# 臺南市立金城國民中學 114 學年度第1 學期八年級科技領域-資訊科技 學習課程(調整)計畫(□普通班/■體育班)

教材版本	J.	隶軒	實施 (班級/	年級/組別)	`	教學節數	每週(1)節,本學期	共(21)節			
課程目標 該學習階段 領域核心素養	第三冊第一篇 資訊科技篇 1. 認識資訊科技的社會議題及資訊倫理。 2. 認識媒體識讀。 3. 認識模組化程式。 4. 認識陣列。 5. 使用 Scratch 完成程式專題。  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-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-C1 理解	科技與/	人文議題,培養科技			戈。					
	_	Ι		課程架構脈							
教學期程	單元與活動名 稱	節數	學習目標	學習表現	習重點 學習	引內容	評量方式 (表現任務)	融入議題 實質內涵			
第 1 週 (9/1~9/5)	學習瞭望臺第1章資訊與學習瞭望臺1一1資訊科技的社會議題	1	1. 瞭解本冊學習 內容與未來職。 2. 認識可數學 的負網數學 (1)網內 (2)網內 (2)網內 (3)濫用 (4)網內 (4)網內 (4)網內 (5) (5)	軍p-IV-2 能利用   一型   一型   一型   一型   一型   一型   一型   一	資訊科技 議題。	相關社會 25 資訊倫	. 課堂討論 2. 紙筆測驗	【J8 为自 有】 身自 有, 如果有。 是 有, 的。 数 育 数 的。 数 育 数 的 数 育 数 的 数 育 数 的 数 育 数 的 数 的 数 的			

				'또 - T7 0 사 되 쓰			明明如何的人
				運 a-Ⅳ-3 能具備			閱 J3 理解學科知
				探索資訊科技之			識內的重要詞彙的
				興趣,不受性別			<b>意涵,並懂得如何</b>
				限制。			運用該詞彙與他人
							進行溝通。
	第1章資訊與	1	1. 認識資訊科技	運 p-IV-2 能利用	資 H-IV-4 媒體與	1. 課堂討論	【人權教育】
	社會		的負面影響:	資訊科技與他人	資訊科技相關社會	2. 紙筆測驗	人 J8 了解人身自
	1-1 資訊科技		(1)網路詐騙	進行有效的互	議題。		由權,並具有自我
	的社會議題		(2)AI換臉	動。	資 H-IV-5 資訊倫		保護的知能。
			(3)惡意程式	運 a-IV-1 能落實	理與法律。		【品德教育】
			2. 認識網路禮	健康的數位使用			品 J5 資訊與媒體
			儀。	習慣與態度。			的公共性與社會責
				運 a-IV-2 能了解			任。
第2週				資訊科技相關之			【法治教育】
(9/8~9/12)				法律、倫理及社			法 J8 認識民事、
				會議題,以保護			刑事、行政法的基
				自己與尊重他			本原則。
				人。			【閱讀素養教育】
				運 a-IV-3 能具備			閱 J3 理解學科知
				探索資訊科技之			識內的重要詞彙的
				興趣,不受性別			意涵,並懂得如何
				限制。			運用該詞彙與他人
							進行溝通。
	第1章資訊與	1	1. 認識資訊倫理	運 p-IV-2 能利用	資 H-Ⅳ-4 媒體與	1. 課堂討論	【人權教育】
	社會		的四大議題。	資訊科技與他人	資訊科技相關社會	2. 作業成品	人 J8 了解人身自
	1-1 資訊科技		2. 認識媒體識	進行有效的互	議題。	3. 紙筆測驗	由權,並具有自我
<i>tt</i> 0 × 5	的社會議題		讀。	動。			保護的知能。
第3週				運 a-IV-1 能落實	理與法律。		【品德教育】
(9/15~9/19)	1-2 媒體識讀						
	= :////						
							任。
							,
(9/15~9/19)	1-2 媒體識讀			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			品 J5 資訊與媒體 的公共性與社會責 任。 【法治教育】

