

貳、各年級各領域/科目課程計畫(部定課程)

113 學年度嘉義縣新港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：賴朝和 (表十二之一)

一、教材版本：南一版國中科技第三冊

二、本領域每週學習節數：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 8/30-8/ 31	第四章：資料收納櫃-陣列 第 1 節 認識陣列 1-1 陣列的定義 1-2 陣列的使用時機	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-C1	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	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	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。	讓學生從具體的例子中理解陣列的基本概念、操作方式以及在程式設計中的實際應用場景，並引導他們思考如何將這些概念應用到解決現實生活中的問題中。	1.課堂參與。 2.平時觀察。	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題】 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。 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。	

		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。	源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。					涯 J14 培養並涵化道德倫理意義於日常生活。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。	
第 2 週 9/01-9/07	第四章:資料收納櫃-陣列 第 1 節 認識陣列 1-1 陣列的定義 1-2 陣列的使用時機	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-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 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。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	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。	讓學生從具體的例子中理解陣列的基本概念、操作方式以及在程式設計中的實際應用場景，並引導他們思考如何將這些概念應用到解決現實生活中的問題中。	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.實例討論分享。	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題】 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。 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。 涯 J14 培養並涵化道德倫理意義於日常生活。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。	
第 3 週	第四章:資料收	科-J-A2	運 t-IV-4	資 A-IV-2	1.了解 Scratch 中清單的	1.在 Scratch 中	1.課堂參	【法定議題】	

<p>9/8-9/14</p>	<p>納櫃-陣列 第2節 Scratch 中的陣列-清單 2-1 清單的建立 2-2 清單項目的修改</p>	<p>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-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。</p>	<p>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。</p>	<p>陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。</p>	<p>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。</p>	<p>使用清單功能實作陣列，學生了解清單的項目即是陣列中的索引值。 2.透過清單項目編號，實際操作清單項目的修改，並引導學生學習如何使用迴圈來簡化大量重複的條件判斷指令。</p>	<p>與。 2.平時觀察。 3.心得分享。</p>	<p>生涯發展教育 【課綱議題】 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 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。</p>	
<p>第 4 週 9/15-9/21</p>	<p>第四章：資料收納櫃-陣列 第 3 節 陣列的實際應用 3-1 實作練習 I：學期成績最高分</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-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p>	<p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 c-IV-2</p>	<p>資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。</p>	<p>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。</p>	<p>在實作跑步遊戲的例子中，運用陣列製作得分紀錄，並學習不同的比較方法找出最高分。</p>	<p>1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.實作情形。</p>	<p>【法定議題】 生涯發展教育 家庭教育 【課綱議題】 性 J6 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中</p>	

		<p>科-J-B1</p> <p>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>能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</p> <p>運 p-IV-3</p> <p>能有系統地整理數位資源。</p>					<p>的性別問題。</p> <p>家 J5</p> <p>了解與家人溝通互動及相互支持的適切方式。</p> <p>涯 J11</p> <p>分析影響個人生涯決定的因素。</p> <p>SDGs</p> <p>目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。</p>
<p>第 5 週 9/22-9/ 28</p>	<p>第四章：資料收納櫃-陣列</p> <p>第 3 節 陣列的實際應用</p> <p>3-1 實作練習 I：學期成績最高分</p>	<p>科-J-A2</p> <p>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</p> <p>利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>科-J-B1</p> <p>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-3</p> <p>能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4</p> <p>能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 c-IV-2</p> <p>能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</p> <p>運 p-IV-3</p> <p>能有系統地整理數位資源。</p>	<p>資 A-IV-2</p> <p>陣列資料結構的概念與應用。</p> <p>資 P-IV-3</p> <p>陣列程式設計實作。</p>	<p>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。</p>	<p>在實作跑步遊戲的例子中，運用陣列製作得分紀錄，並學習不同的比較方法找出最高分。</p>	<p>1.課堂參與。</p> <p>2.平時觀察。</p> <p>3.實作情形。</p> <p>4.心得分享。</p> <p>5.配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。</p>	<p>【法定議題】</p> <p>生涯發展教育</p> <p>家庭教育</p> <p>【課綱議題】</p> <p>性 J6</p> <p>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>家 J5</p> <p>了解與家人溝通互動及相互支持的適切方式。</p> <p>涯 J11</p> <p>分析影響個人生涯決定的因素。</p>

								<u>SDGs</u> 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。	
第 6 週 9/29-10/05	第四章：資料收納櫃-陣列 第 3 節 陣列的實際應用 3-2 實作練習 II：運動訓練紀錄	<u>科-J-A2</u> 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 <u>科-J-A3</u> 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 <u>科-J-B1</u> 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。 <u>科-J-C1</u> 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。	<u>運 t-IV-3</u> 能設計資訊作品以解決生活問題。 <u>運 t-IV-4</u> 能應用運算思維解析問題。 <u>運 c-IV-2</u> 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 <u>運 p-IV-3</u> 能有系統地整理數位資源。	<u>資 A-IV-2</u> 陣列資料結構的概念與應用。 <u>資 P-IV-3</u> 陣列程式設計實作。	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。	引導學生了解遊戲吸引人的要素，並思考如何修改遊戲以增加樂趣，這部分將幫助學生更深入地理解遊戲設計的概念和技巧，以及如何將這些概念應用到他們自己的遊戲開發中。	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。	【法定議題】 <u>生涯發展教育</u> 【課綱議題】 <u>性 J6</u> 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。 <u>關 J3</u> 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。 <u>涯 J14</u> 培養並涵化道德倫理意義於日常生活。 <u>SDGs</u> 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。	
第 7 週 10/06-10/12	第四章：資料收納櫃-陣列 第 3 節 陣列的實際應用	<u>科-J-A2</u> 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。	<u>運 t-IV-3</u> 能設計資訊作品以解決生活問題。 <u>運 t-IV-4</u>	<u>資 A-IV-2</u> 陣列資料結構的概念與應用。 <u>資 P-IV-3</u>	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。	引導學生了解遊戲吸引人的要素，並思考如何修改遊戲以	1.課堂參與。 2.平時觀察。	【法定議題】 <u>生涯發展教育</u> 【課綱議題】 <u>性 J6</u>	

