

新北市立溪崑國民中學 115 學年度九年級第 1 學期部定課程計畫 設計者：李承統

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
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

二、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

三、學習節數：每週(1)節，實施(21)週，共(21)節。

四、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-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。

五、課程架構：(自行視需要決定是否呈現，但不可刪除。)

第 1 章 系統平台

- 1-1系統平臺的概念
- 1-2系統平臺的架構
- 1-3系統平臺的重要發展與演進
- 1-4系統平臺的運作原理與實例
- 1-5檢視電腦資源的使用情形

第 2 章 從 Scratch 到 Python

- 2-1認識 Python 程式語言
- 2-2Python 程式設計的概念
- 2-3海龜繪圖

第 3 章 網路技術與服務

- 3-1網路技術的概念
- 3-2網際網路通訊協定
- 3-3資料交換技術
- 3-4 IP位址與網域名稱
- 3-5網路服務的概念與介紹

六、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 1 週	運t-IV-1能了解資訊系統的基本	資 S-IV-1 系統平台重要發展與演進。	【教學準備】 1.電腦教室使用規範。 2.電腦設備的使用與維護	1	1.翰林版備課用書、習作 2.翰林版電子	常規內化：透過「電腦教室規範」與「品	1.上課表現 2.學習態度 3.課堂問答	【安全教育】 安J9遵守環境設施設備的安全守	0831 開學

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							
	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 S-IV-2 系統平台之組成架構與基本運作原理。	清潔。 3.說明本學期課程內容。 4.說明課程評量標準。 第1章 系統平臺 1-1系統平臺的概念~1-2系統平臺的架構 1.介紹系統平臺的基本概念。 2.介紹系統平臺的組成架構，包括電腦硬體、軟體及網路三大要素。 【活動 1】認識硬體 1.教師展示實體電腦零件。 2.設計認識硬體遊戲讓同學瞭解電腦的各部分。 【活動 2】 請同學查出電腦教室電腦的 CPU 核心數及記憶體種類及容量。 【議題融入】環境教育： 在介紹資訊平台、硬體與軟體的組成及其運作時，可以強調電子產品週期、能源消耗、資源回收再利用及其對環境的影響。 品德教育： 學生能遵守電腦教室規範並愛惜電腦設備。 安全教育：		書 3.網路資源 4.教學廣播系統 5.自編活動	德、環境教育」結合，讓學生從維護設備、減少能耗中養成愛惜資源的品德。 感官實作：藉由「拆解實體零件」與「硬體遊戲」，將抽象的系統架構具體化。 探究學習：透過【活動 2】引導學生親自操作、查詢教室電腦的 CPU 與記憶體規格，學會將理論知識與身邊科技進行實境對接，深化理解。	4.實作評量	則。 【環境教育】 環 J4 了解永續發展的意義（環境、社會、與經濟的均衡發展）與原則。 環 J15 認識產品的生命週期，探討其生態足跡、水足跡及碳足跡。 【品德教育】 品 J2 重視群體規範與榮譽。 【海洋教育】 海 J4 了解海洋水產、工程、運輸、能源、與旅遊等產業的結構與發展。	

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							
			學生能遵守電腦教室使用規範。						
第 2 週	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 S-IV-1 系統平台重要發展與演進。 資 S-IV-2 系統平台之組成架構與基本運作原理。	第1章 系統平臺 1-1 系統平臺的概念~1-2 系統平臺的架構 認識電腦硬體。 (1) 認識電腦五大單元。 (2) 認識中央處理器。 (3) 認識記憶體種類及功能。 4. 認識電腦軟體。 (1) 說明作業系統的功能 (2) 認識常見的系統平臺及其使用的作業系統 (3) 說明函式庫的功能。 【活動1】 協助輔導處輸入A卡資料 【活動2】 至販售電腦及周邊網站如燦坤及Pchome網站查詢最新電腦裝置設備及周邊產品。 【議題融入】 環境教育： 在介紹資訊平台、硬體與軟體的組成及其運作時，可以強調電子產品週期、	1	1. 翰林版備課用書、習作 2. 翰林版電子書 3. 網路資源 4. 教學廣播系統 5. 自編活動	圖解記憶：利用架構圖理解五大單元與CPU的資料流向。 生活類比：將作業系統比作「大腦/總管」，函式庫比作「工具箱」，快速釐清軟硬體協調運作的功能與關聯。	1. 上課表現 2. 學習態度 3. 課堂問答 4. 實作評量	【環境教育】 環J4 了解永續發展的意義（環境、社會、與經濟的均衡發展）與原則。 環J15 認識產品的生命週期，探討其生態足跡、水足跡及碳足跡。 【品德教育】 品J2 重視群體規範與榮譽。	0908-0909 九年級第 1 次模擬考 (1-2 冊 / 自然 1、3 冊)