				法律、倫理及社			法 J8 認識民事、
				會議題,以保護			刑事、行政法的基
				自己與尊重他			本原則。
				人。			【閱讀素養教育】
				漢 a-IV-3 能具備			閱 J3 理解學科知
				探索資訊科技之			識內的重要詞彙的
				興趣,不受性別			意涵,並懂得如何
				限制。			運用該詞彙與他人
	hite at the second		4		-to ** 4 1	d N N	進行溝通。
	第1章資訊與	1	1. 認識媒體新聞	運 p-IV-2 能利用	資 H-Ⅳ-4 媒體與	1. 課堂討論	【人權教育】
	社會		中常見議題:	資訊科技與他人	資訊科技相關社會	2. 作業成品	人 J8 了解人身自
	1-2 媒體識讀		(1)業配新聞	進行有效的互	議題。	3. 紙筆測驗	由權,並具有自我
			(2)新聞立場	動。	資 H-Ⅳ-5 資訊倫		保護的知能。
			(3)網路謠言	運 a-IV-1 能落實	理與法律。		【品德教育】
			2. 科技廣角:無	健康的數位使用			品 J5 資訊與媒體
			人車的資訊倫	習慣與態度。			的公共性與社會責
			理。	運 a-IV-2 能了解			任。
第 4 週				資訊科技相關之			【法治教育】
$(9/22 \sim 9/26)$				法律、倫理及社			法 J8 認識民事、
				會議題,以保護			刑事、行政法的基
				自己與尊重他			本原則。
				人。			【閱讀素養教育】
				運 a-IV-3 能具備			閱 J3 理解學科知
				探索資訊科技之			識內的重要詞彙的
				興趣,不受性別			意涵,並懂得如何
				限制。			運用該詞彙與他人
							進行溝通。
	第2章模組化	1	1. 觀察幾何圖形	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-4 模組化	1. 上機實作	【閱讀素養教育】
	程式—幾何藝		的規律與特徵。	資訊系統的基本	程式設計的概念。	2. 課堂討論	閱 J3 理解學科知
第5週	術家		2. 學習使用	組成架構與運算	資 P-IV-5 模組化	3. 紙筆測驗	識內的重要詞彙的
(9/29~10/3)	2-1 正多邊形		Scratch中的重複	原理。	程式設計與問題解		意涵,並懂得如何
	小畫家		結構積木。	運 t-IV-3 能設計	決實作。		運用該詞彙與他人

			3. 使用重複結構	資訊作品以解決			進行溝通。
			設計程式。	生活問題。			211#12
			改可任八	運 t-IV-4 能應用			
				運算思維解析問			
				理, 是,			
				運a-IV-3 能具備			
				探索資訊科技之			
				興趣,不受性別			
				限制。			
				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。			
	第2章模組化	1	1. 觀察幾何圖形	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-4 模組化	1. 上機實作	【閱讀素養教育】
	程式—幾何藝		的規律與特徵。	資訊系統的基本	程式設計的概念。	2. 課堂討論	閱 J3 理解學科知
	術家		2. 學習使用	組成架構與運算	資 P-IV-5 模組化	3. 紙筆測驗	識內的重要詞彙的
	2-1 正多邊形		Scratch中的重複	原理。	程式設計與問題解		意涵,並懂得如何
	小畫家		結構積木。	運 t-IV-3 能設計	決實作。		運用該詞彙與他人
			3. 使用重複結構	資訊作品以解決			進行溝通。
			設計程式。	生活問題。			
第 6 週			4. 完成 2-1 小試	運 t-IV-4 能應用			
(10/6~10/10			身手。	運算思維解析問			
第一次定期				題。			
考)				運 a-IV-3 能具備			
7)				探索資訊科技之			
				興趣,不受性別			
				限制。			
				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。			

	第2章模組化 1	1. 認識模組化程	運 t-Ⅳ-1 能了解	資 P-Ⅳ-4 模組化	1.	上機實作	【閱讀素養教育】
	程式—幾何藝	式設計。	資訊系統的基本	程式設計的概念。	2.	課堂討論	閱 J3 理解學科知
	術家	2. 了解Scratch	組成架構與運算	資 P-IV-5 模組化	3.	紙筆測驗	識內的重要詞彙的
	2-2 有趣的幾	函式的特性。	原理。	程式設計與問題解			<b>意涵</b> ,並懂得如何
	何圖形	3. 學習如何設定	運 t-IV-3 能設計	決實作。			運用該詞彙與他人
		函式。	資訊作品以解決				進行溝通。
			生活問題。				
<b>9</b>			運 t-Ⅳ-4 能應用				
第7週			運算思維解析問				
$(10/13\sim10/1$			題。				
7戶外教學)			運 a-Ⅳ-3 能具備				
			探索資訊科技之				
			興趣,不受性別				
			限制。				
			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。				
	第2章模組化 1	1. 認識模組化程	運 t-Ⅳ-1 能了解	資 P-IV-4 模組化	1.	上機實作	【閱讀素養教育】
	程式—幾何藝	式設計。	資訊系統的基本	程式設計的概念。	2.	課堂討論	閱 J3 理解學科知
	術家	2. 了解Scratch	組成架構與運算	資 P-IV-5 模組化	3.	紙筆測驗	識內的重要詞彙的
	2-2 有趣的幾	函式的特性。	原理。	程式設計與問題解			意涵,並懂得如何
	何圖形	3. 學習如何設定	運 t-IV-3 能設計	決實作。			運用該詞彙與他人
第8週		函式。	資訊作品以解決				進行溝通。
(10/20~10/2			生活問題。				
4)			運 t-IV-4 能應用				
4)			運算思維解析問				
			題。				
			運 a-IV-3 能具備				
			探索資訊科技之				
			興趣,不受性別				
			限制。				

