

教材版本	南一書局	實施年級 (班級/組別)	八年級	教學節數	資訊科技每週( 1 )節，本學期共(22)節
課程目標	<p><b>第四章</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解陣列的定義及使用時機，並能描述如何用陣列解決問題。</li> <li>2. 了解 Scratch 中清單的建立及項目內容修改方式。</li> <li>3. 了解如何適當應用流程控制有效處理清單中的項目。</li> <li>4. 讓學生在實作有趣的跑步遊戲實例中，運用陣列製作得分紀錄，並且延續前一堂課的演算法找出最高分並學習不同的比較方法。</li> <li>5. 讓學生利用跑步遊戲的實作，加入其他的遊戲元素使其更有趣。</li> </ol> <p><b>第五章</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識搜尋演算法於資訊科學中的意義和與問題解決之間的關係。</li> <li>2. 了解搜尋演算法的基本概念與意義，並介紹「循序搜尋」及「二分搜尋」兩種搜尋法。</li> <li>3. 了解循序搜尋、二分搜尋演算法的概念與操作流程。</li> <li>4. 利用實例引導學生使用循序搜尋法、二分搜尋演算法找出目標，並透過實作活動讓學生更明白搜尋的特性與操作細節。</li> </ol> <p><b>第六章</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識排序演算法於資訊科學中的意義和與問題解決之間的關係。</li> <li>2. 了解排序演算法的基本概念，並介紹「選擇排序」、「插入排序」及「氣泡排序」三種排序法。</li> <li>3. 以實例、文字規則、流程圖說明選擇、插入、氣泡排序法的原理與步驟。</li> </ol>				

		4. 利用問題情境示範選擇、插入、氣泡排序法的解題流程，並透過實作活動讓學生更明白排序法的特性與操作細節。					
該學習階段 領域核心素養		第四章					
		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民意識。					
		第五章					
		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。					
		第六章					
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。							
<b>課程架構脈絡</b>							
教學期程	單元與活動名稱	節數	學習目標	學習重點		評量方式 (表現任務)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
第 1 週 08/30~08/31	第四章：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	1	了解陣列的定義及使用時機，並能描述如何用陣列解決問題。	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	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. 課堂參與。 2. 平時觀察。	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

				能有系統地整理數位資源。 <b>運 a-IV-3</b> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。			意義於日常生活。 <b>SDGs</b> 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
第 2 週 09/01~09/07	<b>第四章：資料收納櫃-陣列</b> 第 1 節 認識陣列 1-1 陣列的定義 1-2 陣列的使用時機	1	了解陣列的定義及使用時機，並能描述如何用陣列解決問題。	<b>運 t-IV-1</b> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 <b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <b>運 p-IV-3</b> 能有系統地整理數位資源。 <b>運 a-IV-3</b> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	<b>資 A-IV-2</b> 陣列資料結構的概念與應用。 <b>資 P-IV-3</b> 陣列程式設計實作。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實例討論分享。	<b>性 J6</b> 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。 <b>閱 J3</b> 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。 <b>涯 J14</b> 培養並涵化道德倫理意義於日常生活。 <b>SDGs</b> 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
第 3 週 09/08~09/14	<b>第四章：資料收納櫃-陣列</b> 第 2 節 Scratch 中的陣列-清單 2-1 清單的建立 2-2 清單項目的修改	1	1. 了解 Scratch 中清單的建立及項目內容修改方式。 2. 了解如何適當應用流程控制有效處理清單中	<b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表	<b>資 A-IV-2</b> 陣列資料結構的概念與應用。 <b>資 P-IV-3</b> 陣列程式設計實作。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。	<b>閱 J3</b> 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。 <b>閱 J6</b>

			的項目。	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。			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。 SDGs 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
第 4 週 09/15~09/21	第四章：資料收納櫃-陣列 第 3 節 陣列的實際應用 3-1 實際應用 I：學期成績最高分	1	讓學生在實作有趣的跑步遊戲實例中，運用陣列製作得分紀錄，並且延續前一堂課的演算法找出最高分並學習不同的比較方法。	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. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。	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。 家 J5 了解與家人溝通互動及相互支持的適切方式。 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 5 週	第四章：資料收納櫃-	1	讓學生在實作有趣的跑	運 t-IV-3	資 A-IV-2	1. 課堂參與。	性 J6

09/22~09/28	<p><b>陣列</b></p> <p>第 3 節 陣列的實際應用</p> <p>3-1 實際應用 I：學期成績最高分</p>		<p>步遊戲實例中，運用陣列製作得分紀錄，並且延續前一堂課的演算法找出最高分並學習不同的比較方法。</p>	<p>能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p><b>運 t-IV-4</b></p> <p>能應用運算思維解析問題。</p> <p><b>運 c-IV-2</b></p> <p>能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</p> <p><b>運 p-IV-3</b></p> <p>能有系統地整理數位資源。</p>	<p>陣列資料結構的概念與應用。</p> <p><b>資 P-IV-3</b></p> <p>陣列程式設計實作。</p>	<p>2. 平時觀察。</p> <p>3. 實作情形。</p> <p>4. 心得分享。</p> <p>5. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。</p>	<p>探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。</p> <p><b>家 J5</b></p> <p>了解與家人溝通互動及相互支持的適切方式。</p> <p><b>涯 J11</b></p> <p>分析影響個人生涯決定的因素。</p> <p><b>SDGs</b></p> <p>目標 4 優質教育。</p> <p>目標 9 產業、創新與基礎設施。</p>
<p>第 6 週</p> <p>09/29~10/05</p>	<p><b>第四章：資料收納櫃-陣列</b></p> <p>第 3 節 陣列的實際應用</p> <p>3-2 實際應用 II：運動訓練紀錄</p>	1	<p>讓學生在實作有趣的跑步遊戲實例中，運用陣列製作得分紀錄，並且延續前一堂課的演算法找出最高分並學習不同的比較方法。</p>	<p><b>運 t-IV-3</b></p> <p>能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p><b>運 t-IV-4</b></p> <p>能應用運算思維解析問題。</p> <p><b>運 c-IV-2</b></p> <p>能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</p> <p><b>運 p-IV-3</b></p> <p>能有系統地整理數位資源。</p>	<p><b>資 A-IV-2</b></p> <p>陣列資料結構的概念與應用。</p> <p><b>資 P-IV-3</b></p> <p>陣列程式設計實作。</p>	<p>1. 課堂參與。</p> <p>2. 平時觀察。</p> <p>3. 實作情形。</p> <p>4. 心得分享。</p> <p>5. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。</p>	<p><b>性 J6</b></p> <p>探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。</p> <p><b>閱 J3</b></p> <p>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。</p> <p><b>涯 J14</b></p> <p>培養並涵化道德倫理意義於日常生活。</p> <p><b>SDGs</b></p> <p>目標 4 優質教育。</p>

