

## 貳、各年級各領域/科目課程計畫(部定課程)

113 學年度嘉義縣梅山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： 何怡樺 老師

一、教材版本： 翰林 版第 一二 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<br>核心素養     | 學習重點                             |                                   | 學習目標   | 教學重點<br>(學習引導內容及實施<br>方式)  | 評量方式         | 議題融入  | 跨領域統整<br>規劃(無則<br>免填) |
|-------|--|------------------|----------------------------------|-----------------------------------|--|--|--------------|---|-----------------------|
|       |  |                  | 學習表現                             | 學習內容                              |  |  |              |   |                       |
| 第 1 週 | 1-1 資訊<br>科技與人<br>類生活~<br>1-3 個人<br>電腦及其<br>周邊設備 | 科-J-A1<br>科-J-A2 | 運 a-IV-1<br>運 a-IV-3             | 資 H-IV-2                          | 1. 能了解資訊科<br>技的意涵。<br>2. 能了解資訊科<br>技的發展趨勢。<br>3. 能認識常見的<br>電腦設備。                 | 1. 介紹資訊科技的意<br>涵,並說明資訊科技對<br>各產業的影響(資訊<br>化)。<br>2. 說明資訊化的結果<br>帶給人們在工作及生<br>活上的便利性,例如:<br>人際溝通、線上訂票、<br>醫療掛號、網路購物<br>等。<br>3. 介紹資訊科技發展<br>簡史上重要的歷史人<br>物及其貢獻。 | 態度檢核<br>上課參與 | 【交通安<br>全】介紹台<br>灣高速公路<br>防塞交入<br>路管紅數<br>機制,進<br>道燈秒<br>制,說明<br>紅綠燈<br>的制。 |                       |
| 第 2 週 | 1-4 資訊<br>科技與問<br>題解決~<br>1-6 資訊<br>科技與跨<br>領域整合 | 科-J-A1<br>科-J-B2 | 運 a-IV-1<br>運 a-IV-2<br>運 a-IV-3 | 資 H-IV-1。<br>資 H-IV-2<br>資 H-IV-3 | 1. 能了解問題解<br>決的思維模式。<br>2. 能了解資訊科<br>技及其社會相關<br>議題。<br>3. 能了解資訊科<br>技與跨領域整<br>合。 | 1. 引導學生理解資訊<br>科技讓生活更便利的<br>同時,也衍生出許多問<br>題,因此需養成正確習<br>慣與態度。<br>2. 介紹資訊科技與社<br>會相關議題。<br>3. 介紹資訊科技與<br>STEAM 的意涵,並說明<br>STEAM 教育的主旨                           | 上課參與         |   |                       |

|       |                      |                            |                                  |                                  |  |   |              |  |  |
|-------|----------------------|----------------------------|----------------------------------|----------------------------------|--|---|--------------|--|--|
| 第 3 週 | 練習 CH1               | 科-J-A1<br>科-J-A2<br>科-J-B2 | 運 a-IV-1<br>運 a-IV-2<br>運 a-IV-3 | 資 H-IV-1<br>資 H-IV-2<br>資 H-IV-3 | 1. 能了解資訊科技的意涵。<br>2. 能了解資訊科技的發展趨勢。<br>3. 能認識常見的電腦設備。<br>4. 能了解問題解決的思維模式。<br>5. 能了解資訊科技及其社會相關議題。<br>6. 能了解資訊科技與跨領域整合。 | 練習習作第 1 章選擇題、討論題。   | 實作評量         |  |  |
| 第 4 週 | 2-1 認識演算法與程式語言       | 科-J-A2<br>科-J-B1<br>科-J-B2 | 運 t-IV-1<br>運 t-IV-4<br>運 p-IV-1 | 資 A-IV-1                         | 1. 能了解演算法的基本概念。  | 1. 介紹演算法的流程圖符號及其功能。<br>2. 說明如何將分解的問題用流程圖表示。<br>3. 說明將演算法轉換成電腦程式。  | 實作評量         |  |  |
| 第 5 週 | 2-1 認識演算法與程式語言       | 科-J-A2<br>科-J-B1<br>科-J-B2 | 運 t-IV-1<br>運 t-IV-4<br>運 p-IV-1 | 資 A-IV-1                         | 1. 能了解程式語言的基本概念。   | 1. 介紹程式語言(編碼的概念)的發展歷史。<br>2. 介紹提花織布機的發明者—約瑟夫·瑪麗·雅卡爾。<br>3. 介紹第一位電腦程式設計師。<br>4. 介紹程式語言從低階到高階的演變。                               | 實作評量         |  |  |
| 第 6 週 | 2-2 Scratch 程式設計-基礎篇 | 科-J-A2<br>科-J-B1<br>科-J-B2 | 運 t-IV-1<br>運 t-IV-4<br>運 p-IV-2 | 資 P-IV-1                         | 1. 了解 Scratch 的基本功能。<br>2. 熟悉 Scratch 的基本操作。<br>3. 用 Scratch 製作簡單動畫作。  | 1. 認識 Scratch 程式的由來。<br>2. 介紹 Scratch 3.0 線上版與離線版。<br>3. 介紹 Scratch 的操作介面包含腳本區、舞臺區、角色區。<br>4. 製作簡易的 Scratch 動畫，撰寫 Scratch 程式。 | 上課參與<br>實作評量 |  |  |

