**新北市溪崑國民中學113學年度八年級第一學期部定課程計畫 設計者：＿童 景 信＿**

1. **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

10.□閩南語文 11.□客家語文 12.□原住民族語文： \_\_\_\_族 13.□新住民語文： \_\_\_\_語 14. □臺灣手語

1. **學習節數：**每週( 1 )節，實施(22 )週，共(22)節。
2. **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-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。 |

1. **課程架構：**

|  |  |
| --- | --- |
| **章 名** | **節 名** |
| 第1章 資訊倫理 | 1-1 資訊倫理的意涵  1-2 網路禮儀與規範  1-3 PAPA理論  1-4 數位落差的意義 |
| 第2章 進階程式設計(1) | 2-1 Scratch程式設計-陣列篇  2-2 Scratch程式設計-角色變數篇  2-3 Scratch程式設計-分身篇 |
| 第3章 資訊科技與相關法律 | 3-1 電腦與法律  3-2 電腦與網路犯罪概述  3-3 著作權法及個資法罰則 |

1. **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** |
| **學習表現** | **學習內容** |
| 第一週  8/25-8/31 | 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。 | **【教學準備】**  1.說明電腦教室使用規範。  2.說明電腦使用規範。  3.了解電腦設備的正確使用方法。  4.登入Google Classroom並加入課程  5.說明本學期課程內容。  6.說明資訊課程評量標準。**(平時70%包含作業60%出席20%秩序20%；期末測驗30%)。**  **【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.Google Classroom  4.網路資源 | 1.課堂問答  2.上課表現  3.學習態度 | **【品德教育】**  品J2重視群體規範與榮譽。 | 0830開學 |
| 第二週  9/1-9/7 | 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.介紹網路禮儀要注意三項原則。  (1)建立友善與尊重的環境。  (2)維護系統的安全與個人隱私。  (3)人際互動要正確、簡潔與清楚的表達。  2.相關網路禮儀影片欣賞。  1-3 PAPA理論  1.認識資訊倫理並非僅止於個人行為的規範或人際關係的禮儀，也涉及到社會的公平與正義問題。  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。  **【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。 | 0903-0904九年級第一次複習考 |
| 第三週  9/8-9/14 | 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.介紹我國縮短數位落差的措施。  3.介紹數位機會中心與數位學伴。  4.介紹障礙者近用資訊的改善。  5.影片欣賞。  **【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J5 了解社會上有不同的群體與文化，尊重並欣賞其差異。  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。 | 0910-0912八九年級國英數科補考 |
| 第四週  9/15-9/21 | 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。  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章是非題、選擇題、素養題、配合題、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.課堂問答  2.口頭討論  3.上課表現  4.習作繳交  5.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J6 正視社會中的各種歧視，並採取行動來關懷與保護弱勢。  **【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。 | 0917中秋節放假 0918-0919八九年級社自科補考 |
| 第五週  9/22-9/28 | 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.了解變數和陣列的不同。  2.認識陣列的概念與結構(陣列名稱、索引值、元素)。  3.舉出生活中陣列概念的例子，例如班級置物櫃。  4.認識Scratch中，具有陣列概念的清單。  (1)介紹陣列與清單的對應。  (2)介紹Scratch中，清單的建立。  (3)介紹Scratch中，產生各種清單的積木。  (4)介紹新增資料到清單的方式。  (5)介紹讀取清單裡的資料方式。  (6)藉由清單的實作，練習清單的新增與讀取資料。  **【清單的實作】**  1.建立小星星簡譜的資料檔。  2.將簡譜匯入清單。  3.結合音樂的播放，練習清單的新增與讀取資料。  4.執行程式演奏出小星星。  5.讓學生撰寫簡單且流行音樂(如抬棺舞或膾炙人口名曲如小蜜蜂等) | 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.實作評量  3.上課表現  4.作業繳交  5.學習態度 | **【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J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。 | 0923學習扶助、課輔、族語班、晚自習開始 |
| 第六週  9/29-10/5 | 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.觀察範例《計算成績》的執行，並思考程式如何運作。  (1)利用問題分析，了解範例的解題步驟。  (2)練習透過問題拆解，思考範例積木的組合，並了解變數、清單、計次式迴圈、字串組合、運算的積木。  (3)檢視執行程式的結果。  **【實作】計算成績程式製作**  利用Scratch清單，設計一個計算全班國文測驗的平均分數程式。 | 1 | 1.翰林版備課用書  2.翰林版電子書 | 1.課堂問答  2.實作評量  3.上課表現  4.作業繳交  5.學習態度 | **【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  10/6-10/12 | 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.觀察範例《抽號碼》的執行，並思考程式如何運作。  (1)利用問題分析，了解範例的解題步驟。  (2)練習透過問題拆解，思考範例積木的組合，並了解變數、清單、計次式迴圈、隨機取數、運算的積木。  (3)檢視執行程式的結果。  **【實作】抽號碼程式製作**  匯入全班座號至Scratch清單，設計一個能隨機抽取4個座號的程式。  **【延伸問題】**  除了課本介紹的方法，想想看是否還有其他演算法可以達到同樣功能？ | 1 | 1.翰林版備課用書  2.翰林版電子書 | 1.課堂問答  2.實作評量  3.上課表現  4.作業繳交  5.學習態度 | **【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。 | 1008-1009第一次定期評量1010國慶日放假 |
| 第八週  10/13-10/19 | 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.執行範例程式。  3.問題分析。  4.解題步驟。  (1)如何建立背景?  (2)如何取得素材？  (3)如何在電腦中表示十三張撲克牌?  (4)如何進行洗牌?  (5)如何處理發動畫?  (6)程式實作。  (7)檢視程式結果。  **【實作】撲克發牌程式製作**  將13張撲克牌洗牌後，依序將牌翻出。 | 1 | 1.翰林版備課用書  2.翰林版電子書 | 1.課堂問答  2.實作評量  3.上課表現  4.作業繳交  5.學習態度 | **【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。 |  |
| 第九週  10/20-10/26 | 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。 | **【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。  **【實作】環保測驗程式製作**  請依習作49、50頁題目要求製作一個環保測驗程式。 | 1 | 1.翰林版習作  2.翰林版備課用書  3.翰林版電子書 | 1.課堂問答  2.實作評量  3.上課表現  4.作業繳交  5.學習態度 | **【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。 |  |
| 第十週  10/27-11/2 | 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】配合輔導處引導學生進行輔導資料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.課堂問答  2.實作評量  3.上課表現  4.作業繳交  5.學習態度 | **【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。 |  |
| 第十一週  11/3-11/9 | 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。  **【實作】製作戰車王程式**  角色變數練習，依課本說明完成戰車王程式。  **【延伸問題】**  想想看如何讓砲彈能連續發射？ | 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.實作評量  3.上課表現  4.作業繳交  5.學習態度 | **【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。 | 1104-1108英語文競賽 |
| 第十二週  11/10-11/16 | 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  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。  **【實作】星際爭霸遊戲製作**  請依習作52頁題目要求製作一個星際爭霸遊戲。 | 1 | 1.翰林版習作  2.翰林版備課用書  3.翰林版電子書 | 1.課堂問答  2.實作評量  3.上課表現  4.作業繳交  5.學習態度 | **【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。 | 3九年級課輔、學習扶助、族語班結束 |
| 第十三週  11/17-11/23 | 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。  **【實作】**  1.不使用分身建立10隻小貓。  2.使用分身建立10隻小貓。  3.利用角色變數為每隻分身加上編號。 | 1 | 1.翰林版備課用書  2.翰林版電子書 | 1.課堂問答  2.實作評量  3.上課表現  4.作業繳交  5.學習態度 | **【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  11/24-11/30 | 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)如何產生新的乳酪?  (7)程式實作。  (8)檢視程式結果。  **【實作】製作**螞蟻搬乳酪程式 | 1 | 1.翰林版備課用書  2.翰林版電子書 | 1.課堂問答  2.實作評量  3.上課表現  4.作業繳交  5.學習態度 | **【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。 | 1127-1128第二次定期評量 |
| 第十五週  12/1-12/7  第十六週  12/8-12/14 | 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)】**  2-3 Scratch程式設計-分身篇  分身的應用範例-電子琴模擬  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)認識Scratch積木的音階數值。  (5)設定琴鍵角色位置的原理。  (6)處理白鍵程式碼相同與不同的地方。  (7)處理黑鍵程式碼相同與不同的地方。  (8)程式實作。  (9)檢視程式結果。  **【實作】利用分身製作電子琴模擬**程式 | 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.實作評量  3.上課表現  4.作業繳交  5.學習態度 | **【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。 |  |
| 第十七週  12/15-12/21 | 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  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。  **【實作】製作打蚊子遊戲**  請依習作59頁說明，利用分身製作一個打蚊子遊戲。 | 1 | 1.翰林版習作  2.翰林版備課用書  3.翰林版電子書 | 1.課堂問答  2.實作評量  3.上課表現  4.作業繳交  5.學習態度 | **【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。 | 1219-1220九年級第二次複習考 |
| 第十八週  12/22-12/28 | 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  1.介紹法律與倫理的不同。  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。  3-2電腦與網路犯罪概述  1.介紹電腦犯罪的定義。  2.介紹妨害電腦使用罪的類型。  3.介紹非法入侵他人網站所觸犯的法律及刑則。  4.介紹散步電腦病毒所觸犯的法律及刑則。  5.解釋告訴乃論及非告訴乃論等法律專有名詞。  6.解釋什麼是電磁紀錄、駭客和後門程式等專有名詞。 | 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 | **【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。  **【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。 | 1227英語歌唱比賽 |
| 第十九週  12/29-1/4 | 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】**  3-2電腦與網路犯罪概述  7.介紹網路犯罪的定義。  8.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。  9.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。 | 0101元旦假0103藝能科評量、學習扶助、課輔、族語班結束 |
| 第二十週  1/5-1/11 | 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著作權法及個資法罰則  1.介紹著作權法的罰則及案例。  (1)非法重製著作物。  (2)非法利用著作物。  2.介紹個資法的罰則。  (1)公務機關對個資的責任及案例。  (2)非公務機關對個資的責任及案例。  3.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。 | 0110九年級藝能科評量 |
| 第二十一週  1/12-1/18 | 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 是非題、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.課堂問答  2.口頭討論  3.上課表現  4.習作繳交  5.學習態度 | **【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。 | 0117-0120第三次定期評量 |
| 第二十二週  1/19-1/25 |  |  | 期末考週 | 1 |  |  |  | 0120休業式、校務會議(13：30) |

1. **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：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |  |  |  |