

貳、各年級各領域/科目課程計畫(部定課程)

114 學年度嘉義縣義竹國民中學八年級第一二學期教學計畫表 設計者：廖柏鋁（表十一之一）

一、領域/科目：☐語文(☐國語文☐英語文☐本土語文/臺灣手語/新住民語文) ☐數學
☐自然科學(☐理化☐生物☐地球科學) ☐社會(☐歷史☐地理☐公民與社會)
☐健康與體育(☐健康教育☐體育) ☐藝術(☐音樂☐視覺藝術☐表演藝術)
☒科技(☒資訊科技☐生活科技) ☐綜合活動(☐家政☐童軍☐輔導)

二、教材版本：南一版第三冊、南一版第四冊

三、本領域每週學習節數：1 節

四、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(學習引導 內容及實施方式)	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	第一章：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。	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	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。	1. 了解陣列(Array)是一種用來存放相同類型資料的結構，並能有效組織與管理大量資料。 2. 學習陣列的索引(Index)	【課程建議活動】： 變數 vs 陣列紙條實驗 【活動方式】： 分組進行： 第一組(使用變數)：給這組學生 100 張小紙條，要求他們分別寫上 100 個不同的成績數字，並在紙條背後寫上學生名字。 第二組(使用陣列)：給	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。	【法定議題】 生涯發展教育 【課網議題】 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。	

		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。	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。		概念，理解如何透過索引存取特定資料。 3. 探討陣列的應用時機，讓學生理解陣列在程式設計與生活中的實際用途，例如：學生成績管理、遊戲角色屬性存取等。	這組學生 一張長紙條，讓他們先標上「編號 1～100」，再在對應的學號旁寫上該學生的成績。 挑戰開始： 教師說出一個指定的學生，例如：「請找出編號 50-王曉明的學生成績！」 第一組（變數） 需要翻找 100 張紙條來找到王曉明的成績。 第二組（陣列） 只需要直接對照學號，找到對應的成績位置（這時教師可以解釋「編號」的概念等於「索引值 Index」）。 比賽誰能最快找到成績！ 討論結果：「哪種方式更有效率？當學生人數增加到 1000 人時，哪種方式比較方便？」		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 2 週	第一章：資	科-J-A2	運 t-IV-4	資 A-IV-2	1. 學習如何	【課程建議活動】：	1. 課堂參	【法定議	

	料收納櫃－陣列 第 2 節 認識清單 2-1 建立清單 2-2 清單項目的修改	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。	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。	陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	在 Scratch 中建立清單，並透過「添加、刪除、讀取、修改」來管理資料。 2. 熟悉清單的索引值（Index）概念，並能透過程式操作清單中的特定項目。	動態清單管理－成績紀錄系統 【活動方式】： 1. 步驟 1：建立清單 讓學生在 Scratch 中建立一個名為「成績單」的清單。 在清單中新增三筆成績（如 90, 88, 55）。 2. 步驟 2：操作清單數據 新增資料：「某位同學補考後，成績變成 75，請將此成績添加到清單。」 刪除資料：「某位同學轉學了，請將他的成績從清單中移除。」 修改資料：「老師改分數了，請將 88 改成 92。」 3. 步驟 3：程式控制清單 透過 Scratch 程式碼，讓角色朗讀清單內容，並用 索引（Index）來	與。 2. 平時觀察。 3. 實例討論分享。	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。	
--	---	---	--	--	---	---	---	---	--

						讀取與修改成績。		目標 9 產業、創新與基礎設施。	
第 3 週	第一章：資料收納櫃-陣列 第 3 節 清單的實際應用 3-1 蘋果神射手	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	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 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	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。	1. 學習如何透過清單來動態存取與管理遊戲中的物件座標。 2. 了解如何在 Scratch 中使用清單來紀錄物件的位置，並控制物件的移動與顯示。	【課程建議活動】 實作活動 - 設計 Scratch「蘋果神射手」遊戲 【活動方式】： 1. 步驟 1：建立清單儲存蘋果座標 2. 步驟 2：隨機生成蘋果並控制掉落 3. 步驟 3：射擊判定與得分機制 4. 步驟 4：調整與測試	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。	【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。 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。	

		民意識。						SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。	
第 4 週	第一章：資料收納櫃-陣列 第 3 節 簡單的實際應用 3-1 蘋果神射手	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，	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 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	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。	1. 學習如何透過清單來動態存取與管理遊戲中的物件座標。 2. 了解如何在 Scratch 中使用清單來紀錄物件的位置，並控制物件的移動與顯示。	【課程建議活動】 實作活動 - 設計 Scratch「蘋果神射手」遊戲 【活動方式】： 1. 步驟 1：建立清單儲存蘋果座標 2. 步驟 2：隨機生成蘋果並控制掉落 3. 步驟 3：射擊判定與得分機制 4. 步驟 4：調整與測試	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。	【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。 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	