	<p>3-2 實作練習 II：運動訓練紀錄</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-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。</p>	<p>能應用運算思維解析問題。</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 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。</p>	<p>陣列程式設計實作。</p>	<p>分並學習不同的比較方法。</p>	<p>增加樂趣，這部分將幫助學生更深入地理解遊戲設計的概念和技巧，以及如何將這些概念應用到他們自己的遊戲開發中。</p>	<p>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。</p>	<p>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>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>涯 J14 培養並涵化道德倫理意義於日常生活。</p> <p>SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。</p>	
<p>第 8 週 10/13-10/19</p>	<p>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</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-C1</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 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 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。</p>	<p>資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。</p> <p>資 P-IV-3 陣列程式設計實作。</p>	<p>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。</p>	<p>引導學生了解遊戲吸引人的要素，以及思考如何增加本例遊戲樂趣，進行修改實作。</p>	<p>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。</p>	<p>【法定議題】 生涯發展教育</p> <p>【課綱議題】 國 J7 了解跨語言與探究學習的重要內涵。</p> <p>國 J6 評估衝突的情境並提出解決方案。</p> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己</p>	

		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。						的想法。 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 涯 J6 建立對於未來生涯的願景。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。	
第 9 週 10/20~10/26	第五章：資料在哪兒-搜尋演算法 第1節 資料的搜尋 1-1生活中的搜尋 1-2 搜尋演算法的基本概念	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-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-3 基本演算法的介紹。	1.認識搜尋演算法於資訊科學中的意義和與問題解決之間的關係。 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。	1.讓學生認識搜尋在日常生活中的應用，從常見實例中理解搜尋的普遍性。 2.介紹搜尋的基本概念，並引入「循序搜尋」和「二分搜尋」兩種常見的搜尋演算法，提醒學生根據資料特性選擇適合	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.實作情形。 4.經驗分享。	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題】 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。 多 J11 增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。 涯 J14 培養並涵化道德倫理	

						的搜尋方法。		意義於日常生活。 SDGs 目標 4 優質教育。	
第 10 週 10/27~1 1/02	第五章:資料在 哪兒-搜尋演算 法 第 2 節 循序 搜尋 2-1 循序搜尋演 算法	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-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-3 基本演算法的介紹。	了解循序搜尋演算法的概 念與操作流程。	學習循序搜尋 的概念與操作 流程，並透過畫 出流程圖來加 深對搜尋過程 的理解。	1.課堂參 與。 2.平時觀 察。 3.實作情 形。 4.小組討 論。	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題 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 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 獲得文本資源。 涯 J4 了解自己的性格特質 與價值觀。 SDGs 目標 4 優質教育。	
第 11 週 11/03~1 1/09	第五章:資料在 哪兒-搜尋演算 法 第 2 節 循序 搜尋	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	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	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	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。	透過在書櫃中 搜尋小說的情 境範例，引導學 生實際使用循 序搜尋法找出	1.課堂參 與。 2.平時觀 察。 3.實作情	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題 閱 J3 理解學科知識內的重	

	2-2 循序搜尋演算法實例	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。	織思維，並進行有效的表達。			目標。讓學生能夠直觀地理解循序搜尋的過程和特性。	形。 4.配合課本實作練習。	要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 閱 J7 小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。 品 J8 理性溝通與問題解決。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 SDGs 目標 4 優質教育。	
第 12 週 11/10-1 1/16	第五章：資料在哪兒-搜尋演算法 第 3 節 二分搜尋 3-1 二分搜尋演算法	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-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-3 基本演算法的介紹。	了解二分搜尋演算法的概念與操作流程。	透過在數列中搜尋目標數值的活動，讓學生實際體驗二分搜尋的執行方式。引導學生嘗試畫出二分搜尋的流程圖，以幫助他們更清楚地理解二分搜尋的概念和操作流程。	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.實作情形。 4.配合課本實作練習。	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題】 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 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資源。 涯 J4 了解自己的性格特質與價值觀。 SDGs 目標 4 優質教育。
第 13 週 11/17~1 1/23	第五章:資料在哪兒-搜尋演算法 第 3 節 二分搜尋 3-2 二分搜尋演算法實例 延伸學習 終極密碼	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-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-3 基本演算法的介紹。	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。	利用在書櫃中搜尋小說的情境範例，引導學生實際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。	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。	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題】 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 J7 小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。 品 J8 理性溝通與問題解決。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 SDGs 目標 4 優質教育。

