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:廖柏錩(表十一之一)

| - 、 | 領域/科目 | : □語文(| (□國語文[| □英語文□本 | 、土語文/臺灣 | 彎手語/親 | f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:南一版第三册、南一版第四册
- 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 | 學習重點 | | 始初口压 | 教學重點(學習引導 | に日上り | - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 | 跨領域統整 |
|-------|--|---|---|--|--|--|------------------------------|--|-----------|
| | | 核心素養 | 學習表現 | 學習內容 | 學習目標 | 內容及實施方式) | 評量方式 | 議題融入 | 規劃(無則 免填) |
| 第 1 週 | 第一章網 中期 第一章網 第一章網 第一章網 第一章 第一章 第一章 第一章 第一章 第一章 第一章 第一章 第一章 第一章 | 科-J-A2 用,納而的。-J-用,行活和理問提解 -J-A3 技解題出決 3 技定技。 資與專 | 運能統架理運能維運能資思 1V-1 資本運 1、 1、 1、 1、 1、 1、 1、 1、 1、 1、 | 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. (Array) 了(Arra种相对理相对的,是存型構效理料。學索明同的能與資準引引的能與資準引引的。 (Index) | 【課程建議活動】: 變數 VS 陣列紙條實驗 【活動方式】: 分組進行(使用變數):給 這組組(使用變數):給 這組學生 100 張小紙 條,要求他們分成績 以不同的成績 等上 100 個不同的成績 等上 學生名字 (使用陣列):給 | 1. 課堂參 與。 2. 平時觀 察。 | 【題生育【題性探號意溝別定 發網 調 16 各的及中題議 展 議 符别際性人的。 | |

| 料收納櫃- | 運用科技工 | 能應用運算思 | 陣列資料結構 | 在 Scratch | 動態清單管理 - 成績紀 | 與。 | 題】 | |
|---------|----------------|----------|----------|-----------|-----------------|---------|---------|--|
| 陣列 | 具,理解與 | 維解析問題。 | 的概念與應 | 中建立清 | 錄系統 | 2. 平時觀 | 生涯發展教 | |
| 第2節 認 | 歸納問題, | 運 p-IV-1 | 用。 | 單,並透過 | | 察。 | 育 | |
| 識清單 | 進而提出簡 | 能選用適當的 | 資 P-IV-3 | 「添加、刪 | 【活動方式】: | 3. 實例討論 | 【課綱議 | |
| 2-1 建立清 | 易的解決之 | 資訊科技組織 | | 除、讀取、 | 1. 步驟 1:建立清單 | 分享。 | 題】 | |
| 單 | 道。 | 思維,並進行 | 實作。 | 修改」來管 | 讓學生在 Scratch 中建 | | 性 J6 | |
| 2-2 清單項 | 科-J-A3 | 有效的表達。 | | 理資料。 | 立一個名為「成績單」 | | 探究各種符 | |
| 目的修改 | 利用科技資 | 運 p-IV-3 | | 2. 熟悉清單 | 的清單。 | | 號中的性別 | |
| | 源,擬定與 | 能有系統地整 | | 的索引值 | 在清單中新增三筆成績 | | 意涵及人際 | |
| | 執行科技專 | 理數位資源。 | | (Index) | (如 90, 88, 55)。 | | 溝通中的性 | |
| | 題活動。 | 運 a-IV-3 | | 概念,並能 | 2. 步驟 2: 操作清單數 | | 別問題。 | |
| | 科-J-B1 | 能具備探索資 | | 透過程式操 | 據 | | 閱 J3 | |
| | 具備運用科 | 訊科技之興 | | 作清單中的 | 新增資料:「某位同學補 | | 理解學科知 | |
| | 技符號與運 | 趣,不受性別 | | 特定項目。 | 考後,成績變成 75,請 | | 識內的重要 | |
| | 算思維進行 | 限制。 | | | 將此成績添加到清 | | 詞彙的意 | |
| | 日常生活的 | | | | 單。」 | | 涵,並懂得 | |
| | 表達與溝 | | | | 刪除資料:「某位同學轉 | | 如何運用該 | |
| | 通。 | | | | 學了,請將他的成績從 | | 詞彙與他人 | |
| | 科-J-C1 | | | | 清單中移除。」 | | 進行溝通。 | |
| | 理解科技與 | | | | 修改資料:「老師改分數 | | 涯 J14 | |
| | 人文議題, 培養科技發 | | | | 了,請將 88 改成 | | 培養並涵化 | |
| | 展衍生之守 | | | | 92 ∘ 」 | | 道德倫理意 | |
| | 法觀念與公 | | | | 3. 步驟 3: 程式控制清 | | 義於日常生 | |
| | 民意識。 | | | | 單 | | 活。 | |
| | | | | | 透過 Scratch 程式碼, | | SDGs | |
| | | | | | 讓角色朗讀清單內容, | | 目標 4 優質 | |
| | | | | | 並用 索引(Index) 來 | | 教育。 | |

| | | | | | | 讀取與修改成績。 | | 目標 9 產 業、創新與 基礎設施。 | |
|-------|------------|---|---|----------|---|---|--|--|--|
| 第 3 週 | 第科陣第單用3-1手 | 科運具歸進易道科利源執題科具技算日表通到-J用,納而的。J用,行活J備符思常達。J-A 社理問提解 A 科擬科動B運號維生與 C-Y 技解題出決 3 技定技。1 用與進活溝 1 工與,簡之 資與專 科運行的 | 運作品問運能維運能資人品運能理 能出問運能維運能資人品運能理 大正IV-4 電腦 C-IV-2 電視 C-IV-3 電力 大記 大記 大記 大記 大記 大記 大記 大記 大記 大記 | 資 A-IV-2 | 1.透動管的標 2.在中來的控移示學過態理物。了 S 使紀位制動。如單取戲座 如tc用錄置物與何來與中 何ch單件並的 | 讀取與修改成績。 【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. 平時觀 亨。 | 業基【題生育【題閱理識詞涵如詞進閱懂學情文、礎法】涯 課】J解內彙,何彙行J6得習境本創設定 發 網 3學的的並運與溝6在及中之新施議 展 議 科重意懂用他通 不生使規與。 教 知要 得該人。 同活用與。 | |
| | | 科-J-C1 理解科技與 人文議題, 培養科技發 | | | | | | 則。 涯 J7 學習蒐集與 分析工作教 | |
| | | 展衍生之守法觀念與公 | | | | | | 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 |
| | 第一章:資 | 科-J-A2 | 運 t-IV-3 | 資 A-IV-2 | 1. 學習如何 | 【課程建議活動】 | 1. 課堂參 | 基礎設施。 【法定議 |
| | 1 | | | 1 | | | | 題】 |
| | 料收納櫃- | 運用科技工 | 能設計資訊作 | 陣列資料結構 | 透過清單來 | 實作活動 - 設計 | 與。 | |
| | 陣列 第 8 年 末 | 具,理解與 | 品以解決生活 | 的概念與應 | 動態存取與 | Scratch「蘋果神射手」 | 2. 平時觀 | 生涯發展教 |
| | 第3節 清 | 歸納問題, | 問題。 | 用。 | 管理遊戲中 | 遊戲 | 察。 3. 心得分 | 育 |
| | 單的實際應 | 進而提出簡 | 運 t-IV-4 | 資 P-IV-3 | 的物件座 | | o. 心付分 享。 | 【課綱議 |
| | 用 | 易的解決之 | 能應用運算思 | 陣列程式設計 實作。 | 標。 | 【活動方式】: | | 題】 |
| | 3-1 蘋果神 | 道。 | 維解析問題。 | 貝丁ト。 | 2. 了解如何 | 1.步驟 1:建立清單儲 | | 閱 J3 |
| | 射手 | 科-J-A3 | 運 c-IV-2 | | 在 Scratch | 存蘋果座標 | | 理解學科知 |
| | | 利用科技資 | 能選用適當的 | | 中使用清單 | 2. 步驟 2: 隨機生成蘋 | | 識內的重要 |
| | | 源,擬定與 | 資訊科技與他 | | 來紀錄物件 | 果並控制掉落 | | 詞彙的意 |
| 第 4 週 | | 執行科技專 | 人合作完成作 | | 的位置,並 | 3. 步驟 3:射擊判定與 | | 涵,並懂得 |
| 74 型 | | 題活動。 | 品。 | | 控制物件的 | 得分機制 | | 如何運用該 |
| | | 科-J-B1 | 運 p-IV-3 | | 移動與顯 | 4. 步驟 4: 調整與測試 | | 詞彙與他人 |
| | | 具備運用科 | 能有系統地整 | | 示。 | | | 進行溝通。 |
| | | 技符號與運 | 理數位資源。 | | | | | 閱 J6 |
| | | 算思維進行 | | | | | | 懂得在不同 |
| | | 日常生活的 | | | | | | 學習及生活 |
| | | 表達與溝 | | | | | | 情境中使用 |
| | | 通。 | | | | | | 文本之規 |
| | | 科-J-C1 | | | | | | 則。 |
| | | 理解科技與 | | | | | | 涯 J7 |
| | | 人文議題, | | | | | | 學習蒐集與 |

| | 1 | 1 | | l | I | | I | |
|-----|---------|---------------------|----------|-------------|----------------|----------------|------------|---------|
| | | 培養科技發 | | | | | | 分析工作教 |
| | | 展衍生之守 | | | | | | 育環境的資 |
| | | 法觀念與公 | | | | | | 料。 |
| | | 民意識。 | | | | | | SDGs |
| | | | | | | | | 目標 4 優質 |
| | | | | | | | | 教育。 |
| | | | | | | | | 目標 9 產 |
| | | | | | | | | 業、創新與 |
| | hr + -h | ci. T. AO | VE LUI O | -te 1 III O | 1 (4) 22 1 1 - | | 1 1 1 1 1 | 基礎設施。 |
| | 第一章:資 | 科-J-A2 | 運 t-IV-3 | 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- | 運用科技工 | 能設計資訊作 | 陣列資料結構 | 使用兩個清 | 單字對對碰遊戲實作 | 與。 | 題】 |
| | 陣列 | 具,理解與 | 品以解決生活 | 的概念與應 | 單來存放資 | | 2. 平時觀 | 生涯發展教 |
| | 第3節 清 | 歸納問題, | 問題。 | 用。 | 料 | 【活動方式】: | 察。 | 育 |
| | 單的實際應 | 進而提出簡 | 運 t-IV-4 | 資 P-IV-3 | 2. 了解 索 | 1. 步驟 1:建立清單來 | 3. 實作情 | 【課綱議 |
| | 用 | 易的解決之 | 能應用運算思 | 陣列程式設計 | 引值在清單 | 存放單字資料 | 形。 | 題】 |
| | 3-2 單字對 | 道。 | 維解析問題。 | 實作。 | 中的作用, | 2. 步驟 2: 從英文清單 | 4. 心得分 | 閱 J3 |
| | 對碰 | 科-J-A3 | 運 c-IV-2 | | 如何透過索 | 中清單中詢問題目,再 | 享。 | 理解學科知 |
| | | 利用科技資 | 能選用適當的 | | 引值來查詢 | 從相同索引值的中文清 | 5. 配合活動 | 識內的重要 |
| 第5週 | | 源,擬定與 | 資訊科技與他 | | 與比對清單 | 單項目判斷玩家輸入的 | 紀錄簿給學生作練習與 | 詞彙的意 |
| | | 執行科技專 | 人合作完成作 | | 中的資料。 | 答案是否正確。 | 自我檢核。 | 涵,並懂得 |
| | | 題活動。 | 品。 | | 3. 熟悉 | 3. 積分計算 | | 如何運用該 |
| | | 科-J-B1 | 運 p-IV-3 | | Scratch 中 | | | 詞彙與他人 |
| | | 具備運用科 | 能有系統地整 | | 的清單操 | | | 進行溝通。 |
| | | 技符號與運 算思維進行 | 理數位資源。 | | 作,能夠新 | | | 涯 J11 |
| | | 月 一 年 连 行 日 常 生 活 的 | | | 增、删除、 | | | 分析影響個 |
| | | 表達與溝 | | | 存取清單項 | | | 人生涯決定 |
| | | 通。 | | | 目,並透過 | | | 的因素。 |
| | | | | | 程式判斷答 | | | SDGs |

