

教材版本	康軒版	實施年級 (班級/組別)	七年級	教學節數	每週( 1 )節，本學期共(21)節
課程目標	1. 能了解資訊科技的意涵。 2. 能了解資訊科技的發展趨勢。 3. 能認識常見的電腦設備。 4. 能了解問題解決的思維模式。 5. 能了解資訊科技及其社會相關議題。 6. 能了解資訊科技與跨領域整合。 7. 能了解演算法的基本概念。 8. 能了解程式語言的基本概念。 9. 能了解 Scratch 的基本功能。 10. 能熟悉 Scratch 的基本操作。 11. 能用 Scratch 製作簡單動畫作。 12. 能了解循序結構。 13. 能了解選擇結構。 14. 能了解重複結構。 15. 能了解 Scratch 的畫筆功能。 16. 能了解 Scratch 的變數積木。 17. 能了解迴圈的概念。				
該學習階段 領域核心素養	A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題 A3 規劃執行與創新應變 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養 C1 道德實踐與公民意識 C2 人際關係與團隊合作				

課程架構脈絡							
教學期程	單元與活動名稱	節數	學習目標	學習重點		表現任務 (評量方式)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
第 1 週 9/1-9/4 9/1 開學	第一冊第 1 章資訊與生活 1-1 數位生活	1	1. 介紹資訊科技教室環境與規範。 2. 認識生活中常見的資訊科技與其帶來的改變。	運 a-IV-1:能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-V-3:能探索新興的資訊科技。 運 a-V-5:能主動探索資訊科技新知。	資 H-IV-1:個人資料保護。 資 H-IV-3:資訊安全。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答	
第 2 週 9/5-9/11 9/7-9/8 三年級 第一次模擬考 9/11調整上課- 補9/20	第一冊第 1 章資訊與生活 1-2 資訊安全簡介	1	1. 了解資訊安全三原則。 2. 認識資訊設備實體安全的重要。 3. 認識軟體安全的重要。	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-1:個人資料保護。 資 H-IV-3:資訊安全。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答	
第 3 週 9/12-9/18	第一冊第 1 章資訊與生活 1-2 資訊安全簡介	1	1. 認識網路安全的重要 2. 科技廣角：介紹無人超商的應用。	運 t-IV-3:能設計資訊作品以解決生活問題。 運 a-IV-1:能落實健康的數位使	資 H-IV-1:個人資料保護。 資 H-IV-3:資訊安全。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答	

				用習慣與態度。 運 a-V-3:能探索新興的資訊科技。			
第 4 週 9/19-9/25 9/20 中秋節彈性放假 9/21 中秋節放假	第一冊第 2 章演算法 2-1 演算法簡介	1	1. 認識演算法。 2. 認識演算法的特性。	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。	資 A-IV-1:演算法基本概念。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答	
第 5 週 9/26-10/2	第一冊第 2 章演算法 2-1 演算法簡介	1	1. 學習演算法的表達方式：文字、流程圖、虛擬碼。	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。	資 A-IV-1:演算法基本概念。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

<p>第 6 週 10/3-10/9 10/7-10/8 第一次定期考查</p>	<p>第一冊第 2 章演算法 2-2 流程控制結構</p>	<p>1</p>	<p>1. 學習流程控制結構：循序結構、選擇結構、重複結構。</p>	<p>運 t-IV-1:能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p>	<p>資 A-IV-1:演算法基本概念。</p>	<p>1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答</p>	
<p>第 7 週 10/10-10/16 10/10 國慶日 10/11 國慶日補假</p>	<p>第一冊第 2 章演算法 2-2 流程控制結構</p>	<p>1</p>	<p>1. 以桌遊附件實際操作程式流程結構。</p>	<p>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-2:能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 運 r-V-4:能發展演算法以解決運算問題。</p>	<p>資 A-IV-1:演算法基本概念。</p>	<p>1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答</p>	
<p>第 8 週 10/17-10/23</p>	<p>第一冊第 2 章演算法 2-3 流程圖設計實作</p>	<p>1</p>	<p>1. 繪製流程圖。 2. 科技廣角：認識運算思維的推手——周以真教授。</p>	<p>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-1:能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 運 a-IV-3:能具</p>	<p>資 A-IV-1:演算法基本概念。</p>	<p>1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答</p>	

