

臺南市立東山國民中學 115 學年度第一學期二年級科技(合科)領域學習課程(調整)計畫

(□普通班/■體育班)

教材版本	康軒	實施年級 (班級/組別)	二年級	教學節數	每週(1)節，本學期共(21)節。
課程目標	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。				
該學習階段 領域核心素養	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。 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 (週 次)	單元與活動名稱	節 數	學習目標	學習表現	學習內容	評量方式 (表現任務)	融入議題 實質內涵
一	學習瞭望臺 第1章資訊與社會 1-1 資訊科技的社會議題	1	1. 瞭解本冊學習內容與未來職涯規劃的連結。 2. 認識資訊科技的負面影響。 3. 認識網路成癮、網路霸凌等議題。	運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。	資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	【人權教育】 人 J8 了解人身自由權。 【品德教育】

				運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題。			品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 【法治教育】 法 J8 認識民事、刑事、行政法的基本原則。
二	第 1 章資訊與社會 1-1 資訊科技的社會議題 1-2 媒體識讀	1	1. 認識資訊倫理的四大議題。 2. 認識媒體新聞常見議題。 3. 認識媒體識讀的重要性。 4. 科技廣角：無人車的資訊倫理。	運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 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。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	1. 課堂討論 2. 作業成品 3. 紙筆測驗	【人權教育】 人 J8 了解人身自由權。 【品德教育】 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 【法治教育】 法 J8 認識民事、刑事、行政法的基本原則。
三	第 2 章模組化程式—幾何藝術家 2-1 正多邊形小畫家	1	1. 觀察幾何圖形的規律與特徵。 2. 學習使用 Scratch 中的重複結構積木。	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 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。

				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。			
四	第2章模組化程式—幾何藝術家 2-1 正多邊形小畫家	1	1. 使用重複結構設計程式。 2. 完成 2-1 小試身手。	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 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。	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。
五	第2章模組化程式—幾何藝術家 2-2 有趣的幾何圖形	1	1. 認識模組化程式設計。 2. 了解 Scratch 函式的特性。 3. 學習如何設定函式。	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 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 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。	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。
六	第2章模組化程式—幾何藝術家 2-2 有趣的幾何圖形	1	1. 使用 Scratch 完成程式設計。 2. 使用雙層重複結構。 3. 使用「函式積木」功能。 4. 完成 2-2 小試身手。	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。	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。

				運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。			
七	第 1 次定期評量 (10/15, 10/16)	1	定期評量	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題。	資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。 資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。	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。
八	第 3 章 陣列 3-1 認識陣列	1	1. 了解何謂陣列。 2. 學習陣列表示法。 3. 認識陣列的表示、維度。 4. 認識陣列的操作。	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 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 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。	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。
九	第 3 章 陣列 3-1 認識陣列	1	1. 了解何謂陣列。 2. 學習陣列表示法。 3. 認識陣列的表示、維度。 4. 認識陣列的操作。	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 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 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。	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。
十	第 3 章 陣列 3-1 認識陣列	1	1. 了解何謂陣列。 2. 學習陣列表示法。 3. 認識陣列的表示、維度。 4. 認識陣列的操作。	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	1. 課堂討論 2. 上機實作	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的

				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 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	3. 作業成品 4. 紙筆測驗	重要詞彙的意涵。
十一	第 3 章 陣列 3-1 認識陣列	1	1. 以課程附件「貨物管理員」熟悉陣列的操作。	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 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 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。	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。
十二	第 3 章 陣列 3-1 認識陣列	1	1. 以課程附件「貨物管理員」熟悉陣列的操作。	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 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 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。	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。
十三	第 3 章 陣列 3-2 陣列程式—簡易點餐機	1	1. 使用 Scratch 完成程式設計。 2. 認識分身積木並學習利用分身產生多個角色。 3. 利用變數學習一群數字的總和。	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。	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。

				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。			
十四	第 3 章 陣列 3-2 陣列程式—簡易點餐機	1	1. 使用 Scratch 完成程式設計。 2. 認識分身積木並學習利用分身產生多個角色。 3. 利用變數學習一群數字的總和。	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 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。	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。
十五	第 2 次定期評量 (12/1, 12/2)	1	定期評量	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 生 N-IV-2 科技的系統。	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。
十六	第 3 章 陣列 3-2 陣列程式—簡易點餐機	1	1. 合併清單內容。 2. 利用角色尺寸變化製作特效。 3. 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。 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。	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。

十七	第 3 章 陣列 3-2 陣列程式—簡易點餐機	1	1. 合併清單內容。 2. 利用角色尺寸變化製作特效。 3. 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。 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。	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。
十八	第 3 章 陣列 3-2 陣列程式—簡易點餐機	1	1. 合併清單內容。 2. 利用角色尺寸變化製作特效。 3. 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。 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。	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。
十九	第 3 章 陣列 3-2 陣列程式—簡易點餐機 科技廣角	1	1. 完成 3-2-1、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。 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 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。	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。
廿	第 3 章 陣列 3-2 陣列程式—簡	1	1. 完成 3-2-1、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	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與	1. 課堂討論	【閱讀素養教育】