				'ж пл 1 ы ж m			
				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。			
	第2章模組化	1	1. 使用Scratch	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-4 模組化	1. 上機實作	【閱讀素養教育】
	程式—幾何藝		完成程式設計	資訊系統的基本	程式設計的概念。	2. 課堂討論	閱 J3 理解學科知
	術家		(1)使用雙層重複	組成架構與運算	資 P-IV-5 模組化	3. 紙筆測驗	識內的重要詞彙的
	2-2 有趣的幾		結構	原理。	程式設計與問題解		意涵,並懂得如何
	何圖形		(2)使用「函式積	運 t-IV-3 能設計	決實作。		運用該詞彙與他人
			木」功能	資訊作品以解決			進行溝通。
				生活問題。			
<b>然</b> 0 xm				運 t-IV-4 能應用			
第9週				運算思維解析問			
(10/27~10/3				題。			
1)				運 a-IV-3 能具備			
				探索資訊科技之			
				興趣,不受性別			
				限制。			
				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。			
	第2章模組化	1	1. 使用Scratch	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-4 模組化	1. 上機實作	【閱讀素養教育】
	程式—幾何藝		「函式積木」功	資訊系統的基本	程式設計的概念。	2. 課堂討論	閱 J3 理解學科知
	術家		能。	組成架構與運算	資 P-IV-5 模組化	3. 紙筆測驗	識內的重要詞彙的
	2-2 有趣的幾			原理。	程式設計與問題解		意涵,並懂得如何
第 10 週	何圖形			運 t-IV-3 能設計	決實作。		運用該詞彙與他人
(11/3~11/7)				資訊作品以解決			進行溝通。
				生活問題。			- 14 114
				運算思維解析問			
				題。			
				<i>7</i> <b>2</b>			

第 11 週 (11/10~11/1 4 校 會)	第2章模組 程式 卷 2-2 有趣的 卷	1	1. 理解雙層重複結構的運用。	運探興限運適組行運資組原運資生運運運運探興限運適組不一V-3 計學 p-IV的思数 IV-1 系架。IV-1 問題 IV-1 計算,。IV-1 的思数 IV-1 所得 IV-2 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是	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. 上機實作 2. 課堂討論 3. 紙筆測驗	【閱讀素養教育】 閱了3 理解學科知 的重量 可 動動 動動 動動 動動 動動 動動 動動 動動 動動 動動 動動 動動 動
第 12 週 (11/17~11/2 1)	第2章模組化 程式—幾何藝 術家 2-2有趣的幾 何圖形	1	1. 完成 2-2 小試身手。	行有效的表達。 運 t-IV-1 能了解 資訊系統的基本 組成架構與運算 原理。 運 t-IV-3 能設計 資訊作品以解決	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. 上機實作 2. 課堂討論 3. 紙筆測驗	【閱讀素養教育】 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。

第 13 週	第3章陣列 3-1 認識陣列	1	<ol> <li>了解何謂陣列。</li> <li>學習陣列表示法。</li> </ol>	生運運運運探興限運適組行運資組原運資生活 IV-4 解 3 A 不 1 的思数 IV-1 系架。 IV-1 的思数 IV-1 系架。 IV-1 的典的 IV-1 系架。 IV-1 的典 能技性 能科並達能基運 能解 能技性 能科並達能基運 能解 開 人別 選技進。了本算 設決 開 開 備 開 開 開 開 開 開 開 開 開 開 開 開 開 開 開 開	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。	<ol> <li>課堂討論</li> <li>紙筆測驗</li> </ol>	【閱讀素養教育】 閱了3 理解學科知 的重運 可 可 可 理 明 可 知 的 可 有 知 的 可 有 知 的 可 有 的 可 之 的 句 。 句 句 句 句 句 句 句 句 句 句 句 句 句 句 句 句 句
(11/24~11/2 8)				運 t-IV-4 能應用 運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備 探索資訊科技之 興趣,不受性別限制。			
第 14 週	第3章陣列 3-1 認識陣列	1	1. 認識陣列的表示、維度。	運 t-IV-1 能了解 資訊系統的基本	資 A-IV-2 陣列資 料結構的概念與應	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知
第 14 週 (12/1~12/5	□ □ □ 配畝(牛刈		小·維及。 	組成架構與運算	杆結構的概念與應   用。	4. 紅手/小一類	識內的重要詞彙的
第二次定期				原理。	資 P-IV-3 陣列程		意涵,並懂得如何
考)				運 t-IV-3 能設計	式設計實作。		運用該詞彙與他人
				資訊作品以解決			進行溝通。

				1、17月日日			1
				生活問題。			
				運 t-IV-4 能應用			
				運算思維解析問			
				題。			
				運 a-Ⅳ-3 能具備			
				探索資訊科技之			
				興趣,不受性別			
				限制。			
	第3章陣列	1	1. 認識陣列的操	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-2 陣列資	1. 課堂討論	【閱讀素養教育】
	3-1 認識陣列		作。	資訊系統的基本	料結構的概念與應	2. 紙筆測驗	閱 J3 理解學科知
				組成架構與運算	用。		識內的重要詞彙的
				原理。	資 P-IV-3 陣列程		意涵,並懂得如何
				運 t-W-3 能設計	式設計實作。		運用該詞彙與他人
ht 1 =				資訊作品以解決	, , , ,		進行溝通。
第 15 週				生活問題。			
(12/8~12/12				運 t-IV-4 能應用			
)				運算思維解析問			
				題。			
				運 a-IV-3 能具備			
				探索資訊科技之			
				興趣,不受性別			
				限制。			
	第3章陣列		1. 以課程附件	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-2 陣列資	1. 課堂討論	【閱讀素養教育】
	3-1 認識陣列		「貨物管理員」	資訊系統的基本	料結構的概念與應	2. 紙筆測驗	閱 J3 理解學科知
	0 1 23 224 1 7 7		熟悉陣列的操	組成架構與運算	用。		識內的重要詞彙的
			作。	原理。	Ŷ		意涵,並懂得如何
第 16 週			''	~~	式設計實作。		運用該詞彙與他人
(12/15~12/1				資訊作品以解決	- 1-2-1 70 11		進行溝通。
9)				生活問題。			
				運 t-IV-4 能應用			
				運算思維解析問			
				題。			
			l	~			