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							
			能源消耗、資源回收再利用及其對環境的影響。 品德教育： 學生能遵守電腦教室規範並愛惜電腦設備。						
第 3 週	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-4 能應用運算思維解析問	資 S-IV-1 系統平台重要發展與演進。 資 S-IV-2 系統平台之組成架構與基本運作原理。	第1章 系統平臺 1-3系統平臺的重要發展與演進 1.介紹系統平臺從專業到普及的發展歷程。 2.介紹硬體的重要進展。 (1)中央處理器的進展。 (2)記憶設備的進展。 介紹軟體的重要進展。 (1)從命令到圖形介面。 (2)從單工到多工作業。 4.網路與其他多元發展。 (1)介紹雲運算。 (2)認識虛擬主機。 1-4 系統平臺的運作原理與實例 介紹系統平臺的運作原理。 介紹系統平臺的運作實例。 【延伸活動】 使用Gemini、ChatGPT或Copilot為例實作： 詢問系統平臺的運作原理 分析比較合理的需求答案。	1	1.翰林版備課用書、習作 2.翰林版電子書 3.網路資源 4.教學廣播系統 5.自編活動	時間線學習： 設計一個時間線，標示出電腦軟硬體的 重大進展與里程碑，讓學生 能夠視覺化這些發展的歷程。	1.上課表現 2.學習態度 3.課堂問答 4.實作評量	【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。 【生涯規劃教育】涯 J3 覺察自己的能力與興趣。	

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							
			【議題融入】 閱讀素養教育： 學習利用網路及 AI 獲得文本資源並學習分析比較合理的需求答案。 生涯規劃教育： 察覺自己對科技產業的興趣。						
第 4 週	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-4 能應用運算思	資 S-IV-1 系統平台重要發展與演進。 資 S-IV-2 系統平台之組成架構與基本運作原理。	第1章 系統平臺 1-5檢視電腦資源的使用情形 檢視Windows作業系統的「系統功能表」相關資訊，「系統」檢視電腦裝置及系統的監控功能。 2.參閱 Windows 安全性中的詳細資訊。 3.檢視電腦的儲存記憶體(硬碟)的使用分配。 4.檢視網路連線的網路狀態及其他可用網路。 5.由工作管理員檢視作業系統的處理程序、效能資訊等。 【實作】 老師示範各項功能後，由學生實際操作。 1.執行快速病毒掃描。 2.檢視硬碟容量及可用空間。	1	1.翰林版備課用書、習作 2.翰林版電子書 3.網路資源 4.教學廣播系統 5.自編活動	示範學習： 由老師示範各項功能後，出問題由學生實際操作。	1.上課表現 2.學習態度 3.課堂問答 4.實作評量	【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。 【生涯規劃教育】 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。	

