C5-1 領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

臺南市公立南區新興國民中學 115 學年度第 1 學期 八 年級 科技 領域學習課程(調整)計畫(□普通班/▩體育班/□特教班)

教材版本	康軒	實施年級 (班級/組別)	八年級	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-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	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		
第一週 開學	學習瞭望臺 第 1 章資訊與社會 學習瞭望臺 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畫的連結。 2. 認識資訊科技的負面影響: (1)網路成癮 (2)網路霸凌 (3)網路交友	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，以保護自己與尊重他人。	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，並具有自我保護的知能。 【品德教育】 品 J5 資訊與媒體的公共

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		
				運 a-Ⅳ-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。			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。 【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。
第二週	第 1 章資訊與社會 1-1 資訊科技的社會議題	1	1. 認識資訊科技的負面影響： (1) 網路詐騙 (2) 惡意程式 2. 認識網路禮儀。	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	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，並具有自我保護的知能。 【品德教育】 品 J5 資訊與媒體的公共

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		
				會議題，以保護自己與尊重他人。 運 a-Ⅳ-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。			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。 【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。
第三週	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. 認識媒體識讀。	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	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，並具有自我保護的知能。 【品德教育】 品 J5 資訊與媒體的公共

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		
				會議題，以保護自己與尊重他人。 運 a-Ⅳ-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。			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。 【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。
第四週	第 1 章資訊與社會 1-2 媒體識讀	1	1. 認識媒體新聞中常見議題： (1) 業配新聞 (2) 新聞立場 (3) 網路謠言 2. 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	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，並具有自我保護的知能。 【品德教育】 品 J5 資訊與媒體的公共

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		
				會議題，以保護自己與尊重他人。 運 a-Ⅳ-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。			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。 【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。
第五週	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。 3. 使用重複結構設計程式。	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。	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

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		
				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。			詞彙與他人進行溝通。
第六週 成績評量週(1)	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。 3. 使用重複結構設計程式。 4. 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，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。	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。
第七週	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。	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

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		
			3. 學習如何設定函式。	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。 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。			意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。
第八週	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，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。	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。
第九週	第 2 章模組化程式—幾何藝術家	1	1. 使用Scratch完成程式設計	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. 上機實作 2. 課堂討論 3. 紙筆測驗	【閱讀素養教育】

C5-1 領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

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		
	2-2 有趣的幾何圖形		(1) 使用雙層重複結構 (2) 使用「函式積木」功能	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，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。	資 P-Ⅳ-5 模組化程式設計與問題解決實作。		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。
第十週	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「函式積木」功能。 2. 理解雙層重複結構的運用。 3. 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。 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。	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。

C5-1 領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

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		
第十一週	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。	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，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，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。
第十二週	第 3 章陣列 3-1 認識陣列	1	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 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，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，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。
第十三週 成績評量週(2)	第 3 章陣列 3-1 認識陣列	1	1. 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。	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. 紙筆測驗	【閱讀素養教育】 閱 J3 理解學科知識內的

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		
			2. 以課程附件「貨物管理員」熟悉陣列的操作。	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 a-Ⅳ-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。			重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。
第十四週	第 3 章陣列 3-2 陣列程式—成績計算	1	1. 使用Scratch設定清單。 2. 學習如何添加資料到清單中。	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，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。
第十五週	第 3 章陣列 3-2 陣列程式—成績計算	1	1. 利用變數依序設定清單。 2. 利用變數依序讀取清單中的資料。	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 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，並懂得如何運用該

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		
				運 a-Ⅳ-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。			詞彙與他人進行溝通。
第十六週	第 3 章陣列 3-2 陣列程式—成績計算	1	1. 完成3-2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。 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。
第十七週	第 4 章程式應用專題—幸運彩球 4-1 樂透開獎	1	1. 使用「隨機取數」積木。 2. 判斷資料是否重複。。	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，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。 資 P-Ⅳ-4 模組化程式設計的概念。 資 A-Ⅳ-3 基本演算法的介紹。	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。
第十八週	第 4 章程式應用專題—幸運彩球	1	1. 學習並使用重複直到結構	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. 課堂討論 2. 上機實作	【閱讀素養教育】

C5-1 領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

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		
	4-1 樂透開獎			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。	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 A-Ⅳ-3 基本演算法的介紹。	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，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。
第十九週	第 4 章程式應用專題—幸運彩球 4-2 彩球號碼	1	1. 利用編號呈現角色造型。 2. 學習角色分身的使用方法。	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 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。 資 P-Ⅳ-4 模組化程式設計的概念。 資 A-Ⅳ-3 基本演算法的介紹。	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。
第二十週 成績評量週(3)	第 4 章程式應用專題—幸運彩球 4-2 彩球號碼	1	1. 分析角色分身使用時機。 2. 建立角色分身並設定其呈現狀態。	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，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。 資 P-Ⅳ-4 模組化程式設計的概念。 資 A-Ⅳ-3 基本演算法的介紹。	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