| | | | | | 案對錯。 | | | 目標 4 優質 |
|-----|---------|--------|----------|----------|--------------|----------------|---------|-----------------|
| | | | | | 米 到细。 | | | 日 |
| | | | | | | | | 教月。 目標 9 産 |
| | | | | | | | | 業、創新與 |
| | | | | | | | | 基礎設施。 |
| | 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- | 運用科技工 | 能應用運算思 | 陣列資料結構 | 使用兩個清 | 單字對對碰遊戲實作 | 與。 | 題】 |
| | 陣列 | 具,理解與 | 維解析問題。 | 的概念與應 | 單來存放資 | | 2. 平時觀 | 生涯發展教 |
| | 第3節 清 | 歸納問題, | 運 p-IV-1 | 用。 | 料 | 【活動方式】: | 察。 | 育 |
| | 單的實際應 | 進而提出簡 | 能選用適當的 | 資 P-IV-3 | 2. 了解 索 | 1. 步驟 1:建立清單來 | 3. 實作情 | 【課綱議 |
| | 用 | 易的解決之 | 資訊科技組織 | 陣列程式設計 | 引值在清單 | 存放單字資料 | 形。 | 題】 |
| | 3-2 單字對 | 道。 | 思維,並進行 | 實作。 | 中的作用, | 2. 步驟 2: 從英文清單 | 4. 心得分 | 閱 J3 |
| | 對碰 | 科-J-A3 | 有效的表達。 | | 如何透過索 | 中清單中詢問題目,再 | 享。 | 理解學科知 |
| | | 利用科技資 | | | 引值來查詢 | 從相同索引值的中文清 | 5. 配合活動 | 識內的重要 |
| | | 源,擬定與 | | | 與比對清單 | 單項目判斷玩家輸入的 | 紀錄簿給學 | 詞彙的意 |
| | | 執行科技專 | | | 中的資料。 | 答案是否正確。 | 生作練習與 | 涵,並懂得 |
| 第6週 | | 題活動。 | | | 3. 熟悉 | 3. 積分計算 | 自我檢核。 | 如何運用該 |
| | | 科-J-B1 | | | Scratch 中 | | | 詞彙與他人 |
| | | 具備運用科 | | | 的清單操 | | | 進行溝通。 |
| | | 技符號與運 | | | 作,能夠新 | | | 涯 J11 |
| | | 算思維進行 | | | 增、删除、 | | | 分析影響個 |
| | | 日常生活的 | | | 存取清單項 | | | 人生涯決定 |
| | | 表達與溝 | | | 目,並透過 | | | 的因素。 |
| | | 通。 | | | 程式判斷答 | | | SDGs |
| | | | | | 案對錯。 | | | 目標 4 優質 |
| | | | | | | | | 教育。 |
| | | | | | | | | 目標 9 產 |
| | | | | | | | | 業、創新與 |

| | | | | | | | | 基礎設施。 |
|---------|---------|--------|----------|----------|----------|----------------|---------|-------|
| | 第二章:資 | 科-J-A2 | 運 t-IV-4 | 資 A-IV-3 | 1. 了解搜尋 | 【課程建議活動】: | 1. 課堂參 | 【法定議 |
| | 料在哪兒- | 運用科技工 | 能應用運算思 | 基本演算法的 | 在日常生活 | 找到跟最上方顯示點數 | 與。 | 題】 |
| | 搜尋演算法 | 具,理解與 | 維解析問題。 | 介紹。 | 中的應用, | 一樣的撲克牌 | 2. 平時觀 | 生涯發展教 |
| | 第1節 資 | 歸納問題, | 運 p-IV-1 | | 例如尋找教 | | 察。 | 育 |
| | 料的搜尋 | 進而提出簡 | 能選用適當的 | | 室、使用 | | 3. 實作情 | 【課綱議 |
| | 1-1 生活中 | 易的解决之 | 資訊科技組織 | | Google 搜 | 【活動方式】: | 形。 | 題】 |
| | 的搜尋 | 道。 | 思維,並進行 | | 尋資料等。 | 1. 學生隨機翻開一張撲 | 4. 心得分 | 性 J6 |
| | 1-2 搜尋演 | 科-J-B1 | 有效的表達。 | | 2. 認識搜尋 | 克牌,尋找與目標點數 | 享。 | 探究各種符 |
| | 算法的基本 | 具備運用科 | | | 演算法的概 | 相符的卡牌,並記錄每 | 5. 配合活動 | 號中的性別 |
| | 概念 | 技符號與運 | | | 念,學習如 | 次找到正確目標時所花 | 紀錄簿給學 | 意涵及人際 |
| | | 算思維進行 | | | 何透過不同 | 的步驟數。 | 生作練習與 | 溝通中的性 |
| | | 日常生活的 | | | 的方法快速 | 2. 試玩 15 次,紀錄每 | 自我檢核。 | 別問題。 |
| 第7週 | | 表達與溝 | | | 找到目標資 | 次搜尋過程的次數。 | 6. 紙筆測 | 閱 J3 |
| X 1 -22 | | 通。 | | | 料。 | 3. 引導學生觀察搜尋過 | 驗。 | 理解學科知 |
| | | | | | 3. 透過資料 | 程:如果是隨機翻牌, | | 識內的重要 |
| | | | | | 分析,發現 | 搜尋次數有什麼特徵? | | 詞彙的意 |
| | | | | | 排序對搜尋 | 如果按照某種規律翻牌 | | 涵,並懂得 |
| | | | | | 的影響,並 | (如從左到右) 呢? | | 如何運用該 |
| | | | | | 引導學生思 | | | 詞彙與他人 |
| | | | | | 考「如果資 | | | 進行溝通。 |
| | | | | | 料是有序 | | | 涯 J14 |
| | | | | | 的,是否能 | | | 培養並涵化 |
| | | | | | 提升搜尋效 | | | 道德倫理意 |
| | | | | | 率?」 | | | 義於日常生 |
| | | | | | | | | 活。 |
| | | | | | | | | SDGs |

| 建立對於未 |
|--------------|
|--------------|

| 第 9 週 | 第料搜第分3一分3一季例 第一法二 二 搜實 | 科運具歸進易道科具技算日表通-J-A科理問提解 -B運號維生與工與,簡之 科運行的 | 運能維運能資思有 t-IV-4 無解 p-IV-1 通技並表 思。 的織行。 | 資 A-IV-3 基本演算法的介紹。 | 1.搜舆式了尋原如「半提率 2.搜效舆的學分排的理培理尋運:解法理何每」高。比尋能循比生搜序優解。解的作讓二的,透次的搜 較方:序較觀尋資勢適二概方學分基以過折方尋 不法透搜,察在料,用分念 生搜本及 式效 同的過尋讓二已中並情 | 【課程建議不可以上, 課程建議不可以上, 一二分類 一二分類 一二分類 一二分類 一二分類 一一一一一一一一一一一一一一 | 1. 課堂參 2. 察 。 3. 形 经 4. 享。 | SDGs 目教【題生育【題閱理識詞涵如詞進涯培道義活SD目教係。 在 發 網 學的的並運與溝4並倫日 4。優 議 展 議 科重意懂用他通 涵理常 優質 教 | |
|-------|------------------------|---|--|--------------------|--|---|-------------------------------------|---|--|
| | | | | | 理解適用情境。 | | | 教育。 | |

| | 第二章:資 | 科-J-A2 | 運 t-IV-4 | 資 A-IV-3 | 1. 透過「終 | 【課程建議活動】: | 1. 課堂參 | 【法定議 |
|--------|---------|--------|----------|----------|---------|------------|--------|-------|
| | 料在哪兒- | 運用科技工 | 能應用運算思 | 基本演算法的 | 極密碼戰」 | 終極密碼遊戲I | 與。 | 題】 |
| | 搜尋演算法 | 具,理解與 | 維解析問題。 | 介紹。 | 活動,體驗 | | 2. 平時觀 | 生涯發展教 |
| | 第4節 搜 | 歸納問題, | 運 p-IV-1 | | 二分搜尋法 | 【活動方式】: | 察。 | 育 |
| | 尋法實作 | 進而提出簡 | 能選用適當的 | | 的應用,並 | 教師先進行示範遊戲, | 3. 實作情 | 【課綱議 |
| | 4-1 終極密 | 易的解決之 | 資訊科技組織 | | 理解如何有 | 讓學生觀察電腦如何提 | 形。 | 題】 |
| | 碼戰I | 道。 | 思維,並進行 | | 效縮小搜尋 | 示「數字太大」或「數 | 4. 小組討 | 閲 J3 |
| | | 科-J-B1 | 有效的表達。 | | 範圍。 | 字太小」。 | 論。 | 理解學科知 |
| | | 具備運用科 | | | 2. 能夠設計 | | | 識內的重要 |
| | | 技符號與運 | | | 並實作一個 | | | 詞彙的意 |
| | | 算思維進行 | | | 簡單的二分 | | | 涵,並懂得 |
| | | 日常生活的 | | | 搜尋遊戲。 | | | 如何運用該 |
| | | 表達與溝 | | | | | | 詞彙與他人 |
| 第 10 週 | | 通。 | | | | | | 進行溝通。 |
| | | | | | | | | 閲 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。 |
|--------|---------|--------|----------|----------|---------|------------|--------|--------------------------------|
| | 第二章:資 | 科-J-A2 | 運 t-IV-4 | 資 A-IV-3 | 1. 透過「終 | 【課程建議活動】: | 1. 課堂參 | 【法定議 |
| | 料在哪兒- | 運用科技工 | 能應用運算思 | 基本演算法的 | 極密碼戰」 | 終極密碼遊戲I | 與。 | 題】 |
| | 搜尋演算法 | 具,理解與 | 維解析問題。 | 介紹。 | 活動,體驗 | | 2. 平時觀 | 生涯發展教 |
| | 第4節 搜 | 歸納問題, | 運 p-IV-1 | | 二分搜尋法 | 【活動方式】: | 察。 | 育 |
| | 尋法實作 | 進而提出簡 | 能選用適當的 | | 的應用,並 | 教師先進行示範遊戲, | 3. 實作情 | 【課綱議 |
| | 4-1 終極密 | 易的解決之 | 資訊科技組織 | | 理解如何有 | 讓學生觀察電腦如何提 | 形。 | 題】 |
| | 碼戰I | 道。 | 思維,並進行 | | 效縮小搜尋 | 示「數字太大」或「數 | 4. 小組討 | 閲 J3 |
| | | 科-J-B1 | 有效的表達。 | | 範圍。 | 字太小」。 | 論。 | 理解學科知 |
| | | 具備運用科 | | | 2. 能夠設計 | | | 識內的重要 |
| | | 技符號與運 | | | 並實作一個 | | | 詞彙的意 |
| | | 算思維進行 | | | 簡單的二分 | | | 涵,並懂得 |
| 第 11 週 | | 日常生活的 | | | 搜尋遊戲。 | | | 如何運用該 |
| | | 表達與溝 | | | | | | 詞彙與他人 |
| | | 通。 | | | | | | 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 |