<p>第 14 週 11/24~1 1/30</p>	<p>第五章：資料在哪兒-搜尋演算法 第 3 節 二分搜尋 3-2 二分搜尋演算法實例 延伸學習 終極密碼</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。</p>	<p>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。</p>	<p>資 A-IV-3 基本演算法的介紹。</p>	<p>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。</p>	<p>利用在書櫃中搜尋小說的情境範例，引導學生實際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。</p>	<p>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。</p>	<p>【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題 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 J7 小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。 品 J8 理性溝通與問題解決。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 SDGs 目標 4 優質教育。</p>	
<p>第 15 週 12/01~1 2/07</p>	<p>第六章：資料排排站 第 1 節 資料的排序 1-1 生活中的排序 1-2 排序演算法</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</p>	<p>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。</p>	<p>資 A-IV-3 基本演算法的介紹。</p>	<p>1.認識排序演算法於資訊科學中的意義與與問題解決之間的關係。 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。</p>	<p>1.利用手機遊戲與多媒體熱門排行等實例讓學生了解生活中常見的排序。 2.以未排序與</p>	<p>1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.實作情形。</p>	<p>【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題 品 J8 理性溝通與問題解決。 品 J5</p>	

	的基本概念	表達與溝通。				已排序的資料進行搜尋比較，讓學生理解排序演算法於資訊科學中的意義與問題解決之間的關係。	<p>資訊與媒體的公共性與社會責任。</p> <p>關 J10</p> <p>主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p> <p>人 J11</p> <p>運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。</p> <p>涯 J14</p> <p>培養並涵化道德倫理意義於日常生活。</p> <p>SDGs</p> <p>目標 4 優質教育。</p> <p>目標 9 產業、創新與基礎設施。</p> <p>目標 17 促進目標實現之全球夥伴關係。</p>
第 16 週 12/08~1 2/14	<p>第六章：資料排序</p> <p>第 2 節 選擇排序</p> <p>2-1 選擇排序演算法</p>	<p>科-J-A2</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-1</p> <p>能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p>	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。	讓學生理解選擇排序是一種簡單直觀的排序方法，通過比較數列中的元素並進行交換，以實現資料的升序或降序排列。	<p>1.課堂參與。</p> <p>2.平時觀察。</p> <p>3.實作情形。</p> <p>4.小組討論。</p> <p>【法定議題】</p> <p>生涯發展教育</p> <p>【課綱議題】</p> <p>關 J3</p> <p>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>關 J4</p>

								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資源。 涯 J12 發展及評估生涯決定的策略。 SDGs 目標 4 優質教育。
第 17 週 12/15~1 2/21	第六章：資料排 排站 第 2 節 選擇 排序 2-2 選擇排序演 算法實例	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-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-3 基本演算法的介紹。	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。	引導學生分析问题特性，確定選擇排序是否是最合適的解決方法。讓學生理解不同排序算法的適用場景。	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.實作情形。 4.配合課本實作練習。	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題】 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 J7 小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。 品 J8 理性溝通與問題解決。 涯 J7 學習蒐集與分析工作

								教育環境的資料。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。	
第 18 週 12/22-1 2/28	第六章：資料排 排站 第 3 節 插入 排序 3-1 插入排序演 算法	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-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-3 基本演算法的介紹。	以實例、文字規則、流程 圖說明插入排序法的原理 與步驟。	1.解釋插入排 序的基本原理。 2.熟悉插入排 序的操作流 程，包括選擇元 素、比較大小、 移動元素位置 等步驟，並理解 如何透過這些 步驟實現排序。	1.課堂參 與。 2.平時觀 察。 3.實作情 形。	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題 品 J2 重視群體規範與榮 譽。 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 J10 主動尋求多元的詮 釋，並試著表達自己 的想法。 涯 J7 學習蒐集與分析工作 教育環境的資料。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與 基礎設施。	

<p>第 19 週 12/29~01/04</p>	<p>第六章：資料排 排站 第 3 節 插入 排序 3-2 插入排序演 算法實例</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。</p>	<p>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</p>	<p>資 A-IV-3 基本演算法的介紹。</p>	<p>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。</p>	<p>通過實際問題 情境的示範， 如：整理卡片， 幫助學生理解 插入排序的應 用場景和操作 過程。</p>	<p>1.課堂參 與。 2.平時觀 察。 3.實作情 形。 4.配合課 本實例 練習。</p>	<p>【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題 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 J7 小心求證資訊來源， 判讀文本知識的正確 性。 品 J8 理性溝通與問題解 決。 涯 J7 學習蒐集與分析工作 教育環境的資料。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與 基礎設施。</p>	
<p>第 20 週 01/05~01/11</p>	<p>第六章：資料排 排站 第 4 節 氣泡 排序 4-1 氣泡排序演</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</p>	<p>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</p>	<p>資 A-IV-3 基本演算法的介紹。</p>	<p>以實例、文字規則、流程 圖說明氣泡排序法的原理 與步驟。</p>	<p>解釋氣泡排序 的基本原理，即 通過多次遍歷 數列，將相鄰的 元素進行比較</p>	<p>1.課堂參 與。 2.平時觀 察。 3.實作情</p>	<p>【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題 品 J2 重視群體規範與榮</p>	