|       |  |                            |                                  |                      |   |  |              |  |  |
|-------|--|----------------------------|----------------------------------|----------------------|---|--|--------------|--|--|
| 第 7 週 | 2-2<br>Scratch<br>程式設計<br>- 基礎篇<br>(第一次<br>段考) | 科-J-A2<br>科-J-B1<br>科-J-B2 | 運 t-IV-1<br>運 p-IV-1<br>運 p-IV-2 | 資 P-IV-1             | 1. 了解 Scratch 的基本功能。<br>2. 熟悉 Scratch 的基本操作。<br>3. 用 Scratch 製作簡單動畫作。 | 1. 製作簡易的 Scratch 動畫，撰寫 Scratch 程式。<br>2. 練習習作第 2 章基礎篇的動畫實作。  | 上課參與<br>實作評量 |  |  |
| 第 8 週 | 2-3<br>Scratch<br>程式設計<br>- 計算篇                | 科-J-A2<br>科-J-A3<br>科-J-B2 | 運 t-IV-4<br>運 p-IV-1<br>運 p-IV-2 | 資 P-IV-1<br>資 P-IV-2 | 1. 了解循序結構。<br>2. 了解選擇結構。  | 1. 認識算術運算的類型、符號及對應的 Scratch 積木。<br>2. 介紹 Scratch 變數類別的積木。<br>3. 識循序結構、循序結構的流程圖與對應的 Scratch 範例程式碼。<br>4. 透過範例《求平均數》做問題分析，了解運算的內容，接著畫流程圖。<br>5. 依照流程圖撰寫程式，將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。 | 上課參與<br>實作評量 |  |  |
| 第 9 週 | 2-3<br>Scratch<br>程式設計<br>- 計算篇                | 科-J-B1<br>科-J-B2           | 運 t-IV-1<br>運 p-IV-2             | 資 P-IV-1<br>資 P-IV-2 | 1. 了解重複結構。  | 1. 認識重複結構、計次式迴圈的流程圖與對應的 Scratch 範例程式碼。<br>2. 透過範例《計算 1 累加到 4》做問題分析，了解運算的內容，接著畫流程圖。<br>3. 依照流程圖撰寫程式，將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。  | 上課參與<br>實作評量 |  |  |