		培養科技發展衍生之守法觀念與公民意識。						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 5 週	第一章：資料收納櫃-陣列 第 3 節 清單的實際應用 3-2 單字對碰	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	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。	1.學習如何使用兩個清單來存放資料 2.了解索引值在清單中的作用，如何透過索引值來查詢與比對清單中的資料。 3.熟悉 Scratch 中的清單操作，能夠新增、刪除、存取清單項目，並透過程式判斷答	【課程建議活動】： 單字對對碰遊戲實作 【活動方式】： 1.步驟 1：建立清單來存放單字資料 2.步驟 2：從英文清單中清單中詢問題目，再從相同索引值的中文清單項目判斷玩家輸入的答案是否正確。 3.積分計算	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】 生涯發展教育 【課網議題】 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。 涯 J11 分析影響個人生涯決定的因素。 SDGs	

					案對錯。			目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。	
第 6 週	第一章：資料收納櫃-陣列 第 3 節 清單的實際應用 3-2 單字對碰	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-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 P-IV-3 陣列程式設計實作。	1.學習如何使用兩個清單來存放資料 2.了解索引值在清單中的作用，如何透過索引值來查詢與比對清單中的資料。 3.熟悉 Scratch 中的清單操作，能夠新增、刪除、存取清單項目，並透過程式判斷答案對錯。	【課程建議活動】： 單字對對碰遊戲實作 【活動方式】： 1.步驟 1：建立清單來存放單字資料 2.步驟 2：從英文清單中清單中詢問題目，再從相同索引值的中文清單項目判斷玩家輸入的答案是否正確。 3.積分計算	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】 生涯發展教育 【課網議題】 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。 涯 J11 分析影響個人生涯決定的因素。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與	

								基礎設施。	
第 7 週	第二章：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. 了解搜尋在日常生活中的應用，例如尋找教室、使用 Google 搜尋資料等。 2. 認識搜尋演算法的概念，學習如何透過不同的方法快速找到目標資料。 3. 透過資料分析，發現排序對搜尋的影響，並引導學生思考「如果資料是有序的，是否能提升搜尋效率？」	【課程建議活動】： 找到跟最上方顯示點數一樣的撲克牌 【活動方式】： 1. 學生隨機翻開一張撲克牌，尋找與目標點數相符的卡牌，並記錄每次找到正確目標時所花的步驟數。 2. 試玩 15 次，紀錄每次搜尋過程的次數。 3. 引導學生觀察搜尋過程：如果是隨機翻牌，搜尋次數有什麼特徵？如果按照某種規律翻牌（如從左到右）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。 6. 紙筆測驗。	【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 8 週	第二章：資料在哪兒-搜尋演算法 第2節 循序搜尋法 2-1 認識循序搜尋法 2-2 循序搜尋演算法實例	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。	1. 了解循序搜尋法的基本概念與適用情境。 2. 學習如何使用循序搜尋法在有序與無序資料中尋找目標。 3. 透過實作活動，體驗搜尋演算法的效率與影響因素。	【課程建議活動】： 紅心 K 在哪裡？-循序搜尋 【活動方式】： 1. 使用課本提供的牛刀小試 2-2.1 作為主要活動。 2. 學生需要透過循序搜尋法，從給定的 13 張紅心撲克牌中找出「紅心 K」的位置。 3. 記錄搜尋過的卡牌數量，並完成問題回答。 4. 結果分析與討論。	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。	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題】 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 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。	
第 9 週	第二章：資料在哪兒-搜尋演算法 第 3 節 二分搜尋法 3-1 認識二分搜尋法 3-2 二分搜尋演算法實例	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。	1. 理解二分搜尋的概念與運作方式：讓學生了解二分搜尋法的基本原理，以及如何透過「每次折半」的方式提高搜尋效率。 2. 比較不同搜尋方法的效能：透過與循序搜尋的比較，讓學生觀察二分搜尋在已排序資料中的優勢，並理解適用情境。	【課程建議活動】： 紅心 K 在哪裡？-二分搜尋 【活動方式】： 1. 使用課本提供的牛刀小試 3-2.1 作為主要活動。 2. 指定一個搜尋目標值，讓學生按照二分搜尋的流程，每次標記中位數，並根據結果決定下一步。 3. 記錄每次比較的數值與索引，直到找到目標值或確認不存在。 4. 分享過程與心得，觀察所需的比較次數，並與循序搜尋比較。	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。 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。	

