

臺南市立北區文賢國民中學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)

教材版本	南一書局	實施年級 (班級/組別)	八年級	教學節數	生活科技每週(1)節，本學期共(21)節
課程目標	第一章 1.認識科技系統的4個運作程序為：輸入、過程、輸出、回饋，及各個程序的定義內容。 2.認識科技系統是如何運作與透過回饋解決問題。 3.認識科技系統組成的各個功能如何有效的運作及達到目標。 4.學習將新學習到的科技系統與問題解決模式做整合運用說明 5.利用發放的太陽能板、馬達和其他材料，設計製作出一隻以太陽能為動力來源，依靠馬達震動力量移動的抖抖獸，並進行相關的競賽活動。 第二章 1.了解能源的轉換與各個能源的應用。 2.了解人類運用能源的演進，及反思未來的能源技術應如何發展才能將地球資源永續經營。 3.了解目前臺灣發電與供電的情形，以及了解目前臺灣綠能發電的發展現況與未來計畫。 4.了解能源的轉換與各個能源的應用。 5.了解如何將相同的能源轉換成不同能量形式並加以利用，同時讓能源的利用更有效率 6.認識常見科技產品之能源轉換運用。 7.了解人類運用能源的演進，及反思未來的能源技術應如何發展才能將地球資源永續經營。 8.了解目前臺灣發電與供電的情形，以及了解目前臺灣綠能發電的發展現況與未來計畫。 9.了解目前因人類過度開發後的地球目前面臨的問題後，因思考如何尋找新資源或者從你我生活中節約能源。 10.了解生科教室使用電動工具的安全注意事項。 11.利用所發放的材料設計並製作一台車子，動力來源是利用人力轉動馬達所產生的電力，並進行相關競賽活動。 第三章 1.了解為何在科技時代的我們要會讀說明書。 2.了解說明書的組成與重點。 3.認識各種家中常見的電器故障及維修。 4.認識可用來維修的工具。 5.學會手工具的維修保養—手線鋸、手搖鑽、夾具。 6.學會電動工具的維修保養—線鋸機、鑽床、砂磨機。 7.認識各種家中常見的電器故障及維修。				

該學習階段 領域核心素養	第一章 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 利用資訊運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道科技資源，擬定與執行科技專題活動。 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-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。 第二章 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 利用資訊科技資源，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-C3 利用科技工具理解國內及全球科技發展現況或其他本土與國際事務。 第三章 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-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-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。						
	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 08/31 09/06	第一章:科技系統與問題解決 第1節 科技系統組成與運作 1-1科技系統的組成 1-2科技系統的運作 1-3科技系統的功能	1	1.認識科技系統的4個運作程序為:輸入、過程、輸出、回饋，及各個程序的定義內容。 2.認識科技系統是如何運作與透過回饋解決問題。 3.認識科技系統組成的各個功能如何有效	設a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 設a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。	生N-IV-2科技的系統。	1.態度檢核。 2.上課參與。 3.小組討論。	性J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。 性J8 解讀科技產品的性別意涵。 涯J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資

			的運作及達到目標。				料。 SDGs 目標3良好健康與社會福利。 目標7負擔得起的潔淨能源。 目標9產業、創新與基礎設施。
第2週 09/07 09/13	第一章:科技系統與問題解決 第1節 科技系統組成與運作 1-1科技系統的組成 1-2科技系統的運作 1-3科技系統的功能	1	1.認識科技系統的4個運作程序為:輸入、過程、輸出、回饋, 及各個程序的定義內容。 2.認識科技系統是如何運作與透過回饋解決問題。 3.認識科技系統組成的各個功能如何有效的運作及達到目標。	設a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 設a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。	生N-IV-2 科技的系統。	1.態度檢核。 2.上課參與。 3.小組討論。	性J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。 性J8 解讀科技產品的性別意涵。 SDGs 目標3良好健康與社會福利。 目標7負擔得起的潔淨能源。 目標9產業、創新與基礎設施。
第3週 09/14 09/20	第一章:科技系統與問題解決 第2節 科技系統的問題解決模式 2-1問題解決模式回顧與補充 2-2科技系統與問題解決模式的比較	1	學習將新學習到的科技系統與問題解決模式做整合運用說明	設a-IV-2 能具有正確的科技價值觀, 並適當的選用科技產品	生N-IV-2 科技的系統。	1.態度檢核。 2.上課參與。 3.小組討論。	環J2 了解人與周遭動物的互動關係, 認識動物需求, 並關切動物福利。 環J11 了解天然災害的人為影響因子。 涯J13 培養生涯規劃及執行的能力。
第4週 09/21	第一章:科技系統與問題解決	1	利用發放的太陽能板、馬達和其他材料	設k-IV-1 能了解日常科技的意涵	生P-IV-4 設計的流程。	1.態度檢核。	能J8 養成動手做探究能