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							
			3.說出自己電腦名稱及IP。 4.中斷執行中的程式。 5.找出最耗系統資源的應用程式。 【補充資源】 1.介紹記憶體單位 2.介紹快速記憶記憶體單位的口訣 KMGTPPEZY(國際單位制(SI)與資料科學中常用的 倍數詞頭縮寫)。 3.記憶體單位換算。						
第 5 週	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 S-IV-1 系統平台重要發展與演進。 資 S-IV-2 系統平台之組成架構與基本運作原理。	第1章 系統平臺第1章 重點回顧 【完成第1章 習作寫作及繳交】 1.練習是非題。 2.練習選擇題。 3.練習素養題。 4.練習實作題。 5.完成討論題。 【延伸學習】 請同學上電腦購物網站(如原價屋、Yahoo購物中心、Pchome...)或假日抽空至實體店面，嘗試組裝一臺電腦，列出配備型號及價格，估看看一合同	1	1.翰林版備課用書、習作 2.翰林版電子書 3.網路資源 4.教學廣播系統 5.自編活動	書寫習作研究與比較： 學生先研究不同的電腦配件，包括處理器、主機板、記憶體、顯示卡、硬碟等，並比較各品牌和型號的性能與價格。	1.上課表現 2.學習態度 3.課堂問答 4.實作評量	【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。 【能源教育】 能 J3 了解各式能源應用的原理及創能、儲能與節能的原理。 能 J8 養成動手做探究能源科技的態度。 【品德教育】	

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							
			用的電腦設備需要多少錢？ 【議題融入】 戶外教育： 學生透過走訪實體電子商圈（如光華商場），化身為「科技生活規劃師」。在面對預算限制與規格相容性的挑戰下，實踐自主探究，理解科技硬體與生活經濟的關聯，並在完成個人化電腦菜單的組裝挑戰中，獲得學以致用的成就感與心靈喜悅。					品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 【戶外教育】 戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。	
第 6 週	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 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第 2 章 從 Scratch 到 Python 2-1 認識 Python 程式語言 App Inventor 簡介：與 Scratch 同為 MIT 開發的積木式軟體。差別在於 App Inventor 融入物件導向概念，並支援中文與手機感測器。 Python 程式語言：特點：語句易讀易懂、功能強大，適合作為首個文字式程式語言。	1	1.翰林版備課用書、習作 2.翰林版電子書 3.網路資源 4.教學廣播系統 5.自編活動	透過對比 Scratch/App Inventor（圖形化）與 Python（文字式）的介面差異，減輕初學文字程式的焦慮感。 「對比與實作導向法」：	1.上課表現 2.學習態度 3.課堂問答 4.實作評量	【品德教育】 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。 【生涯規劃教育】 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。	

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							
			命名與生態：名稱源於英國喜劇劇團；擁有豐富的內建與自行開發模組。 應用：廣泛用於資料分析、科學運算、網站開發、人工智慧與機器人控制。 Python 離線版工具 (IDLE)：提供安裝下載、開啟新檔功能，具備編寫與執行程式碼的整合開發編輯介面。 Python 線上版工具 (Colab)：透過 Google 帳號登入，可新增並命名筆記本、撰寫程式碼或文字區塊，並支援雲端共同編輯與分享。 (自行整理)			優先讓學生登入 Google Colab 免安裝環境，直接動手體驗「新增區塊、執行程式」的即時回饋，建立成就感。 情境連結：結合人工智慧與機器人等生活應用，引導學生理解模組的核心功能。			
第 7 週	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第 2 章從 Scratch 到 Python 2-1 認識 Python 程式語言、習作第 2 章 1.練習習作第 2 章 素養題，透過情境了解 Python 相關的應用，以培養科技素養。 2.檢討習作第 2 章 素養題。 《哈囉》、《請問您的名字是？》	1	1.翰林版備課用書、習作書 2.翰林版電子書 3.網路資源 4.教學廣播系統 5.自編活動	雙語對齊：將 Scratch 的「詢問/說出」與 Python 的 input()/print() 並排對比，建立轉譯鷹架。 情境解構：透過習作素養題，引導學生將生活問題拆解為「輸入、	1.上課表現 2.學習態度 3.課堂問答 4.實作評量	【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	第 1 次段考週