							目標 9 產業、創新與基礎設施。
第 7 週 10/06~10/12	第四章：資料收納櫃-陣列 第 3 節 陣列的實際應用 3-2 實際應用 II：運動訓練紀錄	1	讓學生在實作有趣的跑步遊戲實例中，運用陣列製作得分紀錄，並且延續前一堂課的演算法找出最高分並學習不同的比較方法。	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. 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。	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 10/13~10/19	第四章：資料收納櫃-陣列 第 3 節 陣列的實際應用 延伸學習 遊戲為什麼好玩	1	讓學生利用跑步遊戲的實作，加入其他的遊戲元素使其更有趣。	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	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. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 小組討論。 5. 心得分享。	國 J7 了解跨語言與探究學習的重要內涵。 國 J6 評估衝突的情境並提出解決方案。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。

				能有系統地整理數位資源。			<p><b>閱 J8</b></p> <p>在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。</p> <p><b>涯 J6</b></p> <p>建立對於未來生涯的願景。</p> <p><b>SDGs</b></p> <p>目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。</p>
第 9 週 10/20~10/26	<p><b>第五章：資料在哪兒-搜尋演算法</b></p> <p>第1節 資料的搜尋</p> <p>1-1生活中的搜尋</p> <p>1-2 搜尋演算法的基本概念</p>	1	<p>1. 認識搜尋演算法於資訊科學中的意義和與問題解決之間的關係。</p> <p>2. 了解搜尋演算法的基本概念與意義，並介紹「循序搜尋」及「二分搜尋」兩種搜尋法。</p>	<p><b>運 t-IV-4</b></p> <p>能應用運算思維解析問題。</p> <p><b>運 p-IV-1</b></p> <p>能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p>	<b>資 A-IV-3</b> 基本演算法的介紹。	<p>1. 課堂參與。</p> <p>2. 平時觀察。</p> <p>3. 實作情形。</p> <p>4. 經驗分享。</p>	<p><b>閱 J3</b></p> <p>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。</p> <p><b>多 J11</b></p> <p>增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。</p> <p><b>涯 J14</b></p> <p>培養並涵化道德倫理意義於日常生活。</p> <p><b>SDGs</b></p> <p>目標 4 優質教育。</p>
第 10 週 10/27~11/02	<p><b>第五章：資料在哪兒-搜尋演算法</b></p>	1	了解循序搜尋演算法的概念與操作流程。	<p><b>運 t-IV-4</b></p> <p>能應用運算思維解析問題。</p>	<b>資 A-IV-3</b> 基本演算法的介紹。	<p>1. 課堂參與。</p> <p>2. 平時觀察。</p>	<p><b>閱 J3</b></p> <p>理解學科知識內的重</p>

	<p>第 2 節 循序搜尋 2-1 循序搜尋演算法</p>			<p>題。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p>	<p>紹。</p>	<p>3. 實作情形。 4. 小組討論。</p>	<p>要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 <b>閱 J4</b> 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。 <b>涯 J4</b> 了解自己的人格特質與價值觀。 <b>SDGs</b> 目標 4 優質教育。</p>
<p>第 11 週 11/03~11/09</p>	<p><b>第五章：資料在哪兒-搜尋演算法</b> 第 2 節 循序搜尋 2-2 循序搜尋演算法實例</p>	<p>1</p>	<p>利用實例引導學生使用循序搜尋法找出目標，並透過實作活動讓學生更明白循序搜尋的特性與操作細節。</p>	<p><b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p>	<p><b>資 A-IV-3</b> 基本演算法的介紹。</p>	<p>1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 配合課本實際應用。</p>	<p><b>閱 J3</b> 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。 <b>閱 J7</b> 小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。 <b>品 J8</b> 理性溝通與問題解決。 <b>涯 J7</b> 學習蒐集與分析工作</p>



