**新北市立溪崑國民中學110學年度八年級第一學期部定課程計畫 科技領域-資訊科技 設計者：童景信**

一、課程類別：

1.□國語文 2.□英語文 3.□健康與體育 4.□數學 5.□社會 6.□藝術 7.□自然科學 8.🗹科技(資訊科技) 9.□綜合活動二、學習節數：每週( 1 )節，實施( 21 )週，共( 21 )節。

三、課程內涵：

|  |  |
| --- | --- |
| 總綱核心素養 | 學習領域核心素養 |
| ■A1身心素質與自我精進  ■A2系統思考與解決問題  ■A3規劃執行與創新應變  ■B1符號運用與溝通表達  ■B2科技資訊與媒體素養  ■B3藝術涵養與美感素養  ■C1道德實踐與公民意識  ■C2人際關係與團隊合作  **□** C3多元文化與國際理解 | 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。 |

四、課程架構：

第一章 資訊倫理(意涵、禮儀規範、PAPA理論、數位落差)

第二章 進階程式設計(1)(陣列、角色變數、分身)

第三章 資訊科技與相關法律(電腦與法律、網路犯罪、著作權法與個資法罰則)

五、素養導向教學規劃：

| 教學期程 | 學習重點 | | 單元/主題名稱與活動內容 | 節數 | 教學資源/學習策略 | 評量方式 | 融入議題 | 備註 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 學習內容 | 學習表現 |
| 第一週 8/30~9/5 | 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。 | 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-4 能解析各種媒體與科技產品所傳遞的社會議題之迷思、偏見與歧視。 | **【教學準備】**  1.電腦教室使用規範。  2.電腦使用規範。  3.電腦設備的正確使用方法。  4.說明本學期課程內容。  5.說明課程評量標準。  **【第1章 資訊倫理】**  1-1資訊倫理的意涵  1.介紹倫理與資訊倫理的意義。  2.介紹資訊倫理的規範與對象。  3.介紹網路禮儀也是資訊倫理的一部分。 | 1 | 1.翰林版備課用書  2.翰林版電子書  3.網路資源 | 1.課堂問答  2.上課表現  3.學習態度 | **【人權教育】**  人J5 了解社會上有不同的群體與文化，尊重並欣賞其差異。  人J8 了解人身自由權，並具有自我保護的知能。  人J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。  **【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。 |  |
| 第二週 9/6~9/12 | 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。 | 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。  運a-IV-4 能解析各種媒體與科技產品所傳遞的社會議題之迷思、偏見與歧視。 | **【第1章 資訊倫理】**  1-2網路禮儀與規範～1-3 PAPA理論  1.介紹網路禮儀要注意三項原則。  (1)友善與尊重。  (2)安全與隱私。  (3)正確、清楚與簡潔。  2.介紹PAPA理論。  (1)PAPA資訊倫理的隱私權。  (2)PAPA資訊倫理的正確性。  (3)PAPA資訊倫理的所有權。  (4)PAPA資訊倫理的近用權。 | 1 | 1.翰林版備課用書  2.翰林版電子書  3.網路資源 | 1.課堂問答  2.上課表現  3.學習態度  4.隨堂測驗 | **【人權教育】**  人J8 了解人身自由權，並具有自我保護的知能。  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J6 關懷弱勢的意涵、策略，及其實踐與反思。 | 9/11補9/20(一)課程  九年級複習考(日期未定) |
| 第三週 9/13~9/19 | 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。 | 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。  運a-IV-4 能解析各種媒體與科技產品所傳遞的社會議題之迷思、偏見與歧視。 | **【第1章 資訊倫理】**  1-4數位落差的意義  1.介紹數位落差的意義。  2.我國縮短數位落差的措施。  3.介紹數位機會中心。  4.介紹數位學伴。  5.介紹障礙者近用資訊的改善。  **【活動】**  **協助學務處聯課活動網路選社** | 1 | 1.翰林版備課用書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.校務行政系統 | 1.課堂問答  2.上課表現  3.學習態度 | **【人權教育】**  人J6 正視社會中的各種歧視，並採取行動來關懷與保護弱勢。  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J6 關懷弱勢的意涵、策略，及其實踐與反思。  **【生涯規劃教育】**  涯J2 具備生涯規劃的知識與概念。  涯J3覺察自己的能力與興趣。  涯J13 培養生涯規劃及執行的能力。 |  |
| 第四週 9/20~9/26 | 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。 | 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。  運a-IV-4 能解析各種媒體與科技產品所傳遞的社會議題之迷思、偏見與歧視。 | **【第1章 資訊倫理】**  1.重點回顧  (1)資訊倫理的意涵。  (2)網路禮儀原則。  (3)PAPA理論。  (4)縮短數位落差的措施。  (5)障礙者近用資訊的改善。  2.練習習作第1章 選擇題、實作題、討論題。 | 1 | 1.翰林版習作  2.翰林版備課用書  3.翰林版電子書 | 1.發表  2.口頭討論  3.上課表現  4.作業繳交  5.學習態度  6.課堂問答 | **【人權教育】**  人J5 了解社會上有不同的群體與文化，尊重並欣賞其差異。  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 資訊與媒體的公共性與社會責任。  品J6 關懷弱勢的意涵、策略，及其實踐與反思。 | 9/20、21放假 |
