

三、普通班-國中(表七之二)

114 學年度 七 年級 科技 領域 生活科技 科目教學計畫表

第一學期							
教學進度	單元/主題名稱	學習重點		學習目標	評量方式	議題融入	混齡模式 或備註 (無則免填)
		學習表現	學習內容				
第一週	生活科技教室 使用規範 p. 6~p. 12	設a-IV-1 能主動參與科技實作 活動及試探興趣，不 受性別的限制。	生S-IV-1 科技與社會 的互動關係。	1. 認識生活科技教室環 境。 2. 理解生活科技教室課堂 規範。	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量(生活 科技教室規範通 知書)		
第二週	創意與思考 p. 13~p. 25	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N-IV-1 科技的起源 與演進。	1. 認識科技的重要性 2. 了解科技與生活的關係	1. 課堂觀察 2. 口頭評量		
第三週	創意與思考 p. 13~p. 25	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N-IV-1 科技的起源 與演進。	認識常見的思考法	1. 課堂觀察 2. 口頭評量		
第四週	創意與思考 p. 13~p. 25	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N-IV-1 科技的起源 與演進。	認識常見的思考法	1. 課堂觀察 2. 口頭評量		
第五週	科技問題解決 p. 26~p. 39	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。	生P-IV-1 創意思考的 方法。	理解創意思考與產品設計的 關係。	1. 課堂觀察 2. 口頭評量		
第六週	科技問題解決 p. 26~p. 39	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。	生P-IV-1 創意思考的 方法。	認識設計思考的流程。	1. 課堂觀察 2. 口頭評量		
第七週	主題活動：設 計與製作氣球	設c-IV-2 能在實作活動中展	生P-IV-1 創意思考的 方法。	1. 運用創意思考法設計氣 球車	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量(習作		

	車(第一次段考)	現創新思考的能力。	生P-IV-3手工具的操作與使用。	2. 利用手工具實踐創意思考構想	/學習單) 3. 實作評量		
第八週	主題活動：設計與製作氣球車	設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生P-IV-1創意思考的方法。 生P-IV-3手工具的操作與使用。	1. 運用創意思考法設計氣球車 2. 利用手工具實踐創意思考構想	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量(習作/學習單) 3. 實作評量		
第九週	主題活動：設計與製作氣球車	設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生P-IV-1創意思考的方法。 生P-IV-3手工具的操作與使用。	1. 運用創意思考法設計氣球車 2. 利用手工具實踐創意思考構想	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量(習作/學習單) 3. 實作		
第十週	看見科技I see you p. 42~p. 63	設a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	生A-IV-1日常科技產品的選用。	1. 認識工業革命歷程 2. 認識常見材料	1. 課堂觀察 2. 口頭評量		
第十一週	無所不在的視圖與製圖 p. 94~p. 116	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-2設計圖的繪製。	1. 認識三視圖 2. 認識繪圖工具 3. 認識線條種類	1. 課堂觀察 2. 口頭評量		
第十二週	無所不在的視圖與製圖 p. 94~p. 116	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-2設計圖的繪製。	1. 認識三視圖 2. 認識繪圖工具 3. 認識線條種類	1. 課堂觀察 2. 口頭評量		
第十三週	無所不在的視圖與製圖 p. 94~p. 116(第二次段考)	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-2設計圖的繪製。	運用製圖工具繪製出指定三視圖	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量(習作/學習單)		
第十四週	無所不在的視圖與製圖 p. 94~p. 116	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-2設計圖的繪製。	運用製圖工具繪製出指定立體圖	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量(習作/學習單)		
第十五週	主題活動：手機架製作 p. 134~p. 137	設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。	生P-IV-2設計圖的繪製。 生P-IV-3手工具的操作與使用。	1. 運用製圖工具繪製出手機架設計圖 2. 運用手工具創造手機架	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量(習作/學習單) 3. 實作評量		
第十六週	主題活動：手	設s-IV-2	生P-IV-2設計圖的繪	1. 運用製圖工具繪製出手	1. 課堂觀察		

	機架製作 p.134~p.137	能運用基本工具進行材料處理與組裝。	製。 生P-IV-3手工具的操作與使用。	機架設計圖 2. 運用手工具創造手機架	2. 紙筆評量(習作/學習單) 3. 實作評量		
第十七週	主題活動：手機架製作 p.134~p.137	設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。	生P-IV-2設計圖的繪製。 生P-IV-3手工具的操作與使用。	1. 運用製圖工具繪製出手機架設計圖 2. 運用手工具創造手機架	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量(習作/學習單) 3. 實作評量		
第十八週	主題活動：手機架製作 p.134~p.137	設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。	生P-IV-2設計圖的繪製。 生P-IV-3手工具的操作與使用。	1. 運用製圖工具繪製出手機架設計圖 2. 運用手工具創造手機架	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量(習作/學習單) 3. 實作評量		
第十九週	主題活動：手機架製作 p.134~p.137	設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。	生P-IV-2設計圖的繪製。 生P-IV-3手工具的操作與使用。	1. 運用製圖工具繪製出手機架設計圖 2. 運用手工具創造手機架	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量(習作/學習單) 3. 實作評量		
第二十週	主題活動：手機架製作 p.134~p.137(第三次段考)	設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。	生P-IV-2設計圖的繪製。 生P-IV-3手工具的操作與使用。	1. 運用製圖工具繪製出手機架設計圖 2. 運用手工具創造手機架	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量(習作/學習單) 3. 實作評量		
第二十一週	學期課程總結	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。	生P-IV-2設計圖的繪製。 生P-IV-3手工具的操作與使用。	利用設計思考法解決或修正實作問題	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量(習作/學習單) 3. 實作評量		