							教育環境的資料。 <b>SDGs</b> 目標 4 優質教育。
第 12 週 11/10~11/16	<b>第五章：資料在哪兒- 搜尋演算法</b> 第 3 節 二分搜尋 3-1 二分搜尋演算法	1	了解二分搜尋演算法的 概念與操作流程。	<b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問 題。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組 織思維，並進行有效的表 達。	<b>資 A-IV-3</b> 基本演算法的介 紹。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 配合課本實 際應用。	<b>閱 J3</b> 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。 <b>閱 J4</b> 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。 <b>涯 J4</b> 了解自己的性格特質 與價值觀。 <b>SDGs</b> 目標 4 優質教育。
第 13 週 11/17~11/23	<b>第五章：資料在哪兒- 搜尋演算法</b> 第 3 節 二分搜尋 3-2 二分搜尋演算法實 例 延伸學習 終極密碼	1	利用實例引導學生使用 二分搜尋法找出目標， 並透過實作活動讓學生 更明白二分搜尋的特性 與操作細節。	<b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問 題。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組 織思維，並進行有效的表 達。	<b>資 A-IV-3</b> 基本演算法的介 紹。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 配合活動紀 錄簿給學生作 練習與自我檢 核。	<b>閱 J3</b> 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。 <b>閱 J7</b> 小心求證資訊來源， 判讀文本知識的正確 性。

							<p><b>品 J8</b> 理性溝通與問題解決。</p> <p><b>涯 J7</b> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。</p> <p><b>SDGs</b> 目標 4 優質教育。</p>
<p>第 14 週 11/24~11/30</p>	<p><b>第五章：資料在哪兒-搜尋演算法</b> 第 3 節 二分搜尋 3-2 二分搜尋演算法實例 延伸學習 終極密碼</p>	1	<p>利用實例引導學生使用二分搜尋法找出目標，並透過實作活動讓學生更明白二分搜尋的特性與操作細節。</p>	<p><b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。</p> <p><b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p>	<p><b>資 A-IV-3</b> 基本演算法的介紹。</p>	<p>1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 配合課本實際應用。 5. 紙筆測驗。</p>	<p><b>閱 J3</b> 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。</p> <p><b>閱 J7</b> 小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。</p> <p><b>品 J8</b> 理性溝通與問題解決。</p> <p><b>涯 J7</b> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。</p> <p><b>SDGs</b> 目標 4 優質教育。</p>
<p>第 15 週 12/01~12/07</p>	<p><b>第六章：資料排排站</b> 第 1 節 資料的排序 1-1 生活中的排序</p>	1	<p>1. 認識排序演算法於資訊科學中的意義和與問題解決之間的關係。</p>	<p><b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。</p>	<p><b>資 A-IV-3</b> 基本演算法的介紹。</p>	<p>1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。</p>	<p><b>品 J8</b> 理性溝通與問題解決。</p>

	1-2 排序演算法的基本概念		2. 了解排序演算法的基本概念，並介紹「選擇排序」、「插入排序」及「氣泡排序」三種排序法。	<u>運 p-IV-1</u> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。		<u>品 J5</u> 資訊與媒體的公共性與社會責任。 <u>閱 J10</u> 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 <u>人 J11</u> 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 <u>涯 J14</u> 培養並涵化道德倫理意義於日常生活。 <u>SDGs</u> 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 12/08~12/14	<b>第六章：資料排排站</b> 第 2 節 選擇排序 2-1 選擇排序演算法	1	以實例、文字規則、流程圖說明選擇排序法的原理與步驟。	<u>運 t-IV-4</u> 能應用運算思維解析問題。 <u>運 p-IV-1</u> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。	<u>資 A-IV-3</u> 基本演算法的介紹。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 小組討論。 <u>閱 J3</u> 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。 <u>閱 J4</u> 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。 <u>涯 J12</u> 發展及評估生涯決定的策略。 <u>SDGs</u> 目標 4 優質教育。
第 17 週 12/15~12/21	<b>第六章：資料排排站</b> 第 2 節 選擇排序 2-2 選擇排序演算法實例	1	利用問題情境示範選擇排序法的解題流程，並透過實作活動讓學生更明白選擇排序法的特性與操作細節。	<u>運 t-IV-4</u> 能應用運算思維解析問題。 <u>運 p-IV-1</u> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。	<u>資 A-IV-3</u> 基本演算法的介紹。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 配合課本實際應用。	<u>閱 J3</u> 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。 <u>閱 J7</u> 小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。 <u>品 J8</u> 理性溝通與問題解決。 <u>涯 J7</u> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 <u>SDGs</u> 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
第 18 週 12/22~12/28	<b>第六章：資料排排站</b> 第 3 節 插入排序	1	以實例、文字規則、流程圖說明插入排序法的	<u>運 t-IV-4</u> 能應用運算思維解析問	<u>資 A-IV-3</u> 基本演算法的介	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。	<u>品 J2</u> 重視群體規範與榮

	3-1 插入排序演算法		原理與步驟。	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。	紹。	3. 實作情形。	譽。 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 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 19 週 12/29~01/04	<b>第六章：資料排排站</b> 第 3 節 插入排序 3-2 插入排序演算法實例	1	利用問題情境示範插入排序法的解題流程，並透過實作活動讓學生更明白插入排序法的特性與操作細節。	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. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 4. 配合課本實例練習。	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。 <b>涯 J7</b> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 <b>SDGs</b> 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
第 20 週 01/05~01/11	<b>第六章：資料排排站</b> 第 4 節 氣泡排序 4-1 氣泡排序演算法	1	以實例、文字規則、流程圖說明氣泡排序法的原理與步驟。	<b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。	<b>資 A-IV-3</b> 基本演算法的介紹。	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。	<b>品 J2</b> 重視群體規範與榮譽。 <b>閱 J3</b> 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。 <b>閱 J10</b> 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 <b>涯 J7</b> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 <b>SDGs</b> 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
第 21 週	<b>第六章：資料排排站</b>	1	利用問題情境示範氣泡	<b>運 t-IV-4</b>	<b>資 A-IV-3</b>	1. 課堂參與。	<b>品 J2</b>

