享。 5. 配合活動紀 錄簿給學生自 我練習與自 我檢核。	【全民國防 教育】 以俄烏戰爭 假訊息滿天 飛，讓學生 了解分辨假 訊息的重要 性，以不 輕信、不散 播、不製 造、要查 證、要澄清 五個要點提 醒同學	
第 20 週	第五章： 網路使用 與社會議 題 第 3 節 網路倫理 與法律 (第三次 段考)	科-J-C1 (第三次段 考)	運 a-IV-1 運 a-IV-2 (第三次 段考)	資 H-IV-4 資 H-IV-5 (第三次段 考)	1. 透過故事情境、 案例分析引導學生 認識網路倫理與規 範，並提醒學生在 網路上須尊重他 人，避免「散佈不 當訊息」對他人或 社會造成負面影 響。 2. 透過故事情境、 案例分析提醒學生 常見的網路犯罪類 型，釐清當發生網 路犯罪事件該如何 應變。 (第三次段考)	如何預防資料 被竊或系統被 入侵呢？ (第三次段考)	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 小組討論。 4. 報告分享。 5. 配合活動紀 錄簿給學生自 我練習與自 我檢核。 6. 紙筆測驗。 (第三次段考)	(第三次段 考)	(第三次段 考)