第二學期							
教學進度	單元/主題名稱	學習重點		學習目標	評量方式	議題融入	混齡模式 或備註 (無則免填)
		學習表現	學習內容				
第一週	結構與生活 p. 6~p. 21	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-2日常科技產品的機構與結構應用。	認識基礎結構力基本學原理。	1. 課堂觀察 2. 口頭評量		
第二週	結構與生活 p. 6~p. 21	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-2日常科技產品的機構與結構應用。	認識結構構件組成。 記憶結構構件名稱。	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量 (習作/學習單)		
第三週	常見結構的種類與應用 p. 22~p. 33	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-2日常科技產品的機構與結構應用。	1. 認識橋梁的種類。 2. 認識橋梁的結構。	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量 (習作/學習單)		
第四週	常見結構的種類與應用 p. 22~p. 33	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-2日常科技產品的機構與結構應用。	1. 認識橋梁的種類。 2. 認識橋梁的結構。	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量 (習作/學習單)		
第五週	常見結構的種類與應用 p. 22~p. 33	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-2日常科技產品的機構與結構應用。	1. 認識橋梁的種類。 2. 認識橋梁的結構。	1. 課堂觀察 2. 口頭評量 3. 實作評量		
第六週	主題活動：桁架橋負重挑戰賽 p. 34~p. 37	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-2設計圖的繪製。 生P-IV-3手工具的操作與使用。	1. 應用繪圖工具繪製橋梁模型設計圖。 2. 利用基本手工具製作橋梁模型。	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量 (習作/學習單) 3. 實作評量		
第七週	主題活動：桁架橋負重挑戰賽 p. 34~p. 37 (第一次段考)	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-2設計圖的繪製。 生P-IV-3手工具的	1. 應用繪圖工具繪製橋梁模型設計圖。 2. 利用基本手工具	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量 (習作/學習單)		

		設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。	操作與使用。	製作橋梁模型。	3. 實作評量		
第八週	主題活動：桁架橋負重挑戰賽 p. 34~p. 37	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-2設計圖的繪製。 生P-IV-3手工具的操作與使用。	1. 應用繪圖工具繪製橋梁模型設計圖。 2. 利用基本手工具製作橋梁模型。	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量(習作/學習單) 3. 實作評量		
第九週	主題活動：桁架橋負重挑戰賽 p. 34~p. 37	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-2設計圖的繪製。 生P-IV-3手工具的操作與使用。	1. 應用繪圖工具繪製橋梁模型設計圖。 2. 利用基本手工具製作橋梁模型。	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量(習作/學習單) 3. 實作評量		
第十週	形成性評量	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。	生P-IV-2設計圖的繪製。 生P-IV-3手工具的操作與使用。	1. 應用繪圖工具繪製橋梁模型設計圖。 2. 利用基本手工具製作橋梁模型。	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量(習作/學習單) 3. 實作評量		
第十一週	機械與生活 p. 40~p. 46	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-2日常科技產品的機構與結構應用。	1. 認識常見機構種類。 2. 認識基本機構運作原理。	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量(習作/學習單)		
第十二週	機械與生活 p. 40~p. 46	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-2日常科技產品的機構與結構應用。	1. 認識常見機構種類。 2. 認識基本機構運作原理。	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量(習作/學習單)		
第十三週	簡單機械與機械運動的類型 p. 49~p. 54 (第二次段考)	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-2日常科技產品的機構與結構應用。	理解機構運行模式及規律。	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量(習作/學習單)		
第十四週	常見機構的種類與應	設k-IV-2	生A-IV-2日常科技	理解機構運行模式及	1. 課堂觀察		

	用 p. 57~p. 62	能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。	產品的機構與結構應用。	規律。	2. 紙筆評量 (習作/學習單)		
第十五週	製作一個機構玩具 p. 66~p. 97	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-2設計圖的繪製。 生P-IV-3手工具的操作與使用。	1. 應用繪圖工具繪製機構玩具設計圖。 2. 利用基本手工具製作機構玩具。	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量 (習作/學習單) 3. 實作評量		
第十六週	製作一個機構玩具 p. 66~p. 97	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-2設計圖的繪製。 生P-IV-3手工具的操作與使用。	1. 應用繪圖工具繪製機構玩具設計圖。 2. 利用基本手工具製作機構玩具。	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量 (習作/學習單) 3. 實作評量		
第十七週	製作一個機構玩具 p. 66~p. 97	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-2設計圖的繪製。 生P-IV-3手工具的操作與使用。	1. 應用繪圖工具繪製機構玩具設計圖。 2. 利用基本手工具製作機構玩具。	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量 (習作/學習單) 3. 實作評量		
第十八週	製作一個機構玩具 p. 66~p. 97	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-2設計圖的繪製。 生P-IV-3手工具的操作與使用。	1. 應用繪圖工具繪製機構玩具設計圖。 2. 利用基本手工具製作機構玩具。	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量 (習作/學習單) 3. 實作評量		
第十九週	製作一個機構玩具 p. 66~p. 97	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-2設計圖的繪製。 生P-IV-3手工具的操作與使用。	1. 應用繪圖工具繪製機構玩具設計圖。 2. 利用基本手工具	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量 (習作/學習單)		