01/12~01/18	第 4 節 氣泡排序 4-2 氣泡排序演算法實例		排序法的解題流程，並透過實作活動讓學生更明白氣泡排序法的特性與操作細節。	能應用運算思維解析問題。 <b>運 p-IV-1</b> 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。	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。 6. 紙筆測驗。	重視群體規範與榮譽。 <b>閱 J3</b> 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。 <b>閱 J10</b> 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 <b>涯 J7</b> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 <b>SDGs</b> 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
第 22 週 01/19~01/21	<b>第六章：資料排排站</b> 第 4 節 氣泡排序 4-2 氣泡排序演算法實例	1	利用問題情境示範氣泡排序法的解題流程，並透過實作活動讓學生更明白氣泡排序法的特性與操作細節。	<b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。	<b>資 A-IV-3</b> 基本演算法的介紹。	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。 6. 紙筆測驗。	<b>品 J2</b> 重視群體規範與榮譽。 <b>閱 J3</b> 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。 <b>閱 J10</b> 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。
--	--	--	--	--	--	--	--

◎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」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。

◎如若實施課中差異化教學之班級，其「學習目標」、「學習重點」、「評量方式」應有不同，本表僅是呈現進度規劃，各校可視學生學習起點與需求適時調整規劃。

臺南市立新化國民中學 113 學年度第二學期八年級科技領域學習課程(調整)計畫(■體育班/□特教班)

教材版本	南一書局	實施年級 (班級/組別)	八年級	教學節數	資訊科技每週( 1 )節，本學期共(21)節
課程目標	第三章 1. 了解模組化是將一個系統拆分成若干個獨立的模塊或組件，每個模塊都具有獨立的功能和特性，並且可以單獨進行開發、測試和維護。 2. 了解函式是一種模組化概念的應用，通過將程式碼分解成函式，可以將大型複雜的問題分解成為更小、更容易理解和處理的部分，從而簡化開發過程。				



3. 了解函式是一種可重複使用的程式碼片段，它將一些相關的程式碼打包在一起，以實現特定的功能。
4. 了解在程式中使用函式功能的優點與不使用函式的缺點。
5. 了解在程式設計中，參數傳遞是指將一個值或一個物件作為參數傳遞到函式或方法中，以供函式或方法使用。
6. 引導學生思考如何將樂透開獎的程式應用函式，實作出樂透開獎的遊戲。
7. 引導學生觀察發射煙火時會出現的規律現象，再以一個煙火碎片（建立 0 個分身）的狀態，應用函式將現象按順序實作出來。
8. 完成後透過更改建立分身的參數，建立出多個分身，進而完成發射煙火時會看到的效果。

#### **第四章**

1. 以抽牌遊戲為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題思維。
2. 引導學生使用 Scratch 完成抽牌遊戲實作。
3. 以圖書館借還書為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題思維。
2. 引導學生使用 Scratch 完成還書系統實作。

#### **第五章**

1. 透過故事情境、案例分析引導學生認識、網路交友各階段可能發生的情況，並比較網路交友與一般交友之差異，讓學生了解網路交友自我保護的重要性。
2. 透過故事情境、案例分析引導學生認識、了解網路成癮的症狀以及對生活造成之影響，讓學生了解網路成癮的預防措施及必要時應尋求醫療協助。
3. 透過故事情境、案例分析引導學生認識網路發言與一般言論的差異，了解不當的網路言論可能對社會帶來的影響，學習網路誹謗與公然侮辱的相關法律知識。
4. 透過故事情境、案例分析引導學生認識網路霸凌對他人或社會可能帶來的影響，並引導學生討論、釐清面對網路霸凌事件該如何應變。
5. 透過故事情境、案例分析引導學生認識網路倫理與規範，並提醒學生在網路上須尊重他人，避免「散佈不當訊息」對他人或社會造成負面影響。
6. 透過故事情境、案例分析提醒學生常見的網路犯罪類型，釐清當發生網路犯罪事件該如何應變。

<p style="color: red;">該學習階段 領域核心素養</p>	第三章
	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-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。
	第四章
	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。
第五章	
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。	

## 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		評量方式 (表現任務)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
第 1 週 02/05-02/07	<p style="background-color: #800080; color: white; padding: 2px;">第三章：模組化程式設計</p> 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	1	1. 了解模組化是將一個系統拆分成若干個獨立的模塊或組件，每個模塊都具有獨立的功能和特性，並且可以單獨進行開發、測試和維護。 2. 了解函式是一種模組化概念的應用，通過將程式碼分解成函式，可以將大型複雜的問題	<p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">運 t-IV-1</p> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">運 t-IV-4</p> 能應用運算思維解析問題。 <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">運 p-IV-1</p> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">運 p-IV-3</p> 能有系統地整理數位資源。	<p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">資 P-IV-3</p> 陣列程式設計實作。 <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">資 P-IV-4</p> 模組化程式設計的概念。 <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">資 P-IV-5</p> 模組化程式設計與問題解決實作。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。	<p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">品 J8</p> 理性溝通與問題解決。 <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">閱 J3</p> 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。 <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">閱 J8</p> 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。