第 10 週	第二章：資料在哪兒-搜尋演算法 第 4 節 搜尋法實作 4-1 終極密碼戰 I	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. 透過「終極密碼戰」活動，體驗二分搜尋法的應用，並理解如何有效縮小搜尋範圍。 2. 能夠設計並實作一個簡單的二分搜尋遊戲。	【課程建議活動】： 終極密碼遊戲 I 【活動方式】： 教師先進行示範遊戲，讓學生觀察電腦如何提示「數字太大」或「數字太小」。	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	第二章：資 料在哪兒- 搜尋演算法 第 4 節 搜 尋法實作 4-1 終極密 碼戰 I	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. 透過「終 極密碼戰」 活動，體驗 二分搜尋法 的應用，並 理解如何有 效縮小搜尋 範圍。 2. 能夠設計 並實作一個 簡單的二分 搜尋遊戲。	【課程建議活動】： 終極密碼遊戲 I 【活動方式】： 教師先進行示範遊戲， 讓學生觀察電腦如何提 示「數字太大」或「數 字太小」。	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 【課網議 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 了解自己的人 格特質與價 值觀。 SDGs 目標 4 優質 教育。	
第 12 週	第二章：資 料在哪兒- 搜尋演算法 第 4 節 搜 尋法實作 4-2 終極密 碼戰 II	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。	透過遊戲與 實作，讓學 生體驗二分 搜尋法的實 際運作方 式，讓電腦 猜測玩家心 中的數字來 理解搜尋演 算法的原 理。	【課程建議活動】： 終極密碼遊戲 II 【活動方式】： 1. 學生在心中選擇一個 1 到 100 的數字，電腦 會自動使用 二分搜尋法 來猜測數字。 2. 玩家只需回答「太 大」「太小」或「正確」 來協助電腦調整猜測範 圍。 3. 記錄電腦找到正確數 字所需的猜測次數。 課後延伸：讓學生修改 遊戲規則，例如改變數 字範圍到 1 到 1000， 觀察搜尋次數的變化。	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 人格特質與 價值觀。 SDGs 目標 4 優質 教育。	
第 13 週	第二章：資 料在哪兒- 搜尋演算法 第 4 節 搜 尋法實作 4-2 終極密 碼戰 II	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。	透過遊戲與 實作，讓學 生體驗二分 搜尋法的實 際運作方 式，讓電腦 猜測玩家心 中的數字來 理解搜尋演 算法的原 理。	【課程建議活動】： 終極密碼遊戲 II 【活動方式】： 1. 學生在心中選擇一個 1 到 100 的數字，電腦 會自動使用 二分搜尋法 來猜測數字。 2. 玩家只需回答「太 大」「太小」或「正確」 來協助電腦調整猜測範 圍。 3. 記錄電腦找到正確數 字所需的猜測次數。 課後延伸：讓學生修改	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	

						遊戲規則，例如改變數字範圍到 1 到 1000，觀察搜尋次數的變化。		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 了解自己的人格特質與價值觀。 SDGs 目標 4 優質教育。	
第 14 週	第二章：資料在哪兒- 搜尋演算法 第 4 節 搜尋法實作 4-3 猜猜我是誰	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	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. 透過「猜猜我是誰」的遊戲，讓學生學會如何透過提問篩選條件，縮小搜尋範圍，提高搜尋效率。 2. 讓學生理解如何透過	【課程建議活動】： 猜猜我是誰遊戲 【活動方式】： 1. 學生兩人一組，使用課本附錄的提示卡、底卡、目標卡進行遊戲。 2. 最佳提問策略分析。 3. 讓學生計算並紀錄找到目標所需的提問次數。	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。	【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	

		日常生活的表達與溝通。			「有效的問題」來排除不符合條件的對象，並與二分搜尋的概念連結。			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 15 週	第三章：資料排排站排序演算法 第 1 節 資料的排序 1-1 生活中的排序 1-2 排序演	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織思維，並進行有效的表達。	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	1. 了解排序的基本概念，並認識遞增排序與遞減排序的應用。 2. 說明日常生活中資料	【課程建議活動】： 生活中的排序體驗 【活動方式】： 1. 老師提供一堆「混亂順序」的書籍（可用卡片或數字代替）。 2. 指派學生在最短時間	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 【課網議題】 閱 J10 主動尋求多	

	算法的基本概念 第 2 節 選擇排序法 2-1 認識選擇排序法 2-2 選擇排序演算法實例	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。			排序的實例（如圖書館書籍分類、網站搜尋結果排序等）。 3. 透過模擬排序活動，讓學生體驗資料整理的方式及其影響。 為後續排序演算法（選擇排序、插入排序、氣泡排序）奠定基礎。	內依數字順序（遞增）或字母順序整理書籍。 3. 討論：為何需要排序？、什麼方法可以更快整理？、如果書籍數量變多，怎樣才能提高效率？		元的詮釋，並試著表達自己的想法。 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。 目標 17 促進目標實現之全球夥伴關係。	
第 16 週	第三章：資料排排站排序演算法 第 3 節 插入排序法 3-1 認識插入排序法 3-2 插入排	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. 認識插入排序法：理解插入排序的運作方式，能夠說明其步驟並手動模擬排序過程。	【課程建議活動】： 排序體驗遊戲 【活動方式】： 1. 使用課本素材網址的「南一科技 排序演算法」遊戲。 2. 課內練習（固定數	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 【課網議題】 閱 J3 理解學科知	