		設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。		製作機構玩具。	3. 實作評量		
第二十週	製作一個機構玩具 p. 66~p. 97 (第三次段考)	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-2設計圖的繪製。 生P-IV-3手工工具的操作與使用。	1. 應用繪圖工具繪製機構玩具設計圖。 2. 利用基本手工工具製作機構玩具。	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量 (習作/學習單) 3. 實作評量		
第二十一週	學期課程總結	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。	生P-IV-2設計圖的繪製。 生P-IV-3手工工具的操作與使用。	1. 應用繪圖工具繪製機構玩具設計圖。 2. 利用基本手工工具製作機構玩具。	1. 課堂觀察 2. 紙筆評量 (習作/學習單) 3. 實作評量		

備註：

1. 該學期之課程計畫需經學年會議或領域教學研究會討論，並經課發會審議通過。
2. 議題融入填表說明：
  - (1) 議題融入欄位請依實際情形填入適當的週次。
  - (2) 法律規定教育議題：性別平等教育、家庭教育、家庭暴力防治、性侵害防治教育、環境教育。
  - (3) 課綱十九項議題：性別平等、人權、環境、海洋、品德、生命、法治、科技、資訊、能源、安全、防災、家庭教育、生涯規劃、多元文化、閱讀素養、戶外教育、國際教育、原住民族教育。
  - (4) 縣訂議題：長照服務、失智症。
  - (5) 其他議題：性剝削防治教育、職業試探、交通安全、媒體素養、消費者保護、食農教育、高齡教育。

114學年度七年級科技領域/資科教學計畫表

第一學期

教學期程	單元/主題名稱	學習重點		學習目標	評量方式	議題融入	備註 (無則免填)
		學習表現	學習內容				
第一週	第一冊第1章資訊科技 導論 1-1 資訊科技與人類生活 ~1-2 資訊科技及其 相關議題	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。 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-1 個人資料保護。 資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。 資 H-IV-3 資訊安全。	1. 了解資訊科技的發展趨勢， 包含食衣住行育樂的面向。 2. 了解資料保護及資訊安全的 意涵。 3. 了解數位著作合理使用原則 的意涵。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 性J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。 性J8 解讀科技產品的性別意涵。 【人權教育】 人J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 【品德教育】 品J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 品J8 理性溝通與問題解決。 【生涯規劃教育】 涯J2 具備生涯規劃的知識與概念。 涯J8 工作/教育環境的類型與現況。 涯J9 社會變遷與工作/教育環境的關係。 【閱讀素養教育】	

						閱J4 除紙本閱 讀之外，依學的 需求選擇適當的 閱讀媒材，並了 解如何利用適當 的管道獲得文本 資源。
第二週	第一冊第1章資訊科技 導論 1-2 資訊科技及其相關 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。 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。 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-1 個人資料保 護。 資 H-IV-2 資訊科技合 理使用原 則。 資 H-IV-3 資訊安全。	1. 了解資訊倫理的意涵。 2. 了解資訊科技與相關法律 的意涵。 3. 了解媒體與資訊科技相關 議題的意涵。 4. 了解常見資訊產業的意 涵。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教 育】 性J7 解析各種 媒體所傳遞的性 別迷思、偏見與 歧視。 性J8 解讀科技 產品的性別意 涵。 【人權教育】 人J11 運用資訊 網絡了解人權相 關組織與活動。 【品德教育】 品J5 資訊與媒 體的公共性與社 會責任。 品J8 理性溝通 與問題解決。 【生涯規劃教 育】 涯J2 具備生涯 規劃的知識與概 念。 涯J8 工作 / 教 育環境的類型與 現況。 涯J9 社會變遷 與工作 / 教育環

						境的關係。 【閱讀素養教育】 閱J4 除紙本閱讀之外，依學習需求選擇適當的閱讀媒材，並了解如何利用適當的管道獲得文本資源。
第三週	第一冊第1章資訊科技導論～第2章基礎程式設計(1) 習作第1章	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。 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-1 個人資料保護。 資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。 資 H-IV-3 資訊安全。	1. 了解資訊科技的發展趨勢，包含食衣住行育樂的面向。 2. 了解資料保護及資訊安全的意涵。 3. 了解數位著作合理使用原則的意涵。 4. 了解資訊倫理的意涵。 5. 了解資訊科技與相關法律的意涵。 6. 了解媒體與資訊科技相關議題的意涵。 7. 了解常見資訊產業的意涵。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 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。 性J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。 性J8 解讀科技產品的性別意涵。 【人權教育】 人J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 【品德教育】 品J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 品J8 理性溝通與問題解決。 【生涯規劃教育】 涯J2 具備生涯

						<p>規劃的知識與概念。</p> <p>涯J8 工作/教育環境的類型與現況。</p> <p>涯J9 社會變遷與工作/教育環境的關係。</p> <p><b>【閱讀素養教育】</b></p> <p>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。</p>
第四週	<p>第2章基礎程式設計(1)</p> <p>2-1 認識演算法與程式語言</p>	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>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。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>資 H-IV-3 資訊安全。</p> <p>資 A-IV-1 演算法基本概念。</p>	<p>1. 了解演算法的概念。</p> <p>2. 了解流程圖的概念。</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p><b>【性別平等教育】</b></p> <p>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。</p> <p>性J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。</p> <p>性J8 解讀科技產品的性別意涵。</p> <p><b>【人權教育】</b></p> <p>人J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。</p> <p><b>【品德教育】</b></p> <p>品J5 資訊與媒體的公共性與社</p>