	算法	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。	織思維，並進行有效的表達。			和交換，使較大（或較小）的元素逐漸浮到數列的最後。	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。	譽。 關 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。 關 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。	
第 21 週 01/12-01/18	第六章：資料排序 第 4 節 氣泡排序 4-2 氣泡排序演算法實例	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-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-3 基本演算法的介紹。	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。	透過實際的示範和演練，讓學生親自操作氣泡排序的過程，加深對演算法的理解。	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	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題】 品 J2 重視群體規範與榮譽。 關 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	

							<p>動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。</p> <p>6.紙筆測驗。</p>	<p>他人進行溝通。</p> <p>閱 J10</p> <p>主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p> <p>涯 J7</p> <p>學習蒐集與分析工作教育環境的資料。</p> <p>SDGs</p> <p>目標 4 優質教育。</p> <p>目標 9 產業、創新與基礎設施。</p>	
<p>第 22 週</p> <p>01/19-01/21</p>	<p>第六章：資料排站</p> <p>第 4 節 氣泡排序</p> <p>4-2 氣泡排序演算法實例</p>	<p>科-J-A2</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-1</p> <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>資 A-IV-3</p> <p>基本演算法的介紹。</p>	<p>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。</p>	<p>與其他排序算法進行比較，討論不同排序的時間複雜度和效率，並比較其與其他排序算法的優缺點。</p>	<p>1.課堂參與。</p> <p>2.平時觀察。</p> <p>3.實作情形。</p> <p>4.配合課本實例練習。</p> <p>5.配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。</p>	<p>【法定議題】</p> <p>生涯發展教育</p> <p>【課綱議題】</p> <p>品 J2</p> <p>重視群體規範與榮譽。</p> <p>閱 J3</p> <p>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 J10</p> <p>主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	

							6.紙筆測驗。	<u>涯 J7</u> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 <u>SDGs</u> 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。	
--	--	--	--	--	--	--	---------	---	--

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 02/10-02/15	第三章：模組化程式設計 第 1 節 模組化程式設計的概念 1-1 模組化的意義與特性 1-2 函式的概念	<u>科-J-A2</u> 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 <u>科-J-B1</u> 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。	<u>運 t-IV-1</u> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 <u>運 t-IV-4</u> 能應用運算思維解析問題。 <u>運 p-IV-1</u> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。	<u>資 P-IV-3</u> 陣列程式設計實作。 <u>資 P-IV-4</u> 模組化程式設計的概念。 <u>資 P-IV-5</u> 模組化程式設計與問題解決實作。	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。	1.強調將大問題分解為小問題的重要性，並介紹模組化程式設計的基本原則和好處。使用園遊會的分工合作例子來說明模組化概念，讓學生理解如何將任務分	1.課堂參與。 2.平時觀察。	【法定議題】 <u>生涯發展教育</u> 【課綱議題】 <u>品 J8</u> 理性溝通與問題解決。 <u>關 J3</u> 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。 <u>關 J8</u>	

			<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>解並分配給不同的人員，以提高效率和組織性。</p> <p>2.說明函式是模組化概念在程式設計中的具體應用，並解釋函式的概念和結構。</p>		<p>在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。</p> <p>SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 11 永續城鎮與社區。</p>
<p>第 2 週 02/16-02/22</p>	<p>第三章：模組化程式設計 第 2 節 Scratch 中的函式 2-1 函式的應用</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-C2 運用科技工具進行溝通協調及團隊合</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 P-IV-3 陣列程式設計實作。</p> <p>資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。</p> <p>資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>示範如何將主程式中的冗長重複指令使用函式替代，使得程式碼更加精簡、易讀、易於理解。重點強調函式的作用是使主程式的結構清晰、目的明確。</p>	<p>1.課堂參與。</p> <p>2.平時觀察。</p> <p>3.心得分享。</p>	<p>【法定議題】 生涯發展教育</p> <p>【課綱議題】 品 J8 理性溝通與問題解決。 關 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 關 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 涯 J13 培養生涯規劃及執行的能力。 SDGs 目標 4 優質教育。</p>

		作，以完成科技專題活動。						目標 9 產業、創新與基礎設施。
第 3 週 02/23-03/01	第三章：模組化程式設計 第 2 節 Scratch 中的函式 2-2 參數傳遞	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-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 P-IV-3 陣列程式設計實作。 資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	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。	引導學生透過實際操作，填入不同的數值作為參數，觀察函式執行結果的變化。讓學生了解參數的作用是如何影響函式的行為和輸出結果。	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.心得分享。 4.實作情形。	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題】 關 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 關 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 J13 培養生涯規劃及執行的能力。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
第 4 週 03/02-03/08	第三章：模組化程式設計 第 3 節 函式的實際應用 3-1 實際應用 I：樂透開獎	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	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-3 陣列程式設計實作。 資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。 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。	引導學生思考如何將樂透開獎的程式分解為具體任務。例如：產生隨機的樂透號碼、輸入參與者選擇的	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.心得分享。 4.實作情形。	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題】 關 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 關 J6