	序演算法實例 第 4 節 氣泡排序法 4-1 認識氣泡排序法 4-2 氣泡排序演算法實例	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。			2. 認識氣泡排序法：學習氣泡排序的概念，能夠分析其運作方式，並比較其與插入排序的異同點。 3. 手動與電腦排序比對：學生先手動執行氣泡排序，再透過遊戲進行排序，觀察排序過程的不同。 4. 分析氣泡排序的效率：學生計算交換次數、比較次數，進一步探討氣泡排序的效率。	字：79264)，學生透過固定數字（7, 9, 2, 6, 4），練習氣泡及插入排序，並對照遊戲結果。 3. 延伸練習：隨機電腦生成五個數字，依據不同排序法由學生手動排序，記錄比較與交換次數。		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 J12 發展及評估生涯決定的策略。 SDGs 目標 4 優質教育。	
--	---	-----------------------------------	--	--	---	--	--	--	--

第 17 週	第三章：資料排排站排序演算法 第 5 節 排序法實作 5-1 排序法的效能測試 5-2 南太郎歷險記	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。	比較排序法效率：透過實作與測試，分析不同排序法在不同資料規模下的效能差異。	【課程建議活動】： 1. 排序效能測試體驗遊戲 2. 南太郎歷險記遊戲 【活動方式】： 1. 使用課本第 269 頁的測試活動，讓學生測量選擇排序、插入排序、氣泡排序在不同資料筆數（50、100、500、1000）的時間差異。 2. 在南太郎歷險記遊戲中，依據遊戲進程，完成選擇排序法、插入排序法以及完成氣泡排序法的挑戰。	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	第三章：資料排排站排序演算法 第 5 節 排序法實作 5-1 排序法的效能測試 5-2 南太郎歷險記	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。	比較排序法效率：透過實作與測試，分析不同排序法在不同資料規模下的效能差異。	【課程建議活動】： 1. 排序效能測試體驗遊戲 2. 南太郎歷險記遊戲 【活動方式】： 1. 使用課本第 269 頁的測試活動，讓學生測量選擇排序、插入排序、氣泡排序在不同資料筆數（50、100、500、1000）的時間差異。 2. 在南太郎歷險記遊戲中，依據遊戲進程，完成選擇排序法、插入排序法以及完成氣泡排序法的挑戰。	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 【課網議題】 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 19 週	第三章：資 料排排站排 序演算法 第 5 節 排 序法實作 5-3 氣泡排 序法實作活 動	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. 理解氣泡 排序的原理 與步驟，包 括資料的比 較與交換過 程。 2. 透過 SCRATCH 撰 寫程式，模 擬氣泡排序 的運作，提 升學生對演 算法的實作 能力。 3. 比較「使	【課程建議活動】： 氣泡排序實作 【活動方式】： 方式 1：使用變數 *方法概念： 1. 設定 五個變數 (7, 9, 2, 6, 4) 來存放資 料。 2. 每一個回合只比較相 鄰兩個變數，交換後進 入下一輪比較。 3. 不使用重複結構 (Loop)，因此需要手動 撰寫每一次的比較與交 換。	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。	【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 J10	

					用變數」與「使用清單」兩種不同方式的優缺點，理解清單及重複結構在程式設計中的重要性。	方式 2：使用清單 *方法概念： 1. 設定一個清單資料清單，包含 7, 9, 2, 6, 4。 2. 透過迴圈（Loop）結構來完成多次比較與交換，簡化程式碼。		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 20 週	第三章：資料排排站排序演算法 第 5 節 排序法實作 5-3 氣泡排序法實作活動	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	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. 理解氣泡排序的原理與步驟，包括資料的比較與交換過程。 2. 透過 SCRATCH 撰寫程式，模擬氣泡排序的運作，提	【課程建議活動】： 氣泡排序實作 【活動方式】： 方式 1：使用變數 *方法概念： 1. 設定五個變數（7, 9, 2, 6, 4）來存放資料。 2. 每一個回合只比較相鄰兩個變數，交換後進入下一輪比較。	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	【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	

		日常生活的表達與溝通。			升學生對演算法的實作能力。 3. 比較「使用變數」與「使用清單」兩種不同方式的優缺點，理解清單及重複結構在程式設計中的重要性。	3. 不使用重複結構 (Loop)，因此需要手動撰寫每一次的比較與交換。 方式 2：使用清單 *方法概念： 1. 設定一個清單資料清單，包含 7, 9, 2, 6, 4。 2. 透過迴圈 (Loop) 結構來完成多次比較與交換，簡化程式碼。	自我檢核。	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。	
第 21 週	第三章：資料排排站排序演算法 第 5 節 排序法實作 5-3 氣泡排序法實作活	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-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	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	1. 理解氣泡排序的原理與步驟，包括資料的比較與交換過程。 2. 透過	【課程建議活動】： 氣泡排序實作 【活動方式】： 方式 1：使用變數 *方法概念： 1. 設定五個變數 (7, 9, 2, 6, 4) 來存放資	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 配合課本	【法定議題】 生涯發展教育 【課網議題】 閱 J3	