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							
	合作進行數位創作。 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。		3.觀察範例的 Scratch 程式如何對應 Python 程式，並思考程式的差異及運作。 4.介紹輸出與輸入的概念。 (1)說明 print()函式的使用與例子。 (2)說明 input()函式的使用與例子。 【延伸活動】 使用Gemini及ChatGPT為例實作： 詢問Python input() print() 函式的概念及其例子，分析比較合理的需求答案。 【議題融入】閱讀素養教育： 鼓勵同學自主學習，透過網路、書籍或論壇尋找解決方案。這不僅提升學生的學習能力，還能幫助他們培養解決問題的態度。			處理、輸出」流程。 動態除錯：讓學生在編輯器中實作，藉由漏掉括號或引號的「故意犯錯」，學會看懂錯誤訊息。		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。 【生涯規劃教育】涯 J3 覺察自己的能力與興趣。	
第 8 週	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 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第 2 章從 Scratch 到 Python 2-2 基本的 Python 程式設計《基本算術》 1.觀察範例的 Scratch 程式如何對應 Python 程式，並思考程式的差異及運作。	1	1.翰林版備課用書、習作 2.翰林版電子書 3.網路資源 4.教學廣播系	對比學習：將 Scratch 的運算積木（如加減乘除）與 Python 七種算術運算符（如	1.上課表現 2.學習態度 3.課堂問答 4.實作評量	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】	

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							
	運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。		2.介紹算術運算符號的概念，包含七種算術運算符號與例子。 3.觀察練習題的題目與Scratch 程式碼，撰寫Python 程式碼。 (1)思考 Scratch 程式碼與Python 程式碼的對應。 (2)觀察練習題的程式，並算出正確答案。		統 5.自編活動	//、%、) 並排對照，突破符號認知的差異。 動態驗算：學生先口算練習題答案，再以Python 程式碼實作執行，透過「人腦與電腦」的結果對齊，深化運算思維。		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 9 週	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第 2 章從 Scatch 到 Python 2-2 基本的 Python 程式設計《變數與資料型態》 1.觀察範例的 Scratch 程式如何對應 Python 程式，並思考程式的差異及運作。 2.介紹變數與資料型態的概念，包含整數、浮點數、布林值和字串的資料型態與例子。	1	1.翰林版備課用書、習作 2.翰林版電子書 3.網路資源 4.教學廣播系統 5.自編活動	視覺對比：將Scratch 的「建立變數與設置」積木，對照 Python 直接賦值的語法，理解文字型變數的簡潔性。 型態對應：透過實際數值（整數、浮點數、布林、字	1.上課表現 2.學習態度 3.課堂問答 4.實作評量	【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	

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							
	合作進行數位創作。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。		3.觀察練習題的題目與Scratch 程式碼，撰寫Python 程式碼。 (1)思考 Scratch 程式碼與Python 程式碼的對應。 (2)觀察練習題的程式，判斷正確的資料型態與其值。 【延伸活動】 使用Gemini及ChatGPT為例實作： 《變數與資料型態》整理變數與資料型態的概念，包含整數、浮點數、布林值和字串的資料型態與例子讓學生更了解。			串)的判讀，理解Python動態宣告型態的特性，培養精確的資料概念。		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 10 週	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第 2 章從 Scratch 到 Python 2-2 基本的 Python 程式設計《求平均數》 1.觀察範例的 Scratch 程式如何對應 Python 程式，並思考程式的差異及運作。 2.介紹資料型態轉換的概念。 (1)說明 int()、float()、bool()和 str()函式的意義。 (2)說明數值資料型態的運算例子。 (3)說明數值資料型態與字串組合的運算例子。	1	1.翰林版備課用書、習作 2.翰林版電子書 3.網路資源 4.教學廣播系統 5.自編活動	跨語轉譯：對比 Scratch 運算積木，引導學生使用input()搭配int()或 float()進行「巢狀巢套」組合（如：int(input())），攻克文字輸入預設為字串的痛點。	1.上課表現 2.學習態度 3.課堂問答 4.實作評量	【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	