		<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-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-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興趣，不受性別限制。</p>	<p>模組化程式設計與問題解決實作。</p>		<p>號碼、比對中獎號碼與參與者的選擇等。</p>	<p>形。</p>	<p>懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。</p> <p>多 J11 增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。</p> <p>涯 J4 了解自己的人格特質與價值觀。</p> <p>SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。</p>	
<p>第 5 週 03/09-03/15</p>	<p>第三章：模組化程式設計 第 3 節 函式的實際應用 3-1 實際應用 I：樂透開獎</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</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</p>	<p>資 P-IV-3 陣列程式設計實作。</p> <p>資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。</p> <p>資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>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。</p>	<p>教導學生如何用模組化的思維來設計程式，將整個樂透開獎過程分解為可管理的獨立任務，並且利用函式和陣列結構來使程式更加結構化和易於維護。</p>	<p>1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.心得分享。 4.實作情形。</p>	<p>【法定議題】 生涯發展教育</p> <p>【課綱議題】 關 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p> <p>關 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。</p> <p>多 J11 增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。</p> <p>涯 J4</p>	

		通。 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。	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。					了解自己的人格特質與價值觀。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
第 6 週 03/16-03/22	第三章：模組化程式設計 第 3 節 函式的實際應用 3-2 實際應用 II：煙火秀	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-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-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-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	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	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。	引導學生觀察煙火發射時出現的規律現象，例如煙花逐漸升高、爆炸、散開等。讓學生意識到這些現象的順序和連續性。	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。	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題】 關 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 關 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 多 J11 增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。 涯 J4 了解自己的人格特質與價值觀。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。

			之興趣，不受性別限制。						
第 7 週 03/23-03/29	<p>第三章：模組化程式設計</p> <p>第 3 節 函式的實際應用</p> <p>3-2 實際應用 II：煙火秀</p>	<p>科-J-A2</p> <p>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</p> <p>利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>科-J-B1</p> <p>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-C2</p> <p>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-1</p> <p>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</p> <p>能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4</p> <p>能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-1</p> <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 p-IV-3</p> <p>能有系統地整理數位資源。</p> <p>運 a-IV-3</p> <p>能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p>資 P-IV-3</p> <p>陣列程式設計實作。</p> <p>資 P-IV-4</p> <p>模組化程式設計的概念。</p> <p>資 P-IV-5</p> <p>模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>使用函式將觀察到的煙火規律現象逐步實作出來，創建一個函式來模擬煙火的每一個階段，例如：升空、爆炸、散開等。</p>	<p>1.課堂參與。</p> <p>2.平時觀察。</p> <p>3.心得分享。</p> <p>4.實作情形。</p> <p>5.配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。</p> <p>6.紙筆測驗。</p>	<p>【法定議題】</p> <p>生涯發展教育</p> <p>【課綱議題】</p> <p>關 J10</p> <p>主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p> <p>關 J6</p> <p>懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。</p> <p>多 J11</p> <p>增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。</p> <p>涯 J4</p> <p>了解自己的人格特質與價值觀。</p> <p>SDGs</p> <p>目標 4 優質教育。</p> <p>目標 9 產業、創新與基礎設施。</p>	
第 8 週 03/30-04/05	<p>第三章：模組化程式設計</p> <p>第 3 節 函式的實際應用</p>	<p>科-J-A2</p> <p>運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決</p>	<p>運 t-IV-1</p> <p>能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p>	<p>資 P-IV-3</p> <p>陣列程式設計實作。</p> <p>資 P-IV-4</p>	<p>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</p>	<p>使用函式將觀察到的煙火規律現象逐步實作出來，創建一</p>	<p>1.課堂參與。</p> <p>2.平時觀察。</p>	<p>【法定議題】</p> <p>生涯發展教育</p> <p>【課綱議題】</p> <p>關 J10</p>	

	<p>3-2 實際應用 II：煙火秀</p>	<p>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-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。 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。</p>	<p>模組化程式設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>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。</p>	<p>個函式來模擬煙火的每一個階段，例如：升空、爆炸、散開等。</p>	<p>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。</p>	<p>主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 閱 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 多 J11 增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。 涯 J4 了解自己的人格特質與價值觀。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。</p>	
<p>第 9 週 04/06-04/12</p>	<p>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 1-1 遊戲規則 1-2 程式實作</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-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1</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-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 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 A-IV-3 基本演算法的介紹。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 資 P-IV-5</p>	<p>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。</p>	<p>使用抽牌遊戲作為問題情境，讓學生能夠將概念應用到實際問題中。例如：學生在一副已洗牌的撲克牌中尋找特定牌面的牌。</p>	<p>1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.心得分享。 4.實作情形。</p>	<p>【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。</p>	

		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>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>	模組化程式設計與問題解決實作。				<p>關 J9 樂於參與閱讀相關的學習活動，並與他人交流。</p> <p>關 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p> <p>涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。</p> <p>SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。</p>	
第 10 週 04/13-04/19	<p>第四章：模組化程式設計進階實作</p> <p>第 1 節 循序搜尋-抽牌遊戲</p> <p>1-1 遊戲規則</p> <p>1-2 程式實作</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-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 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。</p> <p>資 A-IV-3 基本演算法的介紹。</p> <p>資 P-IV-3 陣列程式設計實作。</p> <p>資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>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。</p> <p>2.引導學生使用 Scratch 完成抽牌遊戲實作。</p>	<p>使用抽牌遊戲作為問題情境，讓學生能夠將概念應用到實際問題中。例如：學生在一副已洗牌的撲克牌中尋找特定牌面的牌。</p>	<p>1.課堂參與。</p> <p>2.平時觀察。</p> <p>3.心得分享。</p> <p>4.實作情形。</p>	<p>【法定議題】 生涯發展教育</p> <p>【課綱議題】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。</p> <p>關 J9 樂於參與閱讀相關的學習活動，並與他人交流。</p> <p>關 J10</p>	