C5-1 領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

	易點餐機 科技廣角			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 a-IV-3 能具備探索 資訊科技之興趣。	應用。 資 P-IV-3 陣列程 式設計實作。	2.上機實作 3.作業成品 4.紙筆測驗	閱 J3 理解學 科知識內的重 要詞彙的意涵。
廿一	第 3 次定期評量 (1/14, 1/15)	1	定期評量	設 k-IV-1 能了解日常 科技的意涵與設計製 作的基本概念。 運 t-IV-1 能了解資訊 系統的基本組成架構 與運算原理。	生 A-IV-4 日常科 技產品的能源與 動力應用。 資 A-IV-2 陣列資 料結構的概念與 應用。	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。

臺南市立東山國民中學 115 學年度第二學期二年級科技(合科)領域學習課程(調整)計畫

(☐ 普通班 / ☒ 體育班)

教材版本	康軒	實施年級 (班級/組別)	二年級	教學節數	每週(1)節，本學期共(21)節。
課程目標	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-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。 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。 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 (週次)	單元與活動名稱	節數	學習目標	學習表現	學習內容	評量方式 (表現任務)	融入議題 實質內涵
一	第 1 章 排序 1-1 排序演算法 【2/11 開學】	1	1. 認識什麼是排序。 2. 認識插入排序法。	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。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 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 A-IV-3 基本演算法的介紹。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	1. 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的意涵。

二	第 1 章 排序 1-1 排序演算法	1	1. 認識選擇排序法。 2. 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。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 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 A-IV-3 基本演算法的介紹。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	1. 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的意涵。
三	第 1 章 排序 1-2 程式實作—氣泡排序法	1	1. 利用變數完成交換資料。 2. 利用函式完成兩數交換。 3. 完成三個數的氣泡排序。	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-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 A-IV-3 基本演算法的介紹。 資 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 理解學科知識內的重要詞彙的意涵。
四	第 1 章 排序 1-2 程式實作—氣泡排序法	1	1. 完成 1-2 小試身手。 2. 4 個數的氣泡排序以及完整氣泡排序。 3. 第 1 章課程回顧。 4. 科技廣角：創造自己的排序演算法。	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。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 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-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。

五	第 2 章 搜尋 2-1 搜尋演算法 2-2 程式實作—拍賣查詢	1	1. 認識什麼是搜尋。 2. 認識線性搜尋法。 3. 認識二元搜尋法。 4. 了解拍賣查詢程式目的。	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。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	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。	1. 課堂討論 2. 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。
六	第 2 章 搜尋 2-2 程式實作—拍賣查詢	1	1. 完成搜尋清單中的資料。 2. 利用清單項次對應另一組清單內容。	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。 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。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	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。	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。
七	第 1 次定期評量 (3/23, 3/24)	1	定期評量	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。 生 P-IV-4 設計的流程。	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。
八	第 2 章 搜尋 第 3 章 APP 程式設計 2-2 程式實作—拍賣	1	1. 完成 2-2 小試身手。 2. 認識 MIT App Inventor 開發環境。	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-3 基本演算法的介紹。 資 P-IV-3 陣列	1. 課堂討論 2. 上機實	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解

	查詢 3-1 認識 MIT App Inventor			運 t-IV-2 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。 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。	程式設計實作。 資 P-IV-4 模組化程式設計的觀念。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	學科知識內的重要詞彙的意涵。
九	第 3 章 APP 程式設計 3-1 認識 MIT App Inventor 3-2App 實作①—匯率換算	1	1. 認識元件與屬性。 2. 完成第一個 app。 3. 使用 MIT App Inventor 完成畫面編排。	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-2 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。 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。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。	資 P-IV-4 模組化程式設計的觀念。 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。
十	第 3 章 APP 程式設計 3-1 認識 MIT App Inventor 3-2App 實作①—匯率換算	1	1. 認識元件與屬性。 2. 完成第一個 app。 3. 使用 MIT App Inventor 完成畫面編排。	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-2 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算	資 P-IV-4 模組化程式設計的觀念。 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。

				思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。			
十一	第 3 章 APP 程式設計 3-2App 實作①—匯率換算 3-3App 實作②—幸運選號機	1	1. 使用 MIT App Inventor 完成功能設計。 2. 測試 app。 3. 使用表格配置元件。 4. 按鈕圖片化。	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-2 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。	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。
十二	第 3 章 APP 程式設計 3-2App 實作①—匯率換算 3-3App 實作②—幸運選號機	1	1. 使用 MIT App Inventor 完成功能設計。 2. 測試 app。 3. 使用表格配置元件。 4. 按鈕圖片化。	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-2 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。	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。
十三	第 3 章 APP 程式設計 學期課程回顧 3-3App 實作②—幸運	1	1. 使用清單功能。 2. 完成幸運選號機 app。 3. 科技廣角：寫一個改	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。	資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。	1. 課堂討論 2. 上機實	【性別平等教育】 性 J9 認識