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							
	運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。		3.觀察練習題的題目與Scratch 程式碼，撰寫Python 程式碼。 (1)思考 Scratch 程式碼與Python 程式碼的對應。 (2)思考撰寫練習題的程式，並使用 int()、input()、print()函式。 【延伸活動】 使用Gemini及ChatGPT為例實作: 詢問 Python int()、float()、bool()和 str()函式的使用時機，分析比較合理的需求答案。並以《求平均數》為例，呈現程式內容。			生活實作： 以《求平均數》為情境，練習數值運算與將結果轉回 str()與文字組合輸出。 動態驗證： 透過「型態相加錯誤 (Type Error)」的實際發生與修正，深化型態轉換的必要性。		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 11 週	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第 2 章從 Scatch 到 Python 2-2 基本的 Python 程式設計《關係運算符號》 1.觀察範例的 Scratch 程式如何對應 Python 程式，並思考程式的差異及運作。 2.介紹關係運算符號的概念，包含七種關係運算符號與例子。 3.觀察練習題的題目與Scratch 程式碼，撰寫Python 程式碼。	1	1.翰林版備課用書、習作 2.翰林版電子書 3.網路資源 4.教學廣播系統 5.自編活動	語意對照： 將Scratch 條件積木對應 Python 的七種關係運算符 (如 ==、!=)，釐清文字符號與數學直覺的差異。 邏輯判讀： 透過練習題引導學生預估條件結果，再由	1.上課表現 2.學習態度 3.課堂問答 4.實作評量	【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	

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							
	合作進行數位創作。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。		(1)思考 Scratch 程式碼與 Python 程式碼的對應。 (2)思考判斷練習題的結果為 True 或 False。 【延伸活動】 使用 Gemini 及 ChatGPT 為例實作： 詢問 Python 關係運算符號及使用、七種關係運算符號與例子。列出應用試題讓學生實作。			Python 執行輸出 True 或 False，建立精準的邏輯思維。		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 12 週	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第 2 章從 Scatch 到 Python 2-2 基本的 Python 程式設計、習作第 2 章 1.練習習作第 2 章 實作題，撰寫《溫度轉換》的程式。 (1)利用問題分析，了解程式的解題步驟。 (2)思考撰寫讓使用者輸入華氏溫度的程式，並使用 float() 和 input()。 (3)思考撰寫轉換為攝氏溫度的程式，並使用 print()。 2.檢討習作第 2 章 實作題。 【延伸活動】 使用 Gemini 及 ChatGPT 為	1	1.翰林版備課用書、習作書 2.翰林版電子書 3.網路資源 4.教學廣播系統 5.自編活動	問題分析：引導學生將《溫度轉換》拆解為「輸入、處理、輸出」三步驟，建立邏輯架構。 語法整合：實作 float(input())接收華氏溫度，並將數學公式精準轉譯為 Python 算式。 成果檢討：透過 print()輸出攝氏結果，並藉由同儕檢討修正運算優先	1.上課表現 2.學習態度 3.課堂問答 4.實作評量	【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 J8 在學習上遇到問題時，願意	

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							
			例實作: 詢問 Python 使用 float()和 input() 思考撰寫轉換為攝氏溫度的程式，並使用 print()，呈現程式內容。			順序（如括號漏用）的常見錯誤。		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 13 週	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第 2 章從 Scratch 到 Python 2-3 海龜繪圖 《畫平行排列的正方形》 1.觀察範例的 Scratch 程式如何對應 Python 程式，並思考程式的差異及運作。 2.說明 goto()penup()及 pendown()函式的使用與例子。 3.介紹計次式迴圈的概念。 (1)說明 range()函式的使用與例子。 【延伸活動】 使用 Gemini 及 ChatGPT 為例實作: 詢問 Python turtle 模組的使用及相關函式運用實例，分析比較合理的需求答案。並以《畫正方形》為例，呈現程式內容。	1	1.翰林版備課用書、習作 2.翰林版電子書 3.網路資源 4.教學廣播系統 5.自編活動	採用「座標軌跡與結構對應法」： 空間感知：對比 Scratch 筆跡積木，透過海龜的 goto()、抬筆與落筆，建立直角座標系的動態軌跡感。 結構轉譯：將 Scratch 的「重複執行」轉譯為 Python 的 for 迴圈與 range()函式，理解計次控制的規律。	1.上課表現 2.學習態度 3.課堂問答 4.實作評量	【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 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。	

