

112 學年度嘉義縣東榮國民中學八年級第一學期科技領域資訊科技科 教學計畫表 設計者：陳柏文（表十二之一）

一、教材版本：翰林版第三冊

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					
第一週	第三冊第1章資訊倫理 1-1 資訊倫理的意涵~1-2 網路禮儀與規範	科-J-A1 科-J-C1	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	資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	1. 了解資訊倫理的意義。 2. 了解資訊倫理的規範。 3. 了解資訊倫理的對象。	1. 介紹倫理與資訊倫理的意義。 2. 介紹資訊倫理的規範與對象。 3. 介紹網路禮儀也是資訊倫理的一部分。 4. 介紹網路禮儀要注意的原則。 (1)友善與尊重。 (2)安全與隱私。 (3)正確、清楚與簡潔。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【人權教育】	

			技之興趣，不受性別限制。						
第二週	第三冊第1章資訊倫理 1-2 網路禮儀與規範～ 1-3PAPA理論	科-J-A1 科-J-C1	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 H-IV-5 資訊倫理與法律。	1. 認識 PAPA 理論的意義。	1. 介紹 PAPA 理論的緣由。 2. 介紹 PAPA 資訊倫理的隱私權，並舉生活情境案例說明。 3. 介紹 PAPA 資訊倫理的正確性，並舉新聞快報案例說明。 4. 介紹 PAPA 資訊倫理的所有權，並舉生活情境案例說明。 5. 介紹 PAPA 資訊倫理的近用權。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【人權教育】 【品德教育】	
第三週	第三冊第1章資訊倫理 1-4 數位落差的意義～習作第一章	科-J-A1 科-J-C1	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	資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	1. 了解數位機會與數位落差的關係。 2. 了解消除近用障礙的意義。	1. 介紹數位落差的意義。 2. 介紹我國縮短數位落差的措施與歷史。 3. 介紹數位機會中心。 4. 介紹數位學伴。 5. 介紹障礙者近用資訊的改善。 6. 練習習作第1章選擇題。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問	【人權教育】 【品德教育】	

			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。				答		
第四週	第三冊第1章資訊倫理習作第一章	科-J-A1 科-J-C1	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 媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	1. 了解資訊倫理的意義。 2. 了解資訊倫理的規範。 3. 了解資訊倫理的對象。 4. 了解資訊倫理的意義與重要性。	1. 練習習作第1章實作題。 2. 練習習作第1章討論題。 3. 檢討習作第1章選擇題。 4. 檢討習作第1章實作題。 5. 檢討習作第1章討論題。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【人權教育】 【品德教育】	
第五-八週 (第	第三冊第2章進階程式(1) 2-1Scrat	科-J-A2 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	1. 了解陣列的概念與結構。 2. 了解變	1. 介紹陣列的概念與特性。 2. 複習七上變數積木的運用。 3. 介紹利用變數產生清單積木的群組。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上	【品德教育】 【閱讀素養教育】	

<p>六周為定期評量周)</p>	<p>ch 程式設計-陣列 篇</p>		<p>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。</p>		<p>數與陣列的差異。 3. 評估使用陣列的時機。 4. 了解 Scratch 的陣列應用。 5. 了解 Scratch 清單的積木使用。 6. 了解 Scratch 變數的積木使用。 7. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 8. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。 9. 了解 Scratch 字串組合的積木使</p>	<p>4. 介紹清單積木的種類。 5. 介紹陣列如何應用。 6. 觀察範例《來抽獎》的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (1) 利用問題分析，了解範例的解題步驟。 (2) 練習透過問題拆解，思考範例運用清單積木的組合，並了解變數、計次式迴圈、隨機取數、字串組合的積木。 (3) 檢視執行程式的結果。 7. 觀察範例《找因數》的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (1) 利用問題分析，了解範例的解題步驟。 (2) 練習透過問題拆解，思考範例運用清單積木的組合，並了解變數、計次式迴圈、字串組合、單向選擇結構、運算、詢問的積木。 (3) 檢視執行程式的結果。 8. 觀察範例《撲克發牌》的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (1) 利用問題分析，了解範例的解題步驟。 (2) 練習透過問題拆解，匯入範例的背景和角色。 (3) 練習透過問題拆解，思考範</p>	<p>課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答</p>		
------------------	---------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