	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。	有效的表達。		SCRATCH 撰寫程式，模擬氣泡排序的運作，提升學生對演算法的實作能力。 3. 比較「使用變數」與「使用清單」兩種不同方式的優缺點，理解清單及重複結構在程式設計中的重要性。	料。 2. 每一個回合只比較相鄰兩個變數，交換後進入下一輪比較。 3. 不使用重複結構 (Loop)，因此需要手動撰寫每一次的比較與交換。 方式 2：使用清單 *方法概念： 1. 設定一個清單資料清單，包含 7, 9, 2, 6, 4。 2. 透過迴圈 (Loop) 結構來完成多次比較與交換，簡化程式碼。	實例練習。 5. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。	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。	
--	---	--------------------------------------	--------	--	--	---	---------------------------------	---	--

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(學習引導內容及實施方式)	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	第一章：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	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。	1. 了解模組化程式設計的概念，學習如何將程式拆分為獨立的模組以提升可讀性與維護性。 2. 透過歌詞拆解活動，讓學生體驗如何將一首歌的歌詞模組化，學習將大問題拆解成小問題的思維模式。	【課程建議活動】： 《歌詞拆解》 【活動方式】： 教師請選擇一首歌，讓學生對歌詞進行模組化拆解，了解模組化程式設計的概念，學習如何將一首歌的歌詞分解成獨立的模塊，每個模塊代表歌詞中的一個部分或主題，學習如何將一個大問題分解成小問題，並將其模組化，以便更好地理解和分析歌詞的內容。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。	【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 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。	

			運 a-IV-3 能具備探索 資訊科技之 興趣，不受 性別限制。					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 2 週	第一章：模 組化程式設 計 第 1 節 模 組化程式設 計的概念 1-3 函式的 應用	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	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	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. 透過 Scratch 實 作「小蜜 蜂」，理解 模組化程式 設計的概念。 2. 學習如 何使用模組 化設計來拆 解程式，減 少重複的程 式碼。	【課程建議活動】： 《任務：小蜜蜂》 【活動方式】： 讓學生使用 Scratch 製作 兩種不同樂器播放《小蜜 蜂》旋律，並比較傳統程 式碼寫法與模組化寫法的 差異。	1. 課堂參 與。 2. 平時觀 察。 3. 心得分 享。	【法定議 題】 生涯發展教 育 【課綱議 題】 閱 J6 懂得在不同 學習及生活 情境中使用 文本之規 則。 閱 J8 在學習上遇 到問題時，	

		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。	的表達。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。					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。 目標 9 產業、創新與基礎設施。	
第 3 週	第一章：模組化程式設計 第 1 節 模組化程式設計的概念 1-3 函式的應用	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	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	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	1. 透過 Scratch 實作「小蜜蜂」，理解模組化程式設計的概念。 2. 學習如何使用模組化設計來拆解程式，減少重複的程式碼。	【課程建議活動】： 《任務：小蜜蜂》 【活動方式】： 讓學生使用 Scratch 製作兩種不同樂器播放《小蜜蜂》旋律，並比較傳統程式碼寫法與模組化寫法的差異。	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】 閱 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規	

		算思維進行日常生活的表達與溝通。	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。	解決實作。				則。 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 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	第一章：模組化程式設計 第 2 節 函式中的參數	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 資 P-IV-4	1. 了解參數與引數的概念，區分兩者在函式中的作用與運	【課程建議活動】： 《參數與引數》 【活動方式】： 1. 介紹「參數」與「引	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議	

	與引數 2-1 參數與引數的概念	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之興趣，不受性別限制。	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。	用方式。 2. 透過實作活動，讓學生能夠建立並呼叫帶有參數的函式，理解參數如何影響函式的執行結果。	數」的基本概念，並透過試算表的實例說明兩者的不同。 2. 介紹 Scratch 中的函式建立與參數輸入，示範如何利用「添加輸入方塊」來建立帶參數的函式。 3. 學生使用 Scratch，建立一個簡單的「加總」函式，讓它接受兩個輸入數字，並回傳加總結果。	3. 心得分享。 4. 實作情形。	題】 閱 J10 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 了解自己的性格特質與價值觀。 SDGs	
--	-----------------------------	---	--	--	---	---	---------------------------------	---	--

								目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。	
第 5 週	第一章：模組化程式設計 第 2 節 函式中的參數與引數 2-2 參數與引數的應用	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	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	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. 體驗函式參數的靈活性，理解如何透過不同引數改變程式行為。 2. 學習如何將繪製花朵的步驟模組化，透過參數控制花朵的大小、形狀與結構。	【課程建議活動】： 《任務：妙筆生花》 【活動方式】： 1. 教師介紹 Scratch 畫筆擴充功能的基本操作，並示範如何讓角色使用畫筆繪製線條與圖形。 2. 學生建立一個函式畫花，該函式會呼叫 畫正方形和畫三角形來組合出完整的花朵圖案，並透過參數調整花朵的大小與形狀。 3. 學生修改程式，使花朵的大小可以隨機變化，增加程式的互動性與趣味性。	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】 閱 J10 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。 涯 J4	