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 14 週	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第 2 章從 Scatch 到 Python 2-3 海龜繪圖 《畫平行排列的正方形》 1.觀察範例的 Scratch 程式如何對應 Python 程式，並思考程式的差異及運作。 2.說明 goto()函式的使用與例子。 3. 說 明 penup() 及 pendown()函式的使用與例子。 4.介紹計次式迴圈的概念。 (1)說明 range()函式的使用與例子。 【延伸活動】 使用 Gemini及 ChatGPT 為例實作: 詢問 Python turtle 模組的使用及相關函式運用實例，分析比較合理的需求答案。並以《畫平行排列的正方形》為例，呈現程式內容。	1	1.翰林版備課用書、習作 2.翰林版電子書 3.網路資源 4.教學廣播系統 5.自編活動	本課程學習策略建議採用「空間軌跡與迴圈對應法」： 軌跡操作：對照 Scratch 畫筆積木，透過海龜 goto()、penup()與 pendown()操控直角座標，建立空間幾何感知。 結構轉譯：將「重複執行」積木對應 Python 的 for...inrange()，藉由重複繪製正方形，理解計次迴圈的自動化控制。	1.上課表現 2.學習態度 3.課堂問答 4.實作評量	【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 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 2 次段考週
第 15 週	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 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第 2 章從 Scatch 到 Python 2-3 海龜繪圖 《你想畫什麼，我來畫給你看》 1.觀察範例的情境模擬，並思考程式如何運作。	1	1.翰林版備課用書、習作 2.翰林版電子書 3.網路資源 4.教學廣播系統	採用「專案拆解與多重結構整合法」： 模組化拆解：將複雜專案依「畫筆初始	1.上課表現 2.學習態度 3.課堂問答 4.實作評量	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】	

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							
	運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 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。		2.利用問題分析，了解範例的解題步驟。 3.透過問題拆解，撰寫匯入 turtle 模組並定位的程式。 (1)程式執行時，匯入 turtle 模組，定位畫筆起始位置。 (2)思考程式的組合，並了解 turtle.Turtle()、turtle.Screen()和 goto()函式。 4.透過問題拆解，撰寫選單的程式。 (1)程式執行時，產生選單，讓使用者輸入要畫的圖形與數量。 (2)思考程式的組合，並了解 int()和 input()的函式。 5.透過問題拆解，撰寫判斷輸入數字其代表圖形的程式。 (1)程式執行時，讓使用者輸入 3，代表要畫三角形；輸入 6，代表要畫六邊形 (2)思考程式的組合，並了解 input()函式。 6.透過問題拆解，撰寫畫三角形和六邊形的程式。 (1)程式執行時，畫出三角形和六邊形。		統	化、選單輸入、條件判斷、幾何繪製」分步拆解，降低學習門檻。 多重複合：整合 input()輸入、if 條件分流，與 for 雙層巢狀迴圈（畫單個圖形與重複排列），讓學生在海龜視覺回饋中，理解選擇與重複結構的實務應用，培養系統化解題思維。		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。	

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							
			(2)思考程式的組合，並了解 pendown()、for、range、forward()、right()和 penup()函式。 7.透過問題拆解，撰寫重複畫圖形的程式。 (1)程式執行時，使用迴圈畫出三角形，並產生固定的間隔，完成畫六邊形的設定。 (2)思考程式的組合，並了解 for、range、if 和 forward()函式。						
第 16 週	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 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 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第 2 章從 Scatch 到 Python 2-3 海龜繪圖、習作第 2 章 1.練習習作第 2 章 是非題。 2.練習習作第 2 章 選擇題。 3.練習習作第 2 章 配合題，利用選項的積木，撰寫《購買書籍》的程式。 4.練習習作第 2 章 配合題，利用選項的積木，撰寫《畫逐漸擴的方形》的程式。	1	1.翰林版備課用書、習作 2.翰林版電子書 3.網路資源 4.教學廣播系統	觀念固化：透過是非、選擇題釐清海龜繪圖（如方向、抬筆）的核心觀念，掃除知識盲點。 邏輯組裝：配合題以《購買書籍》與《逐漸擴大方形》為情境，引導學生像疊積木般，將 for 迴圈與變數遞增邏輯進行實體代碼的拼圖與轉	1.上課表現 2.學習態度 3.課堂問答 4.實作評量	【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。	

