

貳、各年級各領域/科目課程計畫(部定課程)

113 學年度嘉義縣中埔國民中學七年級第一二學期科技領域資訊科技科 教學計畫表 設計者：郭銘智 (表十一之一)

一、教材版本：翰林版第 1-2 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 1-2 週 | 第一冊第 1 章資訊科技導論 1-1 資訊科技與人類生活~ 1-3 個人電腦及其周邊設備 | 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。 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 | 運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 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-2 資訊科技合理使用原則。 | 1. 能了解資訊科技的意涵。 2. 能了解資訊科技的發展趨勢。 3. 能認識常見的電腦設備。 | 1. 介紹資訊科技的意涵。 2. 介紹電腦發展史。 3. 介紹資訊科技發展趨勢，不同世代電腦的演進。 4. 介紹個人周邊常用的電腦設備。 5. 介紹問題解決的思維模式，並舉例說明。 | 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 | 【性別平等教育】 性 J8 解讀科技產品的性別意涵。 【人權教育】 人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 【閱讀素養教育】 閱 J4 除紙本閱讀之外，依 | |

| | | | | | | | | | |
|---------|---|---|--|---|--|--|--|--|--|
| | | 道。 | | | | | | 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。 | |
| 第 3-4 週 | 第一冊第 1 章資訊 科技導論 1-4 資訊 科技與問 題解決~ 1-6 資訊 科技與跨 領域整合 | 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。 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 | 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 H-IV-1 個人資料保 護。 資 H-IV-2 資訊科技合 理使用原 則。 資 H-IV-3 資訊安全。 | 1. 能了解問 題解決的思 維模式。 2. 能了解資 訊科技及其 社會相關議 題。 3. 能了解資 訊科技與跨 領域整合。 | 1. 介紹資訊科技 與社會相關議 題。 (1)介紹資料保 護及資訊安全 的重要。 (2)介紹數位著 作的合理使用 原則。 (3)認識什麼是 資訊倫理。 (4)認識資訊科 技與相關法律。 (5)介紹媒體與 資訊科技的相 關議題。 (6)介紹常見資 訊產業的特性 與種類。 2. 介紹資訊科 技與 STEM/ STEAM 的 意涵。 | 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 | 【性別平 等教育】 性 J7 解 析各種媒 體所傳遞 的性別迷 思、偏見 與歧視。 【人權教 育】 人 J11 運 用資訊網 絡了解人 權相關組 織與活 動。 【品德教 育】 品 J5 資 訊與媒體 的公共性 與社會責 | |

| | | | | | | | | | |
|---------|---|---|---|--------------------------|------------------------|---|--|--|--|
| | | 關係。 | | | | <p>3. 介紹資訊科技與跨領域整合，並用機器人例子說明。</p> <p>4. 填寫習作第1章問卷，使老師了解同學對電腦的使用或上網的經驗。</p> | | <p>任。</p> <p>品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p>【生涯規劃教育】</p> <p>涯 J2 具備生涯規劃的知識與概念。</p> <p>涯 J8 工作/教育環境的類型與現況。</p> <p>涯 J9 社會變遷與工作/教育環境的關係。</p> | |
| 第 5-6 週 | <p>第一冊第 2 章基礎程式設計 (1)</p> <p>2-1 認識演算法與程式語言</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>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>資 A-IV-1 演算法基本概念。</p> | <p>1. 能了解演算法的基本概念。</p> | <p>1. 介紹演算法的意義與特性，並舉製網路購買物品的例子說明。</p> <p>2. 介紹演算法的流程圖符號與功能。</p> <p>3. 介紹如何將分解的問題用流程圖表示。</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</p> | <p>【性別平等教育】</p> <p>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。</p> <p>【人權教</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-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。</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>4. 介紹程式語言的發展歷史、基本概念。</p> <p>5. 介紹程式語言的應用與常見的程式語言。</p> | 答 | <p>育】 品 J8 理性溝通與問題解決。</p> | |
| 第 7 週 | <p>第一冊第 2 章基礎程式設計 (1)</p> <p>2-2Scratch 程式設計-基礎篇</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</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</p> | <p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> | <p>1. 能了解 Scratch 的基本功能。</p> <p>2. 能熟悉 Scratch 的基本操作。</p> <p>3. 能用 Scratch 製作簡單動畫</p> | <p>1. 介紹什麼是 Scratch 程式。</p> <p>2. 製作簡易的 Scratch 動畫。</p> <p>3. 進行 Scratch 的舞臺設計。</p> <p>4. 進行 Scratch 的角色安排。</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>【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>品 J8 理性溝通與問題解</p> | |

