臺南市立建興國民中學 114 學年度第一學期 八 年級 科技 領域學習課程(調整)計畫(□普通班/□特教班/☑體育班)

教材版本	翰林	實施年級 (班級/組別)	八年級	教學節數	每週(2)節,本學期共(42)節							
	【生活科技】											
	以實作活動、專題製作為主軸,學生必須妥善應用設計或問題解決的程序,以學習如何解決日常生活中所面臨的問題,進而培養											
	其做、用、想的能力。此外,在	E實作活動中,也規	劃許多以分組合作為	主的活動,藉」	此培養學生合作問題解決、溝通等重要關鍵							
	能力。課程目標為:											
	1. 了解生活中的能源,包含能源科技的演進、能源的種類。											
	2. 了解各種能源的特性與其應用],包含再生能源、	非再生能源。									
	3. 了解能源科技系統,包含科技	支系統的概念、家庭 [*]	電力的能源科技系統	及居家電力裝	置使用安全說明等。							
	4. 了解創意線控仿生獸設計的專	4. 了解創意線控仿生獸設計的專題活動內容,包含運用創意思考、製圖技巧、結構機構等知識,並依據設計需求,選擇適切的材										
	料,規劃正確加工處理方法與步驟,設計線控仿生獸。											
	5. 了解能源科技與生活的關係,包含 Smart 智能家電、一般電力產品的保養與維護、日常家用產品的保養與維護。											
課程目標	6. 了解能源對環境與社會的影響	平,包含綠色能源觀,	念、能源相關產業的	職業介紹與科	技達人介紹。							
	【資訊科技】											
	課程設計以運算思維為主軸,透	5週電腦科學相關知	能的學習,培養邏輯	思考、系統化	思考等運算思維,並藉由資訊科技之設計與							
	實作,增進運算思維的應用能力	7、問題解決能力、	團隊合作以及創新思	考。也因資訊	與網路介入人類社會與生活而衍生的問題,							
	諸如資料保護、資訊安全、著作	F合理使用等相關社 ²	會議題,也一併納入	課程之中。課	程目標為:							
	1. 了解資訊倫理的意涵、網路禮儀與規範、PAPA 理論、數位落差的意義。											
	2. 了解 Scratch 程式設計-陣列篇,包含認識陣列的概念、認識 Scratch 的清單積木、Scratch 陣列的應用。											
	3. 了解 Scratch 程式設計-角色	變數篇,包含 Scrat	ch 的全域變數與角色	色變數、Scrato	ch 角色變數的應用。							
	4. 了解 Scratch 程式設計-分身篇,包含認識分身的概念、Scratch 不使用分身與使用分身的差別、Scratch 分身的應用。											
	5. 了解電腦與法律、電腦與網路	各犯罪概述,並舉生	舌案例說明。									
	6. 了解著作權法與個資法罰則,	並舉生活案例說明	0									
	科-J-A1 具備良好的科技態度,	並能應用科技知能	,以啟發自我潛能。									
該學習階段	科-J-A2 運用科技工具,理解與	具歸納問題,進而提	出簡易的解決之道。									
領域核心素養	科-J-A3 利用科技資源,擬定與	具執行科技專題活動	0									
	科-J-B1 具備運用科技符號與選	運算思維進行日常生	活的表達與溝通。									

科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理,具備媒體識讀的能力,並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。

科-J-B3 了解美感應用於科技的特質,並進行科技創作與分享。

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。

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。

課程	早架	構用	《終
	エノハ	71777	ハッロ

	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·									
教學期程	單元與活動名	節數	學習目標	學習	重點	評量方式	融入議題			
	稱	N, 37	7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	學習表現	學習內容	(表現任務)	實質內涵			
第一週										
9/1~9/5 9/1 開學	第三冊第1章資	1	1. 了解倫理的意	運 a-IV-1 能落實	資 H-IV-4 媒體與	1. 發表	【人權教育】			
	訊倫理		涵。	健康的數位使用	資訊科技相關社會	2. 口頭討論	人 J5 了解社會上			
	1-1 資訊倫理的		2. 了解資訊倫理	習慣與態度。	議題。	3. 平時上課表現	有不同的群體與文			
	意涵~1-2網路		的意涵。	運 a-IV-2 能了解	資H-IV-5 資訊倫	4. 作業繳交	化,尊重並欣賞其差			
	禮儀與規範		3. 了解資訊倫理	資訊科技相關之	理與法律。	5. 學習態度	異。			
			的規範。	法律、倫理及社會		6. 課堂問答	人 J6 正視社會中			
			4. 了解資訊倫理	議題,以保護自己			的各種歧視,並採取			
			規範的對象。	與尊重他人。			行動來關懷與保護			
			5. 了解網路禮儀	運 a-IV-3 能具備			弱勢。			
			的意涵。	探索資訊科技之			人 J8 了解人身自			
			6. 了解網路禮儀	興趣,不受性別 限制。			由權,並具有自我保			
			的原則。	1 Kulist			護的知能。			
							人 J11 運用資訊網			
							絡了解人權相關組			
							織與活動。			
							【品德教育】			
							品 J5 資訊與媒體			
							的公共性與社會責			
							任。			

CJ-1 领域字目标任	(A)						品 J6 關懷弱勢的 意涵、策略,及其
							實踐與反思。
第二週							身 观外人心
9/8~9/12	第三冊第1章資	1	1. 了解倫理的意		資 H-IV-4 媒體與	1. 發表	【人權教育】
	訊倫理		涵。	健康的數位使用	資訊科技相關社會	2. 口頭討論	人 J5 了解社會上
	1-3PAPA 理論、		2. 了解資訊倫理		議題。	3. 平時上課表現	有不同的群體與文
	 習作第1章		的意涵。	運 a-IV-2 能了解	資 H-IV-5 資訊倫	4. 作業繳交	化,尊重並欣賞其差
			3. 了解資訊倫理	資訊科技相關之		5. 學習態度	異。
			的規範。	法律、倫理及社會		6. 課堂問答	人 J6 正視社會中
			4. 了解資訊倫理	議題,以保護自己			的各種歧視,並採取
			規範的對象。	與尊重他人。			行動來關懷與保護
			5. 了解網路禮儀	運 a-IV-3 能具備			弱勢。
			的意涵。	探索資訊科技之			人 J8 了解人身自
			6. 了解網路禮儀	興趣,不受性別			由權,並具有自我保
			的原則。	限制。			護的知能。
			7. 了解 PAPA 理論				人 J11 運用資訊網
			的意涵。				絡了解人權相關組
							織與活動。
							【品德教育】
							品 J5 資訊與媒體
							的公共性與社會責
							任。
							品 J6 關懷弱勢的
							意涵、策略,及其
							實踐與反思。
第三週							