				運 a-IV-3 能具備 探索資訊科技之 興趣,不受性別 限制。			
第 17 週 (12/22~12/2 6)	第3章陣列3-1認識陣列	イ 2 実	1. 認識陣列的操作。 2. 以課程附件 「貨物管理員」 熟悉陣列的操作。	運資組原運資生運運題運探興限 世-IV-1 新媒理 t-IV-3 的與 能料 -IV-4 的與 能解 能析 黑之別 全國 -IV-3 主 和受 和受 和受 和受 和受 和受 和 和 和 和 和 是 和 和 是 和 是 和 是 和 是 和 是 和 是 和 是 和 是 和 是 和 是 和 是 和 是 和 是 和 是 和 是 和 是 和 是 和 是 和 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是	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。	<ol> <li>課堂討論</li> <li>上機實作</li> <li>作業成品</li> <li>紙筆測驗</li> </ol>	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學詞
第 18 週 (12/29~1/2)	第3章陣列3-2陣列程式一簡易點餐機	2 2	<ol> <li>合併清單內容。</li> <li>利用角色尺寸變化製作特效。</li> </ol>	運 t-IV-1 能 上IV-1 能 是 t-IV-3 能 是 t-IV-3 能 是 t-IV-4 能 所 其 t-IV-4 解 所 是 t-IV-3 能 所 是 t-IV-3 能 所 是 t-IV-3 能 所 是 t-IV-3 能 所 所 是 t-IV-3 能 所 是 t-IV-3 能 所 所 是 t-IV-3 能 所 是 t-IV-3 能 是 t-IV-3	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 實 P-IV-3 陣列程式設計實作。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知 簡 理解學詞彙的 意涵 實別 運用 選用 選用 選用 選用 選用 選用 選用 選用 選用 選用 選用 選用 選用

第 19 週	第3章陣列 3-2 陣列程式 一簡易點餐機	1	1. 使用擴充功能 文字轉語音讓角 色用聲音說出內 容。	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。	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。	<ol> <li>課堂討論</li> <li>上機實作</li> <li>作業成品</li> <li>紙筆測驗</li> </ol>	【閱讀素養教育】 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。
(1/5~1/9)				運 t-IV-4 能應用 運算思維解析問 題。 運 a-IV-3 能具備 探索資訊科技之 興趣,不受性別 限制。			
第 20 週 (1/12~1/16 第三次定期 考)	第3章陣列 3-2 陣列程式 一簡易點餐機	1	1. 完成 3-2-1 小試身手。	運貨組原運資生運運題運探興限 世-IV-1 能 新國理 t-IV-3 能 對 1V-4 解 1V-3 以。 1V-3 以。 1V-3 科受 1V-3 科受	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. 課堂討論 2. 上機實化 3. 作業別驗 5. 上台報告	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知 識內的重要簡得如的 意涵 該詞 運用 進行溝通。
第 21 週 (1/19~1/20 休業式)	第3章陣列 3-2 陣列程式 一簡易點餐機	1	1. 完成3-2-2小 試身手。 2. 科技廣角:自 動販賣機。	運 t-IV-1 能了解 資訊系統的基本 組成架構與運算 原理。	資 A-IV-2 陣列資 料結構的概念與應 用。 資 P-IV-3 陣列程	<ol> <li>課堂討論</li> <li>上機實作</li> <li>作業成品</li> <li>紙筆測驗</li> </ol>	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知 識內的重要詞彙的 意涵,並懂得如何

	運 t-IV-3 能設計	式設計實作。	運用該詞彙與他人
1	資訊作品以解決		進行溝通。
1	生活問題。		
1	運 t-IV-4 能應用		
1	運算思維解析問		
1	題。		
1	運 a-IV-3 能具備		
1	探索資訊科技之		
	興趣,不受性別		
	限制。		