						<p>會責任。</p> <p>品J8 理性溝通與問題解決。</p> <p><b>【生涯規劃教育】</b></p> <p>涯J2 具備生涯規劃的知識與概念。</p> <p>涯J8 工作/教育環境的類型與現況。</p> <p>涯J9 社會變遷與工作/教育環境的關係。</p> <p><b>【閱讀素養教育】</b></p> <p>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。</p>
第五週	第一冊第2章基礎程式設計(1) 2-1 認識演算法與程式語言~2-2Scratch程式設計-基礎篇、習作第2章	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	資 A-IV-1 演算法基本概念。 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 了解流程圖的概念。 2. 了解程式語言的概念與發展。 3. 了解程式語言的演變，包含低階語言和高階語言。 4. 了解程式語言的主要功能。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<p><b>【性別平等教育】</b></p> <p>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。</p> <p><b>【品德教育】</b></p> <p>品J1 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>品J8 理性溝通與問題解決。</p> <p><b>【閱讀素養教育】</b></p>

		的表達。 運 p-IV-2 能利用資訊 科技與他人 進行有效的 互動。				閱J10 主動尋求 多元的詮釋，並 試著表達自己的 想法。	
第六週	第一冊第2章基礎程式 設計(1) 2-1認識演算法與程式 語言~2-2Scratch程式 設計-基礎篇	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-2 能利用資訊 科技與他人 進行有效的 互動。	資 A-IV-1 演算法基本 概念。 資 P-IV-1 程式語言基 本概念、功 能及應用。	1.了解常見的程式語言。 2.了解 Scratch 的來由與特 色。 3.了解 App Inventor 的來 由與特色。 4.了解 Scratch 的操作介 面。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【性別平等教 育】 性J6 探究各種 符號中的性別 涵及人際溝通 中的性別問題。 【品德教育】 品J1 溝通合作 與和諧人際關 係。 品J8 理性溝通 與問題解決。 【閱讀素養教 育】 閱J10 主動尋求 多元的詮釋，並 試著表達自己的 想法。	
第七週	第一冊第2章基礎程式 設計(1) 2-2Scratch程式設計- 基礎篇~2-3Scratch程 式設計-計算篇、習作 第2章(第一次段考)	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	資 P-IV-1 程式語言基 本概念、功 能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式 設計。	1.利用 Scratch 範例實作簡 單動畫。 2.了解循序結構。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【品德教育】 品J1 溝通合作 與和諧人際關 係。 品J8 理性溝通 與問題解決。 【閱讀素養教 育】 閱J2 發展跨文 本的比對、分 析、深究的能	

		<p>思維解析問題。</p> <p>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。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>				<p>力，以判讀文本知識的正確性。</p> <p>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。</p>
第八週	<p>第一冊第2章基礎程式設計(1)</p> <p>2-2Scratch程式設計-基礎篇~2-3Scratch程式設計-計算篇</p>	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>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。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>1. 了解循序結構。</p> <p>2. 了解選擇結構，包含單向選擇結構和雙向選擇結構。</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p><b>【品德教育】</b></p> <p>品 J1 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p><b>【閱讀素養教育】</b></p> <p>閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p> <p>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。</p>

<p>第九週</p>	<p>第一冊第2章基礎程式設計(1) 2-3Scratch程式設計-計算篇</p>	<p>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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>1. 了解重複結構，包含計次式迴圈和條件式迴圈。</p>	<p>1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答</p>	<p>【閱讀素養教育】 閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 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。</p>	
<p>第十週</p>	<p>第一冊第2章基礎程式設計(1) 2-3Scratch程式設計-計算篇</p>	<p>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。</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>1. 了解重複結構，包含計次式迴圈和條件式迴圈。</p>	<p>1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答</p>	<p>【閱讀素養教育】 閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 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。</p>	

		<p>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。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>				
第十一週	第一冊第2章基礎程式設計(1) 習作第2章	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>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。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>1. 了解循序結構。</p> <p>2. 了解重複結構，包含計次迴圈和條件式迴圈。</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p><b>【閱讀素養教育】</b></p> <p>閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p> <p>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。</p>
第十二週	第一冊第2章基礎程式設計(1)	<p>運 t-IV-1 能了解資訊</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基</p>	<p>1. 了解 Scratch 的坐標系統。</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p>	<p><b>【閱讀素養教育】</b></p>

	2-4Scratch程式設計-繪圖篇	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-2能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	本概念、功能及應用。資 P-IV-2結構化程式設計。	2. 了解 Scratch 擴展的畫筆功能。 3. 了解巢狀結構。	3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 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。 閱J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。
第十三週	第一冊第2章基礎程式設計(1) 2-4Scratch程式設計-繪圖篇、習作第2章(第二次段考)	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	資 A-IV-1演算法基本概念。資 P-IV-1程式語言基本概念、功能及應用。資 P-IV-2結構化程式設計。	1. 了解演算法的概念。 2. 了解流程圖的概念。 3. 了解程式語言的概念與發展。 4. 了解程式語言的演變，包含低階語言和高階語言。 5. 了解程式語言的主要功能。 6. 了解循序結構。 7. 了解選擇結構，包含單向選擇結構和雙向選擇結構。 8. 了解重複結構，包含計次式迴圈和條件式迴圈。 9. 了解 Scratch 的坐標系統。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 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。 【品德教育】 品J1 溝通合作與和諧人際關係。 品J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱J2 發展跨文