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

9/15~9/19	第三冊第1章資 1	1. 了解倫理的意	運 a-IV-1 能落實	資 H-IV-4 媒體與	1. 發表	【人權教育】
	訊倫理	涵。	健康的數位使用	資訊科技相關社會	2. 口頭討論	人 J5 了解社會上
	1-4 數位落差的	2. 了解資訊倫理	習慣與態度。	議題。	3. 平時上課表現	有不同的群體與文
	意義、習作第1	的意涵。	運 a-IV-2 能了解	資 H-IV-5 資訊倫	4. 作業繳交	化,尊重並欣賞其差
	章	3. 了解資訊倫理	資訊科技相關之	理與法律。	5. 學習態度	異。
		的規範。	法律、倫理及社會		6. 課堂問答	人 J6 正視社會中
		4. 了解資訊倫理	議題,以保護自己			的各種歧視,並採取
		規範的對象。	與尊重他人。			行動來關懷與保護
		5. 了解網路禮儀	運 a-IV-3 能具備			弱勢。
		的意涵。	探索資訊科技之			人 J8 了解人身自
		6. 了解網路禮儀	興趣,不受性別			由權,並具有自我保
		的原則。	限制。			護的知能。
		7. 了解 PAPA 理論				人 J11 運用資訊網
		的意涵。				絡了解人權相關組
		8. 了解數位落差				織與活動。
		的意涵。				【品德教育】
		9. 了解我國縮短				品 J5 資訊與媒體
		數位落差的措施。				的公共性與社會責
		10. 了解改善障礙				任。
		者近用資訊的措				品 J6 關懷弱勢的
		施。				意涵、策略,及其
						實踐與反思。
第四週						
9/22~9/26	第三冊第1章資 1	1. 了解倫理的意	運 a-IV-1 能落實	資 H-IV-4 媒體與	1. 發表	【人權教育】
	訊倫理	涵。	健康的數位使用	資訊科技相關社會	2. 口頭討論	人 J5 了解社會上
	習作第1章	2. 了解資訊倫理	習慣與態度。	議題。	3. 平時上課表現	有不同的群體與文
		的意涵。	運 a-IV-2 能了解	資 H-IV-5 資訊倫	4. 作業繳交	化,尊重並欣賞其差
			資訊科技相關之	理與法律。	5. 學習態度	異。

		3. 了解資訊倫理	法律、倫理及社會		6. 課堂問答	人 J6 正視社會中
		的規範。	議題,以保護自己			的各種歧視,並採取
		4. 了解資訊倫理	與尊重他人。			行動來關懷與保護
		規範的對象。	運 a-IV-3 能具備			弱勢。
		5. 了解網路禮儀	探索資訊科技之			人 J8 了解人身自
		的意涵。	興趣,不受性別			由權,並具有自我保
		6. 了解網路禮儀	限制。			護的知能。
		的原則。				人 J11 運用資訊網
		7. 了解 PAPA 理論				絡了解人權相關組
		的意涵。				織與活動。
		8. 了解數位落差				【品德教育】
		的意涵。				品 J5 資訊與媒體
		9. 了解我國縮短				的公共性與社會責
		數位落差的措施。				任。
		10. 了解改善障礙				品 J6 關懷弱勢的
		者近用資訊的措				意涵、策略,及其
		施。				實踐與反思。
第五週						
9/29~10/3	第三冊第2章進 1	1. 了解變數與陣	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-3 陣列程	1. 發表	【品德教育】
	階程式(1)	列的運用。	資訊系統的基本		2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	2-1Scratch 程	2. 了解陣列的概			3. 平時上課表現	問題解決。
	式設計-陣列篇	念與結構。	原理。		4. 作業繳交	【閱讀素養教育】
		3. 了解 Scratch 清	運 t-IV-3 能設計		5. 學習態度	閱 J4 除紙本閱讀
		單的積木使用。	資訊作品以解決		6. 課堂問答	之外,依學習需求選
		4. 了解 Scratch 變	生活問題。			擇適當的閱讀媒材,
		數的積木使用。				並了解如何利用適

1							
			5. 了解 Scratch 計	運 t-IV-4 能應用			當的管道獲得文本
			次式迴圈的積木	運算思維解析問			資源。
			使用。	題。			閱 J10 主動尋求多
			6. 了解 Scratch	運 p-IV-1 能選用			元的詮釋,並試著
			擴展音樂功能的	適當的資訊科技			表達自己的想法。
			積木使用。	組織思維,並進			
				行有效的表達。			
第六週							
10/6~10/10							
第一次段考							
(8-9 日)							
第七週							
10/13~10/17	第三冊第2章進	1	1. 了解變數與陣	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-3 陣列程	1. 發表	【品德教育】
	階程式(1)		列的運用。	資訊系統的基本	式設計實作。	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	2-1Scratch 程		2. 了解陣列的概	組成架構與運算		3. 平時上課表現	問題解決。
	式設計-陣列篇		念與結構。	原理。		4. 作業繳交	【閱讀素養教育】
	(第一次段考)		3. 了解 Scratch 清	·		5. 學習態度	閱 J4 除紙本閱讀
			單的積木使用。	資訊作品以解決		6. 課堂問答	之外,依學習需求選
			4. 了解 Scratch 變	,			擇適當的閱讀媒材,
			數的積木使用。	運 t-IV-4 能應用			並了解如何利用適
			5. 了解 Scratch 計	運算思維解析問			當的管道獲得文本
			次式迴圈的積木				資源。
			使用。	運 p-IV-1 能選用			閲 J10 主動尋求多
			6. 了解 Scratch	適當的資訊科技			元的詮釋,並試著
			随機取數的積木 一	組織思維,並進			表達自己的想法。
			使用。	行有效的表達。			~~~ I O 11 10 1A
 第八週			12/14	11 11 11 11 11 11 11			
71							

10/20~10/24	第三冊第2章進	1	1. 了解變數與陣	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-3 陣列程	1. 發表	【品德教育】
	階程式(1)		列的運用。	資訊系統的基本	式設計實作。	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	2-1Scratch 程		2. 了解陣列的概	組成架構與運算		3. 平時上課表現	問題解決。
	式設計-陣列篇		念與結構。	原理。		4. 作業繳交	【閱讀素養教育】
			3. 了解 Scratch 清	運 t-IV-3 能設計		5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
			單的積木使用。	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
			4. 了解 Scratch 變	生活問題。			的能力,以判讀文本
			數的積木使用。	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
			5. 了解 Scratch 計	運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
			次式迴圈的積木	題。			識內的重要詞彙的
			使用。	運 p-IV-1 能選用			意涵,並懂得如何運
			6. 了解 Scratch 運	適當的資訊科技			用該詞彙與他人進
			算的積木使用。	組織思維,並進			行溝通。
			7. 了解 Scratch 隨	行有效的表達。			閱 J8 在學習上遇
			機取數的積木使				到問題時,願意尋找
			用。				課外資料,解決困
			8. 了解 Scratch 廣				難。
			播訊息的積木使				閱 J10 主動尋求多
			用。				元的詮釋,並試著
			9. 了解 Scratch				表達自己的想法。
			單向選擇結構的				
			積木使用。				
第九週							
10/27~10/31	第三冊第2章進	1	1. 了解變數與陣	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-3 陣列程	1. 發表	【品德教育】
	階程式(1)		列的運用。	資訊系統的基本	式設計實作。	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	2-1Scratch 程		2. 了解陣列的概	組成架構與運算		3. 平時上課表現	問題解決。
	式設計-陣列 篇、習作第2		念與結構。	原理。		4. 作業繳交	【閱讀素養教育】

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

	章		3. 了解 Scratch 清	運 t-IV-3 能設計		5. 學習態度	閲 J2 發展跨文本
			單的積木使用。	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
			4. 了解 Scratch 變				的能力,以判讀文本
			數的積木使用。	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
			5. 了解 Scratch 計	運算思維解析問			閲 J3 理解學科知
			次式迴圈的積木	題。			識內的重要詞彙的
			使用。	 運 p-IV-1 能選用			意涵,並懂得如何運
			6. 了解 Scratch 運	適當的資訊科技			用該詞彙與他人進
			算的積木使用。	組織思維,並進			行溝通。
			7. 了解 Scratch 隨	行有效的表達。			閱 J8 在學習上遇
			機取數的積木使				到問題時,願意尋找
			用。				課外資料,解決困
			8. 了解 Scratch 廣				難。
			播訊息的積木使				閱 J10 主動尋求多
			用。				元的詮釋,並試著
			9. 了解 Scratch				表達自己的想法。
			單向選擇結構的				
			積木使用。				
第十週							
11/3~11/7	第三冊第2章進	1	1. 了解角色變數	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-2 陣列資	1. 發表	【品德教育】
	階程式(1)		的概念。	資訊系統的基本	料結構的概念與應	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	2-2Scratch 程		2. 了解全域變數	組成架構與運算	用。	3. 平時上課表現	問題解決。
	式設計-角色變		與角色變數的差	原理。		4. 作業繳交	【閱讀素養教育】
	數篇		異。	運 t-IV-3 能設計		5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
			3. 了解 Scratch 變	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
			數的積木使用。	生活問題。			的能力,以判讀文本
			4. 了解 Scratch 運				知識的正確性。
			算的積木使用。				

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

,,,,, man	1				T		
			5. 了解 Scratch 隨	運 t-IV-4 能應用			閱 J3 理解學科知
			機取數的積木使	運算思維解析問			識內的重要詞彙的
			用。	題。			意涵,並懂得如何運
			6. 了解 Scratch 廣	運 p-IV-1 能選用			用該詞彙與他人進
			播訊息的積木使	適當的資訊科技			行溝通。
			用。	組織思維,並進行			閱 J8 在學習上遇
			7. 了解 Scratch 單	有效的表達。			到問題時,願意尋找
			向選擇結構的積	運 p-IV-2 能利用			課外資料,解決困
			木使用。	資訊科技與他人			難。
			8. 了解 Scratch 動	進行有效的互			閱 J10 主動尋求多
			作的積木使用。	動。			元的詮釋,並試著
			9. 了解 Scratch 條				表達自己的想法。
			件式迴圈的積木				
			使用。				
			10. 了解 Scratch				
			偵測的積木使用。				
			11. 了解 Scratch				
			無窮迴圈的積木				
			使用。				
第十一週							
11/10~11/14	第三冊第2章進	1	1. 了解角色變數	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-2 陣列資	1. 發表	【品德教育】
	階程式(1)		的概念。	資訊系統的基本	料結構的概念與應	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	2-2Scratch 程		2. 了解全域變數	組成架構與運算	用。	3. 平時上課表現	問題解決。
	式設計-角色變		與角色變數的差	原理。		4. 作業繳交	【閱讀素養教育】
	數篇		異。	運 t-IV-3 能設計		5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
			3. 了解 Scratch 變	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
			數的積木使用。	生活問題。			的能力,以判讀文本
							知識的正確性。

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

71717	- (:: 1)		T	T	T		T
			4. 了解 Scratch 運	運 t-IV-4 能應用			閱 J3 理解學科知
			算的積木使用。	運算思維解析問			識內的重要詞彙的
			5. 了解 Scratch 隨	題。			意涵,並懂得如何運
			機取數的積木使	運 p-IV-1 能選用			用該詞彙與他人進
			用。	適當的資訊科技			行溝通。
			6. 了解 Scratch 廣	組織思維,並進行			閱 J8 在學習上遇
			播訊息的積木使	有效的表達。			到問題時,願意尋找
			用。	運 p-IV-2 能利用			課外資料,解決困
			7. 了解 Scratch 單	資訊科技與他人			難。
			向選擇結構的積	進行有效的互			閱 J10 主動尋求多
			木使用。	動。			元的詮釋,並試著
			8. 了解 Scratch 動				表達自己的想法。
			作的積木使用。				
			9. 了解 Scratch 條				
			件式迴圈的積木				
			使用。				
			10. 了解 Scratch				
			偵測的積木使用。				
			11. 了解 Scratch				
			無窮迴圈的積木				
			使用。				
第十二週			DC/N				
11/17~11/21	第三冊第2章進	1	1. 了解分身的概			1. 發表	【品德教育】
	階程式(1)	1	念。	資訊系統的基本	料結構的概念與應	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	2-3Scratch 程		2. 了解 Scratch 變		用。	3. 平時上課表現	問題解決。
	式設計-分身篇		數的積木使用。	一	714	4. 作業繳交	【閱讀素養教育】
			女人 47 7只 7个 1久 71	小 坯		5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
						5. 字自思及 6. 課堂問答	的比對、分析、深究
						O. W. T. 171.19	1011 77 休九

3. 了解 Scratch 計	運 t-IV-3 能設計		的能力,以判讀文本
次式迴圈的積木	資訊作品以解決		知識的正確性。
使用。	生活問題。		閱 J3 理解學科知
4. 了解 Scratch 隨	運 t-IV-4 能應用		識內的重要詞彙的
機取數的積木使	運算思維解析問		意涵,並懂得如何運
用。	題。		用該詞彙與他人進
5. 了解 Scratch 廣	運 p-IV-1 能選用		行溝通。
播訊息的積木使	適當的資訊科技		閱 J8 在學習上遇
用。	組織思維,並進行		到問題時,願意尋找
6. 了解 Scratch 單	有效的表達。		課外資料,解決困
向選擇結構的積	運 p-IV-2 能利用		難。
木使用。	資訊科技與他人		閱 J10 主動尋求多
7. 了解 Scratch 動	進行有效的互		元的詮釋,並試著
作的積木使用。	動。		表達自己的想法。
8. 了解 Scratch 無			
窮迴圈的積木使			
用。			
9. 了解 Scratch 條			
件式迴圈的積木			
使用。			
10. 了解 Scratch			
偵測的積木使用。			
11. 了解 Scratch			
分身的積木使用。			
12. 了解 Scratch			
擴展畫筆功能的			
積木使用。			

发 1 - 3B	(B, 4 TC) B 1 TC						
第十三週							
11/24~11/28							
第二次段考							
(25-26 日)							
第十四週							
12/1~12/5	第三冊第2章進	1	1. 了解變數與陣	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-2 陣列資	1. 發表	【品德教育】
	階程式(1)		列的運用。	資訊系統的基本	料結構的概念與應	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	2-3Scratch 程		2. 了解陣列的概	組成架構與運算	用。	3. 平時上課表現	問題解決。
	式設計-分身		念與結構。	原理。		4. 作業繳交	【閱讀素養教育】
	篇、習作第2		3. 了解角色變數	運 t-IV-3 能設計		5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
	章(第二次段 考)		的概念。	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
	7)		4. 了解分身的概	生活問題。			的能力,以判讀文本
			念。	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
			5. 了解 Scratch 清	運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
			單的積木使用。	題。			識內的重要詞彙的
			6. 了解 Scratch 變	運 p-IV-1 能選用			意涵,並懂得如何運
			數的積木使用。	適當的資訊科技			用該詞彙與他人進
			7. 了解 Scratch 計	組織思維,並進行			行溝通。
			次式迴圈的積木	有效的表達。			閱 J8 在學習上遇
			使用。	運 p-IV-2 能利用			到問題時,願意尋找
			8. 了解 Scratch 擴	資訊科技與他人			課外資料,解決困
			展音樂功能的積	進行有效的互			難。
			木使用。	動。			閱 J10 主動尋求多
			9. 了解 Scratch 運				元的詮釋,並試著
			算的積木使用。				表達自己的想法。
			10. 了解 Scratch				
			動作的積木使用。				
			-/4 11 114 1X 1 - 1X 14				

CJ-I 领线子目标信			T	Т	T	T	
			11. 了解 Scratch				
			偵測的積木使用。				
			12. 了解 Scratch				
			分身的積木使用。				
			13. 了解 Scratch				
			雙向選擇結構的				
			積木使用。				
第十五週							
12/8~12/12	第三冊第2章進	1	1. 了解變數與陣	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-2 陣列資	1. 發表	【品德教育】
	階程式(1)		列的運用。	資訊系統的基本	料結構的概念與應	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	2-3Scratch 程		2. 了解陣列的概	組成架構與運算	用。	3. 平時上課表現	問題解決。
	式設計-分身		念與結構。	原理。		4. 作業繳交	【閱讀素養教育】
	篇、習作第2		3. 了解角色變數	運 t-IV-3 能設計		5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
	章		的概念。	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
			4. 了解分身的概	生活問題。			的能力,以判讀文本
			念。	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
			5. 了解 Scratch 清	運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
			單的積木使用。	題。			識內的重要詞彙的
			6. 了解 Scratch 變	運 p-IV-1 能選用			意涵,並懂得如何運
			數的積木使用。	適當的資訊科技			用該詞彙與他人進
			7. 了解 Scratch 計	組織思維,並進行			行溝通。
			次式迴圈的積木	有效的表達。			閱 J8 在學習上遇
			使用。	運 p-IV-2 能利用			到問題時,願意尋找
			8. 了解 Scratch 擴	資訊科技與他人			課外資料,解決困
			展音樂功能的積	進行有效的互			難。
			木使用。	動。			閱 J10 主動尋求多
			9. 了解 Scratch 運				元的詮釋,並試著
			算的積木使用。				表達自己的想法。

C5-1 领线字目标信			T				
			10. 了解 Scratch				
			動作的積木使用。				
			11. 了解 Scratch				
			偵測的積木使用。				
			12. 了解 Scratch				
			分身的積木使用。				
			13. 了解 Scratch				
			雙向選擇結構的				
			積木使用。				
第十六週							
12/15~12/19	第三冊第2章進	1	1. 了解變數與陣	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-2 陣列資	1. 發表	【品德教育】
	階程式(1)		列的運用。	資訊系統的基本	料結構的概念與應	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	2-3Scratch 程		2. 了解陣列的概	組成架構與運算	用。	3. 平時上課表現	問題解決。
	式設計-分身		念與結構。	原理。		4. 作業繳交	【閱讀素養教育】
	篇、習作第2		3. 了解角色變數	運 t-IV-3 能設計		5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
	章		的概念。	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
			4. 了解分身的概	生活問題。			的能力,以判讀文本
			念。	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
				運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
				題。			識內的重要詞彙的
				運 p-IV-1 能選用			意涵,並懂得如何運
				適當的資訊科技			用該詞彙與他人進
				組織思維,並進行			行溝通。
				有效的表達。			閱 J8 在學習上遇
				運 p-IV-2 能利用			到問題時,願意尋找
				資訊科技與他人			課外資料,解決困
				進行有效的互			難。
				動。			閱 J10 主動尋求多

						元的詮釋,並試著
						表達自己的想法。
第十七週						
12/22~12/26						
戶外教學	第三冊第2章進	1	1. 了解變數與陣	運 t-IV-1 能了解 資 A-IV-	2 陣列資 1. 發表	【品德教育】
(12/22-24 日)	階程式(1)		列的運用。	資訊系統的基本 料結構的	概念與應 2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	習作第2章		2. 了解陣列的概	組成架構與運算 用。	3. 平時上課表現	問題解決。
			念與結構。	原理。	4. 作業繳交	【閱讀素養教育】
			3. 了解角色變數	運 t-IV-3 能設計	5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
			的概念。	資訊作品以解決	6. 課堂問答	的比對、分析、深究
			4. 了解分身的概	生活問題。		的能力,以判讀文本
			念。	運 t-IV-4 能應用		知識的正確性。
				運算思維解析問		閱 J3 理解學科知
				題。		識內的重要詞彙的
				運 p-IV-1 能選用		意涵,並懂得如何運
				適當的資訊科技		用該詞彙與他人進
				組織思維,並進行		行溝通。
				有效的表達。		閱 J8 在學習上遇
				運 p-IV-2 能利用		到問題時,願意尋找
				資訊科技與他人		課外資料,解決困
				進行有效的互		難。
				動。		閱 J10 主動尋求多
						元的詮釋,並試著
						表達自己的想法。
第十八週						

C5-1 視以字音詠任	1		T	T	Г	T	
12/29~1/2	第三冊第3章資	1	1. 了解法律的意	運 a-IV-1 能落實	資 H-IV-4 媒體與	1. 發表	【人權教育】
	訊科技與相關		涵。	健康的數位使用	資訊科技相關社會	2. 口頭討論	人 J7 探討違反人
	法律		2. 了解電腦犯罪	習慣與態度。	議題。	3. 平時上課表現	權的事件對個人、社
	3-1 電腦與法律		與網路犯罪的意	運 a-IV-2 能了解	資 H-IV-5 資訊倫	4. 作業繳交	區/部落、社會的影
	~3-2 電腦與網		涵。	資訊科技相關之	理與法律。	5. 學習態度	響,並提出改善策略
	路犯罪概述		3. 了解電腦犯罪	法律、倫理及社		6. 課堂問答	或行動方案。
			的概念。	會議題,以保護			人 J11 運用資訊網
			4. 了解電腦犯罪	自己與尊重他			絡了解人權相關組
			的類型。	人。			織與活動。
							【法治教育】
							法 J3 認識法律之
							意義與制定。
							法 J7 理解少年的
							法律地位。
第十九週							
1/5~1/9	第三冊第3章資	1	1. 了解網路犯罪	運 a-IV-1 能落實	資 H-IV-4 媒體與	1. 發表	【人權教育】
	訊科技與相關		的概念。	健康的數位使用	資訊科技相關社會	2. 口頭討論	人 J7 探討違反人
	法律		2. 了解網路犯罪	習慣與態度。	議題。	3. 平時上課表現	權的事件對個人、社
	3-2 電腦與網路		的類型。	運 a-IV-2 能了解	資 H-IV-5 資訊倫	4. 作業繳交	區/部落、社會的影
	犯罪概述			資訊科技相關之	理與法律。	5. 學習態度	響,並提出改善策略
				法律、倫理及社		6. 課堂問答	或行動方案。
				會議題,以保護			人 J11 運用資訊網
				自己與尊重他			絡了解人權相關組
				人。			織與活動。
							【法治教育】
							法 J3 認識法律之
							意義與制定。
							法 J7 理解少年的

							法律地位。
第二十週							
1/12~1/16							
第三次							
段考週(15-16 日)							
第二十一週							
1/19~1/20							
休業式	第三冊第3章資	1	1. 了解法律的意	運 a-IV-1 能落實	資 H-IV-4 媒體與	1. 發表	【人權教育】
., ,,,,,,	訊科技與相關		涵。	健康的數位使用	資訊科技相關社會	2. 口頭討論	人 J7 探討違反人
	法律		2. 了解電腦犯罪	習慣與態度。	議題。	3. 平時上課表現	權的事件對個人、社
	習作第3章(第		與網路犯罪的意	運 a-IV-2 能了解	資 H-IV-5 資訊倫	4. 作業繳交	區/部落、社會的影
	三次段考)		涵。	資訊科技相關之	理與法律。	5. 學習態度	響,並提出改善策略
			3. 了解電腦犯罪	法律、倫理及社		6. 課堂問答	或行動方案。
			的概念。	會議題,以保護			人 J11 運用資訊網
			4. 了解電腦犯罪	自己與尊重他			絡了解人權相關組
			的類型。	人。			織與活動。
			5. 了解網路犯罪				【法治教育】
			的概念。				法 J3 認識法律之
			6. 了解網路犯罪				意義與制定。
			的類型。				法 J7 理解少年的
			7. 了解著作權法				法律地位。
			罰則的重要性。				
			8. 了解個資法罰				
			則的重要性。				

- ◎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。

◎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。

臺南市立建興國民中學 114 學年度第二學期 八 年級 科技 領域學習課程(調整)計畫(□普通班/□特教班/☑體育班)

2 11 1 2 1 2 1 1	四八十十 1117 1 人人不一千 7	1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 1 2 1 1 1 1 2 1	_ %(.(1) - (-	五/一三、□	型为47 □ 们 秋为47 □ 旭 月 为47
教材版本	翰林	實施年級 (班級/組別)	八年級	教學節數	每週(2)節,本學期共(40)節
課程目標	做、用、想的能力。此外,在實力。課程目標為: 1.了解運輸科技系統的概念,包	學生必須妥善應用言 作活動中,也規劃言 ,含運輸科技的簡史	午多以分組合作為主的 、運輸科技系統的組成	的活動,藉此培 成與運作、運輸	解決日常生活中所面臨的問題,進而培養其養學生合作問題解決、溝通等重要關鍵能科技系統的要素。
	的原理概念、腳踏車的基本保養	. 0			

- 3. 了解電動液壓動力機械手臂的專題活動內容,包含運用創意思考、製圖技巧、結構機構、液壓動力與傳動系統等知識,並依據設計需求,選擇適切的材料,規劃正確加工處理方法與步驟,設計電動液壓動力機械手臂。
- 4. 了解運輸對社會的影響,包含高效動力造就便利的運輸、運輸對社會的正負面影響、運輸科技相關的職業與達人介紹。
- 5. 了解運輸對環境的影響,包含利用科技改善運輸對環境造成的衝擊、新興科技中的運輸發展。

【資訊科技】

課程設計以運算思維為主軸,透過電腦科學相關知能的學習,培養邏輯思考、系統化思考等運算思維,並藉由資訊科技之設計與實作,增進運算思維的應用能力、問題解決能力、團隊合作以及創新思考。也因資訊與網路介入人類社會與生活而衍生的問題,諸如資料保護、資訊安全、著作合理使用等相關社會議題,也一併納入課程之中。課程目標為:

- 1. 了解模組與模組化的概念、副程式與參數的概念,包含 Scratch 的副程式與參數、Scratch 的模組化程式設計、Scratch 模組化 前後的差別。
- 2. 了解媒體與資訊科技的意涵、資訊失序的意涵、言論自由的意涵、網路霸凌的意涵、網路成癮的意涵,包含資訊失序的相關案例、防範不實資訊的原則、常見的網路霸凌行為、如何面對網路霸凌、網路霸凌的法律問題、網路成癮對身心的影響。
- 3. 了解演算法的概念與特性,包含演算法的表示方式。
- 4. 了解排序資料的原理,包含選擇排序法、插入排序法,並利用 Scratch 範例實作選擇排序法。
- 5. 了解搜尋資料的原理,包含循序搜尋法、二元搜尋法,並利用 Scratch 範例實作循序搜尋法。

該學習階段

科-J-A1 具備良好的科技態度,並能應用科技知能,以啟發自我潛能。

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。

領域核心素養 | 科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理,具備媒體識讀的能力,並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。

科-J-B3 了解美感應用於科技的特質,並進行科技創作與分享。

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。

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。

課程架構脈絡

教學期程 單元與活動名稱	大 b)	的可口馬	學習	重點	評量方式	融入議題	
	単 兀與沽助名稱	節數	學習目標	學習表現	學習內容	(表現任務)	實質內涵
第一週							

C5-1 領域學習記	木性(神堂)司 重						
2/11~2/13 調整至	第四冊第 4 章進階程式設計(2)	1	1. 了解模組化的意涵。	運 t-IV-1 能了解 資訊系統的基本	資 P-IV-4 模組化 程式設計的概念。	1. 發表 2. 口頭討論	【品德教育】 品 J8 理性溝通與
1/21-23 上課	4-1 模組化的概		2. 了解 Scratch 的	組成架構與運算	資 P-IV-5 模組化	3. 平時上課表現	問題解決。
	念~4-2 認識模		模組化。	原理。	程式設計與問題解	4. 作業繳交	【閱讀素養】
	組化程式設計		3. 了解副程式的	運 t-IV-3 能設計	決實作。	5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
			意涵。	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
			4. 了解 Scratch	生活問題。			的能力,以判讀文本
			函式的積木使 用。	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
			, · · ·	運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
				題。 運 p-IV-1 能選用			識內的重要詞彙的 意涵,並懂得如何運
				適當的資訊科技			用該詞彙與他人進
				組織思維,並進行			// · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
				有效的表達。			7.77~
				運 p-IV-2 能利用			之外,依學習需求選
				資訊科技與他人			擇適當的閱讀媒材,
				進行有效的互 動。			並了解如何利用適
				劉			當的管道獲得文本
							資源。
							閱 J8 在學習上遇
							到問題時,願意尋找
							課外資料,解決困
							難。
							閱 J10 主動尋求多 元的詮釋,並試著
							九的 註釋 , 业 試者 。 表達自己的想法。
第二週	春節連假	0					水柱自己的池丛
2/16~2/20	4 41 - 1114						
L		1		1			

第三週							
2/23~2/27	第四冊第 4 章進	1	1. 了解 Scratch 函	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-5 模組化	1. 發表	【品德教育】
	階程式設計(2)		式的積木使用。	資訊系統的基本	程式設計與問題解	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	4-2 認識模組化		2. 了解 Scratch 擴	組成架構與運算	決實作。	3. 平時上課表現	問題解決。
	程式設計、習作		展畫筆功能的積	原理。		4. 作業繳交	【閱讀素養】
	第4章		木使用。	運 t-IV-3 能設計		5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
			3. 了解 Scratch 計	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
			次式迴圈的積木	生活問題。			的能力,以判讀文本
			使用。	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
			4. 了解副程式定	運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
			義參數的意涵。	題。			識內的重要詞彙的
				運 p-IV-1 能選用			意涵,並懂得如何運
				適當的資訊科技			用該詞彙與他人進
				組織思維,並進行			行溝通。
				有效的表達。			閱 J8 在學習上遇
				運 p-IV-2 能利用			到問題時,願意尋找
				資訊科技與他人			課外資料,解決困
				進行有效的互			難。
				動。			閱 J10 主動尋求多
							元的詮釋,並試著
							表達自己的想法。
第四週							
3/2~3/6	第四冊第 4 章進	1	1. 了解 Scratch 函	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-5 模組化	1. 發表	【品德教育】
	階程式設計(2)		式的積木使用。	資訊系統的基本	程式設計與問題解	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	4-2 認識模組化		2. 了解 Scratch 擴	組成架構與運算	決實作。	3. 平時上課表現	問題解決。
	程式設計		展畫筆功能的積	原理。		4. 作業繳交	【閱讀素養】
			木使用。			5. 學習態度	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

			3. 了解 Scratch 計	運 t-IV-3 能設計		6. 課堂問答	閱 J2 發展跨文本
			次式迴圈的積木	資訊作品以解決			的比對、分析、深究
			使用。	生活問題。			的能力,以判讀文本
			4. 了解 Scratch 變	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
			數的積木使用。	運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
			5. 了解 Scratch	題。			識內的重要詞彙的
			模組化的差別。	運 p-IV-1 能選用			意涵,並懂得如何運
				適當的資訊科技			用該詞彙與他人進
				組織思維,並進行			行溝通。
				有效的表達。			閱 J8 在學習上遇
				運 p-IV-2 能利用			到問題時,願意尋找
				資訊科技與他人			課外資料,解決困
				進行有效的互			難。
				動。			閱 J10 主動尋求多
							元的詮釋,並試著
							表達自己的想法。
第五週							
3/9~3/13	第四冊第 4 章進	1	1. 了解 Scratch 的	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-5 模組化	1. 發表	【品德教育】
	階程式設計(2)		模組化應用。	資訊系統的基本	程式設計與問題解	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	4-3 模組化程式		2. 了解 Scratch 函	組成架構與運算	決實作。	3. 平時上課表現	問題解決。
	設計的應用、習		式的積木使用。	原理。		4. 作業繳交	【閱讀素養】
	作第4章		3. 了解 Scratch 計	運 t-IV-3 能設計		5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
			次式迴圈的積木	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
			使用。	生活問題。			的能力,以判讀文本
			4. 了解 Scratch 分	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
			身的積木使用。	運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
				題。			識內的重要詞彙的
							意涵,並懂得如何運

C3-1 钡 财 字 首 i	体性(明定/川里						
			5. 了解 Scratch 無	運 p-IV-1 能選用			用該詞彙與他人進
			窮迴圈的積木使	適當的資訊科技			行溝通。
			用。	組織思維,並進行			閱 J8 在學習上遇
			6. 了解 Scratch 單	有效的表達。			到問題時,願意尋找
			向選擇結構的積	運 p-IV-2 能利用			課外資料,解決困
			木使用。	資訊科技與他人			難。
			7. 了解 Scratch	進行有效的互			閱 J10 主動尋求多
			雙向選擇結構的	動。			元的詮釋,並試著
			積木使用。				表達自己的想法。
第六週							
3/16~3/20	第四冊第 4 章進	1	1. 了解模組化的	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-4 模組化	1. 發表	【品德教育】
	階程式設計(2)		意涵。	資訊系統的基本	程式設計的概念。	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	習作第4章		2. 了解 Scratch 的	組成架構與運算	資 P-IV-5 模組化	3. 平時上課表現	問題解決。
			模組化。	原理。	程式設計與問題解	4. 作業繳交	【閱讀素養】
			3. 了解副程式的	運 t-IV-3 能設計	決實作。	5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
			意涵。	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
			4. 了解副程式定	生活問題。			的能力,以判讀文本
			義參數的意涵。	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
				運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
				題。			識內的重要詞彙的
				運 p-IV-1 能選用			意涵,並懂得如何運
				適當的資訊科技			用該詞彙與他人進
				組織思維,並進行			行溝通。
				有效的表達。			閱 J4 除紙本閱讀
				運 p-IV-2 能利用			之外,依學習需求選
				資訊科技與他人			擇適當的閱讀媒材,
				進行有效的互			並了解如何利用適
				動。			

	床住(調金)日宣		1	Т.		
						當的管道獲得文本
						資源。
						閱 J8 在學習上遇
						到問題時,願意尋找
						課外資料,解決困
						難 。
						閱 J10 主動尋求多
						元的詮釋,並試著
						表達自己的想法。
第七週						
3/23~3/27						
	第四冊第 5 章媒 1	1. 了解資訊失序	運 a-IV-1 能落實	資 H-IV-4 媒體與	1. 發表	【人權教育】
	體與資訊科技相	的意涵。	健康的數位使用	資訊科技相關社會	2. 口頭討論	人 J1 認識基本人
	關社會議題	2. 了解防範不實	習慣與態度。	議題。	3. 平時上課表現	權的意涵,並了解憲
	5-3 言論自由、	資訊的原則。	運 a-IV-2 能了解		4. 作業繳交	法對人權保障的意
	習作第5章	3. 了解言論自由	資訊科技相關之		5. 學習態度	義。
		的意涵。	法律、倫理及社會		6. 課堂問答	【生命教育】
		4. 了解法律對於	議題,以保護自己			生 J1 思考生活、學
		言論自由的賦予	與尊重他人。			校與社區的公共議
		權利、規範與限	運 a-IV-3 能具備			題,培養與他人理性
		制。	探索資訊科技之			溝通的素養。
		5. 了解法律對於	興趣,不受性別			【性別平等教育】
		網路言論自由的	限制。			性 J11 去除性別刻
		保障、規範與法				板與性別偏見的情
		律責任。				感表達與溝通,具備
						與他人平等互動的
						能力。
						【品德教育】

[5] 领域子目	沐怪(神雀后) 亩	1			T		
							品 J5 資訊與媒體
							的公共性與社會責
							任。
							【閱讀素養】
							閱 J4 除紙本閱讀
							之外,依學習需求
							選擇適當的閱讀媒
							材,並了解如何利
							用適當的管道獲得
							文本資源。
第八週	第一次段考	3					
3/30~4/3	3/31~4/1						
清明連假							
第九週							
4/6~4/10	第四冊第 5 章媒	1	1. 了解網路霸凌	運 a-IV-1 能落實	資 H-IV-4 媒體與	1. 發表	【人權教育】
	體與資訊科技相		的意涵。	健康的數位使用	資訊科技相關社會	2. 口頭討論	人 J6 正視社會中
	關社會議題		2. 了解常見的網	習慣與態度。	議題。	3. 平時上課表現	的各種歧視,並採取
	5-4 網路霸凌、		路霸凌行為。	運 a-IV-2 能了解		4. 作業繳交	行動來關懷與保護
	習作第5章		3. 了解如何面對	資訊科技相關之		5. 學習態度	弱勢。
			網路霸凌。	法律、倫理及社會		6. 課堂問答	【生命教育】
			4. 了解網路霸凌	議題,以保護自己			生 J1 思考生活、學
			的法律問題。	與尊重他人。			校與社區的公共議
				運 a-IV-3 能具備			題,培養與他人理性
				探索資訊科技之			溝通的素養。
				興趣,不受性別			【安全教育】
				限制。			安 J7 了解霸凌防
							制的精神。
							【性別平等教育】

性 J11 去形板與性別編成表達與溝與他人平等能力。 【法治教育法 J9 進行利與校園法探。 【閱讀素養閱 J4 除紙、之外,依學選擇適當的材,並了解	見, 更 的, 具動 情, 黄 生 性
感表達與溝 與他人平等 能力。 【法治教育 法 J9 進行 利與校園法 探。 【閱讀素養 閱 J4 除紙之之外,依學 選擇適當的 材,並了解	通 ,具備 互動的 學生權
與他人平等能力。 【法治教育法 J9 進行利與校園法探。 【閱讀素養閱 J4 除紙之之外,依學選擇適當的材,並了解	互動的
能力。 【法治教育 法 J9 進行 利與校園法 探。 【閱讀素養 閱 J4 除紙之之外,依學 選擇適當的 材,並了解	學生權
【法治教育 法 J9 進行 利與校園法 探。 【閱讀素養 閱 J4 除紙之之外,依學 選擇適當的 材,並了解	學生權
法 J9 進行 利與校園法 探。 【閱讀素養 閱 J4 除紙之之外,依學 選擇適當的 材,並了解	學生權
利與校園法探。 【閱讀素養 閱 J4 除紙>之外,依學 選擇適當的 材,並了解	
探。 【閱讀素養 閱 J4 除紙2 之外,依學 選擇適當的 材,並了解	
【閱讀素養 閱 J4 除紙 之外,依學 選擇適當的 材,並了解	律之初
閱 J4 除紙 之外,依學 選擇適當的 材,並了解	
之外,依學 選擇適當的 材,並了解	į į
選擇適當的材,並了解	閱讀
材,並了解	冒需求
	見讀媒
用適當的管	口何利
	道獲得
文本資源。	
第十週	
4/13~4/17 第四冊第 5 章媒 1 1. 了解媒體與資 運 a-IV-1 能落實 資 H-IV-4 媒體與 1. 發表 【人權教育	
體與資訊科技相 訊科技的意涵。 健康的數位使用 資訊科技相關社會 2. 口頭討論 人 J1 認識	基本人
關社會議題 2. 了解資訊素養 習慣與態度。 議題。 3. 平時上課表現 權的意涵, 主	了解憲
5-5網路成癮、 的意涵。 運 a-IV-2 能了解 4.作業繳交 法對人權保	障的意
習作第5章 3.了解媒體的種資訊科技相關之 5.學習態度 義。	
類。	社會上
4. 了解網路對媒 議題,以保護自己 有不同的群	,
體的影響。與尊重他人。	體和文
5. 了解資訊失序 運 a-IV-3 能具備 異。	
的意涵。 探索資訊科技之	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

C5-1 領 學 智 課 怪 (調 整) 計 畫		
	6. 了解防範不實 興趣,不受性別	人 J6 正視社會中
	資訊的原則。 限制。	的各種歧視,並採取
	7. 了解言論自由	行動來關懷與保護
	的意涵。	弱勢。
	8. 了解法律對於	【生命教育】
	言論自由的賦予	生 J1 思考生活、學
	權利、規範與限	校與社區的公共議
	制。	題,培養與他人理性
	9. 了解法律對於	溝通的素養。
	網路言論自由的	【安全教育】
	保障、規範與法律	安 J7 了解霸凌防
	責任。	制的精神。
	10. 了解網路霸凌	【性別平等教育】
	的意涵。	性 J11 去除性別刻
	11. 了解常見的網	板與性別偏見的情
	路霸凌行為。	感表達與溝通,具備
	12. 了解如何面對	與他人平等互動的
	網路霸凌。	能力。
	13. 了解網路霸凌	【法治教育】
	的法律問題。	法 J9 進行學生權
	14. 了解網路成癮	利與校園法律之初
	的意涵。	探。
	15. 了解網路成癮	【品德教育】
	對身心的影響。	品 J1 溝通合作與
		和諧人際關係。
		品 J5 資訊與媒體的
		公共性與社會責任。
		【閱讀素養】

[2] 视频字音			1	Ti and the second secon	T	
						閱 J4 除紙本閱讀
						之外,依學習需求
						選擇適當的閱讀媒
						材,並了解如何利
						用適當的管道獲得
						文本資源。
第十一週						
4/20~4/24	第四冊第 6 章基 1	1. 了解演算法的	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-3 基本演	1. 發表	【品德教育】
	本演算法的介紹	概念與特性。	資訊系統的基本	算法的介紹。	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	6-1 演算法概念	2. 了解演算法的	組成架構與運算		3. 平時上課表現	問題解決。
	與原理~6-2 排	表示方式。	原理。		4. 作業繳交	【閱讀素養】
	序的原理與範例	3. 了解資料排序	運 t-IV-3 能設計		5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
		的概念與原理。	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
		4. 了解選擇排序	生活問題。			的能力,以判讀文本
		法。	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
			運算思維解析問			閱 J6 懂得在不同
			題。			學習及生活情境中
			運 p-IV-1 能選用			使用文本之規則。
			適當的資訊科技			閱 J10 主動尋求多
			組織思維,並進行			元的詮釋,並試著
			有效的表達。			表達自己的想法。
			運 p-IV-2 能利用			
			資訊科技與他人			
			進行有效的互			
			動。			
第十二週			-/•			
21. 1 . •						

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

4/27~5/1	第四冊第 6 章基	1	1. 了解插入排序	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-3 基本演	1. 發表	【品德教育】
	本演算法的介紹		法。	資訊系統的基本	算法的介紹。	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	6-2 排序的原理		2. 利用 Scratch 範	組成架構與運算		3. 平時上課表現	問題解決。
	與範例		例實作選擇排序	原理。		4. 作業繳交	【閱讀素養】
			法。	運 t-IV-3 能設計		5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
			3. 了解 Scratch 清	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
			單的積木使用。	生活問題。			的能力,以判讀文本
			4. 了解 Scratch 函	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
			式的積木使用。	運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
			5. 了解 Scratch 變	題。			識內的重要詞彙的
			數的積木使用。	運 p-IV-1 能選用			意涵,並懂得如何運
			6. 了解 Scratch 計	適當的資訊科技			用該詞彙與他人進
			次式迴圈的積木	組織思維,並進行			行溝通。
			使用。	有效的表達。			閱 J8 在學習上遇
			7. 了解 Scratch 單	運 p-IV-2 能利用			到問題時,願意尋找
			向選擇結構的積	資訊科技與他人			課外資料,解決困
			木使用。	進行有效的互			難。
			8. 了解 Scratch 運	動。			閱 J10 主動尋求多
			算的積木使用。				元的詮釋,並試著
			9. 了解 Scratch				表達自己的想法。
			字串的積木使				
			用。				
第十三週							
5/4~5/8	第四册第 6 章基	1	1. 了解插入排序	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-3 基本演	1. 發表	【品德教育】
	本演算法的介紹		法。	資訊系統的基本		2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	6-2排序的原理		2. 利用 Scratch 範			3. 平時上課表現	問題解決。
	與範例		例實作選擇排序			4. 作業繳交	【閱讀素養】
			法。			5. 學習態度	

			3. 了解 Scratch 清	運 t-IV-3 能設計		6. 課堂問答	閱 J2 發展跨文本
			單的積木使用。	資訊作品以解決			的比對、分析、深究
			4. 了解 Scratch 函	生活問題。			的能力,以判讀文本
			式的積木使用。	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
			5. 了解 Scratch 變	運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
			數的積木使用。	題。			識內的重要詞彙的
			6. 了解 Scratch 計	運 p-IV-1 能選用			意涵,並懂得如何運
			次式迴圈的積木	-			用該詞彙與他人進
			使用。	組織思維,並進行			行溝通。
			7. 了解 Scratch 單				閱 J8 在學習上遇
			向選擇結構的積				到問題時,願意尋找
			木使用。	資訊科技與他人			課外資料,解決困
			8. 了解 Scratch 運				推。
			算的積木使用。	動。			閱 J10 主動尋求多
			9. 了解 Scratch				元的詮釋,並試著
			字串的積木使				表達自己的想法。
			用。				
5/11~5/15							
第二次段考							
週							
(13-14 日)							
5/18~5/22	第四冊第6章基	1	1. 了解選擇排序	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-3 基本演	1. 發表	【品德教育】
	本演算法的介紹		法。	資訊系統的基本		2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	習作第6章		2. 了解插入排序	組成架構與運算	,	3. 平時上課表現	問題解決。
			法。	原理。		4. 作業繳交	【閱讀素養】
						5. 學習態度	