 09/27	終極任務 光能抖抖獸		, 設計製作出一隻以太陽能為動力來源, 依靠馬達震動力量移動的抖抖獸, 並進行相關的競賽活動。	與設計製作的基本概念。 設k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設c-IV-1 能運用設計流程, 實際設計並製作科技產品以解決問題。 設c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。 設S-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。	生P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生P-IV-6 常用的機具操作。	2.上課參與。 3.小組討論。	源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標7負擔得起的潔淨能源。
第5週 09/28 10/04	第一章:科技系統與問題解決 終極任務 光能抖抖獸	1	利用發放的太陽能板、馬達和其他材料, 設計製作出一隻以太陽能為動力來源, 依靠馬達震動力量移動的抖抖獸, 並進行相關的競賽活動。	設k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設c-IV-1 能運用設計流程, 實際設計並製作科技產品以解決問題。 設c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。 設S-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生P-IV-6 常用的機具操作。	1.態度檢核。 2.上課參與。 3.小組討論。	能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標7負擔得起的潔淨能源。

第6週 10/05 10/11	第一章:科技系統與問題解決 終極任務 光能抖抖獸	1	利用發放的太陽能板、馬達和其他材料，設計製作出一隻以太陽能為動力來源，依靠馬達震動力量移動的抖抖獸，並進行相關的競賽活動。	設k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 設c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。 設S-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生P-IV-6 常用的機具操作。	1.態度檢核。 2.上課參與。 3.小組討論。	能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標7負擔得起的潔淨能源。
第7週 10/12 10/18	第一章:科技系統與問題解決 終極任務 光能抖抖獸	1	利用發放的太陽能板、馬達和其他材料，設計製作出一隻以太陽能為動力來源，依靠馬達震動力量移動的抖抖獸，並進行相關的競賽活動。	設k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 設c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。 設S-IV-2 能運用基本工具進行材	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生P-IV-6 常用的機具操作。	根據任務作品與活動成果評分，課本內與備課用書皆有提供評分參考標準。	能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標7負擔得起的潔淨能源。

				料處理與組裝。			
第8週 10/19 10/25	第二章:能源與動力的應用 第1節 能源的種類與應用 1-1能源的種類和形式 1-2能源應用的發展歷程 1-3臺灣目前主要的發電方式現況	1	1.了解能源的轉換與各個能源的應用。 2.了解人類運用能源的演進,及反思未來的能源技術應如何發展才能將地球資源永續經營。 3.了解目前臺灣發電與供電的情形,以及了解目前臺灣綠能發電的發展現況與未來計畫。	設k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設a-IV-2 能具有正確的科技價值觀,並適當的選用科技產品。	生A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。	1.態度檢核。 2.上課參與。	環J5 了解平等、正義的原則,並在生活中實踐。 環J16 了解各種替代能源的基本原理與發展趨勢。 海J8 了解與日常生活相關的海洋法規。 涯J9 社會變遷與工作教育環境的關係。 SDGs 目標7負擔得起的潔淨能源。 目標9產業、創新與基礎設施。 目標13氣候行動。 目標14保護海洋與海洋資源。 目標15陸域生態。
第9週 10/26 11/01	第二章:能源與動力的應用 第2節 能源轉換方式與應用 2-1能源轉換的方式 2-2日常科技產品的能源應用方式	1	1.了解能源的轉換與各個能源的應用。 2.了解如何將相同的能源轉換成不同能量形式並加以利用,同時讓能源的利用更有效率 3.認識常見科技產品之能源轉換運用。	設k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設a-IV-2 能具有正確的科技價值觀,並適當的選用科技產品。	生A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。	1.態度檢核。 2.上課參與。 3.小組討論。	環J5 了解平等、正義的原則,並在生活中實踐。 環J16 了解各種替代能源的基本原理與發展趨勢。 海J8 了解與日常生活相關的海洋法規。

							涯J7 學習蒐集與分析工作 /教育環境的資料。 SDGs 目標7負擔得起的潔淨能源。 目標9產業、創新與基礎設施。 目標13氣候行動。 目標14保護海洋與海洋資源。 目標15陸域生態。
第10週 11/02 11/08	第二章:能源與動力的應用 第3節 能源科技發展的影響 3-1能源科技對人們的改變 3-2能源科技對環境的影響 3-3能源科技的未來發展 第4節 電動工具操作與使用 4-1電動工具操作安全須知 4-2常用的電動工具使用說明	1	1.了解人類運用能源的演進,及反思未來的能源技術應如何發展才能將地球資源永續經營。 2.了解目前臺灣發電與供電的情形,以及了解目前臺灣綠能發電的發展現況與未來計畫。 3.了解目前因人類過度開發後的地球目前面臨的問題後,因思考如何尋找新資源或者從你我生活中節約能源。 4.了解生科教室使用電動工具的安全注意事項。	設k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 設k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 設s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。	生P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。 生S-IV-2 科技對社會與環境的影響。 生P-IV-6 常用的機具操作與使用。	1.態度檢核。 2.上課參與。 3.操作檢核。	環J5 了解平等、正義的原則,並在生活中實踐。 環J16 了解各種替代能源的基本原理與發展趨勢。 海J8 了解與日常生活相關的海洋法規。 涯J9 社會變遷與工作教育環境的關係。 SDGs 目標7負擔得起的潔淨能源。 目標9產業、創新與基礎設施。 目標12永續的消費與生產模式。 目標13氣候行動。