| 第五週 9/27~10/3 | 資P-IV-3 陣列程式設計實作。 | 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。 | **【第2章進階程式(1)】**  2-1 Scratch程式設計-陣列篇  1.介紹陣列的概念與特性。  2.設定清單積木。  3.介紹陣列與問題解決之間的關係。  4.陣列的應用範例-來抽獎  (1)問題說明。  (2)問題分析。  (3)解題步驟。  A.如何表示三十張摸彩券?  B.如何將三十張摸彩券放入摸彩箱?  C.如何將三十張摸彩券打亂?  D.如何取用打亂後的前三張模彩券?  E.程式實作。  F.檢視程式結果。 | 1 | 1.翰林版備課用書  2.翰林版電子書  3.網路資源 | 1.發表  2.口頭討論  3.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。  閱J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 |  |
| 第六週 10/4~10/10 | 資P-IV-3 陣列程式設計實作。 | 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。 | **【第2章進階程式(1)】**  2-1 Scratch程式設計-陣列篇  陣列的應用範例-找因數  1.問題說明。  2.問題分析。  3.解題步驟。  (1)如何詢問使用者數字?  (2)如何判斷因數?  (3)如何找出由小到大的每一個數字?  (4)儲存找到的因數?  (5)如何讓小貓說出所有因數?  (6)程式實作。  (7)檢視程式結果。 | 1 | 1.翰林版備課用書  2.翰林版電子書  3.網路資源 | 1.發表  2.口頭討論  3.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。  閱J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 |  |
| 第七週 10/11~10/17 | 資P-IV-3 陣列程式設計實作。 | 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。 | **【第2章進階程式(1)】**  2-1 Scratch程式設計-陣列篇  陣列的應用範例-撲克發牌  1.問題說明。  2.問題分析。  3.解題步驟。  (1)如何建立背景?  (2)如何在電腦中表示十三張撲克牌?  (3)如何進行洗牌?  (4)如何處理發動畫?  (5)程式實作。  (6)檢視程式結果。 | 1 | 1.翰林版備課用書  2.翰林版電子書  3.網路資源 | 1.發表  2.口頭討論  3.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。  閱J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 | 第一次定期評量(暫) |
| 第八週 10/18~10/24 | 資P-IV-3 陣列程式設計實作。 | 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。 | **【第2章進階程式(1)】**  2-1 Scratch程式設計-陣列篇  第2章習作實作題-環保測驗  1.問題說明。  2.問題分析。  3.解題步驟。  (1)撰寫程式。  (2)檢視程式結果。 | 1 | 1.翰林版習作  2.翰林版備課用書  3.翰林版電子書 | 1.發表  2.口頭討論  3.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。  閱J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 | 10/20~21八年級隔宿(暫) |
| 第九週 10/25~10/31 | 資A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 | 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-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。 | **【第2章進階程式(1)】**  2-2 Scratch程式設計-角色變數篇  1.介紹角色變數的概念。  2.介紹全域變數的設定。  3.介紹角色變數的設定。  4.說明全域變數與角色變數的差別。  **【活動】A卡線上登錄** | 1 | 1.翰林版備課用書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.校務行政系統 | 1.發表  2.口頭討論  3.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。  **【生涯規劃教育】**  涯J3 覺察自己的能力與興趣。  涯J4 了解自己的人格特質與價值觀。 | 10/27~29九年級校外教學 |