					用。 10. 了解Scratch單向選擇結構的積木使用。 11. 了解Scratch運算的積木使用。 12. 了解Scratch廣播訊息的積木使用。	例運用清單積木的組合，並了解變數、計次式迴圈、隨機取數、單向選擇結構、運算、廣播訊息的積木。 (4)檢視執行程式的結果。			
第九 -十 一週	第三冊第 2章進階 程式(1) 2-2Scratch 程式設計-角色 變數篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	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	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	1. 了解角色變數的概念。 2. 了解全域變數與角色變數的差異。 3. 了解Scratch動作的積木使用。 4. 了解Scratch偵測的積木使用。 5. 了解	1. 介紹角色變數的概念。 2. 介紹全域變數的設定。 3. 介紹角色變數的設定。 4. 說明全域變數與角色變數的差別。 5. 觀察範例《戰車王》的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (1)利用問題分析，了解範例的解題步驟。 (2)練習透過問題拆解，匯入範例的背景和角色。 (3)練習透過問題拆解，思考範例運用角色變數其積木的組合，並了解隨機取數、單向選擇結構、運算、廣播訊息、動	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【品德教育】</b> <b>【閱讀素養教育】</b> 。	

			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。		Scratch 無窮迴圈的積木使用。 6. 了解 Scratch 條件式迴圈的積木使用。	作、偵測、無窮迴圈、條件式迴圈的積木。 (4)檢視執行程式的結果。			
第十二週	第三冊第2章進階程式(1)習作第二章	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	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	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	1. 了解 Scratch 的陣列應用。 2. 了解 Scratch 的角色變數應用。	1. 練習習作第2章實作題，撰寫《環保測驗》的程式。 (1)利用題目說明與遊戲畫面，了解實作題的解題步驟。 (2)練習撰寫實作題的程式，並思考所需使用到的積木。 2. 練習習作第2章實作題，撰寫《星際爭霸》的程式。 (1)利用題目說明與遊戲畫面，了解實作題的解題步驟。 (2)練習撰寫實作題的程式，並思考所需使用到的積木。 3. 檢討習作第2章實作題《環保測驗》。 4. 檢討習作第2章實作題《星際爭霸》。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【品德教育】</b> <b>【閱讀素養教育】</b>	

			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。						
第十三-十六週 (第十四週為定期評量周)	第三冊第2章進階程式(1) 2-3Scratch 程式設計-分身篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	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。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	1. 了解分身的概念。 2. 能將重複的角色匯整成分身。 3. 了解Scratch的分身應用。 4. 了解Scratch計次式迴圈的積木使用。 5. 了解Scratch隨機取數的積木使用。 6. 了解	1. 介紹分身的概念。 2. 介紹不使用分身的執行結果。 3. 介紹使用分身的執行結果。 4. 介紹利用角色變數來建立分身。 5. 觀察範例《螞蟻搬乳酪》的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (1)利用問題分析，了解範例的解題步驟。 (2)練習透過問題拆解，匯入範例的背景和角色。 (3)練習透過問題拆解，思考範例運用分身其積木的組合，並了計次式迴圈、隨機取數、單向選擇結構、廣播訊息、動作、偵測、條件式迴圈、畫筆的積木。 (4)檢視執行程式的結果。 6. 觀察範例《電子琴模擬》的執行，並思考運用到的素材及	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【品德教育】</b> <b>【閱讀素養教育】</b>	

			運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。		Scratch 單向選擇結構的積木使用。	如何運作。 (1)利用問題分析，了解範例的解題步驟。 (2)練習透過問題拆解，匯入範例的背景和角色。 (3)練習透過問題拆解，思考範例運用分身其積木的組合，並了清單、變數、計次式迴圈、運算、廣播訊息、動作、音樂、雙向選擇結構的積木。 (4)檢視執行程式的結果。			
第十七週	第三冊第2章進階程式(1)習作第二章	科-J-A2 科-J-A3。 科-J-B1 科-J-B2	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	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	1. 了解Scratch的角色變數應用。 2. 了解Scratch的分身應用。	1. 練習習作第2章實作題，撰寫《水族箱》的程式。 (1)利用題目說明與遊戲畫面，了解實作題的解題步驟。 (2)練習撰寫實作題的程式，並思考所需使用到的積木。 2. 練習習作第2章實作題，撰寫《打蚊子》的程式。 (1)利用題目說明與遊戲畫面，了解實作題的解題步驟。 (2)練習撰寫實作題的程式，並思考所需使用到的積木。 3. 練習習作第2章討論題，自行創造遊戲或模擬。 (1)練習設計遊戲或模擬的背景。 (2)練習設計遊戲或模擬的角色。 (3)練習撰寫遊戲或模擬的程式，並使用各種學過的積木。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【品德教育】</b> <b>【閱讀素養教育】</b>	