				備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。			
第 9 週 10/24-10/30	第一冊第 3 章程式設計 初探—生日派對 3-1 程式語言簡介	1	1. 認識程式語言。 2. 學習 Scratch 基礎操作。	運 t-IV-1:能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 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-1:演算法基本概念。 資 P-IV-1:程式語言基本概念、功能及應用。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答	
第 10 週 10/31-11/6	第一冊第 3 章程式設計 初探—生日派對 3-1 程式語言簡介	1	1. 完成第一支 Scratch 程式	運 t-IV-1:能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 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 r-V-1:能將問題以運算形式呈現。	資 A-IV-1:演算法基本概念。 資 P-IV-1:程式語言基本概念、功能及應用。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答	
第 11 週 11/7-11/13 11/12 運動會	第一冊第 3 章程式設計 初探—生日派對 3-2 角色移動—上街買蛋糕	1	1. 使用 Scratch 匯入背景與角色。	運 t-IV-3:能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4:能應	資 A-IV-1:演算法基本概念。 資 P-IV-1:程式語言基本概	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答	

				用運算思維解析問題。	念、功能及應用。 資 P-IV-2: 結構化程式設計。		
第 12 週 11/14-11/20	第一冊第 3 章程式設計 初探—生日派對 3-2 角色移動—上街買蛋糕	1	1. 使用 Scratch 控制角色移動。 2. 完成 3-2 小試身手。	運 t-IV-3: 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 r-V-3: 能利用程式語言表達運算程序。	資 A-IV-1: 演算法基本概念。 資 P-IV-1: 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2: 結構化程式設計。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答	
第 13 週 11/21-11/27	第一冊第 3 章程式設計 初探—生日派對 3-3 演奏音階—鍵盤鋼琴	1	1. 使用鍵盤觸發 Scratch 程式事件。 2. 使用 Scratch 彈奏音符。	運 t-IV-3: 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 r-V-3: 能利用程式語言表達運算程序。	資 A-IV-1: 演算法基本概念。 資 P-IV-1: 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2: 結構化程式設計。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答	
第 14 週 11/28-12/4 12/1-12/2 第二次定期考查	第一冊第 3 章程式設計 初探—生日派對 3-3 演奏音階—鍵盤鋼琴	1	1. 使用 Scratch 改變角色外觀。 2. 完成 3-3 小試身手。 3. 認識視覺化程式設計工具。	運 t-IV-3: 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 r-V-3: 能利用程式語言表達運算程序。	資 A-IV-1: 演算法基本概念。 資 P-IV-1: 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2: 結構化程式設計。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答	

<p>第 15 週 12/5-12/11 12/6-12/8 三年 級戶外教學</p>	<p>第一冊第 4 章選擇結構 —歡樂聖誕 4-1 變數與條件判斷① —聖誕禮物</p>	1	<p>1. 學習設定與使用變數。</p>	<p>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 r-V-3:能利用程式語言表達運算程序。</p>	<p>資 A-IV-1:演算法基本概念。 資 P-IV-1:程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2:結構化程式設計。</p>	<p>1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答</p>	
<p>第 16 週 12/12-12/18</p>	<p>第一冊第 4 章選擇結構 —歡樂聖誕 4-1 變數與條件判斷① —聖誕禮物</p>	1	<p>1. 學習設定提問。 2. 學習設定變數的初始值。</p>	<p>運 t-IV-3:能設計資訊作品以解決生活問題。 運 r-V-3:能利用程式語言表達運算程序。</p>	<p>資 A-IV-1:演算法基本概念。 資 P-IV-1:程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2:結構化程式設計。</p>	<p>1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答</p>	
<p>第 17 週 12/19-12/25 12/23-12/24 三年級第二次模擬考</p>	<p>第一冊第 4 章選擇結構 —歡樂聖誕 4-1 變數與條件判斷① —聖誕禮物</p>	1	<p>1. 學習條件判斷：如果…那麼…。</p>	<p>運 t-IV-3:能設計資訊作品以解決生活問題。 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 r-V-3:能利用程式語言表達運算程序。</p>	<p>資 A-IV-1:演算法基本概念。 資 P-IV-1:程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2:結構化程式設計。</p>	<p>1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答</p>	