		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。		10. 了解 Scratch 擴展的畫筆功能。 11. 了解巢狀結構。		本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 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。 閱J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
第十四週	第一冊第2章基礎程式設計(1) 習作第2章	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。	資 A-IV-1 演算法基本概念。 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 了解演算法的概念。 2. 了解流程圖的概念。 3. 了解程式語言的概念與發展。 4. 了解程式語言的演變，包含低階語言和高階語言。 5. 了解程式語言的主要功能。 6. 了解循序結構。 7. 了解選擇結構，包含單向選擇結構和雙向選擇結構。 8. 了解重複結構，包含計次迴圈和條件式迴圈。 9. 了解 Scratch 的坐標系統。 10. 了解 Scratch 擴展的畫筆功能。 11. 了解巢狀結構。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 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。 【品德教育】 品J1 溝通合作與和諧人際關係。 品J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。	

		運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。				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。 閱J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。
第十五週	第一冊第2章基礎程式設計(1)~第3章資料處理應用專題 習作第2章、3-1專題規劃~3-3園遊會攤會的規劃	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運作原理。 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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的	資 A-IV-1 演算法基本概念。 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。 資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 了解演算法的概念。 2. 了解流程圖的概念。 3. 了解程式語言的演變，包含低階語言和高階語言。 4. 了解程式語言的主要功能。 5. 了解選擇結構，包含單向選擇結構和雙向選擇結構。 6. 了解重複結構，包含計次式迴圈和條件式迴圈。 7. 了解 Scratch 的坐標系統。 8. 了解 Scratch 擴展的畫筆功能。 9. 了解巢狀結構。 10. 了解專題的架構。 11. 了解 Google 工具的特色。 12. 了解 Google 帳戶的登入與服務。 13. 了解 Google 搜尋的功能。 14. 了解 Google 搜尋的搜尋	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 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。 【品德教育】 品J1 溝通合作與和諧人際關係。 品J8 理性溝通與問題解決。 【國際教育】 國J1 理解我國發展和全國之關聯性。 【閱讀素養教育】 閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。

		<p>互動。</p> <p>運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</p>		技巧。		<p>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。</p> <p>閱 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。</p> <p>閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。</p> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
第十六週	<p>第3章資料處理應用專題</p> <p>3-1 專題規劃～3-3 園遊會攤會的規劃</p>	<p>運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</p>	<p>資 T-IV-1 資料處理應用專題。</p>	<p>1. 了解 Google 工具的特色。</p> <p>2. 了解 Google 帳戶的登入與服務。</p> <p>3. 了解 Google 搜尋的功能。</p> <p>4. 了解 Google 搜尋的搜尋技巧。</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p><b>【性別平等教育】</b></p> <p>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。</p> <p><b>【品德教育】</b></p> <p>品 J1 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p><b>【國際教育】</b></p> <p>國 J1 理解我國發展和全國之關聯性。</p> <p><b>【閱讀素養教育】</b></p> <p>閱 J2 發展跨文</p>	

						<p>本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。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。</p> <p>閱J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。</p> <p>閱J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。</p> <p>閱J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>
第十七週	第一冊第3章資料處理應用專題 3-3園遊會攤位的規劃	<p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>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。</p> <p>運 p-IV-2</p>	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	<p>1. 了解 Google 文件的功用。</p> <p>2. 了解 Google 文件的環境。</p> <p>3. 利用 Google 文件實作計畫書。</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p><b>【品德教育】</b></p> <p>品J1 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>品J8 理性溝通與問題解決。</p> <p><b>【國際教育】</b></p> <p>國J1 理解我國發展和全國之關聯性。</p> <p><b>【閱讀素養教育】</b></p> <p>閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能</p>

		<p>能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p> <p>運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</p>				<p>力，以判讀文本知識的正確性。</p> <p>閱J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。</p> <p>閱J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。</p> <p>閱J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>
第十八週	第一冊第3章資料處理應用專題 3-3園遊會攤位的規劃	<p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>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。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p> <p>運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方</p>	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	<p>1. 了解 Google 試算表的功能。</p> <p>2. 了解 Google 試算表的環境。</p> <p>3. 利用 Google 試算表實作記帳本。</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p><b>【品德教育】</b></p> <p>品J1 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>品J8 理性溝通與問題解決。</p> <p><b>【國際教育】</b></p> <p>國J1 理解我國發展和全國之關聯性。</p> <p><b>【閱讀素養教育】</b></p> <p>閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p> <p>閱J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。</p> <p>閱J8 在學習上遇到問題時，願</p>

		法。 運 c-IV-2 能選用適當 的資訊科技 與他人合作 完成作品。				意尋找課外資 料，解決困難。 閱J10 主動尋 求多元的詮釋，並 試著表達自己的 想法。	
第十九週	第一冊第3章資料處理 應用專題 3-3園遊會攤位的規劃 ~3-4園遊會的成果報 告	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 c-IV-1 能熟悉資訊 科技共創工 具的使用方 法。 運 c-IV-2 能選用適當 的資訊科技 與他人合作 完成作品。	資 T-IV-1 資料處理應 用專題。	1. 利用 Google 試算表實作 記帳本。 2. 了解 Google 簡報的功 能。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【品德教育】 品J1 溝通合作 與和諧人際關 係。 品J8 理性溝通 與問題解決。 【國際教育】 國J1 理解我國 發展和全國之關 聯性。 【閱讀素養教 育】 閱J2 發展跨文 本的比對、分 析、深究的能 力，以判讀文 本知識的正確性。 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。 閱J10 主動尋 求多元的詮釋，並 試著表達自己 的想法。	
第二十週	第一冊第3章資料處理 應用專題	運 t-IV-3 能設計資訊	資 T-IV-1 資料處理應 用專題。	1. 了解 Google 簡報的環 境。	1. 發表 2. 口頭討論	【品德教育】 品J1 溝通合作	