	選 號 機 科技廣角		變 世 界 的 App 。 4. 學期課程回顧。	運 t-IV-2 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。	資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	性 別 權 益 相 關 法 律 。 性 J10 探 究 社 會 中 資 源 運 用 與 分 配 的 性 別 不 平 等 。 【 閱 讀 素 養 教 育 】 閱 J3 理 解 學 科 知 識 內 的 重 要 詞 彙 的 意 涵 。 【 國 際 教 育 】 國 J12 探 索 全 球 議 題 。
十四	第 3 章 APP 程式設計 學 期 課 程 回 顧 3-3App 實作②—幸運 選 號 機 科技廣角	1	1. 使用清單功能。 2. 完成幸運選號機app。 3. 科技廣角：寫一個改變世界的App。 4. 學期課程回顧。	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-2 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	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	【 性 別 平 等 教 育 】 性 J9 認 識 性 別 權 益 相 關 法 律 。 性 J10 探 究 社 會 中 資 源 運 用 與 分 配 的 性 別 不 平

				運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。			等。 【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵。 【國際教育】 育 J12 探索全球議題。
十五	第 2 次定期評量 (5/6, 5/7)	1	定期評量	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。	資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。 生 A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。	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。
十六	第 3 章 APP 程式設計 學期課程回顧 3-3App 實作②—幸運選號機 科技廣角	1	1. 使用清單功能。 2. 完成幸運選號機 app。 3. 科技廣角：寫一個改變世界的 App。 4. 學期課程回顧。	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-2 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。	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	【性別平等教育】 性 J9 認識性別權益相關法律。 性 J10 探究社會中資源運用與分配的性別不平等。

							【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要意涵。 【國際教育】 國 J12 探索全球議題。
十七	第 3 章 APP 程式設計 學 期 課 程 回 顧 3-3App 實作②—幸運選號機 科技廣角	1	1. 使用清單功能。 2. 完成幸運選號機 app。 3. 科技廣角：寫一個改變世界的 App。 4. 學期課程回顧。	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-2 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。	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	【性別平等教育】 性 J9 認識性別權益相關法律。 性 J10 探究社會中資源運用與分配的性別不平等。 【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要意涵。 【國際教

							育 國 J12 探 索全球議 題。
十八	第 3 章 APP 程式設計 學 期 課 程 回 顧 3-3App 實作②—幸運 選 號 機 科技廣角	1	1. 使用清單功能。 2. 完成幸運選號機 app。 3. 科技廣角：寫一個改 變世界的 App。 4. 學期課程回顧。	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-2 能熟悉資訊 系統之使用與簡易故障 排 除。 運 t-IV-3 能設計資訊 作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算 思 維 解 析 問 題。 運 a-IV-3 能具備探索 資訊科技之興趣。	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	【性別平 等教育】 性 J9 認識 性別權益 相關法 律。 性 J10 探 究社會中 資源運用 與分配的 性別不平 等。 【閱讀素 養教育】 閱 J3 理解 學科知識 內的重要 詞彙的意 涵。 【國際教 育】 國 J12 探 索全球議 題。
十九	第 3 章 APP 程式設計 學 期 課 程 回 顧 3-3App 實作②—幸運	1	1. 使用清單功能。 2. 完成幸運選號機 app。 3. 科技廣角：寫一個改	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-2 能熟悉資訊	資 P-IV-4 模組 化程式設計的概 念。 資 P-IV-5 模組	1. 課堂討 論 2. 上機實 作	【性別平 等教育】 性 J9 認識 性別權益

	選 號 機 科技廣角		變 世 界 的 App 。 4. 學期課程回顧。	系統之使用與簡易故障排除。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。	化程式設計與問題解決實作。	3. 作業成品 4. 紙筆測驗	相 關 法 律 。 性 J10 探究社會中資源運用與分配的性別不平等。 【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要意涵。 【國際教育】 國 J12 探索全球議題。
廿	第 3 章 APP 程式設計 學 期 課 程 回 顧 3-3App 實作②—幸運選 號 機 科技廣角	1	1. 使用清單功能。 2. 完成幸運選號機app。 3. 科技廣角：寫一個改變世界的 App。 4. 學期課程回顧。	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-2 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。	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	【性別平等教育】 性 J9 認識性別權益相關法律。 性 J10 探究社會中資源運用與分配的性別不平等。

							【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要意涵。 【國際教育】 國 J12 探索全球議題。
廿一	第 3 次定期評量 (6/28, 6/29)	1	1. 使用清單功能。 2. 完成幸運選號機 app。 3. 科技廣角：寫一個改變世界的 App。 4. 學期課程回顧。	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-2 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣。	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	【性別平等教育】 性 J9 認識性別權益相關法律。 性 J10 探究社會中資源運用與分配的性別不平等。 【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的重要意涵。

C5-1 領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

							【國際教育】 國 J12 探索全球議題。
--	--	--	--	--	--	--	-------------------------

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎「表現任務-評量方式」請具體說明。

◎集中式特教班採全班以同一課綱實施敘寫。