|        |                                |                                      |  |                      |   |   |              |  |  |
|--------|--------------------------------|--------------------------------------|--|----------------------|---|---|--------------|--|--|
| 第 10 週 | 2-3<br>Scratch<br>程式設計<br>-計算篇 | 科-J-A3<br>科-J-B1<br>科-J-B2           | 運 t-IV-4<br>運 p-IV-1<br>運 p-IV-2             | 資 P-IV-1<br>資 P-IV-2 | 1. 了解重複結構。<br>2. 了解選擇結構與重複結構並用。                             | 1. 透過範例《連乘》做問題分析，了解運算的內容，接著畫流程圖。<br>2. 依照流程圖撰寫程式，將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。   | 上課參與<br>實作評量 |  |  |
| 第 11 週 | 實作練習<br>第 2 章                  | 科-J-A2<br>科-J-A3<br>科-J-B1           | 運 t-IV-1<br>運 t-IV-3<br>運 p-IV-2             | 資 P-IV-1<br>資 P-IV-2 | 1. 了解循序結構。<br>2. 了解選擇結構。<br>3. 了解重複結構。<br>4. 了解選擇結構與重複結構並用。 | 1. 練習習作第 2 章計算篇實作題，將華氏溫度轉換為攝氏溫度，並做問題分析，了解運算的內容，接著畫流程圖，最後依照流程圖撰寫程式。  | 上課參與<br>實作評量 |  |  |
| 第 12 週 | 2-4<br>Scratch<br>程式設計<br>-繪圖篇 | 科-J-A2<br>科-J-A3<br>科-J-B1<br>科-J-B2 | 運 t-IV-3<br>運 t-IV-4<br>運 p-IV-1<br>運 p-IV-2 | 資 P-IV-1<br>資 P-IV-2 | 1. 了解 Scratch 的畫筆功能。  | 1. 介紹 Scratch 舞臺區的坐標與原點。<br>2. 介紹 Scratch 舞臺區的擴充功能—畫筆。<br>3. 透過範例《利用坐標積木畫正方形》，將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。              | 上課參與<br>實作評量 |  |  |
| 第 13 週 | 2-4<br>Scratch<br>程式設計<br>-繪圖篇 | 科-J-A2<br>科-J-A3<br>科-J-B1<br>科-J-B2 | 運 t-IV-1<br>運 t-IV-3<br>運 p-IV-2             | 資 P-IV-1<br>資 P-IV-2 | 1. 了解 Scratch 的畫筆功能。<br>2. 了解 Scratch 的變數積木。<br>3. 了解迴圈的概念。 | 1. 透過範例《利用循序結構畫擴散方形》，將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。<br>2. 透過範例《利用計次式迴圈與變數畫擴散方形》，將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。<br>3. 認識什麼是巢狀結構。 | 上課參與<br>實作評量 |  |  |

|        |                                |                                      |                                  |                      |  |  |              |  |  |
|--------|--------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------|----------------------|--|--|--------------|--|--|
|        |                                |                                      |                                  |                      |  | 4. 透過範例《利用巢狀結構畫旋轉正方形》，將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。   |              |  |  |
| 第 14 週 | 2-4 Scratch 程式設計 - 繪圖篇 (第二次段考) | 科-J-A2<br>科-J-A3<br>科-J-B1<br>科-J-B2 | 運 t-IV-1<br>運 t-IV-4<br>運 p-IV-1 | 資 P-IV-1<br>資 P-IV-2 | 1. 了解 Scratch 的畫筆功能。<br>2. 了解 Scratch 的變數積木。<br>3. 了解迴圈的概念。  | 練習習作第 2 章繪圖篇實作題  | 上課參與<br>實作評量 |  |  |
| 第 15 週 | 2-4 Scratch 程式設計 - 繪圖篇         | 科-J-A2<br>科-J-A3<br>科-J-B1<br>科-J-B2 | 運 t-IV-4<br>運 p-IV-1<br>運 p-IV-2 | 資 P-IV-1<br>資 P-IV-2 | 1. 了解循序結構。<br>2. 了解選擇結構。<br>3. 了解重複結構。<br>4. 了解 Scratch 的畫筆功能。<br>5. 了解 Scratch 的變數積木。<br>6. 能了解迴圈的概念。 | 練習習作第 2 章討論題，設計三種不同球類行走的路線圖，並完成 Scratch 程式碼。   | 上課參與<br>實作評量 |  |  |
| 第 16 週 | 3-1 資料的形式與意義<br>3-2 資料搜尋       | 科-J-A2<br>科-J-A3<br>科-J-B1<br>科-J-B2 | 運 t-IV-4<br>運 p-IV-1<br>運 c-IV-1 | 資 T-IV-1             | 1. 了解資料的形式與意義。<br>2. 了解資料處理的目的。<br>3. 了解資料搜尋的意義與功能。  | 1. 介紹資料的形式通常是文字、數字、圖形、影音。<br>2. 說明原始資料須透過資料處理及分析才能顯現其意義。<br>3. 介紹資料處理與分析。<br>4. 介紹數值資料與非數值資料處理的方式。<br>5. 說明資料搜尋的意義。<br>6. 介紹 Google 的搜尋技巧。 | 上課參與<br>實作評量 |  |  |