| | | | | | | | | | |
|---------|---|---|--|--------------------------|---|--|--|--|--|
| | | 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。 | 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。 | | 作。 | | 6. 課堂問答 | 決。 【閱讀素養教育】 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表达自己的想法。 | |
| 第 8-9 週 | 第一冊第 2 章基礎程式設計 (1) 2-2Scratch 程式設計-基礎篇 | 科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡 | 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 | 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 | 1. 能了解 Scratch 的基本功能。 2. 能熟悉 Scratch 的基本操作。 3. 能用 Scratch 製 | 1. 進行 Scratch 的撰寫程式。 2. 檢視執行程式動畫的結果。 3. 練習範例 | 1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態 | 【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判 | |

| | | | | | | | | | |
|------------------|---|---|---|---|---------------------------------------|---|--|--|--|
| | | <p>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>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。</p> | <p>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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p> | | <p>作簡單動畫作。</p> | | <p>度</p> <p>6. 課堂問答</p> | <p>讀文本知識的正確性。</p> <p>閱 J3 理解學科知識內的重點詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p> | |
| <p>第 10-15 週</p> | <p>第一冊第 2 章基礎程式設計 (1)</p> <p>2-3Scratch</p> | <p>科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，</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>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程式</p> | <p>1. 能了解循序結構。</p> <p>2. 能了解選擇結構。</p> | <p>1. 介紹 Scratch 變數。</p> <p>2. 認識什麼是循序結構、循序結構的流程圖。</p> <p>3. 透過平均數的</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</p> | <p>【閱讀素養教育】</p> <p>閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深</p> | |

| | | | | | | | | |
|--|-----------------|---|--|------------|--|----------------------------------|---|--|
| | <p>程式設計-計算篇</p> | <p>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-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</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>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p> | <p>設計。</p> | <p>範例做問題分析，了解運算的內容，接著畫流程圖，最後依照流程圖撰寫程式。</p> <p>3.1 透過範例了解重複結構、計次式迴圈的流程圖。</p> <p>3.2 透過連乘的範例做問題分析，了解運算的內容，接著畫流程圖，最後依照流程圖撰寫程式。</p> <p>4. 將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。</p> <p>5. 認識什麼是選擇結構、單向與雙向選擇結構的流程圖與對應Scratch的範例程式碼。</p> <p>6. 將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。</p> | <p>交 5. 學習態度 6. 課堂問答</p> | <p>究的能力，以判讀文本知識的正確性。</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> | |
|--|-----------------|---|--|------------|--|----------------------------------|---|--|

| | | | | | | | | | |
|-----------|---|---|--|---|-----------------------|---|--|---|--|
| | | 關係。 | | | | 7. 範例教學 | | | |
| 第 16-19 週 | 第一冊第 2 章基礎程式設計 (1) 2-4Scratch 程式設計-繪圖篇 | 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-B2 理解資訊與科技的基本原 | 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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 | 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。 | 1. 能了解 Scratch 的畫筆功能。 | 1. 介紹 Scratch 舞臺區的坐標與原點。 2. 介紹 Scratch 舞臺區的擴充功能—畫筆。 3. 透過範例利用坐標積木畫出一個正方形，將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。 4. 透過範例利用方向積木畫出一個正方形，將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。 5. 透過範例利用計次式迴圈畫出一個正方形，將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。 6. 範例教學 | 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 | 【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 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 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 閱 J10 主 | |

| | | | | | | | | | |
|-----------|--|--|---|--------------------|--|--|--|--|--|
| | | 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。 | | | | | | 動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 | |
| 第 20-21 週 | 第一冊第 3 章資料處理與分析 3-1 資料的形式與意義 3-2 資料搜尋 3-3 資料處理與分析工具 | 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 | 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 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完 | 資 T-IV-1 資料處理應用專題。 | 1. 能了解資料的形式與意義。 2. 能了解資料處理的目的。 3. 能了解資料搜尋的意義與功能。 | 1. 介紹資料的意義及資料處理的目的。 3. 介紹文字與數字資料處理的方式。 4. 介紹資料搜尋的意義與功能以及練習搜尋。 6. 利用範例介紹 Excel 如何使用試算表的公式。 | 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 | 【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 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 J8 在 | |

| | | | | | | | | | |
|--|--|--|------|--|--|--|--|---|--|
| | | <p>思維進行日常生活的表達與溝通。</p> <p>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。</p> | 成作品。 | | | | | <p>學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。</p> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表达自己的想法。</p> | |
|--|--|--|------|--|--|--|--|---|--|