			分解成為更小、更容易理解和處理的部分，從而簡化開發過程。	<b>運 a-IV-3</b> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。			<b>SDGs</b> 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 02/10-02/14	<b>第三章：模組化程式設計</b> 第 2 節 Scratch 中的函式 2-1 函式的應用	1	1. 了解函式是一種可重複使用的程式碼片段，它將一些相關的程式碼打包在一起，以實現特定的功能。 2. 了解在程式中使用函式功能的優點與不使用函式的缺點。	<b>運 t-IV-1</b> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 <b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <b>運 p-IV-3</b> 能有系統地整理數位資源。	<b>資 P-IV-3</b> 陣列程式設計實作。 <b>資 P-IV-4</b> 模組化程式設計的概念。 <b>資 P-IV-5</b> 模組化程式設計與問題解決實作。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。	<b>品 J8</b> 理性溝通與問題解決。 <b>閱 J6</b> 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 <b>閱 J8</b> 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 <b>涯 J13</b> 培養生涯規劃及執行的能力。 <b>SDGs</b> 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
第 3 週 02/17-02/21	<b>第三章：模組化程式設計</b> 第 2 節 Scratch 中的函式	1	了解在程式設計中，參數傳遞是指將一個值或一個物件作為參數傳遞到	<b>運 t-IV-1</b> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 <b>運 t-IV-4</b>	<b>資 P-IV-3</b> 陣列程式設計實作。 <b>資 P-IV-4</b>	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。	<b>閱 J6</b> 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。

	2-2 參數傳遞		函式或方法中，以供函式或方法使用。	<p>能應用運算思維解析問題。</p> <p><b>運 p-IV-1</b></p> <p>能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p><b>運 p-IV-3</b></p> <p>能有系統地整理數位資源。</p>	<p>模組化程式設計的概念。</p> <p><b>資 P-IV-5</b></p> <p>模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>3. 心得分享。</p> <p>4. 實作情形。</p>	<p><b>閱 J3</b></p> <p>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。</p> <p><b>涯 J13</b></p> <p>培養生涯規劃及執行的能力。</p> <p><b>SDGs</b></p> <p>目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。</p>
<p>第 4 週</p> <p>02/24-02/28</p>	<p><b>第三章：模組化程式設計</b></p> <p>第 3 節 函式的實際應用</p> <p>3-1 實際應用 I：樂透開獎</p>	1	<p>引導學生思考如何將樂透開獎的程式應用函式，實作出樂透開獎的遊戲。</p>	<p><b>運 t-IV-1</b></p> <p>能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p><b>運 t-IV-3</b></p> <p>能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p><b>運 t-IV-4</b></p> <p>能應用運算思維解析問題。</p> <p><b>運 p-IV-1</b></p> <p>能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p><b>運 p-IV-3</b></p> <p>能有系統地整理數位資</p>	<p><b>資 P-IV-3</b></p> <p>陣列程式設計實作。</p> <p><b>資 P-IV-4</b></p> <p>模組化程式設計的概念。</p> <p><b>資 P-IV-5</b></p> <p>模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>1. 課堂參與。</p> <p>2. 平時觀察。</p> <p>3. 心得分享。</p> <p>4. 實作情形。</p>	<p><b>閱 J10</b></p> <p>主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p> <p><b>閱 J6</b></p> <p>懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。</p> <p><b>多 J11</b></p> <p>增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。</p> <p><b>涯 J4</b></p> <p>了解自己的人格特質與價值觀。</p>

				源。 <b>運 a-IV-3</b> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。			<b>SDGs</b> 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
第 5 週 03/03-03/07	<b>第三章：模組化程式設計</b> <b>第 3 節 函式的實際應用</b> 3-1 實際應用 I：樂透開獎	1	引導學生思考如何將樂透開獎的程式應用函式，實作出樂透開獎的遊戲。	<b>運 t-IV-1</b> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 <b>運 t-IV-3</b> 能設計資訊作品以解決生活問題。 <b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <b>運 p-IV-3</b> 能有系統地整理數位資源。 <b>運 a-IV-3</b> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	<b>資 P-IV-3</b> 陣列程式設計實作。 <b>資 P-IV-4</b> 模組化程式設計的概念。 <b>資 P-IV-5</b> 模組化程式設計與問題解決實作。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 實作情形。	<b>閱 J10</b> 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 <b>閱 J6</b> 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 <b>多 J11</b> 增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。 <b>涯 J4</b> 了解自己的人格特質與價值觀。 <b>SDGs</b> 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
第 6 週 03/10-03/14	<b>第三章：模組化程式設計</b> <b>第 3 節 函式的實際應用</b> 3-2 實際應用 II：煙	1	1. 引導學生觀察發射煙火時會出現的規律現象，再以一個煙火碎片（建立 0 個分身）的狀	<b>運 t-IV-1</b> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 <b>運 t-IV-3</b> 能設計資訊作品以解決生	<b>資 P-IV-3</b> 陣列程式設計實作。 <b>資 P-IV-4</b> 模組化程式設計	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分	<b>閱 J10</b> 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 <b>閱 J6</b>

	火秀		態，應用函式將現象按順序實作出來。 2. 完成後透過更改建立分身的參數，建立起多個分身，進而完成發射煙火時會看到的效果。	活問題。 <b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <b>運 p-IV-3</b> 能有系統地整理數位資源。 <b>運 a-IV-3</b> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	的概念。 <b>資 P-IV-5</b> 模組化程式設計與問題解決實作。	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。	懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 <b>多 J11</b> 增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。 <b>涯 J4</b> 了解自己的人格特質與價值觀。 <b>SDGs</b> 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
第 7 週 03/17-03/21	<b>第三章：模組化程式設計</b> <b>第 3 節 函式的實際應用</b> 3-2 實際應用 II：煙火秀	1	1. 引導學生觀察發射煙火時會出現的規律現象，再以一個煙火碎片（建立 0 個分身）的狀態，應用函式將現象按順序實作出來。 2. 完成後透過更改建立分身的參數，建立起多個分身，進而完成發射煙火時會看到的效果。	<b>運 t-IV-1</b> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 <b>運 t-IV-3</b> 能設計資訊作品以解決生活問題。 <b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <b>運 p-IV-3</b>	<b>資 P-IV-3</b> 陣列程式設計實作。 <b>資 P-IV-4</b> 模組化程式設計的概念。 <b>資 P-IV-5</b> 模組化程式設計與問題解決實作。	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。 6. 紙筆測驗。	<b>閱 J10</b> 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 <b>閱 J6</b> 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 <b>多 J11</b> 增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。 <b>涯 J4</b> 了解自己的人格特