| 第十週 11/1~11/7 | 資A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 | 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-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。 | **【第2章進階程式(1)】**  2-2 Scratch程式設計-角色變數篇  角色變數的應用範例-戰車王  1.問題說明。  2.問題分析。  3.解題步驟。  (1)如何建立背景?  (2)如何建立我方戰車、子彈與敵方戰車角色與角色變數?  (3)如何利用方向鍵控制我方戰車?  (4)如何利用空白鍵發射子彈?  (5)如何讓敵方戰車自動四處游走?  (6)如何判斷子彈射到敵方戰車?  (7)如何記錄敵方戰車被射到的次數?  (8)程式實作。  (9)檢視程式結果。 | 1 | 1.翰林版備課用書  2.翰林版電子書  3.網路資源 | 1.發表  2.口頭討論  3.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。 |  |
| 第十一週 11/8~11/14 | 資A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 | 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-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。 | **【第2章進階程式(1)】**  2-2Scratch程式設計-角色變數篇  第2章習作實作題-星際爭霸  1.問題說明。  2.問題分析。  3.解題步驟。  (1)撰寫程式。  (2)檢視程式結果。 | 1 | 1.翰林版習作  2.翰林版備課用書  3.翰林版電子書 | 1.發表  2.口頭討論  3.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。 |  |
| 第十二週 11/15~11/21 | 資A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 | 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-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。 | **【第2章進階程式(1)】**  2-3 Scratch程式設計-分身篇  1.介紹分身的概念。  2.介紹不使用分身的執行結果。  3.介紹使用分身的執行結果。  4.介紹利用角色變數來建立分身。 | 1 | 1.翰林版備課用書  2.翰林版電子書  3.網路資源 | 1.發表  2.口頭討論  3.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。 |  |
| 第十三週 11/22~11/28 | 資A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 | 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-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。 | **【第2章進階程式(1)】**  2-3 Scratch程式設計-分身篇  分身的應用範例-螞蟻搬乳酪  1.問題說明。  2.問題分析。  3.解題步驟。  (1)如何建立背景?  (2)如何建立乳酪、洞口、螞蟻的角色?  (3)如何利用利用分身產生五隻螞蟻?  (4)如何讓螞蟻隨機到處走?  (5)如何判斷螞蟻找到乳酪?  (6)如何產生新的孔酪?  (7)程式實作。  (8)檢視程式結果。 | 1 | 1.翰林版備課用書  2.翰林版電子書  3.網路資源 | 1.發表  2.口頭討論  3.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 11/29~12/5 | 資A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 | 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-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。 | **【第2章進階程式(1)】**  2-3 Scratch程式設計-分身篇  分身的應用範例-電子琴模擬(一)  1.問題說明。  2.問題分析。  3.解題步驟。  (1)如何建立背景?  (2)如何建立白鍵與黑鍵的角色?  (3)如何設定清單、角色變數與分身來簡化程式碼?  (4)程式實作。  (5)檢視程式結果。 | 1 | 1.翰林版備課用書  2.翰林版電子書  3.網路資源 | 1.發表  2.口頭討論  3.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。 | 第二次定期評量(暫) |
| 第十五週 12/6~12/12 | 資A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 | 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-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。 | **【第2章進階程式(1)】**  2-3 Scratch程式設計-分身篇  分身的應用範例-電子琴模擬(二)  1.問題說明。  2.問題分析。  (1)Scratch積木的音階數值。  (2)設定琴鍵角色位置的原理。  3.解題步驟。  (1)如何處理白鍵程式碼相同與不同的地方?  (2)如何處理黑鍵程式碼相同與不同的地方?  (3)程式實作。  (4)檢視程式結果。 | 1 | 1.翰林版備課用書  2.翰林版電子書  3.網路資源 | 1.發表  2.口頭討論  3.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。 |  |