			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。			4. 檢討習作第 2 章實作題《水族箱》。 5. 檢討習作第 2 章實作題《打蚊子》。 6. 檢討習作第 2 章討論題。			
第十八週	第三冊第 3 章資訊科技與相關法律 3-1 電腦與法律～ 3-2 電腦與網路犯罪概述	科-J-B2 科-J-C1	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 媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	1. 了解電腦與法律的關係。 2. 了解電腦犯罪與網路犯罪的差別。 3. 了解電腦犯罪的概念。 4. 了解電腦犯罪的類型。	1. 介紹法律與倫理。 2. 介紹資訊與法律的連結。 3. 討論法律在各行業、生活上該注意的行為。 4. 介紹電腦犯罪與網路犯罪的差別。 5. 介紹電腦犯罪的定義。 6. 介紹以電腦系統為犯罪標的類型。 (1)妨害電腦使用罪。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【人權教育】 【法治教育】	
第十九週	第三冊第 3 章資訊科技與相關法律 3-2 電腦與網路犯罪概述	科-J-B2 科-J-C1	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	資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	1. 了解電腦犯罪的類型。 2. 了解網路犯罪的概念。 3. 了解網路犯罪的	1. 介紹以電腦系統為犯罪標的類型。 (2)非法入侵他人網站。 (3)散布電腦病毒。 2. 介紹網路犯罪的定義。 3. 介紹以網路為犯罪場域的類型。 (1)網路販售影音光碟。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態	【法治教育】	

			關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。		類型。	(2)網路販售違禁及管制物品，包含色情或暴力出版品、武器槍砲彈藥刀械，以及毒品、麻醉藥品。 (3)散布猥褻圖畫影像等。 (4)網路販賣贓物。 (5)網路詐欺。	度 6. 課堂問答		
第二十週	第三冊第3章資訊科技與相關法律 3-2 電腦與網路犯罪概述～ 3-3 著作權法及個資法罰則	科-J-B2 科-J-C1	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 媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	1. 了解網路犯罪的類型。 2. 了解著作權法罰則的重要性。 3. 了解個資法罰則的重要性。	1. 介紹以網路為犯罪場域的類型。 (6)網路賭博。 2. 介紹著作權法的罰則。 (1)非法重製著作物。 (2)非法利用著作物。 (3)舉生活情境案例說明。 3. 介紹個資法的罰則。 (1)公務機關對個資的責任，並舉新聞快報案例說明。 (2)非公務機關對個資的責任，並舉生活情境案例說明。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【人權教育】 【法治教育】	
第二十一週 (定期評量周)	第三冊第3章資訊科技與相關法律 習作第三章	科-J-B2 科-J-C1	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。	資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。	1. 了解電腦與法律的關係。 2. 了解電腦犯罪與網路犯罪的差別。	1. 練習習作第3章選擇題。 2. 練習習作第3章討論題。 3. 檢討習作第3章選擇題。 4. 檢討習作第3章討論題。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交	【人權教育】 【法治教育】	

112 學年度嘉義縣東榮國民中學八年級第二學期科技領域資訊科技科 教學計畫表 設計者：陳柏文（表十二之一）

一、教材版本：翰林版第四冊

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	第四冊第 4 章進階程式設計(2) 4-1 模組化的概念	科-J-A2 科-J-B1 科-J-B2	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 P-IV-4 模組化程式設計的概念。	1. 了解模組化的概念。 2. 了解模組化的概念。 3. 了解副程式的概念。	1. 介紹模組化的概念，並舉生活例子說明。 2. 介紹模組化的特性。 3. 介紹副程式的概念與特性，並以 Scratch 舉例說明。 4. 複習七上畫筆積木的運用。 5. 複習七上繪製正方形的程式。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【品德教育】 【閱讀素養教育】	
第二-三週	第四冊第 4 章進階程式設計(2)	科-J-A2 科-J-A3	運 t-IV-1 能了解資訊系統的	資 P-IV-5 模組化程式設計與	1. 了解 Scratch 的模組	1. 觀察範例《畫平行排列的正方形》的執行，並思考程式如何運作。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課	【品德教育】 【閱讀素	