	3-4園遊會的成果報告 (第三次段考)	<p>作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>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。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p> <p>運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</p>	用專題。	2. 利用 Google 簡報實作成 果報告。	3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<p>與和諧人際關係。</p> <p>品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p><b>【國際教育】</b></p> <p>國 J1 理解我國發展和全國之關聯性。</p> <p><b>【閱讀素養教育】</b></p> <p>閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p> <p>閱 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。</p> <p>閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。</p> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
第二十一週	第一冊第3章資料處理 應用專題 習作第3章	<p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-1 能選用適當</p>	資 T-IV-1 資料處理應 用專題。	<p>1. 了解 Google 工具的特色。</p> <p>2. 了解 Google 搜尋的功能。</p> <p>3. 了解 Google 的搜尋技巧。</p> <p>4. 了解 Google 文件的功能。</p> <p>5. 了解 Google 試算表的功能。</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p><b>【品德教育】</b></p> <p>品 J1 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p><b>【國際教育】</b></p> <p>國 J1 理解我國發展和全國之關聯性。</p>	

		<p>的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p> <p>運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</p>	<p>6. 了解 Google 試算表的環境。</p> <p>7. 利用 Google 試算表實作記帳本。</p> <p>8. 了解 Google 簡報的功能。</p> <p>9. 了解 Google 簡報的環境。</p> <p>10. 利用 Google 簡報實作成果報告。</p>	<p><b>【閱讀素養教育】</b></p> <p>閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p> <p>閱J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。</p> <p>閱J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。</p> <p>閱J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
--	--	--	--	---	--

第二學期

教學期程	單元/主題名稱	學習重點		學習目標	評量方式	議題融入	備註 (無則免填)
		學習表現	學習內容				
第一週	第二冊第4章資料保護與資訊安全 4-1個人資料的定義~ 4-2個人資料的保護措施	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。 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-1 個人資料保護。	1. 了解個人資料。 2. 了解有關個人資料的合理利用。 3. 了解個人資料保護的相關規定。 4. 了解保護自己個人資料應注意的事項。 5. 了解個人資料的隱私設定。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 性J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 【人權教育】 人J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 【法治教育】 法J3 認識法律之意義與制定。	
第二週	第二冊第4章資料保護與資訊安全 4-3資訊安全與防範措施、習作第4章	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。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之	資 H-IV-3 資訊安全。	1. 了解資安意識的意義。 2. 了解常見的資安技術。 3. 了解資安管理的意涵。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 性J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 【人權教育】 人J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 【法治教育】 法J3 認識法律之意義與制定。	

		興趣，不受性別限制。					
第三週	第二冊第4章資料保護與資訊安全 4-3資訊安全與防範措施、習作第4章	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。 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-1 個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安全。	1. 了解個人資料。 2. 了解有關個人資料的合理利用。 3. 了解個人資料保護的相關規定。 4. 了解保護自己個人資料應注意的事項。 5. 了解個人資料的隱私設定。 6. 了解資安意識的意涵。 7. 了解常見的資安技術。 8. 了解資安管理的意涵。 9. 了解使用網路時要隨時注意的安全防護措施。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 性J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 【人權教育】 人J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 【法治教育】 法J3 認識法律之意義與制定。	
第四週	第二冊第4章資料保護與資訊安全 習作第4章	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。 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-1 個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安全。	1. 了解個人資料。 2. 了解有關個人資料的合理利用。 3. 了解個人資料保護的相關規定。 4. 了解保護自己個人資料應注意的事項。 5. 了解個人資料的隱私設定。 6. 了解資安意識的意涵。 7. 了解常見的資安技術。 8. 了解資安管理的意涵。 9. 了解使用網路時要隨時注意的安全防護措施。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 性J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 【人權教育】 人J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 【法治教育】 法J3 認識法律之意義與制定。	

<p>第五週</p>	<p>第二冊第5章基礎程式設計 (2) 5-1 Scratch程式設計-遊戲篇</p>	<p>性別限制。 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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>1. 了解設計 Scratch 遊戲的流程。 2. 了解 Scratch 複製角色的功能。 3. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。</p>	<p>1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答</p>	<p><b>【品德教育】</b> 品 J8 理性溝通與問題解決。 <b>【閱讀素養教育】</b> 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 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。</p>	
<p>第六週</p>	<p>第二冊第5章基礎程式設計 (2) 5-1 Scratch程式設計-遊戲篇</p>	<p>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。</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>1. 了解設計 Scratch 遊戲的流程。 2. 了解 Scratch 複製角色的功能。 3. 了解 Scratch 自行繪製角色的功能。 4. 了解 Scratch 條件式迴圈的積木使用。 5. 了解 Scratch 偵測的積木使用。 6. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。</p>	<p>1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答</p>	<p><b>【品德教育】</b> 品 J8 理性溝通與問題解決。 <b>【閱讀素養教育】</b> 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p>	

		<p>題。</p> <p>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。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>				<p>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。</p>	
第七週	<p>第二冊第5章基礎程式設計(2)</p> <p>5-1 Scratch程式設計-遊戲篇(第一次段考)</p>	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>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。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>1. 了解設計 Scratch 遊戲的流程。</p> <p>2. 了解 Scratch 複製角色的功能。</p> <p>3. 了解 Scratch 自行繪製角色的功能。</p> <p>4. 了解 Scratch 條件式迴圈的積木使用。</p> <p>5. 了解 Scratch 偵測的積木使用。</p> <p>6. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。</p> <p>7. 了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>【品德教育】</p> <p>品J8 理性溝通與問題解決。</p> <p>【閱讀素養教育】</p> <p>閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p> <p>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。</p>	
第八週	<p>第二冊第5章基礎程式設計</p>	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p>	<p>1. 了解設計 Scratch 遊戲的流程。</p>	<p>1. 發表</p>	<p>【品德教育】</p>	