|        |               |                            |  |          |  |   |              |  |  |
|--------|---------------|----------------------------|--|----------|--|---|--------------|--|--|
| 第 17 週 | 3-3 資料處理與分析工具 | 科-J-A2<br>科-J-A3<br>科-J-C2 | 運 t-IV-3<br>運 t-IV-4<br>運 c-IV-1<br>運 c-IV-2 | 資 T-IV-1 | 1. 了解資料的處理與分析。<br>2. 了解資料處理的軟體工具。<br>3. 了解試算表的操作介面。                          | 1. 介紹試算表是常見的資料處理與分析的方式。<br>2. 介紹第一個電子試算表軟體，以及目前常用的試算表軟體有 Excel、LibreOffice Calc 等。<br>3. 介紹 Excel 試算表的操作介面，例如：功能表、工具列、資料編輯列等。 | 上課參與<br>實作評量 |  |  |
| 第 18 週 | 3-3 資料處理與分析工具 | 科-J-A2<br>科-J-A3<br>科-J-C2 | 運 p-IV-2<br>運 c-IV-1<br>運 c-IV-2             | 資 T-IV-1 | 1. 能了解資料的處理與分析。<br>2. 能了解資料處理的軟體工具。<br>3. 能了解試算表的操作介面。<br>4. 能了解試算表的公式與函式功能。 | 1. 介紹 Excel 試算表的各種功能，並透過實作－計算一天的花費。   | 上課參與<br>實作評量 |  |  |
| 第 19 週 | 3-3 資料處理與分析工具 | 科-J-A2<br>科-J-A3<br>科-J-C2 | 運 t-IV-3<br>運 c-IV-1<br>運 c-IV-2             | 資 T-IV-1 | 1. 能了解資料的處理與分析。<br>2. 能了解資料處理的軟體工具。<br>3. 能了解試算表的操作介面。<br>4. 能了解試算表的公式與函式功能。 | 1. 介紹 Excel 試算表的各種功能，並透過實作－計算一天的花費。<br>2. 透過實作－製作銷售統計，計算各地區的銷售總金額並畫圖分析各商品的總銷售金額。  | 上課參與<br>實作評量 |  |  |
| 第 20 週 | 3-3 資料處理與分析工具 | 科-J-A2<br>科-J-A3<br>科-J-C2 | 運 p-IV-1<br>運 p-IV-2<br>運 c-IV-1<br>運 c-IV-2 | 資 T-IV-1 | 1. 能了解資料的處理與分析。<br>2. 能了解資料處理的軟體工具。<br>3. 能了解試算表的操作介面。<br>4. 能了解試算表的公式與函式功能。 | 1. 透過實作－製作銷售統計，計算各地區的銷售總金額並畫圖分析各商品的總銷售金額。<br>2. 練習習作第 3 章選擇題。   | 上課參與<br>實作評量 |  |  |

|        |                      |                            |                                  |          |   |  |              |     |     |
|--------|----------------------|----------------------------|----------------------------------|----------|---|--|--------------|-----|-----|
|        |                      |                            |                                  |          | 5. 能了解試算表的統計圖表功能。   | 3. 練習習作第 3 章實作題，統計各年齡層的人口百分比，並完成圓形圖。     |              |     |     |
| 第 21 週 | 3-3 資料處理與分析工具(第三次段考) | 科-J-A2<br>科-J-A3<br>科-J-C2 | 運 t-IV-3<br>運 p-IV-1<br>運 p-IV-2 | 資 T-IV-1 | 1. 能了解資料的處理與分析。<br>2. 能了解資料處理的軟體工具。<br>3. 能了解試算表的操作介面。<br>4. 能了解試算表的公式與函式功能。<br>5. 能了解試算表的統計圖表功能。 | 1. 練習習作第 3 章討論題，找出總停車格最多的前 5 個站點，並畫成條形圖。 | 上課參與<br>實作評量 |     |     |
| 第 22 週 | 結業式                  | 結業式                        | 結業式                              | 結業式      | 結業式   | 結業式                                      | 結業式          | 結業式 | 結業式 |