								主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
第 11 週 04/20-04/26	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 1-1 遊戲規則 1-2 程式實作	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-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 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 A-IV-3 基本演算法的介紹。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	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。	使用抽牌遊戲作為問題情境，讓學生能夠將概念應用到實際問題中。例如：學生在一副已洗牌的撲克牌中尋找特定牌面的牌。	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.心得分享。 4.實作情形。	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。 關 J9 樂於參與閱讀相關的學習活動，並與他人交流。 關 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育

								環境的資料。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。	
第 12 週 04/27-05/03	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 2-1 系統規則 2-2 程式實作	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-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 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 A-IV-3 基本演算法的介紹。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	1.以圖書館借還書為問題情境，利用解題關鍵提問與流程图引導學生解題思維。 2.引導學生使用 Scratch 完成還書系統實作。	1.使用圖書館借還書系統作為問題情境，讓學生能夠將排序概念應用到實際問題中。例如，學生需要根據書籍的編號或名稱進行排序，以便更有效地管理圖書館的書籍。 2.引導學生使用 Scratch 平台完成還書系統的實作，讓他們將排序概念應用到具體的程式設計中，並實際操作選擇排序的過程。	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.心得分享。 4.實作情形。	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題】 關 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 關 J7 小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。 關 J9 樂於參與閱讀相關的學習活動，並與他人交流。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 11 永續城鎮與社區。	
第 13 週 05/04-0	第四章：模組化程	科-J-A2	運 t-IV-3	資 A-IV-2	1.以圖書館借還書為問題情	1.使用圖書館	1.課堂參	【法定議題】	

5/10	<p>式設計進階實作</p> <p>第 2 節 選擇排序-還書系統</p> <p>2-1 系統規則</p> <p>2-2 程式實作</p>	<p>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</p> <p>利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>科-J-B1</p> <p>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。</p> <p>運 t-IV-4</p> <p>能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-1</p> <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>陣列資料結構的概念與應用。</p> <p>資 A-IV-3</p> <p>基本演算法的介紹。</p> <p>資 P-IV-3</p> <p>陣列程式設計實作。</p> <p>資 P-IV-5</p> <p>模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>境，利用解題關鍵提問與流程图引導學生解題思維。</p> <p>2.引導學生使用 Scratch 完成還書系統實作。</p>	<p>借還書系統作為問題情境，讓學生能夠將排序概念應用到實際問題中。例如，學生需要根據書籍的編號或名稱進行排序，以便更有效地管理圖書館的書籍。</p> <p>2.引導學生使用 Scratch 平台完成還書系統的實作，讓他們將排序概念應用到具體的程式設計中，並實際操作選擇排序的過程。</p>	<p>與。</p> <p>2.平時觀察。</p> <p>3.心得分享。</p> <p>4.實作情形。</p> <p>5.配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。</p>	<p>生涯發展教育</p> <p>【課綱議題】</p> <p>關 J6</p> <p>懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。</p> <p>關 J7</p> <p>小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。</p> <p>關 J9</p> <p>樂於參與閱讀相關的學習活動，並與他人交流。</p> <p>涯 J7</p> <p>學習蒐集與分析工作教育環境的資料。</p> <p>SDGs</p> <p>目標 4 優質教育。</p> <p>目標 9 產業、創新與基礎設施。</p> <p>目標 11 永續城鎮與社區。</p>	
第 14 週 05/11-05/17	<p>第四章：模組化程式設計進階實作</p> <p>第 2 節 選擇排序-還書系統</p> <p>2-1 系統規則</p> <p>2-2 程式實作</p>	<p>科-J-A2</p> <p>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</p> <p>利用科技資源，擬</p>	<p>運 t-IV-3</p> <p>能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4</p> <p>能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-1</p>	<p>資 A-IV-2</p> <p>陣列資料結構的概念與應用。</p> <p>資 A-IV-3</p> <p>基本演算法的介紹。</p> <p>資 P-IV-3</p>	<p>1.以圖書館借還書為問題情境，利用解題關鍵提問與流程图引導學生解題思維。</p> <p>2.引導學生使用 Scratch 完成還書系統實作。</p>	<p>1.使用圖書館借還書系統作為問題情境，讓學生能夠將排序概念應用到實際問題中。例如，學生需要根</p>	<p>1.課堂參與。</p> <p>2.平時觀察。</p> <p>3.心得分享。</p> <p>4.實作情</p>	<p>【法定議題】</p> <p>生涯發展教育</p> <p>【課綱議題】</p> <p>關 J6</p> <p>懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。</p> <p>關 J7</p>	