<p>第 18 週 12/26-1/1 12/31 補假 (補 1/1 放假) 1/1 開國紀念日</p>	<p>第一冊第 4 章選擇結構 —歡樂聖誕 4-2 條件判斷②—聖誕 大餐</p>	1	<p>1. 完成 4-1 小試身 手。 2. 學習設定提問。</p>	<p>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。</p>	<p>資 A-IV-1:演算 法基本概念。 資 P-IV-1:程式 語言基本概 念、功能及應 用。 資 P-IV-2:結構 化程式設計。</p>	<p>1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答</p>	
<p>第 19 週 1/2-1/8</p>	<p>第一冊第 4 章選擇結構 —歡樂聖誕 4-2 條件判斷②—聖誕 大餐</p>	1	<p>1. 學習條件判斷:如 果…那麼…否則…。</p>	<p>運 t-IV-3:能設 計資訊作品以解 決生活問題。 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 r-V-3:能利用 程式語言表達運 算程序。</p>	<p>資 A-IV-1:演算 法基本概念。 資 P-IV-1:程式 語言基本概 念、功能及應 用。 資 P-IV-2:結構 化程式設計。</p>	<p>1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答</p>	
<p>第 20 週 1/9-1/15</p>	<p>第一冊第 4 章選擇結構 —歡樂聖誕 4-2 條件判斷②—聖誕 大餐</p>	1	<p>1. 認識資料型態 2. 完成 4-2 小試身 手。</p>	<p>運 t-IV-3:能設 計資訊作品以解 決生活問題。 運 p-IV-1:能選 用適當的資訊科 技組織思維,並</p>	<p>資 A-IV-1:演算 法基本概念。 資 P-IV-1:程式 語言基本概 念、功能及應 用。</p>	<p>1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答</p>	



				進行有效的表達。 運 r-V-2:能將資料以適合於運算之結構表示。 運 r-V-3:能利用程式語言表達運算程序。	資 P-IV-2:結構化程式設計。		
第 21 週 1/16-1/20 1/18-1/19 第三次定期考查 1/20日休業式	第一冊第 4 章選擇結構—歡樂聖誕 4-2 條件判斷②—聖誕大餐	1	1. 科技廣角：認識第 1 位程式設計師。 2. 學期課程回顧。	運 a-IV-3:能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-1:程式語言基本概念、功能及應用。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答	

◎教學期程以每週教學為原則，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎「學習目標」應為結合「學習表現」(動詞)與「學習內容」(名詞)，整合為學生本單元應習得的學科本質知能。

◎「學習表現」與「學習內容」應為學校(可結合學年會議)應以學習階段為單位，清楚安排兩年內「學習表現」與「學習內容」如何規劃在各個單元讓學生習得。

◎「學習表現」與「學習內容」需呈現領綱完整文字，非只有代號，「融入議題實質內涵」亦是。

◎依據 109.12.10 函頒修訂之「臺南市十二年國民基本教育課程綱要國中小彈性學習課程規劃建議措施」中之配套措施，如有每位學生上台報告之「表現任務-評量方式」請用不同顏色的文字特別註記並具體說明。

臺南市公立仁德國民中學 110 學年度第二學期 七 年級 科技-資訊科技 領域學習課程(調整)計畫(■普通班/□特教班)