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							
	運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。					譯，強化結構化思維。			
第 17 週	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 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 T-IV-2 資訊科技應用專題。	第 2 章從 Scratch 到 Python 2-3 海龜繪圖、習作第 2 章 1.練習習作第 2 章 討論題，撰寫旋轉多邊形的程式。 (1)討論 Scratch 程式碼與執行結果，所對應的圖形，並了解程式碼的意義。 (2)練習運用 Python 程式碼撰寫程式，並使用 turtle.Turtle() 、 turtle.Screen() 、 for 、 range、forward()和 right()函式。 2.檢討習作第 2 章 是非題。 3.檢討習作第 2 章 選擇題。 4.檢討習作第 2 章 配合題。 5.檢討習作第 2 章 討論題。	1	1.翰林版備課用書、習作 2.翰林版電子書 3.網路資源 4.教學廣播系統 5.自編活動	觀念全面固化：藉由是非、選擇與配合題的深度檢討，再次釐清海龜繪圖的核心指令與語法規範。 逆向圖形解構：對比 Scratch 執行結果，引導學生逆向推導「旋轉多邊形」的幾何規律，並以 for 迴圈搭配海龜前進、右轉指令，將空間感知具體轉譯為 Python 程式碼。	1.上課表現 2.學習態度 3.課堂問答 4.實作評量	【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 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 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。	1223-1224 九年級第 2 次模擬考(1-4 冊)

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							
								閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
第 18 週	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 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 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。 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 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。	第 3 章 網路技術與服務 3-1 網路技術概念 定義與功能：電腦網路連結多台設備以傳遞訊息（如 Gmail）、共享資料（如 Google 雲端）與瀏覽資源（如 Chrome）。 硬體設備：伺服器與終端：伺服器（網頁、郵件等）提供服務；終端（電腦、手機）為使用者端。 傳輸媒介：有線（光纖、雙絞線）與無線（微波、藍牙、Wi-Fi）。 連結裝置：網路卡、數據機、交換器、路由器、無線基地台等。 網路軟體：分為作業系統（如 Windows Server、Linux）與應用軟體（如瀏覽器、App）。 3-2 網際網路通訊協定 起源：源於 1970 年代美軍 ARPANet，由卡恩與瑟夫提出 TCP/IP 作為核心標準。	1	1.翰林版備課用書、習作 2.翰林版電子書 3.網路資源 4.教學廣播系統 5.自編活動	實體映射：將硬體（伺服器、數據機、光纖）與生活經驗對齊，透過機房或教室設備觀察，建立實體網絡感。 圖解通訊：利用動態圖解說明「封包交換」流程，並將 TCP/IP 協定類比為「快遞寄送與地址編號」，將抽象的無線、核心通訊協定具體化，深化學生的系統結構思維。	1.上課表現 2.學習態度 3.課堂問答 4.實作評量	【國際教育】 國 J1 理解我國發展和全球之關聯性。 【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 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。	

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							
	興趣，不受性別限制。		核心協定：TCP 確保資料準確到達； IP 負責定址與路由； UDP 則不確認傳送狀態。 無線協定： 包含 Wi-Fi（高速短距）、LTE（行動寬頻）、藍牙（個人短距）與 RFID（感應式）。 傳輸與位址： 資料透過「封包交換」技術傳輸；每台設備皆有唯一的 IP 位址 （如 IPv4、IPv6）作為網路身分識別。 (自行整理)					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。 【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。 【生涯規劃教育】 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。	
第 19 週	運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。	3-3 資訊交換技術~3-4IP 位址與網域名稱 IP 位址與 VPN： IP 位址是網路設備的識別組成。 VPN（虛擬私人網路） 為其延伸發明，提供加密的安全連線。	1	1.翰林版備課用書、習作 2.翰林版電子書 3.網路資源 4.教學廣播系統	結構拆解： 圖解 URL（網址）與網域名稱的分層結構，讓學生能一眼辨識惡意	1.上課表現 2.學習態度 3.課堂問答 4.實作評量	【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	