| 第十六週 12/13~12/19 | 資A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 | 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-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。 | **【第2章進階程式(1)】**  2-3 Scratch程式設計-分身篇  第2章習作實作題-水族箱  1.問題說明。  2.問題分析。  3.解題步驟。  (1)撰寫程式。  (2)檢視程式結果。 | 1 | 1.翰林版習作  2.翰林版備課用書  3.翰林版電子書 | 1.發表  2.口頭討論  3.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。  閱J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 |  |
| 第十七週 12/20~12/26 | 資A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 | 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-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。 | **【第2章進階程式(1)】**  2-3 Scratch程式設計-分身篇  第2章習作實作題-打蚊子  1.問題說明。  2.問題分析。  3.解題步驟。  (1)撰寫程式。  (2)檢視程式結果。 | 1 | 1.翰林版習作  2.翰林版備課用書  3.翰林版電子書 | 1.發表  2.口頭討論  3.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。  閱J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 | 九年級第二次複習考(暫)  24 八年級英語歌唱比賽(暫) |
| 第十八週 12/27~1/2 | 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。 | 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。 | **【第3章 資訊科技與相關法律】**  3-1電腦與法律～3-2電腦犯罪  1.介紹法律與倫理。  2.介紹資訊與法律的連結。  3.討論法律在各行業、生活上該注意的行為。  4.介紹電腦犯罪的定義。  5.介紹妨害電腦使用罪的類型。 | 1 | 1.翰林版備課用書  2.翰林版電子書  3.網路資源 | 1.課堂問答  2.上課表現  3.學習態度  4.隨堂測驗 | **【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。  法J7 理解少年的法律地位。  **【生涯規劃教育】**  涯J3 覺察自己的能力與興趣。  涯J4 了解自己的人格特質與價值觀。 |  |
| 第十九週 1/3~1/9 | 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。 | 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。 | **【第3章 資訊科技與相關法律】**  3-3網路犯罪  1.介紹以網路為犯罪場域的類型。  (1)網路販售影音光碟。  (2)網路販售違禁及管制物品，包含色情或暴力出版品、武器槍砲彈藥刀械、毒品、麻醉藥品。  (3)散布猥褻圖畫影像。  (4)網路販賣贓物。  (5)網路詐欺。  (6)網路賭博。  2.介紹以網路為犯罪場域的相關新聞案例。 | 1 | 1.翰林版備課用書  2.翰林版電子書  3.網路資源 | 1.課堂問答  2.上課表現  3.學習態度  4.隨堂測驗 | **【法治教育】**  法J3 認識法律之意義與制定。  法J7 理解少年的法律地位。  **【國際教育】**  國J2 具備國際視野的國家意識。  國J3 了解我國與全球議題之關連性。 | 七八九藝能科考試 |
| 第二十週 1/10~1/16 | 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。 | 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。 | **【第3章 資訊科技與相關法律】**  3-3網路犯罪～3-4著作權法及個資法罰則  1.介紹以電腦系統為犯罪標的類型。  (1)非法入侵他人網站。  (2)散布電腦病毒。  2.介紹著作權法的罰則。  (1)非法重製著作物。  (2)非法利用著作物。  3.介紹個資法的罰則。  (1)公務機關對個資的責任。  (2)非公務機關對個資的責任。  4.法律小知識。 | 1 | 1.翰林版備課用書  2.翰林版電子書  3.網路資源 | 1.課堂問答  2.上課表現  3.學習態度  4.隨堂測驗 | **【人權教育】**  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。  **【法治教育】**  法J3 認識法律之意義與制定。  法J7 理解少年的法律地位。 | 九藝能科考試 |
| 第二十一週 1/17~1/21 | 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。 | 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。 | **【第3章 資訊科技與相關法律】**  1.重點回顧  (1)電腦犯罪。  (2)網路犯罪類型。  (3)著作權法及個資法。  2.練習習作第3章 選擇題、討論題。 | 1 | 1.翰林版習作  2.翰林版備課用書  3.翰林版電子書 | 1.發表  2.口頭討論  3.上課表現  4.作業繳交  5.學習態度  6.課堂問答 | **【人權教育】**  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。  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。  法J7 理解少年的法律地位。 | 第三次定期評量 |