	4-2 認識模組化程式設計	科-J-B1 科-J-B2	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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	問題解決實作。	化。 2. 了解 Scratch 畫筆的積木使用。 3. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 4. 了解 Scratch 函式的積木使用。 5. 了解 Scratch 模組化的差別。 6. 了解副程式的參數概念。	<p>(1)利用問題分析，了解範例的解題步驟。 (2)練習透過問題拆解，思考範例運用模組化將積木組合，並了解函式、畫筆、計次式迴圈的積木。 (3)檢視執行程式的結果。 2. 完成課本練習題，撰寫小貓向上依序畫出六個平行排列的正方形程式。 (1)練習撰寫練習題的程式，並使用函式、畫筆、計次式迴圈的積木。 (2)檢視執行程式的結果。 3. 比較模組化程式前後的差別。 4. 了解副程式的參數的概念。 5. 觀察範例《畫逐漸擴大的正方形》的執行，並思考程式如何運作。</p> <p>(1)利用問題分析，了解範例的解題步驟。 (2)練習透過問題拆解，思考範例運用模組化將積木組合，並了解函式、畫筆、計次式迴圈的積木。 (3)檢視執行程式的結果。 6. 完成課本練習題，撰寫小貓向左畫出四個逐漸擴大的正方形程式。</p>	表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【養教育】	
--	---------------	------------------	---	---------	--	--	-------------------------------------	-------	--

						(1)練習撰寫練習題的程式，並使用函式、畫筆、計次式迴圈的積木。 (2)檢視執行程式的結果。 7.比較模組化程式前後、利用副程式與副程式的參數之間的差別。			
第四- 五週	第四冊第4 章進階程式 設計(2) 4-3 模組化 程式設計的 應用	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	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-2 能利用資 訊科技與 他人進行 有效的互 動。	資 P-IV-5 模組化程 式設計與 問題解決 實作。	1.了解 Scratch 的模組化 應用。 2.了解 Scratch 函式的積 木使用。 3.了解 Scratch 計次式迴 圈、無窮 迴圈的積 木使用。 4.了解 Scratch 單向選擇 結構、雙 向選擇結 構的積木 使用。 5.了解 Scratch 分身的積	1.觀察範例《小鳥吃蟲》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。 (1)利用問題分析，了解範例的解題步驟。 (2)練習透過問題拆解，匯入範例的背景和角色。 (3)練習透過問題拆解，思考範例運用模組化將積木組合，並了解函式、分身、計次式迴圈、無窮迴圈、單向選擇結構和雙向選擇結構的積木。 (4)檢視執行程式的結果。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課 表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	<b>【品德教育】</b> <b>【閱讀素 養教育】</b>	

第六週	第四冊第4章進階程式設計(2)習作第四章	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	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 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	木使用。 1. 了解Scratch的模組化。 2. 了解Scratch畫筆的積木使用。 3. 了解Scratch計次式迴圈的積木使用。 4. 了解Scratch函式的積木使用。	1. 練習習作第4章實作題，撰寫畫旋轉正方形的程式。 (1)利用問題分析，了解實作題的解題步驟。 (2)練習撰寫實作題的程式，並使用函式、畫筆、計次式迴圈的積木。 2. 練習習作第4章實作題，撰寫隨機畫星星的程式。 (1)利用問題分析，了解實作題的解題步驟。 (2)練習撰寫實作題的程式，並使用函式、畫筆、計次式迴圈的積木。 練習習作第4章討論題。 (1)討論欲畫出的圖形，並了解程式的意義。 (2)練習運用模組化撰寫討論題的程式，並使用函式、畫筆、計次式迴圈的積木。 3. 檢討習作第4章實作題。 4. 檢討習作第4章討論題。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【品德教育】 【閱讀素養教育】	
第七週(第七週為定期評量周)	第四冊第5章媒體與資訊科技相關社會議題 5-1 媒體與資訊科技 5-3 言論自由	科-J-A1 科-J-B2 科-J-C1	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	資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。	1. 了解媒體與資訊科技的意涵。 2. 了解資訊素養的意涵。 3. 了解媒	1. 介紹媒體和資訊科技的意涵。 2. 介紹資訊素養的意涵。 3. 介紹資訊失序的意涵與影響，包含平面媒體有關謠言、不實資訊的調查報告、以及政府的立法或修法。 4. 介紹資訊失序的類型，包含	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【人權教育】 【生命教育】 【性別平等教育】 【品德教育】	