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		
							詞彙與他人進行溝通。
第二十一週 休業式	第 4 章程式應用專題—幸運彩球 學期課程回顧 4-2 彩球號碼 學期課程回顧	1	1. 完成4-2小試身手。 2. 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 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。	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，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。

◎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。

C5-1 領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

◎「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。

C5-1 領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

臺南市公立南區新興國民中學 115 學年度第 2 學期 八 年級 科技 領域學習課程(調整)計畫(□普通班/▩體育班/□特教班)

教材版本	康軒	實施年級 (班級/組別)	八年級	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-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	單元與活動名稱	節數	學習目標	學習重點		表現任務 (評量方式)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
第一週	第 1 章排序 1-1 排序演算法	1	1. 認識什麼是排序。 2. 認識插入排序法。 3. 認識選擇排序法。	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。 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 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，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。

C5-1 領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

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		表現任務 (評量方式)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
第二週	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。 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。 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，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。
第三週	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。 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。
第四週	第 1 章排序 1-2 程式實作—氣泡排序法	1	1. 完成氣泡排序法程式。	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 A-Ⅳ-3 基本演算法的介紹。	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

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		表現任務 (評量方式)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
				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 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。		重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。
第五週	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. 完成1-2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。 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，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。
第六週 成績評量週(1)	第 1 章排序 1-2 程式實作—氣泡排序法	1	1. 第1章課程回顧。 2. 科技廣角：創造自己的牌序演算法。	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。	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，並懂得

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		表現任務 (評量方式)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
				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 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。		如何運用該詞彙與他人進行溝通。 【國際教育】 國 J5 檢視個人在全球競爭與合作中可以扮演的角色。
第七週	第 2 章搜尋 2-1 搜尋演算法	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。	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-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，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。

C5-1 領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

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		表現任務 (評量方式)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
第八週	第 2 章搜尋 2-2 程式實作－拍賣查詢	1	1. 了解拍賣查詢程式目的。 2. 了解積木「字串…包含…？」與「清單…包含…？」的功能。	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-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，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。
第九週	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。	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 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，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。

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		表現任務 (評量方式)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
				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。			
第十週	第 2 章搜尋 2-2 程式實作－拍賣查詢	1	1. 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，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-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，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。

C5-1 領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

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		表現任務 (評量方式)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
第十一週	第 2 章搜尋 2-2 程式實作－拍賣查詢	1	1. 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。 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-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，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。
第十二週							
第十三週 成績評量週(2)	第 3 章 APP 程式設計 3-1 認識 MIT App Inventor	1	1. 認識 MIT App Inventor： (1) App 開發基本流程。 (2) 畫面編排簡介。	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。	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

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		表現任務 (評量方式)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
				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-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。			詞彙與他人進行溝通。
第十四週	第 3 章 APP 程式設計 3-1 認識 MIT App Inventor	1	1. 認識 MIT App Inventor： (1) 元件與屬性。 (2) 程式設計簡介。	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. 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。

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		表現任務 (評量方式)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
				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。			
第十五週	第 3 章 APP 程式設計 3-2App 實作①—匯率換算	1	1. 使用 MIT App Inventor完成app的畫面編排。	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，並進行有效的表達。	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。

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		表現任務 (評量方式)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
				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。			
第十六週	第 3 章 APP 程式設計 3-2App 實作①—匯率換算	1	1. 使用 MIT App Inventor完成app的功能設計。 2. 測試app。	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，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。	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。

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		表現任務 (評量方式)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
				運 a-Ⅳ-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。			
第十七週	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，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。	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。

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		表現任務 (評量方式)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
第十八週	第 3 章 APP 程式設計 3-3App 實作②—英文學習幫手	1	1. 使用文字語音轉換器元件。 2. 完成英文學習幫手app。	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，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。	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。
第十九週	第 3 章 APP 程式設計 3-4App 實作③—隨身資訊站	1	1. 多頁式app設計。 2. 引用外部網頁。	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。 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

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		表現任務 (評量方式)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
				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，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。			意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。
第二十週 成績評量週(3)	第 3 章 APP 程式設計 3-4App 實作③—隨身資訊站	1	1. 完成隨身資訊站app的程式設計。 2. 科技廣角：寫一個改變世界的App。	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。	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與性別平等運動的楷模，具備關

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		表現任務 (評量方式)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
				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-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。			懷性別少數的態度。 性 J10 探究社會中資源運用與分配的性別不平等，並提出解決策略。 【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。 【國際教育】 國 J3 了解我國與全球議題之關聯性。
第二十一週 休業式							

C5-1 領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

◎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。