新北市立溪崑國民中學110學年度第一學期 八年級科技(資訊科技)領域教學進度總表

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教學期程 | 教學進度 | 教學期程 | 教學進度 | 教學期程 | 教學進度 |
| 第一週 | **【第1章 資訊倫理】**  **1-1**資訊倫理的意涵 | 第八週 | **【第2章進階程式(1)】**  **2-1** Scratch程式設計-陣列篇 | 第十五週 | **【第2章進階程式(1)】**  2-3 Scratch程式設計-分身篇 |
| 第二週 | **【第1章 資訊倫理】**  1-2網路禮儀與規範～1-3 PAPA理論 | 第九週 | **【第2章進階程式(1)】**  2-2 Scratch程式設計-角色變數篇 | 第十六週 | **【第2章進階程式(1)】**  2-3 Scratch程式設計-分身篇 |
| 第三週 | **【第1章 資訊倫理】**  1-4數位落差的意義 | 第十週 | **【第2章進階程式(1)】**  2-2 Scratch程式設計-角色變數篇 | 第十七週 | **【第2章進階程式(1)】**  2-3 Scratch程式設計-分身篇 |
| 第四週 | **【第1章 資訊倫理】**複習 | 第十一週 | **【第2章進階程式(1)】**  2-2 Scratch程式設計-角色變數篇 | 第十八週 | **【第3章 資訊科技與相關法律】**  3-1電腦與法律～3-2電腦犯罪 |
| 第五週 | **【第2章進階程式(1)】**  **2-1** Scratch程式設計-陣列篇 | 第十二週 | **【第2章進階程式(1)】**  2-3 Scratch程式設計-分身篇 | 第十九週 | **【第3章 資訊科技與相關法律】**  3-3網路犯罪 |
| 第六週 | **【第2章進階程式(1)】**  **2-1** Scratch程式設計-陣列篇 | 第十三週 | **【第2章進階程式(1)】**  2-3 Scratch程式設計-分身篇 | 第二十週 | **【第3章 資訊科技與相關法律】**  3-3網路犯罪～3-4著作權法及個資法罰則 |
| 第七週 | **【第2章進階程式(1)】**  **2-1** Scratch程式設計-陣列篇 | 第十四週 | **【第2章進階程式(1)】**  2-3 Scratch程式設計-分身篇 | 第二十一週 | **【第3章 資訊科技與相關法律】**  複習 |

**六、法律規定教育議題實施規劃**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序號 | 重要教育工作 | 納入課程規劃實施情形  **（請視實際情形自行增列，內容須與各年級領域學習或彈性學習課程計畫相符）** | | | 本學期  實施時數 | 相關規定說明 |
| 實施年級 | 領域學習或彈性學習課程別 | 實施  週次 |
| 1 | 性別平等教育課程或活動 | 8 | 科技領域－資訊科技 | 1 | 1 | ✽性別平等教育法第17條  每學期至少4小時  ✽兒童及少年性剝削防制條例第4條  每學年應辦理兒童及少年性剝削防  治教育課程或教育宣導(建議融入) |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 2 | 性侵害防治教育課程 |  |  |  |  | ✽性侵害犯罪防治法第7條  每學年至少4小時 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 3 | 環境教育課程 |  |  |  |  | ✽環境教育法第19條  每學年至少4小時  (含海洋教育1小時，環境倫理、永續發展、氣候變遷、災害防救、能源資源永續利用3小時) |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 4 | 家庭教育課程及活動 |  |  |  |  | ✽家庭教育法第12條  每學年至少4小時 |
|  |  |  |  |
| 5 | 家庭暴力防治課程 |  |  |  |  | ✽家庭暴力防治法第60條)  每學年至少4小時 |
|  |  |  |  |
| 6 | 全民國防教育 |  |  |  |  | ✽全民國防教育法第7條 |
|  |  |  |  |
| 7 | 生涯規劃教育 | 8 | 科技領域－資訊科技 | 3 | 0.5 | 社團線上選社  涯J2、涯J3、涯J13 |
| 8 | 科技領域－資訊科技 | 9 | 1 | A卡線上登錄  涯J3、涯J4 |
| 8 | 科技領域－資訊科技 | 18 | 0.5 | 第3章 資訊科技與相關法律  涯J3、涯J4 |
|  |  |  |  |  |
| 8 | 國際教育 | 8 | 科技領域－資訊科技 | 19 | 1 | ✽110學年度起全面實施國中小國際教育4堂課 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 9 | 人權教育 | 8 | 科技領域－資訊科技 | 1-4,  18,20,  21 | 1 |  |
| 10 | 品德教育 | 8 | 科技領域－資訊科技 | 2-17 | 1 |  |
| 11 | 閱讀素養教育 | 8 | 科技領域－資訊科技 | 5-17 | 1 |  |
| 12 | 法治教育 | 8 | 科技領域－資訊科技 | 19-21 | 1 |  |