教材版本	康軒版	實施年級 (班級/組別)	七年級	教學節數	每週(1)節，本學期共(21)節
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能了解個人資料。</li> <li>2. 能了解有關個人資料的合理利用。</li> <li>3. 能了解個人資料保護的相關規定。</li> <li>4. 能了解保護自己個人資料應注意的事項。</li> <li>5. 能了解資安意識的意義。</li> <li>6. 能了解常見的資安技術。</li> <li>7. 能了解資安管理。</li> <li>8. 能了解使用網路時要隨時注意的安全防護措施。</li> <li>9. 能了解設計 Scratch 遊戲的流程。</li> <li>10. 能了解 Scratch 複製角色的功能。</li> <li>11. 能了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。</li> <li>12. 能了解 Scratch 自行繪製角色的功能。</li> <li>13. 能了解 Scratch 條件式迴圈的積木使用。</li> <li>14. 能了解 Scratch 隨機取數的積木使用。</li> <li>15. 能了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。</li> <li>16. 能了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。</li> <li>17. 能了解 Scratch 運算的積木使用。</li> <li>18. 能了解 Scratch 匯入角色的功能。</li> <li>19. 能了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。</li> <li>20. 能了解 Scratch 變數的積木使用。</li> <li>21. 能了解設計 Scratch 模擬情境的流程。</li> <li>22. 能了解 Scratch 擴展音樂功能的積木使用。</li> <li>23. 能了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。</li> <li>24. 能了解我國的著作權法。</li> </ol>				

	25. 能了解著作人格權與著作財產權。 26. 能了解著作受著作權法保護的條件。 27. 能了解著作的合理使用。 28. 能了解合理使用判斷的要點。 29. 能了解合理使用相關範例。 30. 能了解在校園常見的合理使用情形。 31. 能了解使用自由或開源碼軟體。 32. 能了解創用 CC 授權。						
該學習階段 領域核心素養	A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題 A3 規劃執行與創新應變 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養 B3 藝術涵養與美感素養 C1 道德實踐與公民意識 C2 人際關係與團隊合作						
課程架構脈絡							
教學期程	單元與活動名稱	節數	學習目標	學習重點		表現任務 (評量方式)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
第 1 週 2/11-2/12 2/11 開學	第二冊第 1 章重複結構 —遊樂園探險 1-1 選單設計	1	1. 學習遊戲架構規畫。 2. 場景設定。	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 t-IV-1:能了解資訊系統的基本組成架構與運	資 P-IV-1:程式語言基本概念、功能及應用。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答	

				算原理。 運 t-IV-4:能應用運算思維解析問題。			
第 2 週 2/13-2/19 2/17-2/18 三年級第三次模擬考	第二冊第 1 章重複結構—遊樂園探險 1-1 選單設計	1	1. 學習重複結構：重複無限次。	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 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。	資 A-IV-1:演算法基本概念。 資 P-IV-1:程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2:結構化程式設計。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答	
第 3 週 2/20-2/26	第二冊第 1 章重複結構—遊樂園探險 1-1 選單設計	1	1. 認識廣播功能的使用時機與用途。 2. 按鈕功能設定。	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 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。	資 A-IV-1:演算法基本概念。 資 P-IV-1:程式語言基本概念、功能及應用。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答	

<p>第 4 週 2/27-3/5 2/28 和平紀念 日放假</p>	<p>第二冊第 1 章重複結構 —遊樂園探險 1-1 選單設計</p>	1	<p>1. 場景切換。 2. 小試身手：節能減碳。</p>	<p>運 p-IV-1:能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 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。</p>	<p>資 A-IV-1:演算法基本概念。 資 P-IV-1:程式語言基本概念、功能及應用。</p>	<p>1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答</p>	
<p>第 5 週 3/6-3/12</p>	<p>第二冊第 1 章重複結構 —遊樂園探險 1-2 遊戲設計</p>	1	<p>1. 使用重複結構進行遊戲障礙物的設計。 2. 學習利用滑鼠操控角色移動。</p>	<p>運 p-IV-1:能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 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。</p>	<p>資 P-IV-1:程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2:結構化程式設計。</p>	<p>1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答</p>	
<p>第 6 週 3/13-3/19</p>	<p>第二冊第 1 章重複結構 —遊樂園探險 1-2 遊戲設計</p>	1	<p>1. 利用條件判斷來設定遊戲規則。</p>	<p>運 p-IV-1:能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表</p>	<p>資 P-IV-1:程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2:結構</p>	<p>1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答</p>	