| | 1 | Г | 1 | 1 | T | | I | T T |
|--------|---------|--------|----------|----------|-------|----------------|---------|---------|
| | | | | | | | | 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。 |
| | 第二章:資 | 科-J-A2 | 運 t-IV-4 | 資 A-IV-3 | 透過遊戲與 | 【課程建議活動】: | 1. 課堂參 | 【法定議 |
| | 料在哪兒- | 運用科技工 | 能應用運算思 | 基本演算法的 | 實作,讓學 | 終極密碼遊戲 II | 與。 | 題】 |
| | 搜尋演算法 | 具,理解與 | 維解析問題。 | 介紹。 | 生體驗二分 | | 2. 平時觀 | 生涯發展教 |
| | 第4節 搜 | 歸納問題, | 運 p-IV-1 | | 搜尋法的實 | 【活動方式】: | 察。 | 育 |
| | 尋法實作 | 進而提出簡 | 能選用適當的 | | 際運作方 | 1. 學生在心中選擇一個 | 3. 實作情 | 【課綱議 |
| | 4-2 終極密 | 易的解决之 | 資訊科技組織 | | 式,讓電腦 | 1 到 100 的數字,電腦 | 形。 | 題】 |
| | 碼戰 II | 道。 | 思維,並進行 | | 猜測玩家心 | 會自動使用 二分搜尋法 | 4. 配合課本 | 閱 J3 |
| | | 科-J-B1 | 有效的表達。 | | 中的數字來 | 來猜測數字。 | 實作練習。 | 理解學科知 |
| | | 具備運用科 | | | 理解搜尋演 | 2. 玩家只需回答「太 | | 識內的重要 |
| 第 12 週 | | 技符號與運 | | | 算法的原 | 大」「太小」或「正確」 | | 詞彙的意 |
| | | 算思維進行 | | | 理。 | 來協助電腦調整猜測範 | | 涵,並懂得 |
| | | 日常生活的 | | | | 運 。 | | 如何運用該 |
| | | 表達與溝 | | | | 3. 記錄電腦找到正確數 | | 詞彙與他人 |
| | | 通。 | | | | 字所需的猜測次數。 | | 進行溝通。 |
| | | | | | | 課後延伸:讓學生修改 | | 閱 J4 |
| | | | | | | 遊戲規則,例如改變數 | | 除紙本閱讀 |
| | | | | | | 字範圍到 1 到 1000, | | 之外,依學 |
| | | | | | | 觀察搜尋次數的變化。 | | 習需求選擇 |
| | | | | | | | | 適當的閱讀 |

| | 1 | | | | | | | |
|--------|---------|--------|----------|----------|-------|----------------|---------|---------|
| | | | | | | | | 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。 |
| | 第二章:資 | 科-J-A2 | 運 t-IV-4 | 資 A-IV-3 | 透過遊戲與 | 【課程建議活動】: | 1. 課堂參 | 【法定議 |
| | 料在哪兒- | 運用科技工 | 能應用運算思 | 基本演算法的 | 實作,讓學 | 終極密碼遊戲 II | 與。 | 題】 |
| | 搜尋演算法 | 具,理解與 | 維解析問題。 | 介紹。 | 生體驗二分 | | 2. 平時觀 | 生涯發展教 |
| | 第4節 搜 | 歸納問題, | 運 p-IV-1 | | 搜尋法的實 | 【活動方式】: | 察。 | 育 |
| | 尋法實作 | 進而提出簡 | 能選用適當的 | | 際運作方 | 1. 學生在心中選擇一個 | 3. 實作情 | 【課綱議 |
| | 4-2 終極密 | 易的解決之 | 資訊科技組織 | | 式,讓電腦 | 1 到 100 的數字,電腦 | 形。 | 題】 |
| | 碼戰 II | 道。 | 思維,並進行 | | 猜測玩家心 | 會自動使用 二分搜尋法 | 4. 配合課本 | 閱 J3 |
| 第 13 週 | | 科-J-B1 | 有效的表達。 | | 中的數字來 | 來猜測數字。 | 實作練習。 | 理解學科知 |
| | | 具備運用科 | | | 理解搜尋演 | 2. 玩家只需回答「太 | | 識內的重要 |
| | | 技符號與運 | | | 算法的原 | 大」「太小」或「正確」 | | 詞彙的意 |
| | | 算思維進行 | | | 理。 | 來協助電腦調整猜測範 | | 涵,並懂得 |
| | | 日常生活的 | | | | 座 。 | | 如何運用該 |
| | | 表達與溝 | | | | 3. 記錄電腦找到正確數 | | 詞彙與他人 |
| | | 通。 | | | | 字所需的猜測次數。 | | 進行溝通。 |
| | | | | | | 課後延伸:讓學生修改 | | 閱 J4 |

| | | | | | | we blanch and an and the | | m/ / / 1 pg / t |
|--------|---------|-------------|----------|----------|---------|--------------------------|---------|-----------------|
| | | | | | | 遊戲規則,例如改變數 | | 除紙本閱讀 |
| | | | | | | 字範圍到 1 到 1000, | | 之外,依學 |
| | | | | | | 觀察搜尋次數的變化。 | | 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。 |
| | 第二章:資 | 科-J-A2 | 運 t-IV-4 | 資 A-IV-3 | 1. 透過「猜 | 【課程建議活動】: | 1. 課堂參 | 【法定議 |
| | 料在哪兒- | 運用科技工 | 能應用運算思 | 基本演算法的 | 猜我是誰」 | 猜猜我是誰遊戲 | 與。 | 題】 |
| | 搜尋演算法 | 具,理解與 | 維解析問題。 | 介紹。 | 的遊戲,讓 | | 2. 平時觀 | 生涯發展教 |
| | 第4節 搜 | 歸納問題, | 運 p-IV-1 | | 學生學會如 | 【活動方式】: | 察。 | 育 |
| | 尋法實作 | 進而提出簡 | 能選用適當的 | | 何透過提問 | 1. 學生兩人一組,使用 | 3. 實作情 | 【課綱議 |
| 第 14 週 | 4-3 猜猜我 | 易的解決之 | 資訊科技組織 | | 篩選條件, | 課本附錄的提示卡、底 | 形。 | 題】 |
| · • | 是誰 | 道。 | 思維,並進行 | | 縮小搜尋範 | 卡、目標卡進行遊戲。 | 4. 配合課本 | 閱 J3 |
| | | → 科-J-B1 | 有效的表達。 | | 圍,提高搜 | 2. 最佳提問策略分析。 | 實作練習。 | 理解學科知 |
| | | 具備運用科 | 1, 200 | | 喜 | 3. 讓學生計算並紀錄找 | 5. 紙筆測 | 識內的重要 |
| | | 技符號與運 | | | 2. 讓學生理 | 到目標所需的提問次 | 驗。 | 詞彙的意 |
| | | 算思維進行 | | | 解如何透過 | 數。 | 73.4 | 涵,並懂得 |
| | | 开心冲延门 | | | 开处的边边 | 数 | 1 | 四里何 |

| | | 日常生活的 | | | 「有效的問 | | | 如何運用該 |
|--------|---------|--------|----------|----------|---------|--------------|--------|---------|
| | | 表達與溝 | | | 題」來排 | | | 詞彙與他人 |
| | | 通。 | | | 除不符合條 | | | 進行溝通。 |
| | | | | | 件的對象, | | | 閱 J7 |
| | | | | | 並與二分搜 | | | 小心求證資 |
| | | | | | 尋的概念連 | | | 訊來源,判 |
| | | | | | 結。 | | | 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。 |
| | 第三章:資 | 科-J-A2 | 運 t-IV-4 | 資 A-IV-3 | 1. 了解排序 | 【課程建議活動】: | 1. 課堂參 | 【法定議 |
| | 料排排站排 | 運用科技工 | 能應用運算思 | 基本演算法的 | 的基本概 | 生活中的排序體驗 | 與。 | 題】 |
| | 序演算法 | 具,理解與 | 維解析問題。 | 介紹。 | 念,並認識 | | 2. 平時觀 | 生涯發展教 |
| 第 15 週 | 第1節 資 | 歸納問題, | 運 p-IV-1 | | 遞增排序與 | 【活動方式】: | 察。 | 育 |
| -, • | 料的排序 | 進而提出簡 | 能選用適當的 | | 遞減排序的 | 1. 老師提供一堆「混亂 | 3. 實作情 | 【課綱議 |
| | 1-1 生活中 | 易的解決之 | 資訊科技組織 | | 應用。 | 順序」的書籍(可用卡 | 形。 | 題】 |
| | 的排序 | 道。 | 思維,並進行 | | 2. 說明日常 | 片或數字代替)。 | | 閱 J10 |
| | 1-2 排序演 | 科-J-B1 | 有效的表達。 | | 生活中資料 | 2. 指派學生在最短時間 | | 主動尋求多 |

| I | | | | | | , | | |
|---------------|---------|--------|----------|----------|---------|--------------|--------|---------|
| | 算法的基本 | 具備運用科 | | | 排序的實例 | 內依數字順序 (遞增) | | 元的詮釋, |
| | 概念 | 技符號與運 | | | (如圖書館 | 或字母順序整理書籍。 | | 並試著表達 |
| | 第2節 選 | 算思維進行 | | | 書籍分類、 | 3. 討論:為何需要排 | | 自己的想 |
| | 擇排序法 | 日常生活的 | | | 網站搜尋結 | 序?、什麼方法可以更 | | 法。 |
| | 2-1 認識選 | 表達與溝 | | | 果排序 | 快整理?、如果書籍數 | | 涯 J14 |
| | 擇排序法 | 通。 | | | 等)。 | 量變多,怎樣才能提高 | | 培養並涵化 |
| | 2-2 選擇排 | | | | 3. 透過模擬 | 效率? | | 道德倫理意 |
| | 序演算法實 | | | | 排序活動, | | | 義於日常生 |
| | 例 | | | | 讓學生體驗 | | | 活。 |
| | | | | | 資料整理的 | | | SDGs |
| | | | | | 方式及其影 | | | 目標 4 優質 |
| | | | | | 響。 | | | 教育。 |
| | | | | | 為後續排序 | | | 目標 9 產 |
| | | | | | 演算法(選 | | | 業、創新與 |
| | | | | | 擇排序、插 | | | 基礎設施。 |
| | | | | | 入排序、氣 | | | 目標 17 促 |
| | | | | | 泡排序)奠 | | | 進目標實現 |
| | | | | | 定基礎。 | | | 之全球夥伴 |
| | | | | | | | | 關係。 |
| | 第三章:資 | 科-J-A2 | 運 t-IV-4 | 資 A-IV-3 | 1. 認識插入 | 【課程建議活動】: | 1. 課堂參 | 【法定議 |
| | 料排排站排 | 運用科技工 | 能應用運算思 | 基本演算法的 | 排序法:理 | 排序體驗遊戲 | 與。 | 題】 |
| | 序演算法 | 具,理解與 | 維解析問題。 | 介紹。 | 解插入排序 | | 2. 平時觀 | 生涯發展教 |
| 第 16 週 | 第3節 插 | 歸納問題, | 運 p-IV-1 | | 的運作方 | 【活動方式】: | 察。 | 育 |
| 5 10 週 | 入排序法 | 進而提出簡 | 能選用適當的 | | 式,能夠說 | 1. 使用課本素材網址的 | 3. 實作情 | 【課綱議 |
| | 3-1 認識插 | 易的解決之 | 資訊科技組織 | | 明其步驟並 | 「南一科技 排序演算 | 形。 | 題】 |
| | 入排序法 | 道。 | 思維,並進行 | | 手動模擬排 | 法」遊戲。 | 4. 小組討 | 閱 J3 |
| | 3-2 插入排 | 科-J-B1 | 有效的表達。 | | 序過程。 | 2. 課內練習 (固定數 | 論。 | 理解學科知 |