備註：

(一)必要辦理項目（融入課程實施）說明：

1.國民中小學除應將性平等教育融入課程外，每學期應實施性別平等教育相關課程或活動至少4小時(性別平等教育法第17條)。

另依「兒童及少年性剝削防制條例」第4條規定:「高級中等以下學校每學年應辦理兒童及少年性剝削防治教育課程或教育宣導」。

2.依據「性侵害犯罪防治法」第7條之規定：各級中小學每學年應至少有4小時以上之性侵害防治教育課程(課程內容應包括：兩

性性器官構造與功能；安全性行為與自我保護性知識；性別平等之教育；正確性心理之建立；對他人性自由之尊重；性侵害犯罪

之認識；性侵害危機之處理；性侵害防範之技巧；其他與性侵害有關之教育)，學校應運用多元方式進行教學。

3.環境教育課程每學年至少4小時(含海洋教育1小時，環境倫理、永續發展、氣候變遷、災害防救、能源資源永續利用3小時)(環

境教育法第19條)。

4.家庭教育課程每學年至少4小時(103.6.18修正公布之家庭教育法第12條高級中等以下學校每學年應在正式課程外實施四小時

以上家庭教育課程及活動，並應會同家長會辦理親職教育)。

5.依據「家庭暴力防治法」第60條之規定：高級中等以下學校每學年應有4小時以上之家庭暴力防治課程，但得於總時數不變下，

彈性安排於各學年實施。

6.依據「全民國防教育法」第7條規定：「各級學校應推動全民國防教育，並視實際需要，納入教學課程，實施多元教學活動」請

各國中小融入相關學習領域及活動進行教學。

7.集中式特教班配合各議題規定時數辦理，可採用下列方式進行：配合學校行事、融入領域學習或特殊需求領域課程或運用早自習、

班會等時間進行。

(二)各校依實際需要自行選擇辦理項目

1.防災教育課程(98.2.17北府教環字第0980095022號函)。

2.多元文化及國際教育課程(99.03.08北教新字第0990197616號函)。

3.品德教育融入教學(94.12.06北府教特字第0940840650號)及品德教育(教育部國教署107.5.3臺教國署國字第1070049374號

函)。

4.交通部兒童安全通過路口教案會議(107.3.6新北教社字第1070366699號函)。

5.國中多元評量素養融入教學(103.03.27北教中字第1011512677號)。

6.提升國中英語教學品質（103.04.30北教中字第1031713254號函）。

7.國民中學深耕閱讀融入教學（103.05.13北教中字第1031816070號函）。

8.七年級「青春orz-品德教育手冊」及八年級「品德蜜蜜甜心派教學手冊」，為導師配合早自習及班會時搭配影片之教學手冊，請

國中各校應安排於每學年度9月起，每月第一週班會統一播放，每月播放1個單元(101.2.6北教特字第1011176798號函)。

9.法治教育課程列入課程計畫，每學年度國中八年級實施3小時融入式教學(教育部101.7.15臺國(二)字第1010123004號函辦理)。

10.依教育部國民及學前教育署105年5月24日臺教國署國字第1050057776號函，請各公私立國中課程發展委員會「生涯發展教

育議題課程小組」規劃生涯發展教育融入各領域課程計畫。

11.資訊素養觀念宣導(108.3.11新北教研資字第1080399532號函)。

七、本課程是否有校外人士協助教學

🗹否，全學年都沒有(以下免填)

□有，部分班級，實施的班級為：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

□有，全學年實施

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教學期程 | 校外人士協助之課程大綱 | 教材形式 | 教材內容簡介 | 預期成效 | 原授課教師角色 |
|  |  | □簡報□印刷品□影音光碟  □其他於課程或活動中使用之教學資料，請說明： |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

\*上述欄位皆與校外人士協助教學與活動之申請表一致