				運 t-IV-3 能設計		6. 課堂問答	閱 J2 發展跨文本
				資訊作品以解決			的比對、分析、深究
				生活問題。			的能力,以判讀文本
				運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
				運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
				題。			識內的重要詞彙的
				運 p-IV-1 能選用			意涵,並懂得如何運
				適當的資訊科技			用該詞彙與他人進
				組織思維,並進行			行溝通。
				有效的表達。			閱 J8 在學習上遇
				運 p-IV-2 能利用			到問題時,願意尋找
				資訊科技與他人			課外資料,解決困
				進行有效的互			難。
				動。			閱 J10 主動尋求多
							元的詮釋,並試著
							表達自己的想法。
第十六週							
5/25~5/29	第四冊第 6 章基	1	1. 了解資料搜尋	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-3 基本演	1. 發表	【品德教育】
	本演算法的介紹		的概念與原理。	資訊系統的基本	算法的介紹。	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	6-3 搜尋的原理		2. 了解循序搜尋	組成架構與運算		3. 平時上課表現	問題解決。
	與範例		法。	原理。		4. 作業繳交	【閱讀素養】
			3. 了解二元搜尋	運 t-IV-3 能設計		5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
			法。	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
				生活問題。			的能力,以判讀文本
				運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
				運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
				題。			識內的重要詞彙的

// // j	(州走)川里						
				運 p-IV-1 能選用			意涵,並懂得如何運
				適當的資訊科技			用該詞彙與他人進
				組織思維,並進行			行溝通。
				有效的表達。			閱 J8 在學習上遇
				運 p-IV-2 能利用			到問題時,願意尋找
				資訊科技與他人			課外資料,解決困
				進行有效的互			難。
				動。			閱 J10 主動尋求多
							元的詮釋,並試著
							表達自己的想法。
第十七週							
6/1~6/5	第四冊第 6 章基	1	1. 利用 Scratch 範	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-3 基本演	1. 發表	【品德教育】
	本演算法的介紹		例實作循序搜尋	資訊系統的基本	算法的介紹。	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	6-3 搜尋的原理		法。	組成架構與運算		3. 平時上課表現	問題解決。
	與範例		2. 了解 Scratch 清	原理。		4. 作業繳交	【閱讀素養】
			單的積木使用。	運 t-IV-3 能設計		5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
			3. 了解 Scratch 變	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
			數的積木使用。	生活問題。			的能力,以判讀文本
			4. 了解 Scratch 運	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
			算的積木使用。	運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
			5. 了解 Scratch 字	題。			識內的重要詞彙的
			串的積木使用。	運 p-IV-1 能選用			意涵,並懂得如何運
			6. 了解 Scratch 條	適當的資訊科技			用該詞彙與他人進
			件式迴圈的積木	組織思維,並進行			行溝通。
			使用。	有效的表達。			閱 J8 在學習上遇
			7. 了解 Scratch 詢	運 p-IV-2 能利用			到問題時,願意尋找
			問的積木使用。	資訊科技與他人			課外資料,解決困
			8. 了解 Scratch	進行有效的互			難。

		雙向選擇結構的	動。			閱 J10 主動尋求多
		積木使用。				元的詮釋,並試著
						表達自己的想法。
第十八週						
6/8~6/12						
畢業典禮	第四冊第6章基 1	1. 利用 Scratch 範	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-3 基本演	1. 發表	【品德教育】
	本演算法的介紹	例實作循序搜尋	資訊系統的基本	算法的介紹。	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	6-3 搜尋的原理	法。	組成架構與運算		3. 平時上課表現	問題解決。
	與範例	2. 了解 Scratch 清	原理。		4. 作業繳交	【閱讀素養】
		單的積木使用。	運 t-IV-3 能設計		5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
		3. 了解 Scratch 變	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
		數的積木使用。	生活問題。			的能力,以判讀文本
		4. 了解 Scratch 運	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
		算的積木使用。	運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
		5. 了解 Scratch 字	題。			識內的重要詞彙的
		串的積木使用。	運 p-IV-1 能選用			意涵,並懂得如何運
		6. 了解 Scratch 條	適當的資訊科技			用該詞彙與他人進
		件式迴圈的積木	組織思維,並進行			行溝通。
		使用。	有效的表達。			閱 J8 在學習上遇
		7. 了解 Scratch 詢	運 p-IV-2 能利用			到問題時,願意尋找
		問的積木使用。	資訊科技與他人			課外資料,解決困
		8. 了解 Scratch	進行有效的互			難。
		雙向選擇結構的	動。			閱 J10 主動尋求多
		積木使用。				元的詮釋,並試著
						表達自己的想法。
第十九週						
6/15~6/19	第四冊第 6 章基 1	1. 了解演算法的	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-3 基本演	1. 發表	【品德教育】
	本演算法的介紹	概念與特性。	資訊系統的基本		2. 口頭討論	_ · · · · · <u>-</u>

			T.	
6-3 搜尋的原理	2. 了解演算法的	組成架構與運算	3. 平時上課表現	品 J8 理性溝通與
與範例、習作第6	表示方式。	原理。	4. 作業繳交	問題解決。
章	3. 了解選擇排序	運 t-IV-3 能設計	5. 學習態度	【閱讀素養】
	法。	資訊作品以解決	6. 課堂問答	閱 J2 發展跨文本
	4. 了解插入排序	生活問題。		的比對、分析、深究
	法。	運 t-IV-4 能應用		的能力,以判讀文本
	5. 了解循序搜尋	運算思維解析問		知識的正確性。
	法。	題。		閱 J3 理解學科知
	6. 了解二元搜尋	運 p-IV-1 能選用		識內的重要詞彙的
	法。	適當的資訊科技		意涵,並懂得如何運
	7. 利用 Scratch 範	組織思維,並進行		用該詞彙與他人進
	例實作循序搜尋	有效的表達。		行溝通。
	法。	運 p-IV-2 能利用		閱 J8 在學習上遇
	8. 了解 Scratch 清	資訊科技與他人		到問題時,願意尋找
	單的積木使用。	進行有效的互		課外資料,解決困
	9. 了解 Scratch 變	動。		難。
	數的積木使用。			閱 J10 主動尋求多
	10. 了解 Scratch			元的詮釋,並試著
	運算的積木使用。			表達自己的想法。
	11. 了解 Scratch			
	字串的積木使用。			
	12. 了解 Scratch			
	條件式迴圈的積			
	木使用。			
	13. 了解 Scratch			
	詢問的積木使用。			
	14. 了解 Scratch			
	雙向選擇結構的			

C5 主 领办。	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
	積木使用。	
第二十週 6/22~6/26		
6/22~6/26		
第三次段考		
週		
(25-26 日)		
第二十一		
週		
6/29~6/30		
休業式		

- ◎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。
- ◎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。