| | 序演算法實 | 具備運用科 | | 2. 認識氣泡 | 字:79264), 學生透過 | 識內的重要 | |
|---|---------|-------|--|---------|-------------------|---------|--|
| | 例 | 技符號與運 | | 排序法:學 | 固定數字 (7, 9, 2, 6, | 詞彙的意 | |
| | 第 4 節 | 算思維進行 | | 習氣泡排序 | 4),練習氣泡及插入排 | 涵,並懂得 | |
| | 氣泡排序法 | 日常生活的 | | 的概念,能 | 序,並對照遊戲結果。 | 如何運用該 | |
| | 4-1 認識氣 | 表達與溝 | | 夠分析其運 | 3. 延伸練習:隨機電腦 | 詞彙與他人 | |
| | 泡排序法 | 通。 | | 作方式,並 | 生成五個數字,依據不 | 進行溝通。 | |
| | 4-2 氣泡排 | | | 比較其與插 | 同排序法由學生手動排 | 閱 J4 | |
| | 序演算法實 | | | 入排序的異 | 序,記錄比較與交換次 | 除紙本閱讀 | |
| | 例 | | | 同點。 | 數 | 之外,依學 | |
| | | | | 3. 手動與電 | • | 習需求選擇 | |
| | | | | 腦排序比 | | 適當的閱讀 | |
| | | | | 對:學生先 | | 媒材,並 | |
| | | | | 手動執行氣 | | 了 解如何 | |
| | | | | 泡排序,再 | | 利用適當的 | |
| | | | | 透過遊戲進 | | 管道獲得文 | |
| | | | | 行排序,觀 | | 本資源。 | |
| | | | | 察排序過程 | | 涯 J12 | |
| | | | | 的不同。 | | 發展及評估 | |
| | | | | 4. 分析氣泡 | | 生涯決定的 | |
| | | | | 排序的效 | | 策略。 | |
| | | | | 率:學生計 | | SDGs | |
| | | | | 算交換次 | | 目標 4 優質 | |
| | | | | 數、比較次 | | 教育。 | |
| | | | | 數,進一步 | | | |
| | | | | 探討氣泡排 | | | |
| | | | | 序的效率。 | | | |
| | | | | | | | |
| - | | i e | | | | | |

| | 第三章:資 | 科-J-A2 | 運 t-IV-4 | 資 A-IV-3 | 比較排序法 | 【課程建議活動】: | 1. 課堂參 | 【法定議 |
|--------|---------|--------|----------|----------|-------|----------------|---------|-------|
| | 料排排站排 | 運用科技工 | 能應用運算思 | 基本演算法的 | 效率:透過 | 1.排序效能測試體驗遊 | 與。 | 題 |
| | 序演算法 | 具,理解與 | 維解析問題。 | 介紹。 | 實作與測 | 戲 | 2. 平時觀 | 生涯發展教 |
| | 第5節排 | 歸納問題, | 運 p-IV-1 | | 試,分析不 | 2. 南太郎歷險記遊戲 | 察。 | 育 |
| | 序法實作 | 進而提出簡 | 能選用適當的 | | 同排序法在 | | 3. 實作情 | 【課綱議 |
| | 5-1 排序法 | 易的解決之 | 資訊科技組織 | | 不同資料規 | 【活動方式】: | 形。 | 題】 |
| | 的效能測試 | 道。 | 思維,並進行 | | 模下的效能 | 1.使用 課本第 269 頁 | 4. 配合課本 | 閱 J3 |
| | 5-2 南太郎 | 科-J-B1 | 有效的表達。 | | 差異。 | 的測試活動,讓學生測 | 實作練習。 | 理解學科知 |
| | 歷險記 | 具備運用科 | | | | 量 選擇排序、插入排 | | 識內的重要 |
| | | 技符號與運 | | | | 序、氣泡排序 在不同資 | | 詞彙的意 |
| | | 算思維進行 | | | | 料筆數(50、100、 | | 涵,並懂得 |
| | | 日常生活的 | | | | 500、1000)的時間差 | | 如何運用該 |
| | | 表達與溝 | | | | 異。 | | 詞彙與他人 |
| 第 17 週 | | 通。 | | | | 2. 在南太郎歷險記遊戲 | | 進行溝通。 |
| | | | | | | 中,依據遊戲進程,完 | | 閱 J7 |
| | | | | | | 成選擇排序法、插入排 | | 小心求證資 |
| | | | | | | 序法以及完成氣泡排序 | | 訊來源,判 |
| | | | | | | 法的挑戰。 | | 讀文本知識 |
| | | | | | | | | 的正確性。 |
| | | | | | | | | 료 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。 |
| | 第三章:資 | 科-J-A2 | 運 t-IV-4 | 資 A-IV-3 | 比較排序法 | 【課程建議活動】: | 1. 課堂參 | 【法定議 |
| | 料排排站排 | 運用科技工 | 能應用運算思 | 基本演算法的 | 效率:透過 | 1. 排序效能測試體驗遊 | 與。 | 題】 |
| | 序演算法 | 具,理解與 | 維解析問題。 | 介紹。 | 實作與測 | 戲 | 2. 平時觀 | 生涯發展教 |
| | 第5節 排 | 歸納問題, | 運 p-IV-1 | | 試,分析不 | 2. 南太郎歷險記遊戲 | 察。 | 育 |
| | 序法實作 | 進而提出簡 | 能選用適當的 | | 同排序法在 | | 3. 實作情 | 【課綱議 |
| | 5-1 排序法 | 易的解決之 | 資訊科技組織 | | 不同資料規 | 【活動方式】: | 形。 | 題】 |
| | 的效能測試 | 道。 | 思維,並進行 | | 模下的效能 | 1. 使用 課本第 269 頁 | 4. 配合課本 | 閱 J3 |
| | 5-2 南太郎 | 科-J-B1 | 有效的表達。 | | 差異。 | 的測試活動,讓學生測 | 實作練習。 | 理解學科知 |
| | 歷險記 | 具備運用科 | | | | 量 選擇排序、插入排 | | 識內的重要 |
| | | 技符號與運 | | | | 序、氣泡排序 在不同資 | | 詞彙的意 |
| 第 18 週 | | 算思維進行 | | | | 料筆數 (50、100、 | | 涵,並懂得 |
| | | 日常生活的 | | | | 500、1000)的時間差 | | 如何運用該 |
| | | 表達與溝 | | | | 異。 | | 詞彙與他人 |
| | | 通。 | | | | 2. 在南太郎歷險記遊戲 | | 進行溝通。 |
| | | | | | | 中,依據遊戲進程,完 | | 閱 J7 |
| | | | | | | 成選擇排序法、插入排 | | 小心求證資 |
| | | | | | | 序法以及完成氣泡排序 | | 訊來源,判 |
| | | | | | | 法的挑戰。 | | 讀文本知識 |
| | | | | | | | | 的正確性。 |
| | | | | | | | | 品 J8 |
| | | | | | | | | 理性溝通與 |

| | | | | | | | | nd ne kn . l | ſ |
|--------|---------|--------|----------|----------|-----------|------------------|---------|--------------|---|
| | | | | | | | | 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。 | |
| | 第三章:資 | 科-J-A2 | 運 t-IV-4 | 資 A-IV-3 | 1. 理解氣泡 | 【課程建議活動】: | 1. 課堂參 | 【法定議 | |
| | 料排排站排 | 運用科技工 | 能應用運算思 | 基本演算法的 | 排序的原理 | 氣泡排序實作 | 與。 | 題】 | |
| | 序演算法 | 具,理解與 | 維解析問題。 | 介紹。 | 與步驟,包 | 【活動方式】: | 2. 平時觀 | 生涯發展教 | |
| | 第5節排 | 歸納問題, | 運 p-IV-1 | | 括資料的比 | 方式 1:使用變數 | 察。 | 育 | |
| | 序法實作 | 進而提出簡 | 能選用適當的 | | 較與交換過 | *方法概念: | 3. 實作情 | 【課綱議 | |
| | 5-3 氣泡排 | 易的解決之 | 資訊科技組織 | | 程。 | 1. 設定 五個變數 | 形。 | 題】 | |
| | 序法實作活 | 道。 | 思維,並進行 | | 2. 透過 | (7,9,2,6,4) 來存放資 | 4. 配合課本 | 閱 J3 | |
| 第 19 週 | 動 | 科-J-B1 | 有效的表達。 | | SCRATCH 撰 | 料。 | 實例練習。 | 理解學科知 | |
| | | 具備運用科 | | | 寫程式,模 | 2. 每一個回合只比較相 | 5. 配合活動 | 識內的重要 | |
| | | 技符號與運 | | | 擬氣泡排序 | 鄰兩個變數,交換後進 | 紀錄簿給學 | 詞彙的意 | |
| | | 算思維進行 | | | 的運作,提 | 入下一輪比較。 | 生作練習與 | 涵,並懂得 | |
| | | 日常生活的 | | | 升學生對演 | 3. 不使用重複結構 | 自我檢核。 | 如何運用該 | |
| | | 表達與溝 | | | 算法的實作 | (Loop),因此需要手動 | | 詞彙與他人 | |
| | | 通。 | | | 能力。 | 撰寫每一次的比較與交 | | 進行溝通。 | |
| | | | | | 3. 比較「使 | · 換。 | | 閱 J10 | |