				能有系統地整理數位資源。 <b>運 a-IV-3</b> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。			質與價值觀。 <b>SDGs</b> 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
第 8 週 03/24-03/28	<b>第三章：模組化程式設計</b> <b>第 3 節 函式的實際應用</b> 3-2 實際應用 II：煙火秀	1	1. 引導學生觀察發射煙火時會出現的規律現象，再以一個煙火碎片（建立 0 個分身）的狀態，應用函式將現象按順序實作出來。 2. 完成後透過更改建立分身的參數，建立出多個分身，進而完成發射煙火時會看到的效果。	<b>運 t-IV-1</b> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 <b>運 t-IV-3</b> 能設計資訊作品以解決生活問題。 <b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <b>運 p-IV-3</b> 能有系統地整理數位資源。 <b>運 a-IV-3</b> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	<b>資 P-IV-3</b> 陣列程式設計實作。 <b>資 P-IV-4</b> 模組化程式設計的概念。 <b>資 P-IV-5</b> 模組化程式設計與問題解決實作。	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。	<b>閱 J10</b> 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 <b>閱 J6</b> 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 <b>多 J11</b> 增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。 <b>涯 J4</b> 了解自己的人格特質與價值觀。 <b>SDGs</b> 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。
第 9 週 03/31-04/04	<b>第四章：模組化程式設計進階實作</b> <b>第 1 節 循序搜尋-抽牌遊戲</b>	1	1. 以抽牌遊戲為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題思	<b>運 t-IV-1</b> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 <b>運 t-IV-3</b>	<b>資 A-IV-2</b> 陣列資料結構的概念與應用。 <b>資 A-IV-3</b>	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。	<b>品 J1</b> 溝通合作與和諧人際關係。 <b>性 J11</b>

	<p>1-1 遊戲規則 1-2 程式實作</p>		<p>維。 2. 引導學生使用 Scratch 完成抽牌遊戲實作。</p>	<p>能設計資訊作品以解決生活問題。 <b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <b>運 p-IV-3</b> 能有系統地整理數位資源。 <b>運 a-IV-3</b> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p>基本演算法的介紹。 <b>資 P-IV-3</b> 陣列程式設計實作。 <b>資 P-IV-5</b> 模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>3. 心得分享。 4. 實作情形。</p> <p>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。 <b>閱 J9</b> 樂於參與閱讀相關的學習活動，並與他人交流。 <b>閱 J10</b> 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 <b>涯 J7</b> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 <b>SDGs</b> 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。</p>
<p>第 10 週 04/07-04/11</p>	<p><b>第四章：模組化程式設計進階實作</b> <b>第 1 節 循序搜尋-抽牌遊戲</b> 1-1 遊戲規則 1-2 程式實作</p>	<p>1</p> <p>1. 以抽牌遊戲為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題思維。 2. 引導學生使用 Scratch 完成抽牌</p>	<p><b>運 t-IV-3</b> 能設計資訊作品以解決生活問題。 <b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。 <b>運 p-IV-1</b></p>	<p><b>資 A-IV-2</b> 陣列資料結構的概念與應用。 <b>資 A-IV-3</b> 基本演算法的介紹。 <b>資 P-IV-3</b></p>	<p>1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 實作情形。</p>	<p><b>品 J1</b> 溝通合作與和諧人際關係。 <b>性 J11</b> 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他</p>



			遊戲實作。	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。	形。	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 04/14-04/18	第四章：模組化程式設計進階實作 第 1 節 循序搜尋-抽牌遊戲 1-1 遊戲規則 1-2 程式實作	1	1. 以抽牌遊戲為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題思維。 2. 引導學生使用 Scratch 完成抽牌遊戲實作。	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	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 實作情形。	品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 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

					模組化程式設計與問題解決實作。		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 12 週 04/25 (04/21-04/24 全中運 停課)	第四章：模組化程式設計進階實作 第 1 節 循序搜尋-抽牌遊戲 1-1 遊戲規則 1-2 程式實作	1	1. 以抽牌遊戲為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題思維。 2. 引導學生使用 Scratch 完成抽牌遊戲實作。	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。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。 4. 實作情形。	品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 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。

							<p><b>閱 J10</b> 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p> <p><b>涯 J7</b> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。</p> <p><b>SDGs</b> 目標 4 優質教育。 目標 9 產業、創新與基礎設施。</p>
<p>第 13 週 04/28-05/02</p>	<p><b>第四章：模組化程式設計進階實作</b> <b>第 2 節 選擇排序-還書系統</b> 2-1 系統規則 2-2 程式實作</p>	1	<p>1. 以圖書館借還書為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題思維。</p> <p>2. 引導學生使用 Scratch 完成還書系統實作。</p>	<p><b>運 t-IV-3</b> 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p><b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。</p> <p><b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p>	<p><b>資 A-IV-2</b> 陣列資料結構的概念與應用。</p> <p><b>資 A-IV-3</b> 基本演算法的介紹。</p> <p><b>資 P-IV-3</b> 陣列程式設計實作。</p> <p><b>資 P-IV-5</b> 模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>1. 課堂參與。</p> <p>2. 平時觀察。</p> <p>3. 心得分享。</p> <p>4. 實作情形。</p>	<p><b>閱 J6</b> 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。</p> <p><b>閱 J7</b> 小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。</p> <p><b>閱 J9</b> 樂於參與閱讀相關的學習活動，並與他人交流。</p> <p><b>涯 J7</b> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。</p>