			<p>關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。</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>體與資訊科技的關係。</p> <p>4. 了解資訊失序的意涵。</p> <p>5. 了解資訊失序相關案例。</p> <p>6. 了解防範不實資訊的原則。</p> <p>7. 了解言論自由的意涵。</p> <p>8. 了解法律對於言論自由的賦予權利與限制。</p> <p>9. 了解法律對於網路言論自由的保障與規範。</p>	<p>錯誤資訊、不實資訊和惡意資訊。</p> <p>5. 介紹資訊失序的相關案例，並介紹查證不實資訊的相關資源。</p> <p>6. 介紹防範不實資訊的三不二要原則（不輕信、不散播、不製造、要查證、要澄清）。</p> <p>7. 介紹言論自由的意涵，包含溝通與表達的方式。</p> <p>8. 介紹法律對於言論自由的賦予權利、規範和限制。</p> <p>9. 介紹法律對於網路言論自由的保障、規範和相關法律責任，並知道什麼是公然、公然侮辱罪和毀謗罪。</p>		<p><b>【閱讀素養教育】</b></p>	
第八週	第四冊第5章媒體與資訊科技相關社會議題 5-4 網路霸	科-J-A1 科-J-B2 科-J-C1	<p>運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。</p>	<p>資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。</p>	<p>1. 了解網路霸凌的意涵。</p> <p>2. 了解常見的網路</p>	<p>1. 介紹網路霸凌的意涵。</p> <p>2. 介紹校園霸凌的投訴專線與資源。</p> <p>3. 介紹常見的網路霸凌行為</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p>	<p><b>【品德教育】</b></p> <p><b>【人權教育】</b></p> <p><b>【生命教</b></p>	

	凌~5-5 網路成癮、習作第五章		<p>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>運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>		<p>霸凌行為。</p> <p>3. 了解如何面對網路霸凌。</p> <p>4. 了解網路霸凌的法律問題。</p> <p>5. 了解網路成癮的意涵。</p> <p>6. 了解網路成癮對身心的影響。</p>	<p>及傷害，包含文字嘲弄、圖像騷擾、訊息恐嚇、社交孤立。</p> <p>4. 介紹如何面對網路霸凌的六大觀念。</p> <p>5. 介紹網路霸凌行為的相關法律責任及其法律諮詢管道。</p> <p>6. 介紹網路成癮的意涵。</p> <p>7. 介紹網路成癮對身理及心理可能造成的影響，並介紹網路成癮使用評量表，了解自身網路沉迷程度。</p> <p>8. 完成習作第 5 章上網經驗量表。</p>	<p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>育】</p> <p>【安全教育】</p> <p>。【性別平等教育】</p> <p>【法治教育】</p> <p>【閱讀素養教育】</p>	
第九週	第四冊第 5 章媒體與資訊科技相關社會議題習作第五章	<p>科-J-A1</p> <p>科-J-B2</p> <p>科-J-C1</p>	<p>運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>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 媒體與資訊科技相關社會議題。</p>	<p>1. 了解媒體與資訊科技的意涵。</p> <p>2. 了解資訊素養的意涵。</p> <p>3. 了解媒體與資訊科技的關係。</p> <p>4. 了解資訊失序的意涵。</p>	<p>1. 練習習作第 5 章選擇題。</p> <p>2. 練習習作第 5 章討論題。</p> <p>3. 檢討習作第 5 章選擇題。</p> <p>4. 檢討習作第 5 章討論題。</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交表現</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>【人權教育】</p> <p>【生命教育】</p> <p>【安全教育】</p> <p>【性別平等教育】</p> <p>【法治教育】</p> <p>【品德教育】</p> <p>【閱讀素養教育】</p>	

			人。		5. 了解資訊失序相關案例。				
第十週	第四冊第6章基本演算法的介紹 6-1 演算法概念與原則 ~6-2 排序的原理與範例	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	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 A-IV-3 基本演算法的介紹。	1. 了解演算法的概念與特性。 2. 了解演算法的表示方式。 3. 了解排序資料的原理。	1. 介紹演算法的概念。 2. 複習七上流程圖符號的功能與說明。 3. 介紹演算法的表示方式，包含文字敘述、流程圖等。 4. 舉例說明演算法效能的概念。 5. 介紹資料的排序原理與範例。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【品德教育】 【閱讀素養教育】	
第十一-十四週 (第十三周為定期評量周)	第四冊第6章基本演算法的介紹 6-2 排序的原理與範例	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	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	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	1. 了解選擇排序法。 2. 利用 Scratch 範例實作選擇排序法。 3. 了解插入排序法。 4. 利用 Scratch 範例實作插入排序法。	1. 介紹選擇排序法的流程。 2. 觀察選擇排序法範例的執行，並思考如何運作。 (1)利用問題分析，了解範例的解題步驟。 (2)練習透過問題拆解，思考範例積木的組合，並了解清單、函式、變數、計次式迴圈、單向選擇結構、隨機取數和邏輯運算的積木。 (3)檢視執行程式的結果。 3. 介紹插入排序法的流程。 4. 觀察插入排序法範例的執行，並思考如何運作。 (1)利用問題分析，了解範例的解題步驟。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【品德教育】 【閱讀素養教育】	