| | | | | | I | I | l | | |
|--------|---------|--------|----------|----------|-----------|------------------|---------|---------|--|
| | | | | | 用變數」與 | 方式 2:使用清單 | | 主動尋求多 | |
| | | | | | 「使用清 | *方法概念: | | 元的詮釋, | |
| | | | | | 單」兩種不 | 1. 設定 一個清單資料清 | | 並試著表達 | |
| | | | | | 同方式的優 | 單,包含 7, 9, 2, 6, | | 自己的想 | |
| | | | | | 缺點,理解 | 4 . | | 法。 | |
| | | | | | 清單及重複 | 2. 透過迴圈 (Loop) 結 | | 涯 J7 | |
| | | | | | 結構在程式 | 構 來完成多次比較與交 | | 學習蒐集與 | |
| | | | | | 設計中的重 | 换,簡化程式碼。 | | 分析工作教 | |
| | | | | | 要性。 | | | 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。 | |
| | 第三章:資 | 科-J-A2 | 運 t-IV-4 | 資 A-IV-3 | 1.理解氣泡 | 【課程建議活動】: | 1. 課堂參 | 【法定議 | |
| | 料排排站排 | 運用科技工 | 能應用運算思 | 基本演算法的 | 排序的原理 | 氣泡排序實作 | 與。 | 題】 | |
| | 序演算法 | 具,理解與 | 維解析問題。 | 介紹。 | 與步驟,包 | 【活動方式】: | 2. 平時觀 | 生涯發展教 | |
| | 第5節 排 | 歸納問題, | 運 p-IV-1 | | 括資料的比 | 方式 1:使用變數 | 察。 | 育 | |
| | 序法實作 | 進而提出簡 | 能選用適當的 | | 較與交換過 | *方法概念: | 3. 實作情 | 【課綱議 | |
| 第 20 週 | 5-3 氣泡排 | 易的解決之 | 資訊科技組織 | | 程。 | 1. 設定 五個變數 | 形。 | 題】 | |
| | 序法實作活 | 道。 | 思維,並進行 | | 2. 透過 | (7,9,2,6,4) 來存放資 | 4. 配合課本 | 閱 J3 | |
| | 動 | 科-J-B1 | 有效的表達。 | | SCRATCH 撰 | 料。 | 實例練習。 | 理解學科知 | |
| | | 具備運用科 | | | 寫程式,模 | 2. 每一個回合只比較相 | 5. 配合活動 | 識內的重要 | |
| | | 技符號與運 | | | 擬氣泡排序 | 鄰兩個變數,交換後進 | 紀錄簿給學 | 詞彙的意 | |
| | | 算思維進行 | | | 的運作,提 | 入下一輪比較。 | 生作練習與 | 涵,並懂得 | |

| | 1 | | | | • | 1 | • | T |
|--------|---------|--------|----------|----------|---------|------------------|---------|---------|
| | | 日常生活的 | | | 升學生對演 | 3. 不使用重複結構 | 自我檢核。 | 如何運用該 |
| | | 表達與溝 | | | 算法的實作 | (Loop),因此需要手動 | | 詞彙與他人 |
| | | 通。 | | | 能力。 | 撰寫每一次的比較與交 | | 進行溝通。 |
| | | | | | 3. 比較「使 | 換。 | | 閱 J10 |
| | | | | | 用變數」與 | 方式 2:使用清單 | | 主動尋求多 |
| | | | | | 「使用清 | *方法概念: | | 元的詮釋, |
| | | | | | 單」兩種不 | 1. 設定 一個清單資料清 | | 並試著表達 |
| | | | | | 同方式的優 | 單,包含 7, 9, 2, 6, | | 自己的想 |
| | | | | | 缺點,理解 | 4 . | | 法。 |
| | | | | | 清單及重複 | 2. 透過迴圈 (Loop) 結 | | 涯 J7 |
| | | | | | 結構在程式 | 構 來完成多次比較與交 | | 學習蒐集與 |
| | | | | | 設計中的重 | 换,簡化程式碼。 | | 分析工作教 |
| | | | | | 要性。 | | | 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。 |
| | 第三章:資 | 科-J-A2 | 運 t-IV-4 | 資 A-IV-3 | 1.理解氣泡 | 【課程建議活動】: | 1. 課堂參 | 【法定議 |
| | 料排排站排 | 運用科技工 | 能應用運算思 | 基本演算法的 | 排序的原理 | 氣泡排序實作 | 與。 | 題】 |
| | 序演算法 | 具,理解與 | 維解析問題。 | 介紹。 | 與步驟,包 | 【活動方式】: | 2. 平時觀 | 生涯發展教 |
| 第 21 週 | 第5節 排 | 歸納問題, | 運 p-IV-1 | | 括資料的比 | 方式 1:使用變數 | 察。 | 育 |
| | 序法實作 | 進而提出簡 | 能選用適當的 | | 較與交換過 | *方法概念: | 3. 實作情 | 【課綱議 |
| | 5-3 氣泡排 | 易的解決之 | 資訊科技組織 | | 程。 | 1. 設定 五個變數 | 形。 | 題】 |
| | 序法實作活 | 道。 | 思維,並進行 | | 2. 透過 | (7,9,2,6,4) 來存放資 | 4. 配合課本 | 閱 J3 |

| 動 | 科-J-B1 | 有效的表達。 | SCRATCH 撰 | 料。 | 實例練習。 | 理解學科知 | |
|---|--------|--------|-----------|------------------|---------|---------|--|
| | 具備運用科 | | 寫程式,模 | 2. 每一個回合只比較相 | 5. 配合活動 | 識內的重要 | |
| | 技符號與運 | | 擬氣泡排序 | 鄰兩個變數,交換後進 | 紀錄簿給學 | 詞彙的意 | |
| | 算思維進行 | | 的運作,提 | 入下一輪比較。 | 生作練習與 | 涵,並懂得 | |
| | 日常生活的 | | 升學生對演 | 3. 不使用重複結構 | 自我檢核。 | 如何運用該 | |
| | 表達與溝 | | 算法的實作 | (Loop),因此需要手動 | | 詞彙與他人 | |
| | 通。 | | 能力。 | 撰寫每一次的比較與交 | | 進行溝通。 | |
| | | | 3. 比較「使 | 換。 | | 閱 J10 | |
| | | | 用變數」與 | 方式 2:使用清單 | | 主動尋求多 | |
| | | | 「使用清 | *方法概念: | | 元的詮釋, | |
| | | | 單」兩種不 | 1. 設定 一個清單資料清 | | 並試著表達 | |
| | | | 同方式的優 | 單,包含7,9,2,6, | | 自己的想 | |
| | | | 缺點,理解 | 4 . | | 法。 | |
| | | | 清單及重複 | 2. 透過迴圈 (Loop) 結 | | 涯 J7 | |
| | | | 結構在程式 | 構 來完成多次比較與交 | | 學習蒐集與 | |
| | | | 設計中的重 | 換,簡化程式碼。 | | 分析工作教 | |
| | | | 要性。 | | | 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:

| | | 學習領域 | 學習重點 | | 40 | 教學重點(學習引導內 | | | 跨領域統整 |
|-------|---------------|--|---|---|--|---|--------------|--|-----------|
| 教學進度 | 單元名稱 | 核心素養 | 學習表現 | 學習內容 | 學習目標 | 容及實施方式) | 評量方式 | 議題融入 | 規劃(無則)免填) |
| 第 1 週 | 第組計第組計1的性1一級。 | 科運具歸進易道科具技算日表通J-A2 按解題出決 J-K4 解題出決 J-K4 解題的 A-K4 解題的 A-K4 和運行的 | 運能系組運運能思題運能的組並的運能整源1V-1 新成算七應維。 p 選資纖進表 p 有理。1V-1 資基構理-4運析 1 明訊思行達 IV系數值訊本與。 4 算問 當技,效 地資 | 資 P-IV-3 障 背 模 設 念 資 模設解 P-IV-4 程 概 S-IV-2 程問作 の IV-5 式題。 | 1.化的習式立提與2.拆讓如歌組將解的式了程概如拆的升維透解學何的化大成思。解式念何分模可護過活生將歌,問小維模設,將為組讀性歌動體一詞學題問模組計學程獨以性。詞,驗首模習拆題 | 【課報》】: 《書話記述 表表 是 解的 歌塊的如小以詞語 我 是 解 的 歌塊的如小以詞語 我 是 解 的 歌塊的如小以詞: 我 生 解 的 如 小以词: | 1. 課 學 2. 察。 | 【題生育【題閱理識詞涵如詞進閱在到願外決法】涯 課】J解內彙,何彙行 J8 學問意資困定 發 網 3 學的的並運與溝 習題尋料難議 展 議 科重意懂用他通 上時找,。我,我 | |

| | 能具 資訊: 興趣 | -IV-3 備探索 科技之 4,不受 限制。 | | | | SDGs 目標 4 優質 教 標 9 產 業 之 續 題 標 鎮 | |
|--|--|---|---|--|-----------------------------------|--|--|
| 第一章:模 組計 第1節 類 組 計 第1 組 的 1-3 應 用 | 運具歸進易道科利源執題 能系組運運能思題運能的組 是工具,簡之 能系組運運能思題運能的組 是工具, 是工, 是工, 是工, 是工, 是工, 是工, 是工, 是工 | IV-1 資 P-IV-3 解資訊 障列程式設計實作。 前基本計實作。 資 P-IV-4 原理。 模組化程式設計的概念。 可以-4 設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計數實作。 正IV-1 期決實作。 期刊技 思維, .行有效 | 1. Scratch 透远在ch 点组計。 學使設程重碼 一個的 學用計式複。 實解式 如組拆減程 | 【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 平 時 觀 采 。 3. 享。 | 【題生育【題閱懂學情文則閱在到法】涯 課】J6 在及中之。 B 智題議 展 議 不生使規 上時議 展 議 | |

| | 技算日表通科運具協合成活符思常達。 J 用進調作科動與進活溝 2 技溝團以專與 正活溝 工通除完題 | 的表達。 運 p-IV-3 能有數 整源。 | | | | | 願外決涯培劃能BB 目教目業基彰資困 J13 生執。 4。9創設課解 規的 質 產新施 | |
|------------------------------|---|--|---|--|--|---|---|--|
| 組化和 計 第1 組化和 計的相 | 函式的 易的解決之 | 運 t-IV-1 能系組運運能思題運 大解的架原 t-IV-4 能維理 - 運 析 更-IV-1 | 資P-IV-3 陣列實作。 資P-IV-4 模組計。 資P-IV-5 模組計與問題。 | 1. Scratch 透起tch 過過的 過過的 與個別 與個別 與用計式複 與個 與個 與個 與個 與個 與個 與個 與個 與個 與個 與個 與個 與個 | 【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。 | 課 與 課 字 等 認 平 等 3. 享 實 4. 形 | 【題生育【題閱懂學情文法】涯 課】 16 在及中之策 稱 不生使規 | |