							目標14保護海洋與海洋資源。 目標15陸域生態。
第11週 11/09 11/15	第二章:能源與動力的應用 終極任務 新世代人力車大賽	1	利用所發放的材料設計並製作一台車子,動力來源是利用人力轉動馬達所產生的電力,並進行相關競賽活動。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣,不受性別的限制。 設s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生S-IV-2 科技對社會與環境的影響。 生P-IV-6 常用的機具操作與使用。	1.態度檢核。 2.上課參與。 3.小組討論。	性J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。 性J8 解讀科技產品的性別意涵。 能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標7負擔得起的潔淨能源。 目標12永續的消費與生產模式。
第12週 11/16 11/22	第二章:能源與動力的應用 終極任務 新世代人力車大賽	1	利用所發放的材料設計並製作一台車子,動力來源是利用人力轉動馬達所產生的電力,並進行相關競賽活動。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣,不受性別的限制。 設s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生S-IV-2 科技對社會與環境的影響。 生P-IV-6 常用的機具操作與使用。	1.態度檢核。 2.上課參與。 3.小組討論。	性J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。 性J8 解讀科技產品的性別意涵。 能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs

				設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。			目標7負擔得起的潔淨能源。 目標12永續的消費與生產模式。
第13週 11/23 11/29	第二章:能源與動力的應用 終極任務 新世代人力車大賽	1	利用所發放的材料設計並製作一台車子,動力來源是利用人力轉動馬達所產生的電力,並進行相關競賽活動。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣,不受性別的限制。 設s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生S-IV-2 科技對社會與環境的影響。 生P-IV-6 常用的機具操作與使用。	1.態度檢核。 2.上課參與。 3.小組討論。	性J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。 性J8解讀科技產品的性別意涵。 能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標7負擔得起的潔淨能源。 目標12永續的消費與生產模式。
第14週 11/30 12/06	第二章:能源與動力的應用 終極任務 新世代人力車大賽	1	利用所發放的材料設計並製作一台車子,動力來源是利用人力轉動馬達所產生的電力,並進行相關競賽活動。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣,不受性別的限制。 設s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生S-IV-2 科技對社會與環境的影響。 生P-IV-6 常用的機具操作與使用。	根據任務作品與活動成果評分,課本內與備課用書皆有提供評分參考標準。	性J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。 性J8解讀科技產品的性別意涵。 能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標7負擔得起的潔

				設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。			淨能源。 目標12永續的消費與生產模式。
第15週 12/07 12/13	第三章:生活周遭的科技產品 第1節 判讀產品說明書 1-1為什麼在科技時代要會讀產品說明書 1-2產品說明書所包含的內容	1	1.了解為何在科技時代的我們要會讀說明書。 2.了解說明書的組成與重點。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。	生P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。	1.態度檢核。 2.上課參與。 3.小組討論。	性J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。 性J8 解讀科技產品的性別意涵。 涯J10 職業倫理對工作環境發展的重要性。 SDGs 目標12永續的消費與生產模式。 安全教育 配合國中課程模組: 防災, 易起來! -遇到了, 怎麼辦?(人為災害篇)
第16週 12/14 12/20	第三章:生活周遭的科技產品 第2節 科技產品故障排除與維護 2-1常見的故障原因與簡易維修方式 2-2簡易維護保養概念與所需工具	1	1.認識各種家中常見的電器故障及維修。 2.認識可用來維修的工具。	設k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 設a-IV-2 能具有正確的科技價值觀, 並適當的選用科技產品。 設s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。	生P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。	1.態度檢核。 2.上課參與。 3.操作檢核。	性J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。 性J8解讀科技產品的性別意涵。 涯J10 職業倫理對工作環境發展的重要性。 SDGs 目標12永續的消費與生產模式。 安全教育-防災安全 配合國中課程模組:

							防災，易起來！-遇到了，怎麼辦？(人為災害篇)
第17週 12/21 12/27	第三章:生活周遭的科技產品 第3節 教室內的機具維護與保養 3-1常用的手工具	1	1.學會手工具的維修保養—手線鋸、手搖鑽、夾具。 2.學會電動工具的維修保養—線鋸機、鑽床、砂磨機。	設k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 設s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。	生P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。	1.態度檢核。 2.上課參與。 3.操作檢核。	性J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。 性J8解讀科技產品的性別意涵。 涯J5 探索性別與生涯規劃的關係。 SDGs 目標12永續的消費與生產模式。
第18週 12/28 01/03	第三章:生活周遭的科技產品 第3節 教室內的機具維護與保養 3-2常用的電動工具	1	1.學會手工具的維修保養—手線鋸、手搖鑽、夾具。 2.學會電動工具的維修保養—線鋸機、鑽床、砂磨機。	設k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 設s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。	生P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。	1.態度檢核。 2.上課參與。 3.操作檢核。	性J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。 性J8解讀科技產品的性別意涵。 涯J5 探索性別與生涯規劃的關係。 SDGs 目標12永續的消費與生產模式。
第19週 01/04 01/10	第三章:生活周遭的科技產品 終極任務 成為維修高手	1	認識各種家中常見的電器故障及維修。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設c-IV-3 能具備與人溝通、協調、	生P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。	1.態度檢核。 2.上課參與。 3.小組討論。	性J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。 性J8解讀科技產品的性別意涵。 涯J3 覺察自己的能力與