				達。 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。	化程式設計。		
第 7 週 3/20-3/26 3/23-3/24 第一次定期考查	第二冊第 1 章重複結構 —遊樂園探險 1-2 遊戲設計	1	1. 小試身手：猜一猜。	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 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。	資 A-IV-1:演算法基本概念。 資 P-IV-1:程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2:結構化程式設計。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答	
第 8 週 3/27-4/2	第二冊第 1 章重複結構 —遊樂園探險 1-3 聲音設計	1	1. 學習使用 Scratch 播放音效的方法。	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 t-IV-1:能了解資訊系統的基本組成架構與運	資 P-IV-1:程式語言基本概念、功能及應用。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答	

				算原理。			
<p>第 9 週</p> <p>4/3-4/9</p> <p>4/4 兒童節放假</p> <p>4/5 清明節放假</p> <p>4/7-4/8 二年級 露營</p>	<p>第二冊第 1 章重複結構 —遊樂園探險</p> <p>1-3 聲音設計</p>	1	<p>1. 學習如何利用錄音的方式為遊戲配音。</p>	<p>運 p-IV-1:能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 t-IV-1:能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 a-IV-3:能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p>資 P-IV-1:程式語言基本概念、功能及應用。</p>	<p>1. 平時上課表現</p> <p>2. 作業繳交</p> <p>3. 學習態度</p> <p>4. 課堂問答</p>	
<p>第 10 週</p> <p>4/10-4/16</p>	<p>第二冊第 2 章資料處理 —雲端應用專題</p> <p>2-1 啟動專題</p>	1	<p>1. 學習專題分析規畫。</p> <p>2. 學習使用多人協作的專案管理工具：Google 雲端硬碟。</p>	<p>運 a-IV-3:能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p> <p>運 c-IV-1:能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>運 p-IV-2:能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p> <p>運 t-IV-3:能設計資訊作品以解決生活問題。</p>	<p>資 T-IV-1:資料處理應用專題。</p>	<p>1. 平時上課表現</p> <p>2. 作業繳交</p> <p>3. 學習態度</p> <p>4. 課堂問答</p>	

<p>第 11 週 4/17-4/23 4/19-4/20 三年 級第四次模擬考</p>	<p>第二冊第 2 章資料處理 —雲端應用專題 2-1 啟動專題 2-2 資料蒐集</p>	1	<p>1. 學習蒐集資料： Google 表單</p>	<p>運 a-IV-3:能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。 運 c-IV-1:能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 運 p-IV-2:能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 運 t-IV-3:能設計資訊作品以解決生活問題。</p>	資 T-IV-1:資料處理應用專題。	<p>1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答</p>	
<p>第 12 週 4/24-4/30 4/29 一年級一日 遊</p>	<p>第二冊第 2 章資料處理 —雲端應用專題 2-2 資料蒐集</p>	1	<p>1. 學習搜尋資料： (1)Google 搜尋 (2)Google 地圖</p>	運 c-IV-1:能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。	資 T-IV-1:資料處理應用專題。	<p>1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答</p>	
<p>第 13 週 5/1-5/7</p>	<p>第二冊第 2 章資料處理 —雲端應用專題 2-3 旅遊規畫書</p>	1	<p>1. 學習使用 Google 文件編輯文件。</p>	<p>運 c-IV-1:能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 運 c-IV-2:能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3:能應</p>	資 T-IV-1:資料處理應用專題。	<p>1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答</p>	



				<p>用資訊科技與他人合作進行數位創作。</p> <p>運 p-IV-1:能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-3:能有系統地整理數位資源。</p> <p>運 t-IV-4:能應用運算思維解析問題。</p>			
<p>第 14 週</p> <p>5/8-5/14</p> <p>5/12-5/13 第二次定期考查</p>	<p>第二冊第 2 章資料處理—雲端應用專題</p> <p>2-4 經費預算</p>	1	<p>1. 學習使用 Google 試算表計算數據。</p>	<p>運 c-IV-1:能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>運 c-IV-2:能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</p> <p>運 c-IV-3:能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。</p> <p>運 p-IV-1:能選用適當的資訊科</p>	<p>資 T-IV-1:資料處理應用專題。</p>	<p>1. 平時上課表現</p> <p>2. 作業繳交</p> <p>3. 學習態度</p> <p>4. 課堂問答</p>	

