**新北市溪崑國民中學113學年度七年級第2學期部定課程計畫 設計者：李承統老師**

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 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. **課程內容修正回復：**

|  |  |
| --- | --- |
| **當學年當學期課程審閱意見** | **對應課程內容修正回復** |
| 無 | 無 |

1. **學習節數：**每週(**1**)節，實施(**21**)週，共(**21**)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-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。 |

1. **課程架構：**

電腦教室使用規範

【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 4-3資訊安全與防範措施

【第5章】基礎程式設計（2）

5-1 Scratch程式設計-遊戲篇 5-1-1小狗散步遊戲 5-1-2賽馬遊戲 5-1-3水族箱遊戲 5-1-4打擊魔鬼遊戲

5-2 Scratch程式設計-模擬篇 電子琴模擬

【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 6-3著作利用的其他建議

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  2/9-2/15 | 資H-IV-1 個人資料保護。 | 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。 | **【教學準備】**  **1.電腦教室使用規範(電腦使用規範、電腦設備的正確使用方法、熟悉電腦操作環境、使用後歸位清潔打掃)。**  **2.本學期課程進度說明。**  **3.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4章】資料保護與資訊安全**  **4-1個人資料的定義**  1.介紹個人資料的定義及項目。  (1)說明個資法立法目的。  (2)說明個資法定義的個資項目。  (3)說明其他直接或間接識別之資料項目。  **4-2個人資料的保護措施**  1.介紹公務機關與非公務機關對個人資料的合理利用。  2.介紹公務機關與非公務機關對個人資料的安全保護相關規定。  3.介紹個人資料的自我保護措施。 | 1 | 1.翰林版教科書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.本校課程評量標準  5.本校電腦教室規範 | 1.課堂問答  2.上課表現  3.學習態度  4.隨堂測驗 | **【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。  **【品德教育】**  品J2 重視群體規範與榮譽。 | 11開學 |
| 第二週  2/16-2/22 | 資H-IV-3 資訊安全。 | 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。 | **【第4章】資料保護與資訊安全**  **4-3資訊安全與防範措施**  1.介紹資安意識的意涵。  (1)說明機密性：在資料傳遞與儲存過程中確保其隱密性。  (2)說明完整性：避免資料遭到未經授權的使用者竄改。  (3)說明可用性：讓資料隨時保持堪用的狀態。  2.介紹常見的資安技術。  (1)說明數位浮水印：將特定的資訊嵌入數位資料中，並分為顯性與隱性的浮水印。  (2)說明防火牆：協助保障資訊安全的裝置，有硬體或軟體兩種方式。  (3)說明加密：將資料或資訊經由加密過程，轉換為無法直接讀取內容的資訊。  【實作】Word加浮水印 | 1 | 1.翰林版教科書  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.實作評量 | **【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。 | 20寒假作業抽查  19-20九年級第3次複習考(南一B1-B5) |
| 第三週  2/23-3/1 | 資H-IV-3 資訊安全。 | 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。 | **4-3資訊安全與防範措施**  1.介紹什麼是資安管理，並認識 3A 安全防護與 4D 防護管理。  (1)說明3A安全防護：  ➀認證（第一層）：資訊系統辨別使用者的身分，通過辨識才能進入系統。  ➁授權（第二層）：用於資源的存取控管，根據使用者身分或工作給予對應的權限。  ➂紀錄（第三層）：詳盡蒐集使用者與系統之間互動的資料，如在系統中進出、取存、更動等行為。  (2)說明4D防護管理：  ➀嚇阻：讓想入侵者知道風險高而放棄入侵。  ➁偵測：系統能及時發現入侵行為。  ➂阻延：使入侵行為費時而更容易被發現。  ➃禁制：直接阻止入侵行為。  2.練習習作第4章配合題，了解3A安全防護與4D防護管理的概念。  3.介紹個人維護資安應注意的事項，例如：安裝防毒軟體、加密機密文件、避免社交工程攻擊、使用電子郵件應注意事項，包含辨別網路釣魚、判斷郵件的真偽、留意可疑電子郵件的特徵。  **【活動】協助學務處聯課活動網路選社** | 1 | 1.翰林版教科書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.校務行政系統  5.Google Classroom | 1.課堂問答  2.上課表現  3.學習態度  4.隨堂測驗 | 【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。  **【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。 | 25-27國英數學期成績補考  27寒假作業補抽查  28和平紀念日放假 |