				合作的能力。			興趣。 SDGs 目標12永續的消費與生產模式。
第20週 01/11 01/17	第三章:生活周遭的科技產品 終極任務 成為維修高手	1	認識各種家中常見的電器故障及維修。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。	生P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。	1.態度檢核。 2.上課參與。 3.小組討論。	性J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。 性J8解讀科技產品的性別意涵。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標12永續的消費與生產模式。
第21週 01/18 01/21	第三章:生活周遭的科技產品 終極任務 成為維修高手	1	認識各種家中常見的電器故障及維修。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。	生P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。	1.態度檢核。 2.上課參與。 3.小組討論。	性J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。 性J8解讀科技產品的性別意涵。 SDGs 目標12永續的消費與生產模式。

◎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。

◎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。

臺南市立北區文賢國民中學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)

教材版本	南一書局	實施年級 (班級/組別)	八年級	教學節數	生活科技每週(1)節，本學期共(20)節		
課程目標	第一章 1.瞭解面對不可或缺的能源動力科技，如何將其發展作出適當的變革，以減少資源損耗及環境破壞，創造永續新能源。 2.認識太陽能發電之原理與目前發展現況。 3.認識風力發電之原理與目前發展現況。 4.認識材料的六大機械性質與其應用實例說明，與木質、塑膠材料的常見材質與應用介紹。 5.認識木材與塑膠的加工方式及其使用器具的操作。 第二章 1.了解人類從古至今的運輸工具之演變，與其中與科技發展的關係。 2.認識運輸活動由哪些基本單元組成。 3.認識動力傳動有哪幾種方式，以及了解動力產生系統有哪些類型與組合。 4.瞭解生科技教室內經常會使用的電動工具內動力傳遞方式。 5.認識陶瓷材料與金屬材料的特性及其應用方式。另金屬材料有哪些工具可以協助完成加工。 6.認識其他常見材料的特性與應用方式。						
	該學習階段 領域核心素養	第一章 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-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-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。 第二章 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 利用資訊科技資源，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-C3 利用科技工具理解國內及全球科技發展現況或其他本土與國際事務。					
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 02/11	第一章:能源科技的永續發展 第1節 永續發展的科技	1	瞭解面對不可或缺的能源動力科技，如何將其發展作出適當的變	設k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。	生A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。	1.教科書。 2.活動紀錄簿。	環J4 了解永續發展的意義 (環境、社會、與經濟

C5-1領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

02/14	1-1科技發展至今的優劣 1-2科技、環境、社會三方互動 1-3未來科技的趨勢		革,以減少資源損耗及環境破壞,創造永續新能源。	設a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 設a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。	生S-IV-2 科技對社會與環境的影響。	3.投影片。 4.教學影片。	的均衡發展)與原則。 涯J9 社會變遷與工作教育環境的關係。 SDGs 目標9永續工業與基礎建設。
第2週 02/15 02/21	第一章:能源科技的永續發展 第2節 永續發展的發電技術 2-1太陽能發電 2-2風力發電	0	1.認識太陽能發電之原理與目前發展現況。 2.認識風力發電之原理與目前發展現況。	設k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 設a-IV-2 能具有正確的科技價值觀,並適當的選用科技產品。 設s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。	生A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。 生S-IV-2 科技對社會與環境的影響。	1.教科書。 2.投影片。 3.教學影片。	能J3 了解各式能源應用及創能、儲能與節能的原理。 環J4 了解永續發展的意義(環境、社會、與經濟的均衡發展)與原則。 涯J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。
第3週 02/22 02/28	第一章:能源科技的永續發展 第2節 永續發展的發電技術 2-1太陽能發電 2-2風力發電 第3節 設計製作常用材料與加工方法 3-1常見材料的特性與應用方式 3-2材料的加工方法與工具	1	1.認識材料的六大機械性質與其應用實例說明,與木質、塑膠材料的常見材質與應用介紹。 2.認識木材與塑膠的加工方式及其使用器具的操作。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設a-IV-2 能具有正確的科技價值觀,並適當的選用科技產品。	生P-IV-5 材料的選用與加工處理。	1.教科書。 2.活動紀錄簿。 3.投影片。 4.教學影片。	涯J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 SDGs 目標7可負擔的永續能源。
第4週 03/01 03/07	第一章:能源科技的永續發展 3-2材料的加工方法與工具 終極任務 風力起重大賽	1	讓學生進行動手實作,將相關想法運用之後並付諸實際執行。	設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。 設k-IV-3	生P-IV-5 材料的選用與加工處理。	1.教科書。 2.活動紀錄簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs

C5-1領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

				能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。			目標7可負擔的永續能源。
第5週 03/08 03/14	第一章:能源科技的永續發展 終極任務 風力發電機的製作與量測	1	讓學生進行動手實作,將相關想法運用之後並付諸實際執行。	設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。 設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。	生P-IV-5 材料的選用與加工處理。	1.教科書。 2.活動紀錄簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標7可負擔的永續能源。
第6週 03/15 03/21	第一章:能源科技的永續發展 終極任務 風力發電機的製作與量測	1	讓學生進行動手實作,將相關想法運用之後並付諸實際執行。	設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。 設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。	生P-IV-5 材料的選用與加工處理。	1.教科書。 2.活動紀錄簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標7可負擔的永續能源。
第7週 03/22 03/28	第一章:能源科技的永續發展 終極任務 風力發電機的製作與量測	1	讓學生進行動手實作,將相關想法運用之後並付諸實際執行。	設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。 設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。	生P-IV-5 材料的選用與加工處理。	1.教科書。 2.活動紀錄簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標7可負擔的永續能源。
第8週 03/29 04/04	第二章:動力運輸載具設計師 第1節 運輸載具的演變 1-1運輸活動的演變 1-2運輸活動的基本單元	1	1.了解人類從古至今的運輸工具之演變,與其中與科技發展的關係。 2.認識運輸活動由哪些基本單元組成。	設k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設a-IV-2 能具有正確的科技價值觀,並適當的選用科技產品。	生A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。	1.教科書。 2.活動紀錄簿。 3.投影片。 4.教學影片。	環J4 了解永續發展的意義(環境、社會、與經濟的均衡發展)與原則。 涯J8 工作/教育環境的類型與現況。 SDGs 目標9永續工業與基

C5-1領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

							礎建設。
第9週 04/05 04/11	第二章:動力運輸載具設計師 第2節 運輸載具中的能源動力科技 2-1動力產生系統 2-2動力傳動方式 2-3生科教室內設備的動力傳動方式	1	1.認識動力傳動有哪幾種方式, 以及了解動力產生系統有哪些類型與組合。 2.瞭解生科教室內經常會使用的電動工具內動力傳遞方式, 進而體認到機構及動力與我們的生活息息相關。	設k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設a-IV-2 能具有正確的科技價值觀, 並適當的選用科技產品。	生A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。	1.教科書。 2.投影片。 3.教學影片。	能J3 了解各式能源應用及創能、儲能與節能的原理。 能J4 了解各種能量形式的轉換。 涯J8 工作/教育環境的類型與現況。 SDGs 目標9永續工業與基礎建設。
第10週 04/12 04/18	第二章:動力運輸載具設計師 第3節 設計製作常用材料與應用 3-1常見材料的特性與應用方式 3-2充滿可能性的新興材料	1	1.認識陶瓷材料與金屬材料的特性及其應用方式。另金屬材料有哪些工具可以協助完成加工。 2.認識其他常見材料的特性與應用方式。	設k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵 設a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	生P-IV-5 材料的選用與加工處理。	1.教科書。 2.投影片。 3.教學影片。	環J4 了解永續發展的意義(環境、社會、與經濟的均衡發展)與原則。 涯J8 工作/教育環境的類型與現況。 SDGs 目標9永續工業與基礎建設。
第11週 04/19 04/25	第二章:動力運輸載具設計師 終極任務 滑步機械車	1	讓學生進行動手實作, 將相關想法運用之後並付諸實際執行。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣, 不受性別的限制。 設s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生S-IV-2 科技對社會與環境的影響。	1.教科書。 2.活動紀錄簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標9永續工業與基礎建設。

				考的能力。			
第12週 04/26 05/02	第二章:動力運輸載具設計師 終極任務 滑步機械車	1	讓學生進行動手實作,將相關想法運用之後並付諸實際執行。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣,不受性別的限制。 設s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生S-IV-2 科技對社會與環境的影響。	1.教科書。 2.活動紀錄簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標9永續工業與基礎建設。
第13週 05/03 05/09	第二章:動力運輸載具設計師 終極任務 滑步機械車	1	讓學生進行動手實作,將相關想法運用之後並付諸實際執行。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣,不受性別的限制。 設s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生S-IV-2 科技對社會與環境的影響。	1.教科書。 2.活動紀錄簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標9永續工業與基礎建設。
第14週 05/10 05/16	第二章:動力運輸載具設計師 終極任務 滑步機械車	1	讓學生進行動手實作,將相關想法運用之後並付諸實際執行。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣,不受性別的限制。 設s-IV-1	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生P-IV-6 常用的機具操作與	1.教科書。 2.活動紀錄簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs

				能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	使用。 生S-IV-2 科技對社會與環境的影響。		目標9永續工業與基礎建設。
第15週 05/17 05/23	第二章:動力運輸載具設計師 終極任務 滑步機械車	1	讓學生進行動手實作,將相關想法運用之後並付諸實際執行。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣,不受性別的限制。 設s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生S-IV-2 科技對社會與環境的影響。	1.教科書。 2.活動紀錄簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標9永續工業與基礎建設。
第16週 05/24 05/30	第二章:動力運輸載具設計師 終極任務 滑步機械車	1	讓學生進行動手實作,將相關想法運用之後並付諸實際執行。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣,不受性別的限制。 設s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生S-IV-2 科技對社會與環境的影響。	1.教科書。 2.活動紀錄簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標9永續工業與基礎建設。

第17週 05/31 06/06	第二章:動力運輸載具設計師 終極任務 滑步機械車	1	讓學生進行動手實作,將相關想法運用之後並付諸實際執行。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣,不受性別的限制。 設s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生S-IV-2 科技對社會與環境的影響。	1.教科書。 2.活動紀錄簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標9永續工業與基礎建設。
第18週 06/07 06/13	第二章:動力運輸載具設計師 終極任務 電刷軌道車	1	讓學生進行動手實作,將相關想法運用之後並付諸實際執行。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣,不受性別的限制。 設s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生S-IV-2 科技對社會與環境的影響。	1.教科書。 2.活動紀錄簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標9永續工業與基礎建設。
第19週 06/14 06/20	第二章:動力運輸載具設計師 終極任務 電刷軌道車	1	讓學生進行動手實作,將相關想法運用之後並付諸實際執行。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣,不受性別的限制。 設s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生S-IV-2	1.教科書。 2.活動紀錄簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標9永續工業與基礎建設。

C5-1領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

				設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	科技對社會與環境的影響。		
第20週 06/21 06/27	第二章:動力運輸載具設計師 終極任務 電刷軌道車	1	讓學生進行動手實作,將相關想法運用之後並付諸實際執行。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣,不受性別的限制。 設s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生S-IV-2 科技對社會與環境的影響。	1.教科書。 2.活動紀錄簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標9永續工業與基礎建設。
第21週 06/28 06/30	第二章:動力運輸載具設計師 終極任務 電刷軌道車	1	讓學生進行動手實作,將相關想法運用之後並付諸實際執行。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣,不受性別的限制。 設s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生S-IV-2 科技對社會與環境的影響。	1.教科書。 2.活動紀錄簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標9永續工業與基礎建設。

◎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。

C5-1領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

◎「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。

臺南市立北區文賢國民中學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)

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	第四章 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。 2.了解Scratch 中清單的建立及項目內容修改方式。 3.了解如何適當應用流程控制有效處理清單中的項目。 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。 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。 第五章 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。 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。 3.了解循序搜尋、二分搜尋演算法的概念與操作流程。 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。 第六章 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。 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。 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。 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。							
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 08/31 09/06	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 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。	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2週 09/07 09/13	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 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。	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.實例討論分享。	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3週 09/14 09/20	第四章:資料收納櫃-陣列 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的項目。	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 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。	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.心得分享。	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J6 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 09/21 09/27	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 09/28	第四章:資料收納櫃-陣列	1	讓學生在實作有趣的跑步遊戲實例中,運用陣	運t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活	資A-IV-2 陣列資料結構的	1.課堂參與。 2.平時觀察。	性J6 探究各種符號中的性

10/04	第3節 陣列的實際應用 3-1實際應用I:學期成績最高分		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。	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。	概念與應用。 資P-IV-3 陣列程式設計實作。	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。	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6週 10/05 10/11	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。	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7週 10/12 10/18	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 10/19 10/25	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 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.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。 閱J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 涯J6 建立對於未來生涯的願景。 SDGs 目標4優質教育。 目標9產業、創新與基礎設施。
第9週 10/26 11/01	第五章：資料在哪兒-搜尋演算法 第1節 資料的搜尋 1-1生活中的搜尋 1-2搜尋演算法的基本概念	1	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。 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。	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.經驗分享。	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。 多J11 增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。 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。
第10週 11/02 11/08	第五章:資料在哪兒-搜尋演算法 第2節 循序搜尋 2-1循序搜尋演算法	1	了解循序搜尋演算法的概念與操作流程。	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.小組討論。	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11週 11/09 11/15	第五章:資料在哪兒-搜尋演算法 第2節 循序搜尋 2-2循序搜尋演算法實例	1	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。	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.配合課本實際應用。	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。 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12週 11/16 11/22	第五章:資料在哪兒-搜尋演算法 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。	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	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	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