				<p>技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-3:能有系統地整理數位資源。</p> <p>運 t-IV-4:能應用運算思維解析問題。</p>			
<p>第 15 週 5/15-5/21</p>	<p>第二冊第 2 章資料處理—雲端應用專題 2-5 行前簡報</p>	1	<p>1. 學習使用 Google 簡報製作簡報檔案。</p>	<p>運 a-IV-3:能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p> <p>運 c-IV-2:能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</p> <p>運 c-IV-3:能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。</p> <p>運 p-IV-1:能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-3:能有系統地整理數位</p>	<p>資 T-IV-1:資料處理應用專題。</p>	<p>1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答</p>	

				資源。 運 t-IV-4:能應用運算思維解析問題。			
第 16 週 5/22-5/28	第二冊第 2 章資料處理—雲端應用專題 習作：資料處理專題	1	1. 以習作的「實作活動」分組進行專題活動。 2. 練習使用 Google 表單進行資料統計 3. 練習使用 Google 文件製作行程規計畫表	運 a-IV-3:能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。 運 c-IV-1:能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 運 c-IV-2:能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3:能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 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 T-IV-1:資料處理應用專題。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答	

<p>第 17 週 5/29-6/4 6/3 端午節放假</p>	<p>第二冊第 2 章資料處理 —雲端應用專題 習作：資料處理專題</p>	1	<p>1. 以習作的「實作活動」分組進行專題活動。 2. 練習使用 Google 試算表計算經費。 3. 練習使用 Google 簡報製作簡報檔案。</p>	<p>運 c-IV-1:能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 運 c-IV-2:能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3:能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。</p>	<p>資 T-IV-1:資料處理應用專題。</p>	<p>1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答</p>	
<p>第 18 週 6/5-6/11</p>	<p>第二冊第 3 章資訊合理使用 3-1 個人資料保護</p>	1	<p>1. 認識個人資料保護的重要性。 2. 探討與個資相關的案例。</p>	<p>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。</p>	<p>資 H-IV-1:個人資料保護。 資 H-IV-2:資訊科技合理使用原則。</p>	<p>1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答</p>	
<p>第 19 週 6/12-6/18 6/15 畢業典禮</p>	<p>第二冊第 3 章資訊合理使用 3-2 資訊的合理使用</p>	1	<p>1. 認識著作權的意涵。 2. 探討與著作權相關的案例。</p>	<p>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</p>	<p>資 H-IV-2:資訊科技合理使用原則。</p>	<p>1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答</p>	

				人。 運 p-IV-2:能利用資訊科技與他人進行有效的互動。			
第 20 週 6/19-6/25	第二冊第 3 章資訊合理使用 3-3 創用 CC 的應用	1	1. 認識創用 CC 與 6 種授權條款。 2. 學習使用創用 CC 宣告。	運 a-IV-1:能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2:能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 p-IV-2:能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 H-IV-2:資訊科技合理使用原則。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答	
第 21 週 6/26-6/30 6/28-6/29 第三次定期考查 6/30 結業式	第二冊第 3 章資訊合理使用 3-3 創用 CC 的應用	1	1. 認識創用 CC 與 6 種授權條款。 2. 學習使用創用 CC 宣告。	運 a-IV-1:能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2:能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 p-IV-2:能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 H-IV-2:資訊科技合理使用原則。	1. 平時上課表現 2. 作業繳交 3. 學習態度 4. 課堂問答	

				人進行有效的互動。			
--	--	--	--	-----------	--	--	--

◎教學期程以每週教學為原則，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎「學習目標」應為結合「學習表現」(動詞)與「學習內容」(名詞)，整合為學生本單元應習得的學科本質知能。

◎「學習表現」與「學習內容」應為學校(可結合學年會議)應以學習階段為單位，清楚安排兩年內「學習表現」與「學習內容」如何規劃在各個單元讓學生習得。

◎「學習表現」與「學習內容」需呈現領綱完整文字，非只有代號，「融入議題實質內涵」亦是。

◎依據 109.12.10 函頒修訂之「臺南市十二年國民基本教育課程綱要國中小彈性學習課程規劃建議措施」中之配套措施，如有每位學生上台報告之「表現任務-評量方式」請用不同顏色的文字特別註記並具體說明。