| | | 算思維進行 | 能選用適當 | 解決實作。 | | | | 則。 | |
|-------|-----------------|--------|-------------|-------------|--------------------------|---------------------------|----------|-------------|--|
| | | 日常生活的 | 的資訊科技 | | | | | 閱 J3 | |
| | | 表達與溝 | 組織思維, | | | | | 理解學科知 | |
| | | 通。 | 並進行有效 | | | | | 識內的重要 | |
| | | | 的表達。 | | | | | 詞彙的意 | |
| | | | 運 p-IV-3 | | | | | 涵,並懂得 | |
| | | | 能有系統地 | | | | | 如何運用該 | |
| | | | 整理數位資 | | | | | 詞彙與他人 | |
| | | | 源。 | | | | | 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 | |
| | leder sky . v.v | | and a TIV 4 | -/r D III 0 | 1 - 4 - 4 - 1: | Francisco de Mara de Mara | 1 male 6 | 基礎設施。 | |
| | 第一章:模 組化程式設 | 科-J-A2 | 運 t-IV-1 | 資 P-IV-3 | 1. 了解參數 與引數的概 | 【課程建議活動】: | 1. 課堂參 | 【法定議 題】 | |
| 第 4 週 | 組化柱 八 設計 | 運用科技工 | 能了解資訊 | 陣列程式設 | 與 引 數 的 概 。 念 , 區 分 兩 | 《參數與引數》 | 與。 | 型】 生涯發展教 | |
| N | 第2節 函 | 具,理解與 | 系統的基本 | 計實作。 | 者在函式中 | 【活動方式】: | 2. 平時觀 | 育 | |
| | 式中的參數 | 歸納問題, | 組成架構與 | 資 P-IV-4 | 的作用與運 | 1. 介紹「參數」與「引 | 察。 | 【課綱議 | |

| 與引數2-1 參數與引數的概念 | 進易道科利源執題科具技算日表通科運具溝團作科題而的。」一用,行活」,備符思常達。」一用進通隊,技活提解 4 科擬科動 B 運號維生與 C 科行協合以專動出決 3 技定技。1 用與進活溝 2 技 調 完。简色 資與專 科運行的 工 及 成簡之 | 運運能作生運能思題運能的組並的運能整源運能資興性算七設品活七應維。 戶選資纖進表 戶有理。 a臭訊趣別原 Vi 計以問 VI 用 解 VI 用 訊 思 行達 Vs 數 VI 備科,限理一資解題一運析 VI 適科維有。 3 統位 ~ 探技不制。 3 訊決。 4 算問 當技,效 地資 索之受。 | 模設 念 資 模設解 化 的 。 P · 组計決 | 用 2. 活生並參式數函結方透動能呼數,如式果式過,夠叫的理何的。實讓建帶函解影執條學立有 多響行 | 數」的基本概念, 對算表的 有別。 2.介紹 Scratch 中的函式 建立中級多數輸入,示範」 來建立帶多數的所入式。。 3.學生使用 Scratch,」 文字個簡單的「加總計果。 立一,讓回傳加總結果。 | 3. 享 作情 | 題閱主元並自法閱懂學情文則多增驗習化涯了人價SDJ 動的試己。 J 得習境本。 J 加與,實 J 解格值Gs求釋表想 不生使規 地動實力 己質。多,達 同活用 體學文。 的與 | |
|-----------------|--|---|--------------------------|---|---|---------|---|--|
|-----------------|--|---|--------------------------|---|---|---------|---|--|

| 第 5 週 | 第組計第式與2-2 引 | 科運具歸進易道科利源執題科具技算日表J-A 科理問提解 A 科擬科動-B 運號維生與工與,簡之 資與專 科運行的 | 運能系組運運能作生運能思題運能的組並七了統成算七設品活七應維。 P選資纖進1V-1資基構理-資解題-4運析 V-適科維有1訊本與。 訊決。 4 算問 當技,效 | 資 陣 計 資 模 設 念 資 模設解P-IV-3 設 件 IV-4 程 概 - 5 式題。 | 1. 参性何引式 2. 将的化数的狀體數,透數行學繪步,控大與驗的理過改為習製驟透制小結函靈解不變。如花模過花、構式活如同程 何朵組參朵形。 | 【課程建議等生花》 【活動等生花》 【活動介紹 Scratch 書生花》 【活動所介紹 Scratch 書並 一章 Scratch 書並 一章 整數調。 2. 花形的調整 一章 中來,大大式 。 一章 大子, 一章 的, 一章 。 一章 的, 一章 的, 一。 一。 一。 一。 一。 一。 一。 一。 一。 一。 一。 一。 一。 | 1. 與 2. 察 3. 享 4.形 | 目教目業基【題生育【題閱主元並自法閱懂學情文則涯標育標、礎法】涯 課】JI 動的試己。 J6 得習境本。 J4 優 產新施議 展 議 求釋表想 不生使規質 與。 教 弱 多,達 同活用 | |
|-------|-------------|--|---|--|--|--|--------------------|--|--|
|-------|-------------|--|---|--|--|--|--------------------|--|--|

| 第 6 週 | 第組計第式與2-2 引 一 | 通科運具溝團作科題科運具歸進易道科利源執題科。 J 用進通隊,技活J 用,納而的。 J 用,行活 J A 和行協合以專動A 2 技解題出決 3 技定技。 工 及 成 工 與,簡之 資與專 | 的運能整源運能資與性運能系組運運能作生運能思題表 D-有理。 a-具訊趣別 t-了統成算 t-設品活 t-應维。達 IV系数 IV 備科,限 IV 解的架原 IV 計以問 IV 用 解的架原 IV 計以問 IV 用 解 上 資 基 構 理 - 資 解 題 - 運 析 工 數 過 報 過 。 3 地資 索之受。 1 訊本與。 3 訊決。 4 算 問 | 資 P-IV-3 P-IV-4 解 P-IV-4 相 計。 P-U-5 相 計次 第 P-IV-5 式題。 | 1. 参性何引式 2. 将的化数的狀體數,透數行學繪步,控大與驗的理過改為習製驟透制小結函靈解不變。如花模過花、構式活如同程 何朵組參朵形。 | 【課程建議活動】: 《任務:數筆生花》 【活動方式】: 1. 教師介紹 Scratch 畫筆 大式 Scratch 畫並 養之。 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 | 1. 與 2. 察 3. 享 4. 形 5.紀生自課。 平。 心。 實。 配錄作我參 觀 分 情 活給習核參 觀 分 情 新學與。 | 了人價 SD 目 教目業基 【題生育【題閱 主 元 並 自 法 閱 懂解格 值 Gs 標 育標、礎 法】涯 课】J1 動 的 試 己。 J6 年自 特 觀 4 。 9 創設 定 發 綱 0 尋 詮 著 的 在己質。 優 產新施 議 展 議 求釋 表 想 不的與 質 與。 | |
|-------|---------------|---|--|---|--|---|---|---|--|
| | | 科-J-B1 具備運用科 | 題。 運 p-IV-1 | | | 3. 字生修改程式,便化采的大小可以隨機變化,增加程式的互動性與趣味 | | 懂得在不同學習及生活 | |

| | | | | ı | | <u> </u> | | 1 | |
|-----|---------|-------------|----------------|----------|--------------|--------------------|--|----------------|--|
| | | 技符號與運 | 能選用適當 | | | 性。 | | 情境中使用 | |
| | | 算思維進行 | 的資訊科技 | | | | | 文本之規 | |
| | | 日常生活的 | 組織思維, | | | | | 則。 | |
| | | 表達與溝 | 並進行有效 | | | | | 涯 J4 | |
| | | 通。 | 的表達。 | | | | | 了解自己的 | |
| | | 科-J-C2 | 運 p-IV-3 | | | | | 人格特質與 | |
| | | 運用科技工 | 能有系統地 | | | | | 價值觀。 | |
| | | 具進行 | 整理數位資 | | | | | SDGs | |
| | | 溝通協調及 | 源。 | | | | | 目標 4 優質 | |
| | | 團隊合 | 運 a-IV-3 | | | | | 教育。 | |
| | | 作,以完成 | 能具備探索 | | | | | 目標 9 產 | |
| | | 科技專 | 資訊科技之 興趣,不受 | | | | | 業、創新與 基礎設施。 | |
| | | 題活動。 | 性別限制。 | | | | | | |
| | 第一章:模 | 科-J-A2 | 運 t-IV-1 | 資 P-IV-3 | 1. 體驗函式 | 【課程建議活動】: | 1. 課堂參 | 【法定議 | |
| | 組化程式設 | 運用科技工 | 能了解資訊 | 陣列程式設 | 參數的靈活 | 《任務:妙筆生花》 | 與。 | 題】 | |
| | 計 | 具,理解與 | 系統的基本 | 計實作。 | 性,理解如 | | 2. 平時觀 | 生涯發展教 | |
| | 第2節 函 | 歸納問題, | 組成架構與 | 資 P-IV-4 | 何透過不同 | 【活動方式】: | 察。 | 育 | |
| | 式中的參數 | 進而提出簡 | 運算原理。 | 模組化程式 | 引數改變程 | 1. 教師介紹 Scratch 畫筆 | 3. 心得分 | 【課綱議 | |
| 第7週 | 與引數 | | | | 式行為。 | 擴充功能的基本操作,並 | | 題】 | |
| | 2-2 參數與 | 易的解決之 | 運 t-IV-3 | 設計的概 | 2. 學習如何 | 示範如何讓角色使用畫筆 | 享。 | 閱 J10 | |
| | 引數的應用 | 道。 | 能設計資訊 | 念。 | 將繪製花朵 | 繪製線條與圖形。 | 4. 實作情 | 主動尋求多 | |
| | 科-J-A3 | 作品以解決 | 資 P-IV-5 | 的步驟模組 | 2. 學生建立一個函式畫 | 形。 | 元的詮釋, | | |
| | | 利用科技資 | 生活問題。 | 模組化程式 | 化,透過參 | 花,該函式會呼叫 畫正方 | 5. 配合活動 | | |
| | | 源,擬定與 | 運 t-IV-4 | 設計與問題 | 數控制花朵 | 形和畫三角形來組合出完 | 紀錄簿給學 | 並試著表達 | |
| | | がかれた | ~ 111 7 | 以可云門及 | 的大小、形 | 整的花朵圖案,並透過參 | ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~ | | |

| | | 執題 A J B B B B B B B B B B B B B B B B B B | 能思題運能的組並的應解解。 p-IV-1 適科無行達運制 調料維有。算問 報後,效 | 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。 |
|---------|-------------------------|--|---|---------------------------|--------------|--|------------------------|--|
| 第 8 週 言 | 第二章:模 组化程式設 计進階實作 | 日常生活的 | 組織思維, | 資 P-IV-3 陣列程式設 計實作。 | 理解模組化程式設計機制。 | 【課程建議活動】: 《任務:創造 101》 | 1. 課堂參 與。 2. 平時觀 | 文規 則涯 J4 了人價 SDGs 目 教 目 業 基 是 選 生 注 入 便 等 等 等 , 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 |
| | 第1節 創 告101 | 歸納問題, | 組成架構與 | 資 P-IV-4 | 學生的程式 邏輯思維與 | 【活動方式】: 1.學生先了解 Scratch 角 | 察。 | 育 【課綱議 |