							<b>SDGs</b> 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 05/05-05/09	<b>第四章：模組化程式設計進階實作</b> <b>第 2 節 選擇排序-還書系統</b> 2-1 系統規則 2-2 程式實作	1	1. 以圖書館借還書為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題思維。 2. 引導學生使用 Scratch 完成還書系統實作。	<b>運 t-IV-3</b> 能設計資訊作品以解決生活問題。 <b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。	<b>資 A-IV-2</b> 陣列資料結構的概念與應用。 <b>資 A-IV-3</b> 基本演算法的介紹。 <b>資 P-IV-3</b> 陣列程式設計實作。 <b>資 P-IV-5</b> 模組化程式設計與問題解決實作。	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。	<b>閱 J6</b> 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 <b>閱 J7</b> 小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。 <b>閱 J9</b> 樂於參與閱讀相關的學習活動，並與他人交流。 <b>涯 J7</b> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 <b>SDGs</b> 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。

<p>第 15 週 05/12-05/16</p>	<p><b>第四章：模組化程式設計進階實作</b> <b>第 2 節 選擇排序-還書系統</b> 2-1 系統規則 2-2 程式實作</p>	1	<p>1. 以圖書館借還書為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題思維。 2. 引導學生使用 Scratch 完成還書系統實作。</p>	<p><b>運 t-IV-3</b> 能設計資訊作品以解決生活問題。 <b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p>	<p><b>資 A-IV-2</b> 陣列資料結構的概念與應用。 <b>資 A-IV-3</b> 基本演算法的介紹。 <b>資 P-IV-3</b> 陣列程式設計實作。 <b>資 P-IV-5</b> 模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>1. 課堂參與。 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。</p>	<p><b>閱 J6</b> 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 <b>閱 J7</b> 小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。 <b>閱 J9</b> 樂於參與閱讀相關的學習活動，並與他人交流。 <b>涯 J7</b> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 <b>SDGs</b> 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。</p>
<p>第 16 週 05/19-05/23</p>	<p><b>第五章：網路使用與社會議題</b> <b>第 1 節 網路交友與網路成癮</b> 1-1 網路交友 1-2 網路成癮</p>	1	<p>1. 透過故事情境、案例分析引導學生認識、網路交友各階段可能發生的情況，並比較網路交友與一般交友之差異。</p>	<p><b>運 a-IV-1</b> 能落實健康的數位使用習慣與態度。 <b>運 a-IV-2</b> 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以</p>	<p><b>資 H-IV-4</b> 媒體與資訊技相關社會議題。 <b>資 H-IV-5</b> 資訊倫理與法律。</p>	<p>1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 小組討論。</p>	<p><b>性 J1</b> 接納自我與尊重他人的性傾向、性別特質與性別認同。 <b>性 J11</b> 去除性別刻板與性</p>

			<p>異，讓學生了解網路交友自我保護的重要性。</p> <p>2. 透過故事情境、案例分析引導學生認識、了解網路成癮的症狀以及對生活造成之影響，讓學生了解網路成癮的預防措施及必要時應尋求醫療協助。</p>	<p>保護自己與尊重他人。</p>		<p>別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。</p> <p><b>人 J11</b> 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。</p> <p><b>品 EJU4</b> 自律負責。</p> <p><b>品 EJU6</b> 謙遜包容。</p> <p><b>品 J1</b> 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p><b>國 J5</b> 尊重與欣賞世界不同文化的價值。</p> <p><b>涯 J12</b> 發展及評估生涯決定的策略。</p> <p><b>涯 J14</b> 培養並涵化道德倫理意義於日常生活。</p> <p><b>SDGs</b> 目標 4 優質教育。</p>	
第 17 週	第五章：網路使用與	1	1. 透過故事情境、	<b>運 a-IV-1</b>	<b>資 H-IV-4</b>	1. 課堂參	<b>性 J1</b>

05/26-05/30	<p><b>社會議題</b></p> <p><b>第 1 節 網路交友與網路成癮</b></p> <p>1-1 網路交友</p> <p>1-2 網路成癮</p>	<p>案例分析引導學生認識、網路交友各階段可能發生的情況，並比較網路交友與一般交友之差異，讓學生了解網路交友自我保護的重要性。</p> <p>2. 透過故事情境、案例分析引導學生認識、了解網路成癮的症狀以及對生活造成之影響，讓學生了解網路成癮的預防措施及必要時應尋求醫療協助。</p>	<p>能落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p><b>運 a-IV-2</b></p> <p>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>媒體與資訊技相關社會議題。</p> <p><b>資 H-IV-5</b></p> <p>資訊倫理與法律。</p>	<p>與。</p> <p>2. 平時觀察。</p> <p>3. 小組討論。</p> <p>4. 報告分享。</p>	<p>接納自我與尊重他人的性傾向、性別特質與性別認同。</p> <p><b>性 J11</b></p> <p>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。</p> <p><b>人 J11</b></p> <p>運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。</p> <p><b>品 EJU4</b></p> <p>自律負責。</p> <p><b>品 EJU6</b></p> <p>謙遜包容。</p> <p><b>品 J1</b></p> <p>溝通合作與和諧人際關係。</p> <p><b>國 J5</b></p> <p>尊重與欣賞世界不同文化的價值。</p> <p><b>涯 J12</b></p> <p>發展及評估生涯決定的策略。</p> <p><b>涯 J14</b></p> <p>培養並涵化道德倫</p>
-------------	--	--	--	---	---	--