- ◎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。

# 臺南市立金城國民中學 114 學年度第 2 學期八年級科技領域-資訊科技 學習課程(調整)計畫(□普通班/■體育班)

教材版本	J.	康軒 實施年級 八 教學節數 每週(1)節,本學期共(21)節											
課程目標	1. 學習排序及 2. 使用Scratc	第四冊第一篇 資訊科技篇 1. 學習排序及搜尋演算法的基本原理。 2. 使用Scratch實作排序、搜尋的程式。 3. 使用MIT App Inventor製作手機程式。											
該學習階段 領域核心素養	科-J-A2 運用 科-J-A3 利用 科-J-B1 具備	H-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。 H-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。 H-J-A3 利用科技資源,擬定與執行科技專題活動。 H-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。 H-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。											
				課程架構脈	絡								
教學期程	單元與活動名 稱	節數	學習目標	學習表現	習重點 學習戶	內容	評量方式 (表現任務)	融入議題實質內涵					
第 1 週	第1章排序 1-1排序演算 法	1	1. 認識什麼是排序。	運 t-IV-1 能基實 能基準 能基準 能基準 能基準 能基準 能與 能與 能, 是 t-IV-3 能解 性, 性, 性, 能, 能, 能, 能, 能,	料結構的想用。 資 A-IV-3	た ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 上機實作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知 識內的重要詞彙如 意涵,並懂得如何 運用該詞彙與他人 進行溝通。					
第2週	第1章排序	1	1. 認識插入排序	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-2	陣列資 1	. 課堂討論	【閱讀素養教育】					

	1-1 排序演算法		法。	資訊系統的基本 類成架構與 原理 t-IV-3 能與 運 t-IV-4 能 選 t-IV-4 能 運 p-IV-3 能 類 p-IV-3 能	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-4 模組化。 資 P-IV-5 模組化 程式設計與問題解	<ol> <li>紅筆測驗</li> <li>上機實作</li> </ol>	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。
第 3 週 (2/23~2/27)	第1章排序 1-1排序演算 法	1	1. 認識選擇排序法。	統源 運資組原運資生運運運運統源地。 IV-1 系構 3 以。 t-IV-3 新構 3 以。 f-IV-3 的與 能解 1 的與 1 的	料結構的概念與應用。 資 A-IV-3 基本演	<ol> <li>課堂討論</li> <li>紙筆測驗</li> <li>上機實作</li> </ol>	【閱讀素養教育】 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。
第 4 週 (3/2~3/6)	第1章排序 1-1排序演算 法	1	1. 認識氣泡排序法。	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。	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。	<ol> <li>課堂討論</li> <li>紙筆測驗</li> <li>上機實作</li> </ol>	【閱讀素養教育】 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。

				VE 1 TT 1 11 3	-12 D TT 4 114 11		1
				運 t-Ⅳ-4 能應用	資 P-IV-4 模組化		
				運算思維解析問	程式設計的概念。		
				題。	資 P-IV-5 模組化		
				運 p-IV-3 能有系	程式設計與問題解		
				統地整理數位資	決實作。		
				源。			
	第1章排序	1	1. 利用變數完成	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-2 陣列資	1. 課堂討論	【閱讀素養教育】
	1-2 程式實作		交換資料。	資訊系統的基本	料結構的概念與應	2. 上機實作	閱 J3 理解學科知
	- 氣泡排序法		2. 利用函式完成	組成架構與運算	用。	3. 作業成品	識內的重要詞彙的
			兩數交換。	原理。	資 A-IV-3 基本演	4. 紙筆測驗	<b>意涵</b> ,並懂得如何
				運 t-IV-3 能設計	算法的介紹。		運用該詞彙與他人
<b>然 「、</b> 四				資訊作品以解決	資 P-IV-3 陣列程		進行溝通。
第5週				生活問題。	式設計實作。		
$(3/9 \sim 3/13)$				運 t-Ⅳ-4 能應用	資 P-IV-4 模組化		
				運算思維解析問	程式設計的概念。		
				題。	資 P-IV-5 模組化		
				運 p-IV-3 能有系	程式設計與問題解		
				統地整理數位資	決實作。		
				源。			
	第1章排序	1	1. 完成三個數的	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-2 陣列資	1. 課堂討論	【閱讀素養教育】
	1-2 程式實作		<b>-</b> - 氣泡排序。	資訊系統的基本	料結構的概念與應	2. 上機實作	閱 J3 理解學科知
	- 氣泡排序法		2. 合併程式中邏	組成架構與運算	用。	3. 作業成品	識內的重要詞彙的
			輯重複的區塊。	原理。	資 A-IV-3 基本演	4. 紙筆測驗	意涵,並懂得如何
				運 t-IV-3 能設計	算法的介紹。		運用該詞彙與他人
<i>tt</i> 0				資訊作品以解決	資 P-IV-3 陣列程		進行溝通。
第6週				生活問題。	式設計實作。		
$(3/16 \sim 3/20)$				運 t-IV-4 能應用	資 P-IV-4 模組化		
				運算思維解析問	程式設計的概念。		
				題。	資 P-IV-5 模組化		
				運 p-IV-3 能有系	程式設計與問題解		
				統地整理數位資	決實作。		
				源。			
				4.			