| 1-1 任務介紹 1-2 程式實作 | 進易道科利源執題科具技算日表通科運具溝團作科題而的。J用,行活」備符思常達。J用進通隊,技活提解 A 科擬科動 B 運號維生與 C 科行協合以專動出決 3 技定技。I 用與進活溝 2 技 調 完 。簡之 資與專 科運行的 | 運運能作生運能思題運能的組並的運能整源運能資與算 t 設品活 t 應維。 p 選資纖進表 p 有理。 a 具訊趣原 IV計以問 IV用解 IV用訊思行達 IV系數 IV備科,理 育解題 - 運析 V - 適科維有。 - 统位 - 探技不。 3 訊決。 4 算問 1 當技,效 3 地資 索之受 | 模設。 育模設解組制。 P-IV-5 程期 演作 超 與實作 | 創造。 Scratch 刻 多 多 多 多 。 | 色建筑在的,就是是一个的人,就是一个的人,就是一个的人,就是一个的人,就是一个的人,就是一个的人,就是一个的人,就是一个的人,就是一个的人,就是一个的人,就是一个的人,就是一个的人,就是一个的人,就是一个的人,就是一个的人,就是一个的人,就是一个的人,就是一个的人,就是一个的人,就是一个人,我们就是我们就是一个我们就是一个人,我们就是一个我们就是一个我们就是一个人,我们就是一个我们就是一个我们就是一个我们就是一个我们就是一个我们就是一个我们就是一个我们就是一个我们就是一个我们就是一个我们就是一个我们就是我们就是一个我们就是一个我们就是一个我们就是一个我们就是我们就是一个我们就是一个我们就是我们就是我们就是我们就是我们就是我们就是我们就是我们就是我们就是我们就是 | 3. 享 4. 形 5. 紀 生 自 7 | 題閱主元並自法閱懂學情文則涯了人價SD目教目業基】U 動的試已。 J6 得習境本。 J4 解格值 G8 標育標、礎求釋表想 不生使規 己質。 優 產新施多,達 同活用 的與 質 與。 | |
|-------------------|--|--|--------------------------------|---|--|----------------------|---|--|
|-------------------|--|--|--------------------------------|---|--|----------------------|---|--|

| 第 9 週 | 第組計第造101 1-1 紹 1-2 作 | 科運具歸進易道科利源執題科具技算日表通J用,納而的。J用,行活J備符思常達。A 科理問提解 A 科擬科動B 運號維生與工與,簡之 資與專 科運行的 | 性運能系組運運能作生運能思題運能的組並的運能別七了統成算七設品活七應維。 P 選資纖進表 P 有限V-1 資基構理-3 資解題-運析 U-1 適科維有。 3 批合。 1 訊本與。 3 訊決。 4 算問 當技,效 地 | 資庫構應資基的資陣計資模設解的用A-IV-3 轉應資料的資庫計資與的用A-IV-3 與個別的用A-IV-3 與實際的,與實際的,與實際的,與實際的,與實際的,與實際的,與實際的,與實際的, | 理程概學邏創透Sc建畫解式念生輯造過match式。 组計提程維力 化的升式與,創動 | 【課程建議 101》 【課程建議 101》 【活動 101》 【活動 2 生 | 1. 與 2. 察 3. 享 4. 形 | 【題生育【題性去板見達具平能閱樂讀習與流閱主法】涯 課】 JI 除與的與備等力 J9 參關動人。 J1 動炭 展 議 親 別別感通他動 與的,交 求教 教 刻偏表,人的 閱學並 多 | |
|-------|----------------------|---|---|---|---|---|---------------------|--|--|
|-------|----------------------|---|---|---|---|---|---------------------|--|--|

| | 第一音· 档 | 43. - I - Δ9 | 整源運能資興性別 中 1V-3 東 1V-3 東 2 東 1V-3 | 答 A-IV-9 | 理 韶 档 织 儿 | 【連段建議 汗動】: | 1 埋必灸 | 元並自法涯學分育料SD目教目業基「的試己。」了習析環。GS標育標、礎注詮著的 7 蒐工境 4。9創設定釋表想 集作的 優 產新施議,達 與教資 質 與。 | |
|--------|--|---|---|---|--|---|----------------------------------|--|--|
| 第 10 週 | 第二章 : 章 : 程 : 章 : 世 : 第 1 01 1-1 任務 : 1-2 : 在 : 在 : 在 : 在 : 在 : 在 : 在 : 在 | 科-J-A2 運用科技用 與問題 與問題 明明 明明 明明 明明 明明 明明 明明 明明 明明 明明 明明 明明 明明 | 運t-IV-3 能設品問題 生達t-IV-4 能應解析問題。 | 資 A-IV-2 陣列資料結 構的概念 廣 A-IV-3 基本演結 的介紹。 資 P-IV-3 | 理程概學邏創透透文建畫解式念生輯造過大學與意場的思能。Scratch式動景組計提程維力,創動 | 【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,並認識建築的關係方式。 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。 2. 察。 3. 享 作 4. 形 | 【法題】 生涯發展教育 【課網議 題】 性J11 去除性別刻 板與性別偏 | |

| | 利用科技資 | 運 p-IV-1 | 陣列程式設 | | 場景。 | 見的情感表 | |
|---|--------|----------|----------|---|-------------------|-----------|---|
| | 源,擬定與 | 能選用適當 | 計實作。 | | 3. 學生學習使用「廣播與 | 達與溝通, | |
| | 執行科技專 | 的資訊科技 | 資 P-IV-5 | | 接收訊息」的方式,確保 | 具備與他人 | |
| | 題活動。 | 組織思維, | 模組化程式 | | 角色能按照指定順序出 現。 | 平等互動的 | |
| | 科-J-B1 | 並進行有效 | 設計與問題 | | 4. 學生使用 Scratch 實 | 能力。 | |
| | 具備運用科 | 的表達。 | 解決實作。 | | 作,調整角色出現順序、 | 閱 J9 | |
| | 技符號與運 | | | | 動畫效果等,以提升作品 | 樂於參與閱 | |
| | 算思維進行 | | | | 的視覺吸引力。 | 讀相關的學 | |
| | 日常生活的 | | | | | 習活動,並 | |
| | 表達與溝 | | | | | 與他人交 | |
| | 通。 | | | | | 流。 | |
| | | | | | | 閲 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 | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | i | | 1 | 1 |

| | | 通。 | | | | | | 流閱主元並自法涯學分育料 SD 目教目。 J1 对 動的試己。 J7 習析環。 Gs 標育標系 | |
|--------|-------------|-----------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------|-----------|--|------------------------------|---|--|
| 第 12 週 | 第組計第2章 建設作迷 | 科-J-A2 運用科技工 具,理解與 歸納問題, | 運 t-IV-3 能設計資訊 作品以解決 生活問題。 | 資 A-IV-2 陣列資料結 構的概念與 應用。 | 通實作與數一一個人 | 【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 | 1. 課堂參 與。 2. 平時觀 察。 | SDGs 目標 4 優質 | |
| | 1-1 任務介 | 進而提出簡 | 運 t-IV-4 | 資 A-IV-3 | 個函式能夠 | 計。 | 3. 心得分 | 題】 | |

| 紹 1-2 程式實作 | 易道科利源執題科具技算日表通的。J-A3 技定技。I 備符思常達。解 科 | 能思題運能的組並的應維。 p-選資纖進表開解 IV-1 適科維有。 | 基的資P-IV-3 轉 計資模設解決 等 P-IV-5 模 計 實 作 與 實 作 | 應數境升活性不或進式。 | 2. 教師介紹如果要使用程式產生迷宫,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。 | 閱懂學情文則閱小訊讀的閱樂讀習與流涯學以J6 在及中之 7 求源本確 9 參關動人 7 蒐 不生使規 證,知性 與的,交 集作同活用 資判識。 閱學並 與對 | |
|------------|--------------------------------------|-----------------------------------|---|-------------|--|------------|--|--|
| | | | | | | | 涯 J7 | |

| 3 4 4 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 | 第組計第宮1-1紹1-2作 | 科運具歸進易道科利源執題科具技一J-A2 排理問提解 — A3 技定技。 I 用與留此決 3 技定技。 I 用與無數 — A | 運能作生運能思題運能的組並的t-3和以問IV-3 無維。 p-選資纖進表資解題-4運析 IV-1 適科維有。如果所以 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 | 資庫構應資基的資陣計資模設解A-IV-2 為例的用A-本介P-列實P-組計決了。 到 第 2 2 4 5 2 5 3 2 5 5 3 2 5 5 3 2 5 5 3 2 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 | 通實了過遞個應數境升活過作解參,函用據,程性完範如數使式不或進式。整例何傳同能同情而的的,透一夠的一提靈 | 【課程建議活動】: 《任務:迷宫建造師》 【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母可式 式模組介紹要惠生化。 3.教師介紹要怎麼利用。 3.教師介紹書出迷宫。 | 1. 與 2. 察 3. 享 4. 形 5. 動學與核課。平。心。實。配錄作我會 6 件 合簿練檢察 額 分 情 活給習 | 目教目業基目續區【題生育【題閱懂學情文則閱小訊標育標、礎標城。法】涯 課】 13 得習境本。 17 心來4。 9 創設 11鎮 定 發 綱 在及中之 7 求源優 產新施 1 與 議 展 議 不生使規 證,質 與。 永社 教 同活用 資判 | |
|---|---------------|--|--|--|--|---|--|--|--|
|---|---------------|--|--|--|--|---|--|--|--|

| | | 算思維進行 | | | | | | 的正確性。 |
|--------|-------|--------|----------|----------|-------|------------|--------|---------|
| | | 日常生活的 | | | | | | 関 J9 |
| | | | | | | | | |
| | | 表達與溝 | | | | | | 樂於參與閱 |
| | | 通。 | | | | | | 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 |
| | | | | | | | | 品。 |
| 第 14 週 | 第二章:模 | 科-J-A2 | 運 t-IV-3 | 資 A-IV-2 | 通過完整的 | 【課程建議活動】: | 1. 課堂參 | 【法定議 |
| 为 14 迥 | 組化程式設 | 運用科技工 | 能設計資訊 | 陣列資料結 | 實作範例, | 《任務:迷宮建造師》 | 與。 | 題】 |

| 計進官等 第2 第3 1-1 任務 1-2 程 | 問題, 生世-IV-4 集出問題。 生運應應維。 思題運能的組造的 是出際解析 思題運能的組造的 是實際的組造的 是實際的組造的 是實際的組造的 是實際的組造的 是實際的 是所用 是實際的 是所用 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 的 是 的 是 的 是 的 是 | 應用。 資 A-IV-3 基本演算法 的介紹。 資 P-IV-3 陣列程式設 | 国函式能夠的 其用或情 大據 大樓 大樓 大樓 大樓 大樓 大樓 大樓 大樓 大樓 大樓 大樓 大樓 大樓 | 【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出化。 3. 教師介紹數本畫出迷宮。 3. 教教引數本畫出迷宮。 | 2. 察 3. 享 4. 形 5. 驗 6. 動 學 與 核平。心。實。紙。配錄作我會分情測活給習 | 生育【題閱懂學情文則閱小訊讀的閱樂讀習與流涯學涯課】J6得習境本。J7心來文正J9於相活他。J7習發綱 在及中之 7 求源本確 9 參關動人 7 蒐展 議 不生使規 證,知性 與的,交 集教 同活用 資判識。 閱學並 與 | |
|-------------------------|---|---|--|--|---|--|--|
|-------------------------|---|---|--|--|---|--|--|

