

台南市立安定國民中學 109 學年度第一學期三年級彈性學習 資訊 課程計畫(普通班 / 藝才班 / 體育班 / 特教班)

教材來源	自編	教學節數	每週 (1) 節 本學期共 (21) 節
課程目標			<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解資訊倫理的意義。 2. 了解資訊倫理的規範與對象。 3. 了解網路禮儀的原則。 4. 認識 PAPA 理論。 5. 了解數位落差的意義。 6. 了解消除進用障礙的意義。 7. 了解陣列的概念與結構。 8. 了解變數與陣列的差異。 9. 評估使用陣列的時機。 10. 了解陣列與問題解決的關係。 11. 了解 Scratch 的陣列應用。 12. 了解 Scratch 清單的積木使用。 13. 了解 Scratch 變數的積木使用。 14. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 15. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。 16. 了解 Scratch 字串組合的積木使用。 17. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。

18. 了解 Scratch 運算的積木使用。
19. 了解 Scratch 詢問的積木使用。
20. 了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。
21. 了解角色變數的概念。
22. 了解全域變數與角色變數。
23. 了解 Scratch 的角色變數應用。
24. 了解 Scratch 動作的積木使用。
25. 了解 Scratch 偵測的積木使用。
26. 了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。
27. 了解 Scratch 條件式迴圈的積木使用。
28. 了解分身的概念。
29. 能將重複的角色匯整成分身。
30. 了解 Scratch 的分身應用。
31. 了解 Scratch 畫筆的積木使用。
32. 了解 Scratch 分身的積木使用。
33. 了解 Scratch 音樂的積木使用。
34. 了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。
35. 了解電腦與法律的關係。
36. 了解電腦犯罪的概念。
37. 了解電腦犯罪的類型。

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	38. 了解網路犯罪的概念。 39. 了解網路犯罪的類型。 40. 了解著作權法及個資法的罰則。				
相關領域	自然與生活科技				
能力指標 (總綱核心素養)	5-4-2 能善盡使用科技應負之責任。 5-4-3 能遵守智慧財產權之法律規定。 5-4-4 能認識網路犯罪類型。 5-4-6 能建立科技為增進整體人類福祉的正確觀念, 善用資訊科技做為關心他人 及協助弱勢族群的工具。				
融入議題之能力指標 (議題實質內涵)	1-4-3 瞭解法律、制度對人權保障的意義。[人權教育] 2-3-1 瞭解工作世界的分類及工作類型。[生涯發展教育]				
教學期程	能力指標-代號 (學習內容、學習表現)	單元名稱	節數	表現任務(評量方式)	備註 融入議題能力指標
一~二周	5-4-2 能善盡使用科技應負之責任。 5-4-6 能建立科技為增進整體人類福祉的正確觀念, 善用資訊科技做為關心他人 及協助弱勢族群的工具。	網路禮儀與規範	2	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	
三~四周	5-4-2 能善盡使用科技應負之責任。 5-4-6 能建立科技為增進整體人類福祉的正確觀念, 善用資訊科技做為關心他人 及協助弱勢族群的工具。	資訊倫理	2	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	
五~八周	2-4-1 能認識程式語言基本概念及	陣列程式設計實作	4	1. 發表	

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	其功能。 3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。			2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	
九~十七周	2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。	陣列資料結構的概念與應用	9	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	
十八~二十一週	5-4-3 能遵守智慧財產權之法律規定。 5-4-4 能認識網路犯罪類型。	資訊科技與相關法律		1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	

◎「備註」欄請填入可融入教學之重大議題的「能力指標（學習重點）序號」，及是否為「自編」單元，或主題課程。

◎表現任務(評量方式)請具體敘寫。

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

台南市立安定國民中學 109 學年度第二學期三年級彈性學習 資訊 課程計畫(普通班 / 藝才班 / 體育班 / 特教班)

教材來源	自編	教學節數	每週 (1) 節 本學期共 (17) 節
課程目標			<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識模組化的概念與特性。 2. 了解 Scratch 的模組化應用。 3. 了解 Scratch 畫筆的積木使用。 4. 了解 Scratch 函式的積木使用。 5. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 6. 了解 Scratch 模組化的差別。 7. 了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。 8. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。 9. 了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。 10. 了解 Scratch 分身的積木使用。 11. 了解媒體與資訊科技的意涵。 12. 了解資訊素養的意涵。 13. 了解媒體與資訊科技的關係。 14. 了解資訊失序的意涵。 15. 了解防範不實資訊的原則。 16. 了解言論自由的意涵。 17. 了解法律對於言論自由的賦予權利與限制。 18. 了解法律對於網路言論自由的保障與規範。 19. 了解網路霸凌的意涵。 20. 了解如何面對網路霸凌。 21. 了解網路霸凌的法律問題。 22. 了解網路成癮的意涵。 23. 了解網路成癮對身心的影響。 24. 了解演算法的概念與特性。 25. 了解演算法的表示方式，包含文字敘述、流程圖和虛擬碼。 26. 了解演算法的效能。 27. 了解排序資料的原理與範例說明。 28. 了解選擇排序法的執行流程。 29. 了解插入排序法的執行流程。 30. 了解 Scratch 清單的積木使用。

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	31. 了解 Scratch 變數的積木使用。 32. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。 33. 了解 Scratch 邏輯運算的積木使用。 34. 了解 Scratch 條件式迴圈的積木使用。 35. 了解 Scratch 運算結果的條件判斷積木使用。 36. 了解搜尋資料的原理與範例說明。 37. 了解循序搜尋法的執行流程。 38. 了解二元搜尋法的執行流程。 39. 了解 Scratch 詢問的積木使用。				
相關領域	自然與生活科技				
能力指標 (總綱核心素養)	5-4-2 能善盡使用科技應負之責任。 5-4-3 能遵守智慧財產權之法律規定。 5-4-4 能認識網路犯罪類型。 5-4-6 能建立科技為增進整體人類福祉的正確觀念, 善用資訊科技做為關心他人 及協助弱勢族群的工具。				
融入議題之能力指標 (議題實質內涵)	1-4-3 瞭解法律、制度對人權保障的意義。[人權教育] 2-3-1 瞭解工作世界的分類及工作類型。[生涯發展教育]				
教學期程	能力指標-代號 (學習內容、學習表現)	單元名稱	節數	表現任務(評量方式)	備註 融入議題能力指標
一~六周	2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。	模組化程式設計實作	6	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	
第七周	5-4-2 能善盡使用科技應負之責任。 5-4-6 能建立科技為增進整體人類福祉的正確觀念, 善用資訊科技做	媒體與資訊科技	1	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	為關心他人 及協助弱勢族群的工具。				
八~九周	5-4-2 能善盡使用科技應負之責任。 5-4-6 能建立科技為增進整體人類福祉的正確觀念,善用資訊科技做為關心他人 及協助弱勢族群的工具。	言論自由濫用、網路霸凌	2	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	
第十周	5-4-2 能善盡使用科技應負之責任。 5-4-6 能建立科技為增進整體人類福祉的正確觀念,善用資訊科技做為關心他人 及協助弱勢族群的工具。	網路成癮	1	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	
第十一週	2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法	演算法概念與原則	1	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	
十二周~十七周	2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法	排序的原理與範例	6	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	

◎「備註」欄請填入可融入教學之重大議題的「能力指標(學習重點)序號」,及是否為「自編」單元,或主題課程。

◎表現任務(評量方式)請具體敘寫。

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。