	LL 4 3		4 . 1:4		-h + 0 -1 -1	d made at all	F + + + + +
	第1章排序	l	1. 完成1-2小試身	運 t-IV-1 能了解	資 A-Ⅳ-2 陣列資	1. 課堂討論	【閱讀素養教育】
	1-2 程式實作		手。	資訊系統的基本	料結構的概念與應	2. 上機實作	閱 J3 理解學科知
	氣泡排序法		2. 任意資料量的	組成架構與運算	用。	3. 作業成品	識內的重要詞彙的
			氣泡排序法。	原理。	資 A-IV-3 基本演	4. 紙筆測驗	意涵,並懂得如何
	【第一次評量			運 t-IV-3 能設計	算法的介紹。		運用該詞彙與他人
	週】			資訊作品以解決	資 P-IV-3 陣列程		進行溝通。
第7週				生活問題。	式設計實作。		
第 7 题 (3/23~3/27				運 t-IV-4 能應用	資 P-IV-4 模組化		
`				運算思維解析問	程式設計的概念。		
· ·				題。	資 P-IV-5 模組化		
考)				運 p-IV-3 能有系	程式設計與問題解		
				統地整理數位資	決實作。		
				源。			
				運 a-IV-3 能具備			
				探索資訊科技之			
				興趣,不受性別			
				限制。			
	第1章排序	1	1. 第1章課程回	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-2 陣列資	1. 課堂討論	【閱讀素養教育】
	1-2 程式實作		顧。	資訊系統的基本	料結構的概念與應	2. 上機實作	閱 J3 理解學科知
	氣泡排序法		2. 科技廣角: 創	組成架構與運算	用。	3. 作業成品	識內的重要詞彙的
			造自己的排序演	原理。	資 A-IV-3 基本演	4. 紙筆測驗	<b>意涵</b> ,並懂得如何
			算法。	運 t-IV-3 能設計	算法的介紹。		運用該詞彙與他人
				資訊作品以解決	資 P-IV-3 陣列程		進行溝通。
<b>然 0 7</b> 四				生活問題。	式設計實作。		
				運 t-IV-4 能應用	資 P-IV-4 模組化		
(3/30~4/3)				運算思維解析問	程式設計的概念。		
				題。	資 P-IV-5 模組化		
				運 p-IV-3 能有系	程式設計與問題解		
				統地整理數位資	決實作。		
				源。			
				運 a-IV-3 能具備			
1				探索資訊科技之			
第 8 週 (3/30~4/3)	1-2 程式實作	1	顧。 2. 科技廣角:創 造自己的排序演	題運統源運探興限運資組原運資生運運題運統源運。 p-IV-3 數 IV-3 對 IV-	資P-IV-5 與 P-IV-5 與 模問 A-IV-2 概 A-IV-3 紹 內子式 學P-IV-3 網 學 P-IV-3 作 模概 基。 列與 本 列與 本 列與 本 列與 本 列與 本 列與 在 一 校 長 一 於 一 於 一 於 一 於 一 的 長 一 的 長 一 的 長 一 的 長 一 的 長 一 的 長 一 的 長 一 的 長 一 的 長 一 的 長 一 的 長 一 的 長 一 的 長 一 的 長 一 的 長 一 的 長 一 的 長 一 的 長 一 。 的 長 一 。 的 長 一 。 的 長 一 。 的 長 一 。 的 長 一 。 的 長 一 。 的 長 一 に 長 、 の 長 、 の 長 の 長 の 長 の 、 の 長 の 長 の 長 の 長 の 長 の 長 の 長 の 長 の 長 の 長 の に の 長 の 長 の 長 の 長 の 長 の 長 の 長 の 長 の 長 の 長 の に の 長 の に の 。 に の に 。 の に の に 。 の 。 に 。 。 に 。 。 に 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。	2. 上機實作 3. 作業成品	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

				興趣,不受性別			
				限制。			
	第2章搜尋	1	1. 認識什麼是搜		資 A-IV-3 基本演	1. 課堂討論	【閱讀素養教育】
	2-1 搜尋演算		尋。	資訊系統的基本	算法的介紹。	2. 紙筆測驗	閱 J3 理解學科知
	法		2. 認識線性搜尋	組成架構與運算	資 P-IV-3 陣列程		識內的重要詞彙的
			法。	原理。	式設計實作。		<b>意涵,並懂得如何</b>
			3. 認識二元搜尋	運 t-IV-3 能設計	資 P-IV-4 模組化		運用該詞彙與他人
			法。	資訊作品以解決	程式設計的概念。		進行溝通。
				生活問題。	資 P-IV-5 模組化		
				運 t-IV-4 能應用	程式設計與問題解		
				運算思維解析問	決實作。		
<b>给 ∩ 油</b>				題。			
第9週				運 p-IV-1 能選用			
$(4/6\sim4/10)$				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。			
	第2章搜尋	1	1. 了解拍賣查詢	運 t-Ⅳ-1 能了解	資 A-Ⅳ-3 基本演	1. 課堂討論	【閱讀素養教育】
	2-2 程式實作		程式目的。	資訊系統的基本	算法的介紹。	2. 紙筆測驗	閱 J3 理解學科知
	-拍賣查詢		2. 了解積木「字	組成架構與運算	資 P-IV-3 陣列程		識內的重要詞彙的
第 10 週			串…包含…?」	原理。	式設計實作。		意涵,並懂得如何
あ 10 週   (4/13~4/17)			與「清單…包	運 t-IV-3 能設計	資 P-Ⅳ-4 模組化		運用該詞彙與他人
(4/10~4/11)			含…?」的功	資訊作品以解決	程式設計的概念。		進行溝通。
			能。	生活問題。	資 P-Ⅳ-5 模組化		
				運 t-IV-4 能應用	程式設計與問題解		
				運算思維解析問	決實作。		