		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。	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	第一章：模組化程式設計 第 2 節 函式中的參數與引數 2-2 參數與引數的應用	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	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 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. 體驗函式參數的靈活性，理解如何透過不同引數改變程式行為。 2. 學習如何將繪製花朵的步驟模組化，透過參數控制花朵的大小、形狀與結構。	【課程建議活動】： 《任務：妙筆生花》 【活動方式】： 1. 教師介紹 Scratch 畫筆擴充功能的基本操作，並示範如何讓角色使用畫筆繪製線條與圖形。 2. 學生建立一個函式畫花，該函式會呼叫 畫正方形和畫三角形來組合出完整的花朵圖案，並透過參數調整花朵的大小與形狀。 3. 學生修改程式，使花朵的大小可以隨機變化，增加程式的互動性與趣味	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】 閱 J10 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	

		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。	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。			性。		情境中使用文本之規則。 涯 J4 了解自己的性格特質與價值觀。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。	
第 7 週	第一章：模組化程式設計 第 2 節 函式中的參數與引數 2-2 參數與引數的應用	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	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	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	1. 體驗函式參數的靈活性，理解如何透過不同引數改變程式行為。 2. 學習如何將繪製花朵的步驟模組化，透過參數控制花朵的大小、形	【課程建議活動】： 《任務：妙筆生花》 【活動方式】： 1. 教師介紹 Scratch 畫筆擴充功能的基本操作，並示範如何讓角色使用畫筆繪製線條與圖形。 2. 學生建立一個函式畫花，該函式會呼叫 畫正方形和畫三角形來組合出完整的花朵圖案，並透過參	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	【法定議題】 生涯發展教育 【課網議題】 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達	

		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。	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。	解決實作。	狀與結構。	數調整花朵的大小與形狀。 3. 學生修改程式，使花朵的大小可以隨機變化，增加程式的互動性與趣味性。	生作練習與自我檢核。 6. 紙筆測驗。	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。 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。	
第 8 週	第二章：模組化程式設計進階實作 第 1 節 創造 101	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 資 P-IV-4	理解模組化程式設計的概念，提升學生的程式邏輯思維與	【課程建議活動】： 《任務：創造 101》 【活動方式】： 1. 學生先了解 Scratch 角	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議	

1-1 任務介紹 1-2 程式實作	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之興趣，不受	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。	創造能力，透過 Scratch 創建互動式動畫場景。	色與背景的關係，並認識建築物的組成方式。 2. 老師講解如何使用 Scratch 內建的角色或自行設計角色，來建構城市場景。 3. 學生學習使用「廣播與接收訊息」的方式，確保角色能按照指定順序出現。 4. 學生使用 Scratch 實作，調整角色出現順序、動畫效果等，以提升作品的視覺吸引力。	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。	題】 閱 J10 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。 涯 J4 了解自己的性格特質與價值觀。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。	
----------------------	---	---	--	-----------------------------------	--	---	--	--

			性別限制。						
第 9 週	第二章：模組化程式設計進階實作 第 1 節 創造 101 1-1 任務介紹 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-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	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。	理解模組化程式設計的概念，提升學生的程式邏輯思維與創造能力，透過 Scratch 創建互動式動畫場景。	【課程建議活動】： 《任務：創造 101》 【活動方式】： 1. 學生先了解 Scratch 角色與背景的關係，並認識建築物的組成方式。 2. 老師講解如何使用 Scratch 內建的角色或自行設計角色，來建構城市場景。 3. 學生學習使用「廣播與接收訊息」的方式，確保角色能按照指定順序出現。 4. 學生使用 Scratch 實作，調整角色出現順序、動畫效果等，以提升作品的視覺吸引力。	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】 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。 閱 J9 樂於參與閱讀相關的學習活動，並與他人交流。 閱 J10 主動尋求多	

			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。					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 10 週	第二章：模組化程式設計進階實作 第 1 節 創造 101 1-1 任務介紹 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	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 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	理解模組化程式設計的概念，提升學生的程式邏輯思維與創造能力，透過 Scratch 創建互動式動畫場景。	【課程建議活動】： 《任務：創造 101》 【活動方式】： 1. 學生先了解 Scratch 角色與背景的關係，並認識建築物的組成方式。 2. 老師講解如何使用 Scratch 內建的角色或自行設計角色，來建構城市	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】 性 J11 去除性別刻板與性別偏	

		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 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。	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。		場景。 3. 學生學習使用「廣播與接收訊息」的方式，確保角色能按照指定順序出現。 4. 學生使用 Scratch 實作，調整角色出現順序、動畫效果等，以提升作品的視覺吸引力。		見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。 閱 J9 樂於參與閱讀相關的學習活動，並與他人交流。 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。	
第 11 週	第二章：模組化程式設計進階實作 第 2 節 迷宮建造師 1-1 任務介紹 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	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。	通過完整的實作範例，了解如何透過參數傳遞，使同一個函式能夠應用不同的數據或情境，進而提升程式的靈活性。	【課程建議活動】： 《任務：迷宮建造師》 【活動方式】： 1. 教師介紹迷宮結構與設計。 2. 教師介紹如果要使用程式產生迷宮，哪些部分可以模組化。 3. 教師介紹要怎麼利用參數及引數來畫出迷宮。	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】 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。 閱 J9 樂於參與閱讀相關的學習活動，並與他人交	