	<p>設計 (2) 5-1 Scratch程式設計-遊戲篇</p>	<p>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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>程式語言基本概念、功能及應用。資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>流程。 2. 了解 Scratch 複製角色的功能。 3. 了解 Scratch 偵測的積木使用。 4. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。 5. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。 6. 了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。</p>	<p>2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答</p>	<p>品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 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。</p>	
<p>第九週</p>	<p>第二冊第5章基礎程式設計 (2) 5-1 Scratch程式設計-遊戲篇</p>	<p>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</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>1. 了解設計 Scratch 遊戲的流程。 2. 了解 Scratch 複製角色的功能。 3. 了解 Scratch 匯入角色的功能。 4. 了解 Scratch 自行繪製角色的功能。 5. 了解 Scratch 偵測的積木使用。 6. 了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。 7. 了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。</p>	<p>1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答</p>	<p>【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 閱 J3 理解學科知識內的重要詞</p>	

		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。				彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	
第十週	第二冊第5章基礎程式設計 (2) 5-1 Scratch程式設計-遊戲篇	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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 了解設計 Scratch 遊戲的流程。 2. 了解 Scratch 複製角色的功能。 3. 了解 Scratch 匯入角色的功能。 4. 了解 Scratch 自行繪製角色的功能。 5. 了解 Scratch 偵測的積木使用。 6. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。 7. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。 8. 了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。 9. 了解 Scratch 運算的積木使用。 10. 了解 Scratch 變數的積木使用。 11. 了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 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。	
第十一週	第二冊第5章基礎程式設計 (2) 5-1 Scratch程式設計-	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功	1. 了解設計 Scratch 遊戲的流程。 2. 了解 Scratch 複製角色的	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。	

	遊戲篇、習作第5章	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-2 能利用資訊 科技與他人 進行有效的 互動。	能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式 設計。	功能。 3. 了解 Scratch 匯入角色的 功能。 4. 了解 Scratch 自行繪製角 色的功能。 5. 了解 Scratch 偵測的積木 使用。 6. 了解 Scratch 隨機取數的 積木使用。 7. 了解 Scratch 單向選擇結 構的積木使用。 8. 了解 Scratch 無窮迴圈的 積木使用。 9. 了解 Scratch 運算的積木 使用。 10. 了解 Scratch 變數的積 木使用。 11. 了解 Scratch 雙向選擇 結構的積木使用。	4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【閱讀素養教育】</b> 閱J2 發展跨文 本的比對、分 析、深究的能 力，以判讀文 本知識的正確 性。 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	第二冊第5章基礎程式 設計 (2) 5-2 Scratch程式設計- 模擬篇	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	資 P-IV-1 程式語言基 本概念、功 能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式 設計。	1. 了解設計 Scratch 模擬情 境的流程。 2. 了解 Scratch 複製角色的 功能。 3. 了解 Scratch 匯入角色的 功能。 4. 了解 Scratch 運算的積木 使用。 5. 了解 Scratch 擴展音樂功 能的積木使用。 6. 了解 Scratch 廣播訊息的 積木使用。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【品德教育】</b> 品J8 理性溝通 與問題解決。 <b>【閱讀素養教育】</b> 閱J2 發展跨文 本的比對、分 析、深究的能 力，以判讀文 本知識的正確 性。 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

		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。				彙與他人進行溝通。	
第十三週	第二冊第5章基礎程式設計(2) 5-2 Scratch程式設計-模擬篇(第二次段考)	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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 了解設計 Scratch 模擬情境的流程。 2. 了解 Scratch 複製角色的功能。 3. 了解 Scratch 匯入角色的功能。 4. 了解 Scratch 運算的積木使用。 5. 了解 Scratch 擴展音樂功能的積木使用。 6. 了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 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。	
第十四週	第二冊第5章基礎程式設計(2) 5-2 Scratch程式設計-模擬篇、習作第5章	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-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2	1. 了解設計 Scratch 模擬情境的流程。 2. 了解 Scratch 複製角色的功能。 3. 了解 Scratch 匯入角色的	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教	

		<p>運 t-IV-3 結構化程式設計。</p> <p>功能。</p> <p>4. 了解 Scratch 偵測的積木使用。</p> <p>5. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。</p> <p>6. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。</p> <p>7. 了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。</p> <p>8. 了解 Scratch 運算的積木使用。</p> <p>9. 了解 Scratch 變數的積木使用。</p> <p>10. 了解 Scratch 擴展音樂功能的積木使用。</p> <p>11. 了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。</p>	6. 課堂問答	<p><b>育】</b></p> <p>閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p> <p>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。</p>	
第十五週	第二冊第5章基礎程式設計(2) 習作第5章	<p>運 t-IV-1 資 P-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-3 結構化程式設計。</p> <p>功能。</p> <p>4. 了解 Scratch 偵測的積木使用。</p> <p>5. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。</p> <p>6. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。</p> <p>7. 了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。</p> <p>8. 了解 Scratch 運算的積木使用。</p> <p>9. 了解 Scratch 變數的積木使用。</p>	<p>1. 了解設計 Scratch 遊戲的流程。</p> <p>2. 了解 Scratch 複製角色、自行繪製角色和匯入角色的功能。</p> <p>3. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。</p> <p>4. 了解 Scratch 條件式迴圈的積木使用。</p> <p>5. 了解 Scratch 偵測的積木使用。</p> <p>6. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。</p> <p>7. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。</p> <p>8. 了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。</p> <p>9. 了解 Scratch 運算的積木</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p><b>【品德教育】</b></p> <p>品J8 理性溝通與問題解決。</p> <p><b>【閱讀素養教育】</b></p> <p>閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p> <p>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。</p>