				思維，並進行有效的表達。		際應用。	人進行溝通。 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13週 11/23 11/29	第五章:資料在哪兒-搜尋演算法 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。	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.配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。	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。 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14週 11/30 12/06	第五章:資料在哪兒-搜尋演算法 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。	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.配合課本實際應用。 5.紙筆測驗。	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。 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15週 12/07 12/13	第六章:資料排排站 第1節 資料的排序 1-1生活中的排序 1-2排序演算法的基本概念	1	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。 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。	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。	品J8 理性溝通與問題解決。 品J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 閱J10 主動尋求多元的詮釋,並試著表達自己的想法。 人J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 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。 目標17促進目標實現之全球夥伴關係。
第16週 12/14 12/20	第六章:資料排排站 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。	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.小組討論。	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J12 發展及評估生涯決定的策略。 SDGs

							目標4優質教育。
第17週 12/21 12/27	第六章:資料排排站 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。	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.配合課本實際應用。	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。 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18週 12/28 01/03	第六章:資料排排站 第3節 插入排序 3-1插入排序演算法	1	以實例、文字規則、流程圖說明插入排序法的原理與步驟。	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。	品J2 重視群體規範與榮譽。 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 01/04	第六章:資料排排站 第3節 插入排序	1	利用問題情境示範插入	運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資A-IV-3 基本演算法的介	1.課堂參與。 2.平時觀察。	閱J3 理解學科知識內的重

01/10	3-2插入排序演算法實例		排序法的解題流程, 並透過實作活動讓學生更明白插入排序法的特性與操作細節。	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。 4.配合課本實例練習。	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。 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20週 01/11 01/17	第六章:資料排排站 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。	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。 5.配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。	品J2 重視群體規範與榮譽。 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21週 01/18 01/21	第六章:資料排排站 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。	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。 5.配合活動紀	品J2 重視群體規範與榮譽。 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

C5-1領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

						錄簿給學生作練習與自我檢核。 6.紙筆測驗。	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。
--	--	--	--	--	--	---------------------------	---

◎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。

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(20)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。						
該學習階段 領域核心素養	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 02/11	第三章:模組化程式設計	1	1.了解模組化是將一個系統拆分成若	運t-IV-1 能了解資訊系統的基本組	資P-IV-3 陣列程式設計實	1.課堂參與。	品J8 理性溝通與問題解

 02/14	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		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。	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 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。	作。 資P-IV-4 模組化程式設計的概念。 資P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	2.平時觀察。	決。 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J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 SDGs 目標4優質教育。目標9產業、創新與基礎設施。目標11永續城鎮與社區。
第2週 02/15 02/21	第三章:模組化程式設計 第2節 Scratch中的函式 2-1函式的應用	0	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。	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 能有系統地整理數位資源。	資P-IV-3 陣列程式設計實作。 資P-IV-4 模組化程式設計的概念。 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。	品J8 理性溝通與問題解決。 閱J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 閱J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 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、創新與基礎設施。

第3週 02/22 02/28	第三章:模組化程式設計 第2節 Scratch中的函式 2-1函式的應用 2-2參數傳遞	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函式或方法中，以供函式或方法使用。	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 能有系統地整理數位資源。	資P-IV-3 陣列程式設計實作。 資P-IV-4 模組化程式設計的概念。 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。	關J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 關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、創新與基礎設施。
第4週 03/01 03/07	第三章:模組化程式設計 第3節 函式的實際應用 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。	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-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。 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	資P-IV-3 陣列程式設計實作。 資P-IV-4 模組化程式設計的概念。 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。	關J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 關J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 多J11 增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。 涯J4 了解自己的人格特質與價值觀。 SDGs 目標4優質教育。 目標9產業、創新

				趣, 不受性別限制。			與基礎設施。
第5週 03/08 03/14	第三章:模組化程式設計 第3節 函式的實際應用 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。	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-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。 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。	資P-IV-3 陣列程式設計實作。 資P-IV-4 模組化程式設計的概念。 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。	閱J10 主動尋求多元的詮釋, 並試著表達自己的想法。 閱J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 多J11 增加實地體驗與行動學習, 落實文化實踐力。 涯J4 了解自己的人格特質與價值觀。 SDGs 目標4優質教育。 目標9產業、創新與基礎設施。
第6週 03/15 03/21	第三章:模組化程式設計 第3節 函式的實際應用 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。	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-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。 運p-IV-3 能有系統地整理數位資	資P-IV-3 陣列程式設計實作。 資P-IV-4 模組化程式設計的概念。 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。 5.配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。	閱J10 主動尋求多元的詮釋, 並試著表達自己的想法。 閱J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 多J11 增加實地體驗與行動學習, 落實文化實踐力。 涯J4 了解自己的人格特質與價值觀。

				源。 運a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。			SDGs 目標4優質教育。 目標9產業、創新與基礎設施。
第7週 03/22 03/28	第三章:模組化程式設計 第3節 函式的實際應用 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。	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-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。 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。	資P-IV-3 陣列程式設計實作。 資P-IV-4 模組化程式設計的概念。 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。 5.配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。 6.紙筆測驗。	閱J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 閱J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 多J11 增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。 涯J4 了解自己的人格特質與價值觀。 SDGs 目標4優質教育。 目標9產業、創新與基礎設施。
第8週 03/29 04/04	第三章:模組化程式設計 第3節 函式的實際應用 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。	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-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	資P-IV-3 陣列程式設計實作。 資P-IV-4 模組化程式設計的概念。 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。 5.配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。	閱J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 閱J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 多J11 增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。