第11週(4/20~4/24)	第2章搜尋 2-2 程式實面	1	1. 完成搜尋清單中的資料。	題運適組行運統源運探興限運資組原運資生運運題運適組行運統源。 P 當繼有 P 地。 a 索趣制 t 訊成理 t 訊活 t 算。 P 當繼有 P 地。 1V 的思效 IV 整 IV 資維的 - 1 Y 資維的 - 2 Y 到 3 科受 1 N 的與 4 解 1 訊,表 3 數 1 N 的與 6 以。 4 解 1 訊,表 3 數 6 和受 1 的與 6 以。 4 解 1 訊,表 3 數 能科並達能位 能技性 能基運 能解 能析 能科並達能位	資算P-IV-3 基本 資第P-IV-3 解 基本 紹 P-IV-4 的 實 P-IV-5 與 別 P-IV-5 與 別 B 別 B 別 B 別 B 別 B 別 B 別 B 別 B	1. 課堂討論 2. 上機實 3. 作業測驗 4. 紙筆測	【閱讀素養學科 意 養學 可 動 動 動 動 動 動 動 動 動 動 動 動 動 動 動 動 動 動
				運 p-IV-3 能有系			

				限制。			
	第2章搜尋 2-2程式實作 一拍賣查詢	1	1. 搜尋清單中的資料。 2. 利用清單項次	運 t-IV-1 能了解 資訊系統的基本 組成架構與運算	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。 資 P-IV-3 陣列程	<ol> <li>課堂討論</li> <li>上機實作</li> <li>作業成品</li> </ol>	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知 識內的重要詞彙的
第 12 週 (4/27~5/1)			對應另一組清單內容。	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	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。	4. 紙筆測驗	意涵,並懂得如何 運用該詞彙與他人 進行溝通。
(4/2/~5/1)				適當組行運統。 適繼有 p-IV-3 能力 p-IV-3 整理數位 源 a-IV-3 能力 企業 作業 作業 作業 作業 作業 作業 作業 作			
第 13 週 (5/4~5/8)	第2章搜尋 2-2程式實作 一拍賣查詢	1	1. 完成 2-2 小試 身手。	運 t-IV-1 能子解資訊系統的基本 組成架構與軍 原理 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。	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-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。	<ol> <li>課堂討論</li> <li>上機實作</li> <li>作業成品</li> <li>紙筆測驗</li> </ol>	【閱讀素養教育】 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。

				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。			
	第3章 APP 程	1	1. 認識MIT App		資 P-IV-4 模組化	1. 上機實作	【閱讀素養教育】
	式設計		Inventor:	資訊系統的基本	程式設計的概念。	2. 課堂討論	閱 J3 理解學科知
	3-1 認識 MIT		(1)App 開發基本	組成架構與運算	資 P-IV-5 模組化	3. 紙筆測驗	識內的重要詞彙的
	App Inventor		流程。	原理。	程式設計與問題解		意涵,並懂得如何
			(2)畫面編排簡	運 t-IV-2 能熟悉	決實作。		運用該詞彙與他人
	【第二次評量		介。	資訊系統之使用			進行溝通。
	週】			與簡易故障排			
				除。			
the state of				運 t-IV-3 能設計			
第 14 週				資訊作品以解決			
(5/11~5/15				生活問題。			
第二次定期				運 t-IV-4 能應用			
考)				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-2 能利用			
				資訊科技與他人			
				進行有效的互			

				 動。			
				¾   運 a-IV-3 能具備			
				探索資訊科技之			
				興趣, 不受性別			
				限制。			
	なり立 ADD 42	1	אב הב WIT A		次DT1世加川	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	▼明洁 も 並 切 去 ▼
	第3章 APP 程	1	1. 認識MIT App		資 P-IV-4 模組化	1. 上機實作	【閱讀素養教育】
	式設計		Inventor:	資訊系統的基本	程式設計的概念。	2. 課堂討論	閱 J3 理解學科知
	3-1 認識 MIT		(1)元件與屬性。	組成架構與運算	資 P-IV-5 模組化	3. 紙筆測驗	識內的重要詞彙的
	App Inventor		(2) 程式設計簡	*	程式設計與問題解		意涵,並懂得如何
			介。	運 t-IV-2 能熟悉	決實作。		運用該詞彙與他人
			2. 完成第一個	資訊系統之使用			進行溝通。
			app °	與簡易故障排			
				除。			
				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			
第 15 週				運算思維解析問			
(5/18~5/22)				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-2 能利用			
				資訊科技與他人			
				進行有效的互			
				動。			
				**			
				運 a-IV-3 能具備			
				探索資訊科技之			
				興趣,不受性別			
hh 10	14 0 ± 155			限制。		4	
第 16 週	第3章 APP 程	1	1. 使用 MIT App	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-4 模組化	1. 課堂討論	【閱讀素養教育】