		<p>的表達。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>		<p>使用。</p> <p>10. 了解 Scratch 變數的積木使用。</p> <p>11. 了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。</p> <p>12. 了解設計 Scratch 模擬情境的流程。</p> <p>13. 了解 Scratch 擴展音樂功能的積木使用。</p> <p>14. 了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。</p>			
第十六週	第二冊第5章基礎程式設計(2) 習作第5章	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>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。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>1. 了解設計 Scratch 遊戲的流程。</p> <p>2. 了解 Scratch 複製角色、自行繪製角色和匯入角色的功能。</p> <p>3. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。</p> <p>4. 了解 Scratch 條件式迴圈的積木使用。</p> <p>5. 了解 Scratch 偵測的積木使用。</p> <p>6. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。</p> <p>7. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。</p> <p>8. 了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。</p> <p>9. 了解 Scratch 運算的積木使用。</p> <p>10. 了解 Scratch 變數的積木使用。</p> <p>11. 了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。</p> <p>12. 了解設計 Scratch 模擬情境的流程。</p> <p>13. 了解 Scratch 擴展音樂</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p><b>【品德教育】</b> 品J8 理性溝通與問題解決。</p> <p><b>【閱讀素養教育】</b> 閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 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。</p>	

				功能的積木使用。 14. 了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。		
第十七週	第二冊第6章數位著作合理使用原則 6-1 數位著作的意義～ 6-2 著作合理使用的判斷	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。 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-2 資訊科技合理使用原則。	1. 了解數位著作的意涵。 2. 了解著作人格權與著作財產權。 3. 了解著作權的種類。 4. 了解著作受著作權法保護的條件。 5. 了解著作的合理使用。 6. 了解合理使用判斷的要點。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 性J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 【人權教育】 人J1 認識基本人權的意涵，並了解憲法對人權保障的意義。 【法治教育】 法J3 認識法律之意義與制定。 【品德教育】 品J1 溝通合作與和諧人際關係。
第十八週	第二冊第6章數位著作合理使用原則 6-2 著作合理使用的判斷、習作第6章	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。 運 a-IV-3 能具備探索	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1. 了解著作的合理使用。 2. 了解合理使用判斷的要點。 3. 了解合理使用相關範例。 4. 了解在校園常見的合理使用情形。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 性J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 【人權教育】 人J1 認識基本人權的意涵，並了解憲法對人權保障的意義。 【法治教育】 法J3 認識法律之意義與制定。

		資訊科技之興趣，不受性別限制。				【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。
第十九週	第二冊第6章數位著作合理使用原則 6-3著作利用的其他建議、習作第6章	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。 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-2 資訊科技合理使用原則。	1. 了解數位著作的意涵。 2. 了解著作人格權與著作財產權。 3. 了解著作權的種類。 4. 了解著作受著作權法保護的條件。 5. 了解著作的合理使用。 6. 了解合理使用判斷的要點。 7. 了解合理使用相關範例。 8. 了解在校園常見的合理使用情形。 9. 了解創用 CC 授權。 10. 了解自由軟體的意涵。 11. 了解開源碼軟體的意涵。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 性 J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 【人權教育】 人 J1 認識基本人權的意涵，並了解憲法對人權保障的意義。 【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。 【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。
第二十週	第二冊第6章數位著作合理使用原則 習作第6章(第三次段考)	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。 運 a-IV-3	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1. 了解數位著作的意涵。 2. 了解著作人格權與著作財產權。 3. 了解著作權的種類。 4. 了解著作受著作權法保護的條件。 5. 了解著作的合理使用。 6. 了解合理使用判斷的要點。 7. 了解合理使用相關範例。 8. 了解在校園常見的合理使用情形。 9. 了解創用 CC 授權。 10. 了解自由軟體的意涵。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 性 J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 【人權教育】 人 J1 認識基本人權的意涵，並了解憲法對人權保障的意義。 【法治教育】 法 J3 認識法律

		能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。		11. 了解開源碼軟體的意涵。		之意義與制定。 【品德教育】 品J1 溝通合作 與和諧人際關係。	
第二十一週	休業式						

備註：

1. 從學校角度提出該學期欲強化學生核心素養所對應的學習內容、學習表現，請另外以螢光色劃記(以學校本位視實際規劃辦理)。
2. 該學期之課程計畫需經學年會議或領域教學研究會討論，並經課發會審議通過。
3. 議題融入填表說明：
  - (1) 議題融入欄位請依實際情形填入適當的週次。
  - (2) 法律規定教育議題：性別平等教育、家庭教育、家庭暴力防治、性侵害防治教育、環境教育。
  - (3) 課綱十九項議題：性別平等、人權、環境、海洋、品德、生命、法治、科技、資訊、能源、安全、防災、家庭教育、生涯規劃、多元文化、閱讀素養、戶外教育、國際教育、原住民族教育。
  - (4) 縣訂議題：長照服務、失智症。
  - (5) 其他議題：性剝削防治教育、職業試探、交通安全、媒體素養、消費者保護。