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							
	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。		網域名稱：便於識別的文字地址，結構包含：主機名稱・機構名稱・機構類別（如 edu、com）・地理名稱（如 tw）。 全球資源定位器（URL）：網頁的完整位址，由通訊協定、網域名稱、埠位址與路徑檔名組成。 網路服務概念：狹義：電信業者提供的技術導向服務。 廣義：提供各種網路內容供使用者利用的服務模式。 教育網路服務：數位學習平臺，如因材網＋學習拍、酷課雲、均一、學習吧。 日常生活服務：包含掛號、訂票、餐飲、購物、旅遊及金融交易等線上服務。 (自行整理)		5.自編活動	網址與單位類別。 情境連結：從日常網購、線上學習平臺切入，對比廣狹義網路服務，並透過實作認識 VPN 安全連線，建立實用的網路素養。		的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 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 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 【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。	
第 20 週	運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。	第 3 章 網路技術與服務 3-4IP 位址與網域名稱~3-5 網路服務的概念與介紹、習作第 3 章 1.認識校園網路服務。	1	1.翰林版備課用書、習作 2.翰林版電子書 3.網路資源 4.教學廣播系	角色對比：將 ISP 比作「鋪路電信商」，ICP 比作「路上開的影音/社群商店」，快	1.上課表現 2.學習態度 3.課堂問答 4.實作評量	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】	

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							
	運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。 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。		2.認識影音分享服務、社群交流服務，例如：YouTube、Facebook、Instagram 等。 4.練習習作第 3 章 討論題，了解 ISP 與 ICP 的意涵和相關服務。 1.認識雲端作業服務，例如：Google 所提供的文件、簡報、試算表等軟體。 2.練習習作第 3 章 選擇題。 3.練習習作第 3 章 討論題。 4.檢討習作第 3 章 選擇題。 5.檢討習作第 3 章 討論題。		統	速釐清角色與服務。 實作深化：透過校園網路與 Google 雲端協作，將理論與學習日常結合，並藉由習作題目檢討，鞏固網路服務的核心素養。		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。 【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。	
第 21 週	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 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 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。	第 3 章 網路技術與服務 3-5 網路服務的概念與介紹、習作第 3 章 1.認識雲端作業服務，例如：Google 所提供的文件、簡報、試算表等軟體。 2.練習習作第 3 章 選擇題。 3.練習習作第 3 章 討論題。 4.檢討習作第 3 章 選擇題。	1	1.翰林版備課用書、習作 2.翰林版電子書 3.網路資源 4.教學廣播系統	透過 Google 雲端工具進行「分組協作實作」，並藉由習作選擇與討論題的引導檢討，強化雲端共享與檔案管理的實務觀念。	1.上課表現 2.學習態度 3.課堂問答 4.實作評量	【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	第 3 次段考週

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							
	運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。 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。		5.檢討習作第3章討論題。					如何運用該詞彙與他人進行溝通。 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 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。 【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。	

七、本課程是否有校外人士協助教學：(本表格請勿刪除。)

■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及活動之申請表一致。

九年級必填

八、會考後至畢業典禮前之課程活動規劃表

新北市立溪崑國民中學 115 學年度第 2 學期會考後至畢業典禮前之課程活動規劃表

週次	國文	英語	數學	自然	社會	藝術	綜合	健體	科技	特教	共同活動
第 15 週									第 6 章資訊產業與人類社會介紹 AI 科技對個人生活與工作的影響。		
第 16 週									第 6 章資訊產業與人類社會介紹 AI 科技對社會與經濟的影響。		
第 17 週									第 6 章資訊產業與人類社會 AI 工具實際操作運用		
第 18 週	畢業典禮週										