				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。			涯J4 了解自己的人格特質與價值觀。 SDGs 目標4優質教育。 目標9產業、創新與基礎設施。
第9週 04/05 04/11	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-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 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。 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。	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。 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10週 04/12 	第四章：模組化程式設計進階實作 第1節 循序搜尋-抽	1	1.以抽牌遊戲為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖	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。	1.課堂參與。 2.平時觀	品J1 溝通合作與和諧人際關係。

04/18	牌遊戲 1-1遊戲規則 1-2程式實作		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-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。 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。	察。 3.心得分享。 4.實作情形。	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。 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 04/19 04/25	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。

							關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 04/26 05/02	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。 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13週 05/03 05/09	第四章:模組化程式設計進階實作 第2節 選擇排序-還書系統 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。	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。	閱J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 閱J7 小心求證資訊來源, 判讀文本知識的正確性。 閱J9 樂於參與閱讀相關的學習活動, 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永續城鎮與社區。
第14週 05/10 05/16	第四章:模組化程式設計進階實作 第2節 選擇排序-還書系統 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。	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	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	閱J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 閱J7 小心求證資訊來源, 判讀文本知識的正確性。 閱J9 樂於參與閱讀相關的學習活動, 並與

					與問題解決實作。	自我檢核。	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永續城鎮與社區。
第15週 05/17 05/23	第四章:模組化程式設計進階實作 第2節 選擇排序-還書系統 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。	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。 5.紙筆測驗。 6.配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。	閱J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 閱J7 小心求證資訊來源, 判讀文本知識的正確性。 閱J9 樂於參與閱讀相關的學習活動, 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永續城鎮與社區。
第16週 05/24	第五章:網路使用與社會議題	1	1.透過故事情境、案例分析引導學生認	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J1 接納自我與尊重他

 05/30	第1節 網路交友與網路成癮 1-1網路交友 1-2網路成癮		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。	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。	關社會議題。 資H-IV-5 資訊倫理與法律。	2.平時觀察。 3.小組討論。	人的性傾向、性別特質與性別認同。 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J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 品EJU4 自律負責。 品EJU6 謙遜包容。 品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 發展及評估生涯決定的策略。 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。
第17週 05/31 06/06	第五章：網路使用與社會議題 第1節 網路交友與網路成癮	1	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	運a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運a-IV-2	資H-IV-4 媒體與資訊技相關社會議題。 資H-IV-5	1.課堂參與。 2.平時觀察。	性J1 接納自我與尊重他人的性傾向、性別特質與性別認同。

	1-1網路交友 1-2網路成癮		，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。	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。	資訊倫理與法律。	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J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 品EJU4 自律負責。 品EJU6 謙遜包容。 品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 發展及評估生涯決定的策略。 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10減少國內及國家間不平等。
第18週 06/07	第五章:網路使用與社會議題	1	1.透過故事情境、案例分析引導學生認	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J7 解析各種媒體所傳

 06/13	第2節 網路言論與網路霸凌 2-1網路言論自由與責任 2-2網路霸凌		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。 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。	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。	關社會議題。 資H-IV-5 資訊倫理與法律。	2.平時觀察。 3.小組討論。	遞的性別迷思、偏見與歧視。 性J12 省思與他人的性別權力關係,促進平等與良好的互動。 人J4 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19週 06/14 	第五章:網路使用與社會議題 第2節 網路言論與	1	1.透過故事情境、案例分析引導學生認識網路發言與一般	運a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。	資H-IV-4 媒體與資訊技相關社會議題。	1.課堂參與。 2.平時觀	性J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏

06/20	網路霸凌 2-1網路言論自由與責任 2-2網路霸凌		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。 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。	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-5 資訊倫理與法律。	察。 3.小組討論。 4.報告分享。	見與歧視。 性J12 省思與他人的性別權力關係，促進平等與良好的互動。 人J4 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 06/21 06/27	第五章：網路使用與社會議題 第3節 網路倫理與法律	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	運a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運a-IV-2	資H-IV-4 媒體與資訊技相關社會議題。 資H-IV-5	1.課堂參與。 2.平時觀察。	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

	3-1網路倫理規範 3-2網路犯罪與法律		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。 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。	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。	資訊倫理與法律。	3.小組討論。 4.報告分享。 5.配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。	人平等互動的能力。 人J7 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。 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 06/28 06/30	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	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，	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	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	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.小組討	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

	3-2網路犯罪與法律		避免「散佈不當訊息」對他人或社會造成負面影響。 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。	律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。	律。	論。 4.報告分享。 5.配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。 6.紙筆測驗。	力。 人J7 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。 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。
--	------------	--	---	-----------------------	----	---	---

◎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

C5-1領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

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。