| | | | vez IV 1 | -47 H IV A | | | 1 mg s/c 42 | 分育料 SDG 標 育 標 、 礎 標城。以工境。 GS 標 育 標 、 礎 標城。以作的 優 產 新 施 永與 其教 資 質 與 。 永社 | |
|--------|--|---|---------------------------------------|---|---|--|--|--|--|
| 第 15 週 | 第路會第位我一友一別是時人,我們們們的一個人的一個人的一個人的一個人的一個人的一個人的一個人的一個人的一個人的一個人 | 科-J-C1 理解科技 人培養所 展 教 技 之 與 , 發 守 公 、 段 、 段 、 段 、 段 、 段 、 日 、 日 、 日 、 日 、 日 | 運能的習度運能科法及題名—IV-1 健使態 個人 IV-2 資關倫議保 明 | 資H-IV-4 媒體與資訊 技相關社會 議 H-IV-5 資訊倫理與 法律。 | 1.交與解路康係 2.性類騷散歧認友挑如上的。認別型擾播視識的戰何建人 識暴,、、言網風,在立際 網力包惡性論路險了網健關 路的括意別 | 【課程書話動】: 課程書語, 書模網 題情 書標 題 題 一 五 題 一 五 題 一 五 題 一 五 題 一 五 題 一 五 題 一 五 題 一 五 題 一 五 題 一 五 題 一 五 。 五 。 一 五 。 一 。 一 。 一 。 一 。 一 。 一 。 | 1. 課堂參 與。 2. 平時觀 察。 3. 小組討 論。 | 【題生育【題性接尊性別別法】涯課】」到納重傾特認定發網 自他向質同說 我人、與。 | |

| 自己與尊重 | 等。 | 友、真騙財/騙色」的行為 | 性 J11 |
|-------|---------|---------------------------------------|-------|
| | 3. 培養數位 | 模式?、性别刻板印象如 | |
| 他人。 | 公民素養, | 何影響網路交友的體 | 去除性別刻 |
| | 了解網路交 | · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | 板與性別偏 |
| | 友的倫理與 | 學生反思並回答討論問 | 見的情感表 |
| | 責任。 | 題。 | 達與溝通, |
| | 4. 討論社群 | | 具備與他人 |
| | 媒體與網路 | | 平等互動的 |
| | 文化中的性 | | |
| | 別議題,思 | | 能力。 |
| | 考如何營造 | | 人 J11 |
| | 健康的網路 | | 運用資訊網 |
| | 環境。 | | 絡了解人權 |
| | | | 相關組織與 |
| | | | 活動。 |
| | | | 료 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 |

| 第三章 典 | 理解科技與 能落實健康 人文議題, 的數位使用 培養科技發 習慣與態 展衍生之守 度。 | 資 H-IV-4 開 翻 翻 資 社 題 H-IV-5 | 1. 成與解網健風 2. 路表我思路慣 3.認穩影過路康險透成」檢自使。分識的響度對的。過癮進測身用 析網定,使身潛 「評行,的習 網路義理用心在 網量自反網 路 | 【課程建議活動】: 《「網路成癮評量表」自我 》 【活動及處語子量表」自我 》 【活動方式】: 1. 教成應已記錄, 是 以課量、 以課量、 以課量、 以課量、 以課量、 以解 的 。 2. 算分數 自 的 的 引 。 2. 算 。 2. 算 。 3. 表 。 。 3. 表 。 。 3. 是 。 5. 是 5. 是 5. 是 5. 是 5. 是 5. 是 5. 是 5. 是 | 1. 與 2. 察 3. 論 4. 享 參 觀 討 分 | 生策涯培道義活SD目教【題生育【題性接尊性別別性涯略」I養德於。GS標育法】涯 課】JI納重傾特認JI決。4並倫日 4。定 發 綱 自他向質同訂定 涵理常 優 議 展 議 我人、與。的性性的 化意生 質 | |
|-------|--|-----------------------------------|---|---|-----------------------------|---|--|
|-------|--|-----------------------------------|---|---|-----------------------------|---|--|

| | | | |
|------|---------|---------------|-------|
| | 成癮的原因 | (如:逃避壓力、社交需 | 去除性別刻 |
| | (如:社群 | 求、遊戲機制、即時回饋 | 板與性別偏 |
| | 媒體、線上 | 成癮等)、網路成癮會帶來 | 見的情感表 |
| | 遊戲、短影 | 哪些影響?(如:學業退 | 達與溝通, |
| | 音等),並 | 步、睡眠不足、焦慮、專 | |
| | 探討影響學 | 注力下降、家庭衝突等)。 | 具備與他人 |
| | 業、社交與 | 4. 讓學生訂定個人「健康 | 平等互動的 |
| | 心理健康的 | 使用網路的行動方案」 | 能力。 |
| | 因素。 | | 人 J11 |
| | 4. 學習健康 | | 運用資訊網 |
| | 的網路使用 | | |
| | 方式,培養 | | 絡了解人權 |
| | 自我管理能 | | 相關組織與 |
| | 力,達成網 | | 活動。 |
| | 路與現實生 | | 品 J1 |
| | 活的平衡。 | | 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 J14 培養 益 養 活 活 SDGs 目標 有 數 實 | |
|--------|--|--|---|---|--|--|---|---|--|
| 第 17 週 | 第路會第位形之一論任之後,與一次與一次與一次,與一次與一次,與一次與一次,與一次,與一次,與一次,與一次 | 科-J-C1 理解科技 人文養科技 展 教 技 会 会 会 会 会 会 会 会 会 会 会 会 会 会 会 会 会 会 | 運能的習度運能科法及題自他 a-IV-1 實位與 IV-2 資相、會以與。 IV-2 資關倫議保尊 過級報之理 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 | 資H-IV-4 媒體與資訊 技相關。 資H-IV-5 資訊倫理與 法律。 | 1.言界網影任法法 2.霸與解對心影 3.辨理論限路響,言言探凌影網受理響學識解自,言與區論論討的響路害與。習與網由認論責分與。網成,霸者社 如應路的識的 合達 路因理凌的會 何對路的識的 | 【課程題勇士、 《鍵題勇士、 》 【話動發高等 , 在在挑別。 【活教,上社群宗太 , 在在挑別。 是 一 上 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 | 1. 課堂參 2. 平 6 7 8 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 | 【題生育【題性解體性偏視性省法】涯課】了析所別見。 11 思議 展 議 種 遞 思 歧 他 人 如 人 人 | |

| 1 | | | |
|-------|-------|-------------|--------|
| | 網路霸凌, | 這種狀況,你會怎麼做? | 的性别權力 |
| | 了解當面對 | 可行的解決方案:當我們 | 關係,促進 |
| | 或目睹網路 | 面對網路霸凌時,應該怎 | 平等與良好 |
| | 霸凌時可以 | 麼應對? | 的互動。 |
| | 採取的行 | | 人 J4 |
| | 動。 | | |
| | | | 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 |

| | | | | | | | | 義活 SD 目健福目教目進求係於。 GS 標康利標育標目夥。日 良社 優 促實之學 與。 4 。 17實之學 與 解 質 與 與 關 | |
|--------|--|----------------------|---|---|---|---|-------------------|--|--|
| 第 18 週 | 第路會第位形2-1論任2-2 演組社數隱言責顯路 的路與路與路內 路與路與路與路與路與路與路 | 科-J-C1 理解文養 人 接 一 | 運 a- IV-1 能的習度運能科法及題 答數價。 a- IV-2 資關人。 對相、會以 類關倫議 議 | 資 H-IV-4 媒體與資訊 技相關。 資 H-IV-5 資訊倫理與 法律。 | 1.言界網影任法法2.霸與解對理論限路響,言言探凌影網受解自,言與區論論討的響路害網由認論責分與。網成,霸者路的識的 合違 路因理凌的 | 【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 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 參 與 平 時 觀 | 【題生育【題性解體性偏視法】涯 課】 17 各傳逃與議 展議 種遞思歧 | |

| | ムコ内前工 | い田内にA | 应由 N. A. T. 在 · 1. 用 L. 日 | LL IIO | |
|--|-------|-------------------|----------------------------|--------|--|
| | 自己與尊重 | 心理與社會 | 受害者的感受:如果你是 | 性 J12 | |
| | 他人。 | 影響。 | 受害者,你會有什麼反 | 省思與他人 | |
| | | 3. 學習如何 | 應? | 的性別權力 | |
| | | 辨識與應對 | 旁觀者的角色:當你看到 | 關係,促進 | |
| | | 網路霸凌, 了解當面對 | 這種狀況,你會怎麼做? 可行的解決方案:當我們 | 平等與良好 | |
| | | | | | |
| | | 或目睹網路 霸凌時可以 | 面對網路霸凌時,應該怎 麼應對? | 的互動。 | |
| | | 朝 後 时 引 以 採取的行 | | 人 J4 | |
| | | 採取的行 動。 | | 了解平等、 | |
| | | 刧○ | | 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 | |

| | | | | | | | | 培道義活 SD 目健福目教目進求係並倫日 SDG 標康利標育標目夥。 4 。 17實之化意生 好會 質 促現關 | |
|--------|---|---|-----------|---|---|---|---|--|--|
| 第 19 週 | 第一年 第二年 第二年 第二年 第二年 第二年 第二年 第二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十 | 科-J-C1 理解科 義 技 美 展 法 義 養 子 公 民 意 識 。 | 運 a- IV-1 | 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. 識念認讀次次次次如開理讀:識的(、、)何與解的讓媒三事立思學分媒媒概學體個實場辨習析體體 | 【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 参 與。 2. 平時觀 察。 3. 小組討 論。 4. 報告分 享。 5. 配合活動 | 【題生育【題性去板見的 定議報 以上 以上 以 以 以 以 以 以 以 以 以 以 以 以 的 付 以 的 付 人 の の の の の の の の の の の の の の の の の の | |

| | | | | | | | | 訊讀的國評情解涯職工展性SD目教目平健法來文正 16 街道決 11 業作的。 GS 標育標、全。,知性 突提案 理境要 優 6 義司則識。 的出。 對發 質 和與 | |
|--------|--------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------|--|--|------------------------------|---|--|
| 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 技相關社會 議題。 | 1.理解媒體 識讀的概念: 讓媒體 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 | 展行觀意識之與。 | 度運能科法及題自他。 a- IV-2 解相、會以與。 a- IX + 2 報關倫議保尊 認之理 護重 | 資訊倫理與 法律。 | 次次次次如開容 2.新能實析何的來 3.思能生度題一響為讀(、、)何與。提開力際,查可源培考力學分,觀,「者事立思學分媒 升真:案學證信。養與:會析不點避受」實場辨學析體 判偽透例習新度 理批讓多問被影免眾。層層層習新內 斷的過分如開與 性判學角 單 成型層層層 | 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. 論 4. 享 5. 紀 生 自 6. 驗 4. 享 5. 紀 生 自 6. 驗 動 學 與 。 | 題性去板見達具平能人探權個部的提略案品資的社法】JI 除與的與備等力J7 討的人落影出或。J5 訊公會J9 11 性性情溝與互。 違事、、響改行 與共責別別感通他動 反件社社,善動 媒性任例的偏表,人的 人對區會並策方 體與。 | |
|-------------|----------|--|--------------|---|--|--|---|--|
|-------------|----------|--|--------------|---|--|--|---|--|

| | | | | |
|--|--|--|------|-------------|
| | | | | 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 |

| | | | | \ L | |
|--|--|--|--|-----|--|
| | | | |)天。 | |
| | | | | 124 | |

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。