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 1-4 週 | 第二冊第 4 章資料保護與資訊安全 4-1 法定的個人資料～4-2 | 科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟 | 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 | 資 H-IV-1 個人資料保護。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能了解個人資料。 2. 能了解有關個人資料的合理利用。 3. 能了解個 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹個人資料的定義及項目。 2. 介紹公務機關與非公務機關對個人資料的合理利用。 3. 介紹公務機關 | <ol style="list-style-type: none"> 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 | <p>【性別平等教育】</p> <p>性 J4 認識身體自主權相關議</p> | |

| | | | | | | | | | |
|----------|--|--|---|---|--|--|--|--|--|
| | 個人資料的保護措施 4-3 資訊安全與防範措施 | 發自我潛能。 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。 | 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。 | | 人資料保護的相關規定。 4. 能了解保護自己個人資料應注意的事項。 | 與非公務機關對個人資料的安全保護相關規定。 4. 介紹個人資料的自我保護措施，例如：妥善保管自己個資、使用電腦後，登出帳號或清除紀錄、安裝防毒軟體等。 5. 介紹什麼是資安意識 6. 介紹什麼是資安技術 7. 介紹使用網路時應注意的安全防護措施 | | 題，維護自己尊重的他人的身體自主權。 【人權教育】 人 J11 運用資訊網路了解人權相關組織與活動。 【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。 | |
| 第 5-13 週 | 第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1 Scratch 程式設計-遊戲篇 | 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。 | 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 | 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。 | 1. 能了解設計 Scratch 遊戲的流程。 2. 能了解 Scratch 複製角色的功能。 3. 能了解 | 範例教學 (1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (2)利用問題分析，了解遊戲的解題步驟。 (3)練習透過問 | 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 | 【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能 | |

| | | | | | | | | | |
|-----------|------------|--|---|----------------|---------------------|---|-----------------------------|----------------|--|
| | | <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-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。</p> | <p>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 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p> | | Scratch 計次式迴圈的積木使用。 | <p>題拆解，匯入遊戲的背景、角色及調整角色尺寸。</p> <p>(4)練習透過問題拆解，思考遊戲積木的組合，並了解計次式迴圈的積木。</p> <p>(5)練習透過問題拆解，思考如何複製遊戲的角色。</p> <p>(6)了解解題複習的心智圖。</p> | | 力，以判讀文本知識的正確性。 | |
| 第 14-19 週 | 第二冊第 5 章基礎 | 科-J-A2 運 | 運 t-IV-1 能了解資 | 資 P-IV-1 程式語言基 | 1. 能了解設計 Scratch | <p>範例教學</p> <p>(1)觀察程式的</p> | <p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> | 【閱讀素養教 | |

| | | | | | | | | |
|---|---|--|---|---|---|---|--|--|
| <p>程式設計 (2) 5- 2Scratch 程式設計 -模擬篇</p> | <p>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-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</p> | <p>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-2 能利用資 訊科技與 他人進行 有效的互 動。</p> | <p>本概念、功 能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式 設計。</p> | <p>模擬情境的 流程。 2. 能了解 Scratch 匯 入角色的功 能。 3. 能了解 Scratch 運 算的積木使 用。 4. 能了解 Scratch 擴 展音樂功能 的積木使 用。 5. 能了解 Scratch 廣 播訊息的積 木使用。</p> | <p>執行，並思考運 用到的素材及如 何運作。 (2)利用問題分 析，了解模擬的 解題步驟。 (3)練習透過問 題拆解，匯入模 擬的背景和角 色。 (4)練習透過問 題拆解，思考模 擬的白鍵和黑鍵 其積木的組合， 並了解擴展的音 樂功能、廣播訊 息、運算的積 木。(5)練習透 過問題拆解，思 考如何複製模擬 的角色。 (6)練習透過問 題拆解，思考模 擬的小蜜蜂和小 星星其積木的組 合，並了解擴展 的音樂功能、廣 播訊息。 (7)了解解題複 習的心智圖。</p> | <p>3. 平時上課 表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答</p> | <p>育】 閱 J2 發 展跨文 本的比 對、分 析、深 究的能 力，以 判讀文 本知識 的正確 性。</p> | |
|---|---|--|---|---|---|---|--|--|

| | | | | | | | | | |
|--------|--|------------------------------------|--|----------------------|--|---|--|--|--|
| | | 解人與科技、資訊、媒體的互動關係。 | | | | | | | |
| 第 20 週 | 第二冊第 6 章數位著作合理使用原則 6-1 資訊科技合理使用的議題 6-2 著作的合理使用 | 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。 | 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-2 資訊科技合理使用原則。 | 1. 能了解我國的著作權法。 2. 能了解著作人格權與著作財產權。 3. 能了解著作受著作權法保護的條件。 4. 能了解著作的合理使用。 5. 能了解合理使用的判斷的要點。 | 1. 介紹我國的著作權法。 2. 介紹什麼是著作的合理使用。 3. 介紹使用自由軟體或開源碼軟體。 4. 介紹創用 CC 的四種主要元素，創用 CC 的六種授權條款。 5. 介紹創用 CC 音樂網站及 CC0 網站給學生認識。 | 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 | 【性別平等教育】性 J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與他人的身體自主權。 【人權教育】人 J1 認識基本人權的意涵，並了解憲法對人權保障的意義。 【品德教育】 | |

| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | 品 J1 溝 通合作 與和諧 人際關 係。 【法治 教育】 法 J3 認 識法律 之意義 與制 定。 | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

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。