		通。						流。 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。	
第 12 週	第二章：模組化程式設計進階實作 第 2 節 迷宮建造師 1-1 任務介	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 A-IV-3	通過完整的實作範例，了解如何透過參數傳遞，使同一個函式能夠	【課程建議活動】： 《任務：迷宮建造師》 【活動方式】： 1. 教師介紹迷宮結構與設計。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題】	

	紹 1-2 程式實 作	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。	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。	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。	應用不同的 數據或情 境，進而提 升程式的靈 活性。	2. 教師介紹如果要使用程 式產生迷宮，哪些部分可 以模組化。 3. 教師介紹要怎麼利用參 數及引數來畫出迷宮。	享。 4. 實作情 形。	閱 J6 懂得在不同 學習及生活 情境中使用 文本之規 則。 閱 J7 小心求證資 訊來源，判 讀文本知識 的正確性。 閱 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	第二章：模組化程式設計進階實作 第 2 節 迷宮建造師 1-1 任務介紹 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	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。	通過完整的實作範例，了解如何透過參數傳遞，使同一個函式能夠應用不同的數據或情境，進而提升程式的靈活性。	【課程建議活動】： 《任務：迷宮建造師》 【活動方式】： 1. 教師介紹迷宮結構與設計。 2. 教師介紹如果要使用程式產生迷宮，哪些部分可以模組化。 3. 教師介紹要怎麼利用參數及引數來畫出迷宮。	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】 閱 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 閱 J7 小心求證資訊來源，判讀文本知識	

		算思維進行 日常生活的 表達與溝 通。						的正確性。 閱 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 14 週	第二章：模 組化程式設	科-J-A2 運用科技工	運 t-IV-3 能設計資訊	資 A-IV-2 陣列資料結	通過完整的 實作範例，	【課程建議活動】： 《任務：迷宮建造師》	1. 課堂參 與。	【法定議 題】	

	計進階實作 第 2 節 迷宮建造師 1-1 任務介紹 1-2 程式實作	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。	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。	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。	了解如何透過參數傳遞，使同一個函式能夠應用不同的數據或情境，進而提升程式的靈活性。	【活動方式】： 1. 教師介紹迷宮結構與設計。 2. 教師介紹如果要使用程式產生迷宮，哪些部分可以模組化。 3. 教師介紹要怎麼利用參數及引數來畫出迷宮。	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。	生涯發展教育 【課綱議題】 閱 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 閱 J7 小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。 閱 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 15 週	第三章：網路使用與社會議題 第 1 節 數位世界的自我迷失 1-1 網路交友 1-2 網路性別暴力	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	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. 認識網路交友的風險與挑戰，了解如何在網路上建立健康的人際關係。 2. 認識網路性別暴力的類型，包括騷擾、惡意散播、性別歧視言論	【課程建議活動】： 《任務：網戀青春模擬器》 【活動方式】： 讓學生透過「網戀青春模擬器」進行互動模擬，體驗不同的網路交友場景，包括：遇到陌生人要求提供個人資訊時，應該如何回應？、遭遇不適當言論或行為時，該如何應對與求助？、如何辨識「假交	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 小組討論。	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題】 性 J1 接納自我與尊重他人的性傾向、性別特質與性別認同。	

			自己與尊重他人。		等。 3. 培養數位公民素養，了解網路交友的倫理與責任。 4. 討論社群媒體與網路文化中的性別議題，思考如何營造健康的網路環境。	友、真騙財/騙色」的行為模式？、性別刻板印象如何影響網路交友的體驗？，遊戲結束後，引導學生反思並回答討論問題。		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 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 國 J5 尊重與欣賞世界不同文化的價值。 涯 J12 發展及評估	
--	--	--	----------	--	--	---	--	--	--

								生涯決定的策略。 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。	
第 16 週	第三章：網路使用與社會議題 第 1 節 數位世界的自我迷失 1-3 網路成癮	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 媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	1. 認識網路成癮的定義與影響，理解過度使用網路對身心健康的潛在風險。 2. 透過「網路成癮評量表」進行自我檢測，反思自身的網路使用習慣。 3. 分析網路	【課程建議活動】： 《「網路成癮評量表」自我測驗》 【活動方式】： 1. 教師以課本或線上「網路成癮評量表」，讓學生根據自己的網路使用習慣進行自評。 2. 測驗結束後，讓學生計算分數，對照評量標準，判斷自己是否有網路過度使用的情況。 3. 教師引導討論：哪些因素可能導致網路成癮？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 小組討論。 4. 報告分享。	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題】 性 J1 接納自我與尊重他人的性傾向、性別特質與性別認同。 性 J11	

					成癮的原因（如：社群媒體、線上遊戲、短影音等），並探討影響學業、社交與心理健康的因素。 4. 學習健康的網路使用方式，培養自我管理能力，達成網路與現實生活的平衡。	（如：逃避壓力、社交需求、遊戲機制、即時回饋成癮等）、網路成癮會帶來哪些影響？（如：學業退步、睡眠不足、焦慮、專注力下降、家庭衝突等）。 4. 讓學生訂定個人「健康使用網路的行動方案」		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 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 國 J5 尊重與欣賞世界不同文化的價值。 涯 J12 發展及評估生涯決定的	
--	--	--	--	--	---	--	--	---	--