| 第四週  3/2-3/8 | 資H-IV-1 個人資料保護。  資H-IV-3 資訊安全。 | 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。 | **【第4章】資料保護與資訊安全**  **第四章 習作撰寫**  1.練習習作第4章討論題，了解其他間接或直接識別的個人資料定義，以及分享個人資料洩漏的經驗與處理。  2.練習習作第4章素養題，透過情境了解個資法與資訊安全CIA，以培養科技素養。  3.檢討習作第4章選擇題。  4.檢討習作第4章配合題。  5.檢討習作第4章討論題。  6.檢討習作第4章素養題。 | 1 | 1.翰林版教科書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.Google Classroom | 1.小組討論  2.上課表現  3.學習態度  4.習作繳交  5.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。 | 4-5社自學期成績補考 3課輔及學扶開始 |
| 第五週  3/9-3/15 | 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。 | 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5章】基礎程式設計（2）**  **5-1 Scratch程式設計-遊戲篇**  **5-1-1小狗散步遊戲**  1.練習撰寫小狗散步的遊戲劇本。  2.問題解析遊戲的步驟。  3.練習設計遊戲的舞臺。  4.練習設計遊戲的角色及調整角色尺寸。  5.練習撰寫遊戲的程式，並使用計次式迴圈的積木。  6.練習複製遊戲的角色。  7.了解解題複習的心智圖。  【課程延伸】  可更改劇本，例如：方向角色改變。 | 1 | 1.翰林版教科書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.Google Classroom | 1.課堂問答  2.實作評量  3.學習態度  4.上課表現  5.作業繳交 | **【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。  **【生涯規劃教育】**  涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 | 10-14校內語文競賽 |
| 第六週  3/16-3/22 | 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。 | 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5章】基礎程式設計（2）**  **5-1 Scratch程式設計-遊戲篇**  **5-1-2賽馬遊戲**  1.練習撰寫賽馬的遊戲劇本。  2.問題解析遊戲的步驟。  3.練習設計遊戲的舞臺。  4.練習設計遊戲的角色，並自行新增製作新角色。  5.練習撰寫遊戲的程式，並使用條件式迴圈、隨機取數的積木。  6.練習複製遊戲的角色。  7.了解解題複習的心智圖。  【課程延伸】  1.可將馬改為各種動物，成為動物賽跑遊戲或改顏色增加趣味性。  2.加入計時器及槍響音效。  3.增加清單變數，將數據依次列出。 | 1 | 1.翰林版教科書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.Google Classroom | 1.課堂問答  2.實作評量  3.學習態度  4.上課表現  5.作業繳交 | **【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。  **【生涯規劃教育】**  涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 | 17溪崑文學獎、藝術展收件截止 |
| 第七週  3/23-3/29 | 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。 | 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5章】基礎程式設計（2）**  **5-1 Scratch程式設計-遊戲篇**  **5-1-2賽馬遊戲**  1.練習撰寫賽馬的遊戲劇本。  2.問題解析遊戲的步驟。  3.練習設計遊戲的舞臺。  4.練習設計遊戲的角色，並自行新增製作新角色。  5.練習撰寫遊戲的程式，並使用條件式迴圈、隨機取數的積木。  6.練習複製遊戲的角色。  7.了解解題複習的心智圖。  【課程延伸】  1.可將馬改為各種動物，成為動物賽跑遊戲或改顏色增加趣味性。  2.加入計時器及槍響音效。  3.增加清單變數，將數據依次列出。  ※本週定期評量，第六、七兩週進度相同，可複習內容及彈性延伸課程以收加廣加深之效。 | 1 | 1.翰林版教科書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.Google Classroom | 1.課堂問答  2.實作評量  3.學習態度  4.上課表現  5.作業繳交 | **【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。  **【生涯規劃教育】**  涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 | 26-27第1次定期評量 |
| 第八週  3/30-4/5 | 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。 | 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5章】基礎程式設計（2）**  **5-1 Scratch程式設計-遊戲篇**  **5-1-3水族箱遊戲**  1.練習撰寫水族箱的遊戲劇本。  2.問題解析遊戲的步驟。  3.練習設計遊戲的舞臺。  4.練習匯入遊戲背景的音效。  5.練習設計遊戲的角色。  6.練習撰寫遊戲的程式，使用單向選擇結構、無窮迴圈、隨機取數的積木。  7.練習複製遊戲的角色。  8.了解解題複習的心智圖。  【課程延伸】  當產生多隻魚的時候，雖可用複製角色的方式，但要較難同時維護，可使用分身的方式可建立多隻魚。 | 1 | 1.翰林版教科書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.Google Classroom | 1.課堂問答  2.實作評量  3.學習態度  4.上課表現  5.作業繳交 | 【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。  【海洋教育】  海J19 了解海洋資源之有限性，保護海洋環境。  【生涯規劃教育】  涯J3 覺察自己的能力與興趣。  【環境教育】  環J1 了解生物多樣性及環境承載力的重要性。  環J2 了解人與周遭動物的互動關係，認識動物需求，並關切動物福利。 | 3-5清明節連假 |