(5/25~5/29)	式設計		Inventor 完成	資訊系統的基本	程式設計的概念。	2. 上機實作	閱 J3 理解學科知
(0, 20 0, 20)	3-2App 實作		app的畫面編排。	組成架構與運算	育 P-IV-5 模組化	3. 作業成品	識內的重要詞彙的
	①——匯率換算		obb = 1	原理。	程式設計與問題解	4. 紙筆測驗	意涵,並懂得如何
				// / / / / / / / / / / / / / / / / /	· 決實作。	1. 114 + 114	運用該詞彙與他人
				資訊系統之使用	// A II		進行溝通。
				與簡易故障排			~1141~
				除。			
				'^   運 t-IV-3 能設計			
				資訊作品以解決			
				生活問題。			
				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-2 能利用			
				資訊科技與他人			
				進行有效的互			
				動。			
				運 a-IV-3 能具備			
				探索資訊科技之			
				興趣,不受性別			
				限制。			
	第3章 APP 程	1	1. 使用MIT App		資 P-Ⅳ-4 模組化	1. 課堂討論	【閱讀素養教育】
	式設計		Inventor完成app		程式設計的概念。	2. 上機實作	閱 J3 理解學科知
第 17 週	3-2App 實作		的功能設計。	組成架構與運算	資 P-IV-5 模組化	3. 作業成品	識內的重要詞彙的
$(6/1 \sim 6/5)$	①—匯率換算		2. 測試 app。	原理。	程式設計與問題解	4. 紙筆測驗	意涵,並懂得如何
(0, 1 0, 0)				運 t-Ⅳ-2 能熟悉	決實作。		運用該詞彙與他人
				資訊系統之使用			進行溝通。
				與簡易故障排			

				除運資生運運運運通組行運資進動運探興限。 1V-16 門 U - 18			
第 18 週 (6/8~6/12)	第3章 APP 程 式設計 3-3App 實作 ②—英文學習 幫手	1	1. 使用表格配置元件。 2. 按鈕圖片化。	運 t-IV-1 能基質 組成理 t-IV-2 統與 原理 t-IV-2 統與 原理 t-IV-3 統 時間 能 t-IV-3 能 所	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. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	【閱讀素養教育】 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。

第 19 週 (6/15~6/19)	第 3 章 APP 程 式 3 章 APP 程 式 3 章 APP 程 式 9 章 Y 章 Y 章 Y 章 Y 章 Y 章 Y 章 Y 章 Y 章 Y 章	1	1. 使用文字語音轉換器元件。 2. 完成英文學習著手 app。	資組原運資與除運資生運運題運適 系標。U-IV-2 統 的與 的與 的與 的與 的與 的與 的與 的與 的與 的與 的與 的與 的與	資P-IV-4 模組化 資P-IV-5 模組化 資P-IV-5 模組化 程式設計與問題解 決實作。	1. 課堂討論 2. 上機 3. 作 4. 紙筆 1. 無筆 1. 無 1. 無 1. 上 1. 上 1. 上 1. 上 1. 上 1. 上 1. 上 1. 上	【閱讀素養教育】 閱讀素養教育】 別別的,並重要 問題, 題類 問題 題類 是 題 題 題 題 題 題 題 題 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。
				運 p-IV-1 能選用			

	[		1	T .	I	1		
				資訊科技與他人				
				進行有效的互				
				動。				
				運 a-IV-3 能具備				
				探索資訊科技之				
				興趣,不受性別				
				限制。				
	第3章APP程	1	1. 科技廣角:寫	運 t-Ⅳ-1 能了解	資 P-IV-4 模組化	1.	課堂討論	【性別平等教育】
	式設計		一個改變世界的	資訊系統的基本	程式設計的概念。	2.	上台報告	性 J9 認識性別權
	第3章科技廣		App °	組成架構與運算	資 P-IV-5 模組化			益相關法律與性別
	角			原理。	程式設計與問題解			平等運動的楷模,
				運 t-IV-2 能熟悉	決實作。			具備關懷性別少數
				資訊系統之使用				的態度。
				與簡易故障排				性 J10 探究社會中
				除。				資源運用與分配的
				運 t-IV-3 能設計				性別不平等,並提
				資訊作品以解決				出解決策略。
# 00 m				生活問題。				【閱讀素養教育】
第 20 週				運 t-IV-4 能應用				閱 J3 理解學科知
(6/2~6/26				運算思維解析問				識內的重要詞彙的
第三次定期				題。				意涵,並懂得如何
考)				運 p-IV-1 能選用				運用該詞彙與他人
				適當的資訊科技				進行溝通。
				組織思維,並進				【國際教育】
				行有效的表達。				國 J12 探索全球議
				運 p-IV-2 能利用				題,並構思永續發
				資訊科技與他人				展的在地行動方
				進行有效的互				案。
				動。				
				運 a-IV-3 能具備				
				探索資訊科技之				
				興趣,不受性別				
				ハベー アスエカ				

<sup>◎</sup>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。

<sup>◎「</sup>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。

點與需求適時調整規劃。