								策略。 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。	
第 17 週	第三章：網 路使用與社 會議題 第 2 節 數 位世界的隱 形傷害 2-1 網路言 論自由與責 任 2-2 網路霸 凌	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. 理解網路 言論自由的 界限，認識 網路言論的 影響與責 任，區分合 法言論與違 法言論。 2. 探討網路 霸凌的成因 與影響，理 解網路霸凌 對受害者的 心理與社會 影響。 3. 學習如何 辨識與應對	【課程建議活動】： 《鍵盤勇士大挑戰》 【活動方式】： 1. 教師發放隨機事件卡 片，上面寫著一些可能發 生在社群媒體上的爭議話 題或挑釁言論（如：「這很 爛」、「你太醜了」、「你這 樣根本不行」）。 2. 讓學生分組分析： 霸凌者的行為：他們為什 麼這麼做？ 受害者的感受：如果你是 受害者，你會有什麼反 應？ 旁觀者的角色：當你看到	1. 課堂參 與。 2. 平時觀 察。 3. 小組討 論。	【法定議 題】 生涯發展教 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	

					網路霸凌，了解當面對或目睹網路霸凌時可以採取的行動。	這種狀況，你會怎麼做？可行的解決方案：當我們面對網路霸凌時，應該怎麼應對？		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 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 18 週	第三章：網路使用與社會議題 第 2 節 數位世界的隱形傷害 2-1 網路言論自由與責任 2-2 網路霸凌	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	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. 理解網路言論自由的界限，認識網路言論的影響與責任，區分合法言論與違法言論。 2. 探討網路霸凌的成因與影響，理解網路霸凌對受害者的	【課程建議活動】： 《鍵盤勇士大挑戰》 【活動方式】： 1. 教師發放隨機事件卡片，上面寫著一些可能發生在社群媒體上的爭議話題或挑釁言論（如：「這很爛」、「你太醜了」、「你這樣根本不行」）。 2. 讓學生分組分析：霸凌者的行為：他們為什麼這麼做？	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 小組討論。 4. 報告分享。	【法定議題】 生涯發展教育 【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。	

			自己與尊重他人。		心理與社會影響。 3. 學習如何辨識與應對網路霸凌，了解當面對或目睹網路霸凌時可以採取的行動。	受害者的感受：如果你是受害者，你會有什麼反應？ 旁觀者的角色：當你看到這種狀況，你會怎麼做？ 可行的解決方案：當我們面對網路霸凌時，應該怎麼應對？		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 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	第三章：網路使用與社會議題 第 3 節 數位世界的資訊素養 3-1 媒體識讀	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	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. 理解媒體識讀的概念：讓學生認識媒體識讀的三個層次（事實層次、立場層次、思辨層次），學習如何分析新聞與媒體內	【課程建議活動】： 《新聞框架分析》 【活動方式】： 1. 教師出示相同事件的兩篇不同新聞報導（例如課本中的「救援 vs. 恐嚇」案例）。 2. 學生分組閱讀，討論：(1)這兩篇新聞在報導角度、用詞選擇、情緒引導	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	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議題】 性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表	

			及社會議題，以保護自己與尊重他人。		容。 2. 提升判斷新聞真偽的能力：透過實際案例分析，學習如何查證新聞的可信度與來源。 3. 培養理性思考與批判能力：讓學生學會多角度分析問題，不被單一觀點影響，避免成為「受眾型讀者」。	上有何不同？ (2)讀者可能會受到哪些影響？ (3)若你是新聞記者，會如何寫這篇報導以保持客觀？	紀錄簿給學生作練習與自我檢核。	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 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。	
第 20 週	第三章：網路使用與社會議題 第 3 節 數位世界的資	科-J-C1 理解科技與人文議題，培養科技發	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態	資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。	1. 理解媒體識讀的概念：讓學生認識媒體識讀的三個層	【課程建議活動】： 《新聞框架分析》 【活動方式】： 1. 教師出示相同事件的兩	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。	【法定議題】 生涯發展教育 【課綱議	

	訊素養 3-1 媒體識讀	展衍生之守法觀念與公民意識。	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-5 資訊倫理與法律。	次（事實層次、立場層次、思辨層次），學習如何分析新聞與媒體內容。 2. 提升判斷新聞真偽的能力：透過實際案例分析，學習如何查證新聞的可信度與來源。 3. 培養理性思考與批判能力：讓學生學會多角度分析問題，不被單一觀點影響，避免成為「受眾型讀者」。	篇不同新聞報導（例如課本中的「救援 vs. 恐嚇」案例）。 2. 學生分組閱讀，討論： (1) 這兩篇新聞在報導角度、用詞選擇、情緒引導上有何不同？ (2) 讀者可能會受到哪些影響？ (3) 若你是新聞記者，會如何寫這篇報導以保持客觀？	3. 小組討論。 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。	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動方案。 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。