| 第九週  4/6-4/12 | 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。 | 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5章】基礎程式設計（2）**  **5-1 Scratch程式設計-遊戲篇**  **5-1-3水族箱遊戲**  1.練習撰寫水族箱的遊戲劇本。  2.問題解析遊戲的步驟。  3.練習設計遊戲的舞臺。  4.練習匯入遊戲背景的音效。  5.練習設計遊戲的角色。  6.練習撰寫遊戲的程式，使用單向選擇結構、無窮迴圈、隨機取數的積木。  7.練習複製遊戲的角色。  8.了解解題複習的心智圖，了解範例的程式脈絡。  【課程延伸】  當產生多隻魚時，雖可用複製角色的方式，但要較難同時維護，可使用分身的方式可建立多隻魚。  第八、九兩週進度相同，可複習內容及彈性延伸課程以收加廣加深之效。  ※可加以介紹海中生物，並加以融入程式製作內容。 | 1 | 1.翰林版教科書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.Google Classroom | 1.課堂問答  2.實作評量  3.學習態度  4.上課表現  5.作業繳交 | 【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。  【海洋教育】  海J19 了解海洋資源之有限性，保護海洋環境。  【生涯規劃教育】  涯J3 覺察自己的能力與興趣。  【環境教育】  環J1 了解生物多樣性及環境承載力的重要性。  環J2 了解人與周遭動物的互動關係，認識動物需求，並關切動物福利。 | 12校慶 |
| 第十週  4/13-4/19 | 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。 | 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5章】基礎程式設計（2）**  **5-1 Scratch程式設計-遊戲篇**  **5-1-5打擊魔鬼遊戲**  1.練習撰寫打擊魔鬼的遊戲劇本。  2.問題解析遊戲的步驟。  3.練習設計遊戲的舞臺。  4.練習設計遊戲的角色，並自行新增製作新角色與角色造型。  5.練習匯入遊戲角色的音效。  6.練習撰寫遊戲的程式，使用選擇結構、變數、無窮迴圈、隨機取數、邏輯運算的積木，以及運算結果的條件判斷積木。  7.練習複製遊戲的角色。  8.了解解題複習的心智圖，了解範例的程式脈絡。  【課程延伸】  利用前面介紹，使用分身的方式來建立多隻魔鬼，增加趣味性。 | 1 | 1.翰林版教科書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.Google Classroom | 1.課堂問答  2.實作評量  3.學習態度  4.上課表現  5.作業繳交 | **【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。  **【生涯規劃教育】**  涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 | 14補假  17第1次作業抽查 17-18九年級第4次複習考(康軒B1-B6) |
| 第十一週4/20-4/26 | 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。 | 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5章】基礎程式設計（2）**  **5-1 Scratch程式設計-遊戲篇**  **5-1-5打擊魔鬼遊戲**  1.練習撰寫打擊魔鬼的遊戲劇本。  2.問題解析遊戲的步驟。  3.練習設計遊戲的舞臺。  4.練習設計遊戲的角色，並自行新增製作新角色與角色造型。  5.練習匯入遊戲角色的音效。  6.練習撰寫遊戲的程式，使用選擇結構、變數、無窮迴圈、隨機取數、邏輯運算的積木，以及運算結果的條件判斷積木。  7.練習複製遊戲的角色。  8.了解解題複習的心智圖。  【課程延伸】  利用前面介紹，使用分身的方式來建立多隻魔鬼。  第十、十一兩週進度相同，可複習內容及彈性延伸課程以收加廣加深之效。 | 1 | 1.翰林版教科書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.Google Classroom | 1.課堂問答  2.實作評量  3.學習態度  4.上課表現  5.作業繳交 | **【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。  **【生涯規劃教育】**  涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 | 教科書評選週21-25七年級詩詞吟唱走位  24第1次作業補抽查 |