			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)練習透過問題拆解，思考範例積木的組合，並了解清單、變數、計次式迴圈、條件式迴圈、隨機取數和邏輯運算的積木，以及運算結果的條件判斷積木。 (3)檢視執行程式的結果。 5. 練習習作第 6 章實作題的選擇排序法。 6. 練習習作第 6 章實作題的插入排序法。 7. 檢討習作第 6 章實作題，了解選擇排序法和插入排序法的執行過程。			
第十五-十九週	第四冊第 6 章基本演算法的介紹 6-3 搜尋的原理與範例	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	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	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	1. 了解搜尋資料的原理。 2. 了解循序搜尋法。 3. 利用 Scratch 範例實作循序搜尋法。 4. 了解二元搜尋法。 5. 利用 Scratch 範例實作	1. 介紹資料的搜尋原理與範例。 2. 介紹循序搜尋法的流程。 3. 觀察循序搜尋法範例的執行，並思考如何運作。 (1)利用問題分析，了解範例的解題步驟。 (2)練習透過問題拆解，思考範例積木的組合，並了解清單、變數、詢問、計次式迴圈、條件式迴圈、雙向選擇結構、隨機取數和邏輯運算的積木，以及運算結果的條件判斷積木。 (3)檢視執行程式的結果。 4. 觀察循序搜尋法範例的執行，並思考如何運作。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【品德教育】</b> <b>【閱讀素養教育】</b>	

			<p>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>二元搜尋法。</p> <p>(1)利用問題分析，了解範例的解題步驟。</p> <p>(2)練習透過問題拆解，思考範例積木的組合，並了解清單、變數、詢問、計次式迴圈、條件式迴圈、雙向選擇結構、隨機取數和邏輯運算的積木，以及運算結果的條件判斷積木。</p> <p>(3)檢視執行程式的結果。</p> <p>5. 介紹二元搜尋法的流程。</p> <p>6. 觀察二元搜尋法 1 範例的執行，並思考如何運作。</p> <p>(1)利用問題分析，了解範例的解題步驟。</p> <p>(2)練習透過問題拆解，思考範例積木的組合，並了解清單、變數、詢問、條件式迴圈、單向選擇結構、雙向選擇結構和邏輯運算的積木，以及運算結果的條件判斷積木。</p> <p>(3)檢視執行程式的結果。</p> <p>7. 觀察二元搜尋法 1 範例的執行，並思考如何運作。</p> <p>(1)利用問題分析，了解範例的解題步驟。</p> <p>(2)練習透過問題拆解，思考範例積木的組合，並了解清單、變數、詢問、條件式迴圈、單向選擇結構、雙向選擇結構和邏輯運算的積木，以及運算</p>			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

						<p>結果的條件判斷積木。</p> <p>(3)檢視執行程式的結果。</p> <p>8. 觀察二元搜尋法 2 範例的執行，並思考如何運作。</p> <p>(1)利用問題分析，了解範例的解題步驟。</p> <p>(2)練習透過問題拆解，思考範例積木的組合，並了解清單、函式、變數、詢問、計次式迴圈、條件式迴圈、單向選擇結構、雙向選擇結構、隨機取數和邏輯運算的積木，以及運算結果的條件判斷積木。</p> <p>(3)檢視執行程式的結果。</p>			
第二十週 (第二十周為定期評量周)	第四冊第 6 章基本演算法的介紹 習作第六章	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	<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>	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	<p>1. 了解搜尋資料的原理。</p> <p>2. 了解循序搜尋法。</p> <p>3. 利用 Scratch 範例實作循序搜尋法。</p>	<p>1. 練習習作第 6 章實作題的循序搜尋法。</p> <p>2. 練習習作第 6 章實作題的二元搜尋法。</p> <p>3. 練習習作第 6 章討論題。</p> <p>4. 檢討習作第 6 章實作題與討論題，了解循序搜尋法和二元搜尋法的執行過程。</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p><b>【品德教育】</b></p> <p><b>【閱讀素養教育】</b></p>	

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。