							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 10 減少國內及國家間不平等。
第 18 週 06/02-06/06	<p><b>第五章：網路使用與社會議題</b></p> <p><b>第 2 節 網路言論與網路霸凌</b></p> <p>2-1 網路言論自由與責任</p> <p>2-2 網路霸凌</p>	1	<p>1. 透過故事情境、案例分析引導學生認識網路發言與一般言論的差異，了解不當的網路言論可能對社會帶來的影響，學習網路誹謗與公然侮辱的相關法律知識。</p> <p>2. 透過故事情境、案例分析引導學生認識網路霸凌對他人或社會可能帶來的影響，並引導學生討論、釐清面對網路霸凌事件該如何應變。</p>	<p>運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>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-4 媒體與資訊技相關社會議題。</p> <p>資 H-IV-5 資訊倫理與法律。</p>	<p>1. 課堂參與。</p> <p>2. 平時觀察。</p> <p>3. 小組討論。</p>	<p>性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。</p> <p>性 J12 省思與他人的性別權力關係，促進平等與良好的互動。</p> <p>人 J4 了解平等、正義的原則，並在生活中實踐。</p> <p>人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。</p> <p>品 EJU4 自律負責。</p> <p>品 EJU9 公平正義。</p>



							<p><b>品 J5</b> 資訊與媒體的公共性與社會責任。</p> <p><b>涯 J14</b> 培養並涵化道德倫理意義於日常生活。</p> <p><b>SDGs</b> 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。</p>
<p>第 19 週 06/09-06/13</p>	<p><b>第五章：網路使用與社會議題</b> <b>第 2 節 網路言論與網路霸凌</b> 2-1 網路言論自由與責任 2-2 網路霸凌</p>	1	<p>1. 透過故事情境、案例分析引導學生認識網路發言與一般言論的差異，了解不當的網路言論可能對社會帶來的影響，學習網路誹謗與公然侮辱的相關法律知識。</p> <p>2. 透過故事情境、案例分析引導學生認識網路霸凌對他人或社會可能帶來的影響，並引導學</p>	<p><b>運 a-IV-1</b> 能落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p><b>運 a-IV-2</b> 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><b>資 H-IV-4</b> 媒體與資訊技相關社會議題。</p> <p><b>資 H-IV-5</b> 資訊倫理與法律。</p>	<p>1. 課堂參與。</p> <p>2. 平時觀察。</p> <p>3. 小組討論。</p> <p>4. 報告分享。</p>	<p><b>性 J7</b> 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。</p> <p><b>性 J12</b> 省思與他人的性別權力關係，促進平等與良好的互動。</p> <p><b>人 J4</b> 了解平等、正義的原則，並在生活中實踐。</p> <p><b>人 J11</b> 運用資訊網絡了解</p>

			生討論、釐清面對網路霸凌事件該如何應變。				人權相關組織與活動。 品 EJU4 自律負責。 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 20 週 06/14-06/20	第五章：網路使用與社會議題 第 3 節 網路倫理與法律 3-1 網路倫理規範 3-2 網路犯罪與法律	1	1. 透過故事情境、案例分析引導學生認識網路倫理與規範，並提醒學生在網路上須尊重他人，避免「散佈不當訊息」對他人或社會造成負面影	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. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 小組討論。 4. 報告分享。	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

			響。 2. 透過故事情境、案例分析提醒學生常見的網路犯罪類型，釐清當發生網路犯罪事件該如何應變。			5. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。	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 EJU3 誠實信用。 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 21 週 06/23-06/27	第五章：網路使用與社會議題	1	1. 透過故事情境、案例分析引導學生	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習	資 H-IV-4 媒體與資訊技相	1. 課堂參與。	性 J11 去除性別刻板與性

	<p><b>第 3 節 網路倫理與法律</b></p> <p>3-1 網路倫理規範</p> <p>3-2 網路犯罪與法律</p>	<p>認識網路倫理與規範，並提醒學生在網路上須尊重他人，避免「散佈不當訊息」對他人或社會造成負面影響。</p> <p>2. 透過故事情境、案例分析提醒學生常見的網路犯罪類型，釐清當發生網路犯罪事件該如何應變。</p>	<p>慣與態度。</p> <p><b>運 a-IV-2</b></p> <p>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>關社會議題。</p> <p><b>資 H-IV-5</b></p> <p>資訊倫理與法律。</p>	<p>2. 平時觀察。</p> <p>3. 小組討論。</p> <p>4. 報告分享。</p> <p>5. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。</p> <p>6. 紙筆測驗。</p>	<p>別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。</p> <p><b>人 J7</b></p> <p>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。</p> <p><b>品 EJU3</b></p> <p>誠實信用。</p> <p><b>品 J5</b></p> <p>資訊與媒體的公共性與社會責任。</p> <p><b>法 J9</b></p> <p>進行學生權利與校園法律之初探。</p> <p><b>閱 J7</b></p> <p>小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。</p> <p><b>國 J6</b></p> <p>評估衝突的情境並提出解決方案。</p> <p><b>涯 J10</b></p> <p>職業倫理對工作環境發展的重要性。</p>
--	--	--	---	--	---	---

C5-1 領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

								<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">SDGs</div> 目標 4 優質教育。 目標 16 和平、正義與健全的司法。
--	--	--	--	--	--	--	--	---

◎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」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。

◎如若實施課中差異化教學之班級，其「學習目標」、「學習重點」、「評量方式」應有不同，本表僅是呈現進度規劃，各校可視學生學習起點與需求適時調整規劃。