| 第十二週  4/27-5/3 | 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。 | 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5章】基礎程式設計（2）**  **習作第五章**  1.練習撰寫打地鼠的遊戲劇本。  (1)練習設計遊戲的舞臺。  (2)練習設計遊戲的角色。  (3)練習撰寫遊戲的程式，使用變數、無窮迴圈、隨機取數、運算結果的積木。  2.練習撰寫打雷的遊戲劇本。  (1)問題解析遊戲的步驟。  (2)練習設計遊戲的舞臺。  (3)練習設計遊戲的角色。  (4)練習匯入遊戲角色的音效。  (5)練習撰寫遊戲的程式，使用選擇結構、變數、無窮迴圈、隨機取數、邏輯運算的積木，以及運算結果的條件判斷積木。  3.製作成果繳交。 | 1 | 1.翰林版教科書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.Google Classroom | 1.課堂問答  2.上課表現  3.學習態度  4.實作評量  5.作業繳交 | **【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。  **【生涯規劃教育】**  涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 | 29-1總彩排  2七年級詩詞吟唱  2九年級課輔及學扶結束 |
| 第十三週  5/4-5/10 | 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。 | 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5章】基礎程式設計（2）**  **習作第五章**  1.練習撰寫打地鼠的遊戲劇本。  (1)練習設計遊戲的舞臺。  (2)練習設計遊戲的角色。  (3)練習撰寫遊戲的程式，使用變數、無窮迴圈、隨機取數、運算結果的積木。  2.練習撰寫打雷的遊戲劇本。  (1)問題解析遊戲的步驟。  (2)練習設計遊戲的舞臺。  (3)練習設計遊戲的角色。  (4)練習匯入遊戲角色的音效。  (5)練習撰寫遊戲的程式，使用選擇結構、變數、無窮迴圈、隨機取數、邏輯運算的積木，以及運算結果的條件判斷積木。  3.製作成果繳交。  第十二、十三兩週進度相同，可複習內容及彈性延伸課程以收加廣加深之效。 | 1 | 1.翰林版教科書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.Google Classroom | 1.課堂問答  2.上課表現  3.學習態度  4.實作評量  5.作業繳交 | **【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。  **【生涯規劃教育】**  涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 | 6-7九年級第2次定期評量  9溪崑文學獎暨視覺藝術展頒獎 |
| 第十四週  5/11-5/17 | 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。 | 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5章】基礎程式設計（2）**  **5-2 Scratch程式設計-模擬篇**  **電子琴模擬**  1.練習撰寫電子琴模擬劇本。  2.問題解析模擬情境的步驟。  3.練習設計模擬的舞臺。  4.練習設計模擬的角色，以及如何匯入與複製角色。  5.分析電子琴鍵的角色座標位置。  6.分析電子琴鍵的對應音階。  7.練習撰寫模擬的白鍵與黑鍵程式，並使用擴展的音樂功能、廣播訊息、運算的積木。  8.練習撰寫模擬小蜜蜂和小星星的音樂演奏程式。 | 1 | 1.翰林版教科書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.Google Classroom | 1.課堂問答  2.實作評量  3.學習態度  4.上課表現  5.作業繳交 | **【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。  **【生涯規劃教育】**  涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 | 13-14七八年級第2次定期評量  16第7節九年級停課查看考場  17-18教育會考 |
| 第十五週  5/18-5/24 | 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。 | 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5章】基礎程式設計（2）**  **5-2 Scratch程式設計-模擬篇**  **電子琴模擬**  1.練習撰寫電子琴模擬劇本。  2.問題解析模擬情境的步驟。  3.練習設計模擬的舞臺。  4.練習設計模擬的角色，以及如何匯入與複製角色。  5.分析電子琴鍵的角色座標位置。  6.分析電子琴鍵的對應音階。  7.練習撰寫模擬的白鍵與黑鍵程式，並使用擴展的音樂功能、廣播訊息、運算的積木。  8.練習撰寫模擬小蜜蜂和小星星的音樂演奏程式。  第十四、十五兩週進度相同，可複習內容及彈性延伸課程以收加廣加深之效。 | 1 | 1.翰林版教科書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.Google Classroom | 1.課堂問答  2.實作評量  3.學習態度  4.上課表現  5.作業繳交 | **【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。  **【生涯規劃教育】**  涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 | 20九年級下學期成績補考(上午)  22數學金頭腦 |
| 第十六週  5/25-5/31 | 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。 | 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5章】基礎程式設計（2）**  **習作第五章**  1.練習習作第5章選擇題。  2.練習習作第5章素養題，透過情境了解Scratch程式的應用，以培養科技素養。  3.檢討習作第5章選擇題。  4.檢討習作第5章素養題。  ※課後(端午連假)可運用所學技巧編寫時下流行音樂演奏程式(加分題)。 | 1 | 1.翰林版教科書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.Google Classroom  5.翰林版習作 | 1.小組討論  2.實作評量  3.學習態度  4.上課表現  5.作業繳交 | **【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。 | 30-31端午節連假 |