		<p>定與執行科技專題活動。</p> <p>科-J-B1</p> <p>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>能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p>	<p>陣列程式設計實作。</p> <p>資 P-IV-5</p> <p>模組化程式設計與問題解決實作。</p>		<p>據書籍的編號或名稱進行排序，以便更有效地管理圖書館的書籍。</p> <p>2.引導學生使用 Scratch 平台完成選書系統的實作，讓他們將排序概念應用到具體的程式設計中，並實際操作選擇排序的過程。</p>	<p>形。</p> <p>5.紙筆測驗。</p> <p>6.配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。</p>	<p>小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。</p> <p>閱 J9</p> <p>樂於參與閱讀相關的學習活動，並與他人交流。</p> <p>涯 J7</p> <p>學習蒐集與分析工作教育環境的資料。</p> <p>SDGs</p> <p>目標 4 優質教育。</p> <p>目標 9 產業、創新與基礎設施。</p> <p>目標 11 永續城鎮與社區。</p>	
<p>第 15 週</p> <p>05/18-05/24</p>	<p>第五章：網路使用與社會議題</p> <p>第 1 節 網路交友與網路成癮</p> <p>1-1 網路交友</p> <p>1-2 網路成癮</p>	<p>科-J-C1</p> <p>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。</p>	<p>運 a-IV-1</p> <p>能落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>運 a-IV-2</p> <p>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>資 H-IV-4</p> <p>媒體與資訊技相關社會議題。</p> <p>資 H-IV-5</p> <p>資訊倫理與法律。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>1.強調透過故事情境和案例分析引導學生認識網路交友可能面臨的風險和事件，並比較網路交友與一般交友之間的差異。教導學生如何意識到網路交友的潛在危險，並學習適當的自我防</p>	<p>1.課堂參與。</p> <p>2.平時觀察。</p> <p>3.小組討論。</p>	<p>【法定議題】</p> <p>生涯發展教育</p> <p>家庭教育</p> <p>【課綱議題】</p> <p>性 J1</p> <p>接納自我與尊重他人的性傾向、性別特質與性別認同。</p> <p>性 J11</p> <p>去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。</p> <p>人 J11</p>	

						<p>護措施。</p> <p>2.引導學生認識網路成癮的症狀以及對生活造成的負面影響。讓學生意識到網路成癮可能對健康和生活造成的損害，並提供預防措施和醫療建議。</p>	<p>運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。</p> <p>品 EIU4 自律負責。</p> <p>品 EIU6 謙遜包容。</p> <p>品 J1 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>國 J5 尊重與欣賞世界不同文化的價值。</p> <p>涯 J12 發展及評估生涯決定的策略。</p> <p>涯 J14 培養並涵化道德倫理意義於日常生活。</p> <p>SDGs 目標 4 優質教育。</p>	
<p>第 16 週 05/25-05/31</p>	<p>第五章：網路使用與社會議題</p> <p>第 1 節 網路交友與網路成癮</p> <p>1-1 網路交友</p> <p>1-2 網路成癮</p>	<p>科-J-C1</p> <p>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。</p>	<p>運 a-IV-1</p> <p>能落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>運 a-IV-2</p> <p>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</p>	<p>資 H-IV-4</p> <p>媒體與資訊科技相關社會議題。</p> <p>資 H-IV-5</p> <p>資訊倫理與法律。</p>	<p>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。</p> <p>2.透過故事情境、案例分析引</p>	<p>1.強調透過故事情境和案例分析引導學生認識網路交友可能面臨的風險和事件，並比較網路交友與</p>	<p>1.課堂參與。</p> <p>2.平時觀察。</p> <p>3.小組討論。</p> <p>4.報告分</p>	<p>【法定議題】</p> <p>生涯發展教育</p> <p>家庭教育</p> <p>【課綱議題】</p> <p>性 J1</p> <p>接納自我與尊重他人的性傾向、性別特質與性別認</p>

			尊重他人。		<p>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。</p>	<p>一般交友之間的差異。教導學生如何意識到網路交友的潛在危險，並學習適當的自我防護措施。</p> <p>2.引導學生認識網路成癮的症狀以及對生活造成的負面影響。讓學生意識到網路成癮可能對健康和生活造成的損害，並提供預防措施和醫療建議。</p>	<p>享。</p>	<p>同。</p> <p>性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。</p> <p>人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。</p> <p>品 EU4 自律負責。</p> <p>品 EU6 謙遜包容。</p> <p>品 J1 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>國 J5 尊重與欣賞世界不同文化的價值。</p> <p>涯 J12 發展及評估生涯決定的策略。</p> <p>涯 J14 培養並涵化道德倫理意義於日常生活。</p> <p>SDGs 目標 3 良好健康與社會福利。</p>	
--	--	--	-------	--	---	--	-----------	--	--

								目標 4 優質教育。 目標 10 減少國內及國家間不平等。	
第 17 週 06/01-06/07	<p>第五章：網路使用與社會議題</p> <p>第 2 節 網路言論與網路霸凌</p> <p>2-1 網路言論自由與責任</p> <p>2-2 網路霸凌</p>	<p>科-J-C1</p> <p>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。</p>	<p>運 a-IV-1</p> <p>能落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>運 a-IV-2</p> <p>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>資 H-IV-4</p> <p>媒體與資訊科技相關社會議題。</p> <p>資 H-IV-5</p> <p>資訊倫理與法律。</p>	<p>1.透過故事情境、案例分析引導學生認識網路發言與一般言論的差異，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。</p> <p>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該如何應變。</p>	<p>1.引導學生認識網路發言與一般言論的區別，以及不當的網路言論可能對社會帶來的影響。</p> <p>2.引導學生討論並釐清面對網路霸凌事件應該如何應對，包括如何保護自己和他 人、如何與家長或老師溝通等。</p>	<p>1.課堂參與。</p> <p>2.平時觀察。</p> <p>3.小組討論。</p>	<p>【法定議題】</p> <p>生涯發展教育</p> <p>家庭教育</p> <p>【課綱議題】</p> <p>性 J7</p> <p>解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。</p> <p>性 J12</p> <p>省思與他人的性別權力關係，促進平等與良好的互動。</p> <p>人 J4</p> <p>了解平等、正義的原則，並在生活中實踐。</p> <p>人 J11</p> <p>運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。</p> <p>品 EJU4</p> <p>自律負責。</p> <p>品 EJU9</p> <p>公平正義。</p> <p>品 J5</p> <p>資訊與媒體的公共性與社會責任。</p>	

								<p>涯 J14 培養並涵化道德倫理意義於日常生活。</p> <p>SDGs 目標 3 良好健康與社會福利。 目標 4 優質教育。 目標 17 促進目標實現求夥伴之關係。</p>	
<p>第 18 週 06/08-06/14</p>	<p>第五章：網路使用與社會議題 第 2 節 網路言論與網路霸凌 2-1 網路言論自由與責任 2-2 網路霸凌</p>	<p>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。</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、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。</p>	<p>資 H-IV-4 媒體與資訊技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。</p>	<p>1.透過故事情境、案例分析引導學生認識網路發言與一般言論的差異，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該如何應變。</p>	<p>1.引導學生認識網路發言與一般言論的區別，以及不當的網路言論可能對社會帶來的影響。 2.引導學生討論並釐清面對網路霸凌事件應該如何應對，包括如何保護自己和他 人、如何與家長或老師溝通等。</p>	<p>1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.小組討論。 4.報告分享。</p>	<p>【法定議題】 生涯發展教育 家庭教育 【課綱議題】 性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。 性 J12 省思與他人的性別權力關係，促進平等與良好的互動。 人 J4 了解平等、正義的原則，並在生活中實踐。 人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 品 EJU4</p>	

								自律負責。 品 EJU9 公平正義。 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 涯 J14 培養並涵化道德倫理意義於日常生活。 SDGs 目標 3 良好健康與社會福利。 目標 4 優質教育。 目標 17 促進目標實現求夥伴之關係。	
第 19 週 06/15-06/21	第五章：網路使用與社會議題 第 3 節 網路倫理與法律 3-1 網路倫理規範 3-2 網路犯罪與法律	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。	資 H-IV-4 媒體與資訊技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	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。	1.引導學生認識和了解網路倫理與規範，提醒他們在網路上的言行應尊重他人，避免散佈不當訊息對他人或社會造成傷害。 2.強調網路社會的規範和道德準則對於維	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作練	【法定議題】 生涯發展教育 家庭教育 【課綱議題】 性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。 人 J7 探討違反人權的事件對個人、社區部落、社會的影響，並提出改善策略或行	

						<p>護良好的網路秩序的重要性。</p> <p>3.讓學生了解保護個人資料安全、避免上當受騙、及時報警等應對措施的重要性。</p>	<p>習與自我檢核。</p>	<p>動方案。</p> <p>品 EJU3</p> <p>誠實信用。</p> <p>品 J5</p> <p>資訊與媒體的公共性與社會責任。</p> <p>法 J9</p> <p>進行學生權利與校園法律之初探。</p> <p>閱 J7</p> <p>小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。</p> <p>國 J6</p> <p>評估衝突的情境並提出解決方案。</p> <p>涯 J10</p> <p>職業倫理對工作環境發展的重要性。</p> <p>SDGs</p> <p>目標 4 優質教育。</p> <p>目標 16 和平、正義與健全的司法。</p>	
<p>第 20 週</p> <p>06/22-06/28</p>	<p>第五章：網路使用與社會議題</p> <p>第 3 節 網路倫理與法律</p> <p>3-1 網路倫理規範</p>	<p>科-J-C1</p> <p>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。</p>	<p>運 a-IV-1</p> <p>能落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>運 a-IV-2</p> <p>能了解資訊科技相關</p>	<p>資 H-IV-4</p> <p>媒體與資訊技相關社會議題。</p> <p>資 H-IV-5</p> <p>資訊倫理與法律。</p>	<p>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。</p>	<p>1.引導學生認識和了解網路倫理與規範，提醒他們在網路上的言行應尊</p>	<p>1.課堂參與。</p> <p>2.平時觀察。</p> <p>3.小組討</p>	<p>【法定議題】</p> <p>生涯發展教育</p> <p>家庭教育</p> <p>【課綱議題】</p> <p>性 J11</p>	

	3-2 網路犯罪與法律		之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。		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。	重他人，避免散佈不當訊息對他人或社會造成傷害。 2.強調網路社會的規範和道德準則對於維護良好的網路秩序的重要性。 3.讓學生了解保護個人資訊安全、避免上當受騙、及時報警等應對措施的重要性。	論。 4.報告分享。 5.配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。 6.紙筆測驗。	去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。 人 J7 探討違反人權的事件對個人、社區部落、社會的影響，並提出改善策略或行動方案。 品 EU3 誠實信用。 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 法 J9 進行學生權利與校園法律之初探。 閱 J7 小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。 國 J6 評估衝突的情境並提出解決方案。 涯 J10 職業倫理對工作環境發展的重要性。 SDGs 目標 4 優質教育。	
--	-------------	--	-------------------------	--	--	--	---	--	--

								目標 16 和平、正義與健全的司法。	
--	--	--	--	--	--	--	--	--------------------	--

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。