第二學期：

| 教學進度  | 單元名稱                        | 學習領域<br>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<br>規劃(無則<br>免填) |
|-------|-----------------------------|------------------|----------------------------------|----------|--|---|--------------|------|-----------------------|
|       |                             |                  | 學習表現                             | 學習內容     |  |   |              |      |                       |
| 第 1 週 | 4-1 個人資料的定義 ~ 4-2 個人資料的保護措施 | 科-J-A1<br>科-J-C1 | 運 a-IV-1<br>運 a-IV-2<br>運 a-IV-3 | 資 H-IV-1 | 1. 了解個人資料。<br>2. 了解有關個人資料的合理利用。<br>3. 了解個人資料保護的相關規定。<br>4. 了解保護自己個人資料應注意的事項。 | 1. 介紹個人資料的定義及項目。<br>2. 介紹公務機關與非公務機關對個人資料的合理利用。<br>3. 介紹公務機關與非公務機關對個人資料的安全保護相關規定。<br>4. 介紹個人資料的自我保護措施。 | 上課參與<br>實作評量 |      |                       |

|       |                      |                                      |                                  |                      |  |   |              |  |  |
|-------|----------------------|--------------------------------------|----------------------------------|----------------------|--|---|--------------|--|--|
| 第 2 週 | 4-3 資訊安全與防範措施        | 科-J-A1<br>科-J-C1                     | 運 a-IV-1<br>運 a-IV-2<br>運 a-IV-3 | 資 H-IV-3             | 1. 了解資安意識的意義。<br>2. 了解常見的資安技術。<br>3. 了解資安管理的意涵。<br>4. 了解使用網路時要隨時注意的安全防護措施。   | 1. 介紹資安意識的意涵。<br>2. 介紹常見的資安技術。<br>3. 介紹資安管理的意涵。                         | 上課參與<br>實作評量 |  |  |
| 第 3 週 | 4-3 資訊安全與防範措施        | 科-J-A1<br>科-J-C1                     | 運 a-IV-1<br>運 a-IV-2<br>運 a-IV-3 | 資 H-IV-1<br>資 H-IV-3 | 1. 了解個人資料與合理利用。<br>2. 了解個人資料保護的相關規定與自己個人資料應注意的事項。                            | 介紹使用網路時應注意的安全防護措施。  | 上課參與         |  |  |
| 第 4 週 | 習作第 4 章              | 科-J-A1<br>科-J-C1                     | 運 a-IV-1<br>運 a-IV-2<br>運 a-IV-3 | 資 H-IV-1             | 3. 了解資安意識的意義與常見的資安技術。<br>4. 了解資安管理的意涵。<br>5. 了解使用網路時要隨時注意的安全防護措施。            | 練習習作第 4 章   | 上課參與         |  |  |
| 第 5 週 | 5-1 Scratch 程式設計-遊戲篇 | 科-J-A2<br>科-J-A3<br>科-J-B1<br>科-J-B2 | 運 t-IV-4<br>運 p-IV-1<br>運 p-IV-2 | 資 P-IV-1<br>資 P-IV-2 | 1. 了解設計 Scratch 遊戲的流程。<br>2. 了解 Scratch 複製角色的功能。<br>3. 了解 Scratch 控制類別的積木使用。 | 1. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。<br>2. 透過問題拆解，練習建立背景與角色，撰寫用滑鼠控制小狗散步的程式，產生 3 隻小狗的角色。 | 實作評量         |  |  |



|        |                                |                                      |                                  |                      |  |   |              |          |  |
|--------|--------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------|----------------------|--|---|--------------|----------|--|
|        |                                |                                      |                                  |                      | 4. 了解 Scratch 自行繪製角色的功能。   |   |              | 死亡如何不痛苦? |  |
| 第 10 週 | 5-1<br>Scratch<br>程式設計<br>-遊戲篇 | 科-J-A2<br>科-J-A3<br>科-J-B1<br>科-J-B2 | 運 t-IV-1<br>運 p-IV-1<br>運 p-IV-2 | 資 P-IV-1<br>資 P-IV-2 | 1. 了解 Scratch 控制類別的積木使用。<br>2. 了解 Scratch 運算類別的積木使用。<br>3. 了解 Scratch 變數類別的積木使用。   | 1. 透過問題拆解，撰寫準星動畫的程式。<br>2. 透過問題拆解，撰寫魔鬼 1 動畫的程式。                                     | 上課參與<br>實作評量 |          |  |
| 第 11 週 | 5-1<br>Scratch<br>程式設計<br>-遊戲篇 | 科-J-A2<br>科-J-A3<br>科-J-B1<br>科-J-B2 | 運 t-IV-1<br>運 t-IV-3<br>運 p-IV-2 | 資 P-IV-1<br>資 P-IV-2 | 1. 了解 Scratch 控制類別的積木使用。<br>2. 了解 Scratch 運算類別的積木使用。<br>3. 了解 Scratch 變數類別的積木使用。   | 透過問題拆解，撰寫魔鬼 2 動畫的程式。  | 實作評量         |          |  |
| 第 12 週 | 5-2<br>Scratch<br>程式設計<br>-模擬篇 | 科-J-A2<br>科-J-A3<br>科-J-B1<br>科-J-B2 | 運 t-IV-4<br>運 p-IV-1<br>運 p-IV-2 | 資 P-IV-1<br>資 P-IV-2 | 1. 了解設計 Scratch 模擬情境的流程。<br>2. 了解 Scratch 複製角色的功能。<br>3. 了解 Scratch 匯入角色的功能。<br>4. 了解 Scratch 擴展音樂功能的積木使用。<br>5. 了解 Scratch 運算類別的積木使用。<br>6. 了解 Scratch 事件類別的積木使用。 | 1. 觀察範例《電子琴模擬》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。<br>2. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。<br>3. 透過問題拆解，練習建立背景與角色。 | 實作評量         |          |  |

|        |   |                                      |                                  |                      |  |  |              |  |  |
|--------|---|--------------------------------------|----------------------------------|----------------------|--|--|--------------|--|--|
| 第 13 週 | 5-2<br>Scratch<br>程式設計<br>-模擬篇                | 科-J-A2<br>科-J-A3<br>科-J-B1<br>科-J-B2 | 運 t-IV-1<br>運 t-IV-3<br>運 t-IV-4 | 資 P-IV-1<br>資 P-IV-2 | 1. 了解設計 Scratch 模擬情境的流程。<br>2. 了解 Scratch 複製角色的功能。<br>3. 了解 Scratch 匯入角色的功能。       | 1. 透過問題拆解，撰寫白鍵角色功能的程式。<br>2. 透過問題拆解，練習產生 10 個白鍵的角色，並排列白鍵角色的位置。   | 上課參與         |  |  |
| 第 14 週 | 5-2<br>Scratch<br>程式設計<br>-模擬篇<br>(第二次<br>段考) | 科-J-A2<br>科-J-A3<br>科-J-B1<br>科-J-B2 | 運 t-IV-1<br>運 t-IV-4<br>運 p-IV-1 | 資 P-IV-1<br>資 P-IV-2 | 1. 了解 Scratch 擴展音樂功能的積木使用。<br>2. 了解 Scratch 運算類別的積木使用。<br>3. 了解 Scratch 事件類別的積木使用。 | 1. 透過問題拆解，撰寫黑鍵角色功能的程式。<br>2. 透過問題拆解，練習產生 7 個黑鍵的角色，並排列黑鍵角色的位置。  | 上課參與<br>實作評量 |  |  |
| 第 15 週 | 習作第 5<br>章                                    | 科-J-A2<br>科-J-A3<br>科-J-B1<br>科-J-B2 | 運 t-IV-1<br>運 p-IV-1<br>運 p-IV-2 | 資 P-IV-1<br>資 P-IV-2 | 實作設計<br>Scratch 遊戲   | 練習習作第 5 章  | 上課參與<br>實作評量 |  |  |
| 第 16 週 | 習作第 5<br>章                                    | 科-J-A2<br>科-J-A3<br>科-J-B1<br>科-J-B2 | 運 t-IV-4<br>運 p-IV-1<br>運 p-IV-2 | 資 P-IV-1<br>資 P-IV-2 | 實作設計<br>Scratch 遊戲   | 練習習作第 5 章  | 上課參與<br>實作評量 |  |  |
| 第 17 週 | 6-1 數位<br>著作的意<br>義                           | 科-J-A1                               | 運 a-IV-1<br>運 a-IV-2<br>運 a-IV-3 | 資 H-IV-2             | 1. 了解數位著作的意涵。<br>2. 了解我國的著作權法。<br>3. 了解著作人格權與著作財產權。<br>4. 了解著作受著作權法保護的條件。          | 1. 介紹數位著作的意涵。<br>2. 介紹我國的著作權法。<br>3. 介紹著作權法中的著作人格權及其權利。<br>4. 介紹著作權法中的著作財產權及其權利。<br>5. 介紹著作受著作權法保護的條件。 | 上課參與<br>實作評量 |  |  |