| 第十七週  6/1-6/7 | 資H-IV-2 資訊科技合理使用原則。 | 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。 | **【第6章】數位著作合理使用原則**  **6-1數位著作的意義**  1.介紹數位著作的意涵。  2.介紹我國的著作權法。  (1)說明立法的目的。  (2)說明著作權法例示的十種著作與衍生著作。  3.介紹著作權法中的著作人格權及其權利。  (1)說明著作人格權的意涵。  (2)說明著作人不得讓與或被繼承著作人格權。  4.介紹著作權法中的著作財產權及其權利。  (1)說明著作財產權的意涵及保護期間。  (2)說明著作人享有的著作財產權專有權利，包括重製、公開口述、公開播送、改作、移轉所有權及出租其著作。  5.介紹著作受著作權法保護的條件。  (1)說明範圍：著作屬於文學、科學、藝術或其他學術範圍。  (2)說明創作：著作人獨力或與他人合作，透過心智活動所產生的結果。  (3)說明表達：能讓眾人的感官知覺其創作物的客觀存在。 | 1 | 1.翰林版教科書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.Google Classroom | 1.課堂問答  2.上課表現  3.學習態度  4.隨堂測驗 | 【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。  **【品德教育】**  **品J1 溝通合作與和諧人際關係。**  **【法治教育】**  法J3 認識法律之意義與制定。 | 3-5七八年級學習扶助篩選測驗  5第2次作業抽查  4-10畢業典禮週(暫訂) |
| 第十八週  6/8-6/14 | 資H-IV-2 資訊科技合理使用原則。 | 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。 | **【第6章】數位著作合理使用原則**  **6-2著作合理使用的判斷**  1.介紹著作的合理使用。  (1)說明合理使用的意涵。  (2)說明合理使用的目的。  2.介紹合理使用判斷時須注意的要點。  (1)創作要符合著作權法所界定的著作。  (2)合理使用是著作權法賦予利用人的許可，而不是權利。  (3)合理使用的範圍或條件未必相同，著作權法所特別賦予利用人的許可也未必一樣。  3介紹合理使用相關範例與解析。  4.介紹校園常見的合理使用情形。 | 1 | 1.翰林版教科書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.Google Classroom | 1.課堂問答  2.上課表現  3.學習態度  4.隨堂測驗 | 【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。  **【品德教育】**  **品J1 溝通合作與和諧人際關係。**  **【法治教育】**  法J3 認識法律之意義與制定。 | 13課輔及學扶結束  12地理知識競賽、第2次作業補抽查  13課輔及學扶結束 |
| 第十九週  6/15-6/21 | 資H-IV-2 資訊科技合理使用原則。 | 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。 | **【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**  1.練習習作第6章素養題，透過情境了解著作權法的規範與合理使用。  2.檢討習作第6章素養題。  3.介紹自由軟體的意涵。  4.介紹開源碼軟體的意涵。  5.介紹創用CC授權。  (1)說明創用CC的意涵與創作共用理念。  (2)說明創用CC的四種主要元素  (3)說明創用CC的六種授權條款。  6.練習習作第6章選擇題。  7.練習習作第6章配合題，了解創用CC的授權條款。 | 1 | 1.翰林版教科書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.Google Classroom  5.翰林版習作 | 1.課堂問答  2.上課表現  3.學習態度  4.小組討論  5.習作繳交 | 【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。  **【品德教育】**  **品J1 溝通合作與和諧人際關係。**  **【法治教育】**  法J3 認識法律之意義與制定。 | 20藝能科期末評量  七年級小隊旗設計與製作競賽截止 |
| 第二十週  6/22-6/28 | 資H-IV-2 資訊科技合理使用原則。 | 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。 | **【第6章】數位著作合理使用原則**  **習作第6章**  1.練習習作第6章簡答題，了解創用CC的意義與授權方式，以及著作的合理使用原則。  2.練習習作第6章討論題，了解註明引用的格式、著作權的合理使用、自由軟體的運用。  3.檢討習作第6章選擇題。  4.檢討習作第6章配合題。  5.檢討習作第6章簡答題。  6.檢討習作第6章討論題。 | 1 | 1.翰林版教科書  2.翰林版電子書  3.網路資源  4.Google Classroom  5.翰林版習作 | 1.課堂問答  2.上課表現  3.學習態度  4.小組討論  5.習作繳交 | 【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。** | 26-27七八年級第3次定期評量 |
| 第二十一週  6/29-7/5 |  |  | 本週無教學活動(休業式) |  |  |  |  | 30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：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |