

新北市立溪崑國民中學 115學年度 八年級第1學期部定課程計畫 設計者：唐國寶

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-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。

五、 課程架構：

第 1 章 資訊倫理（資訊倫理的意涵、網路禮儀與規範、PAPA 理論、數位落差的意義）

第 2 章 進階程式設計(1)（Scratch 程式設計-陣列篇、Scratch 程式設計-角色變數篇、Scratch 程式設計-分身篇）

第 3 章 資訊科技與相關法律（資訊與法律、電腦與網路犯罪概述、著作權法及個資法罰則）

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							
第一週	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-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。	【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並注意使用安全。 4.操作過程中遇設備或軟體操作或安全問題應立即告知任課教師。 5.登入 Google Classroom 並加入任課教師開設課程。 6.說明本學期課程內容。 7.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。 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 3.Google Classroom 4.網路資源	情境式學習 案例討論	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。 【安全教育】 安 J1 理解安全教育的意義。	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							
第 2 週	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。	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。	【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	角色扮演 小組合作 PBL 問題導向學習 生活案例分析	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。	0908-0909 九年級第 1 次模擬考 (1-2 冊/自然 1、3 冊)
第 3 週	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	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。	【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	探究式學習、影片討論	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】	

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							
	傳遞的社會議題之迷思、偏見與歧視。							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 4 週	運 a-IV-2 能了解資訊科技、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。	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。	【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) 縮短數位落差之措施。 (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。 3. 教師視需求製作表單試卷測驗 4. 延伸 AI-補充人工智慧介紹	1	1. 翰林版習作 2. 翰林版備課用書 3. 翰林版電子書 4. Google Classroom	能判斷對錯、知道如何安全使用網路、建立數位公民素養、尊重他人隱私與智慧財產、學會負責任地使用科技	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。	
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-3 能設計資訊作品以解決生活問	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	【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。	1	1. 翰林版備課用書 2. 翰林版電子書 3. 網路資源	生活化情境學習 圖像化學習策略	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	

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							
	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。		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(如膾炙人口名曲如真善美、小蜜蜂等)			操作導向學習(做中學) 任務式學習策略 遊戲化學習 合作學習策略 錯誤除錯學習		表達自己的想法。	
第 6 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-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	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	【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	1	1.翰林版備課用書 2.翰林版電子書	生活化情境學習 圖像化學習策略 操作導向學習(做中學) 任務式學習策略 遊戲化學習 合作學習策略	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。	

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							
	訊科技組織思維，並進行有效的表達。		利用 Scratch 清單，設計一個計算全班國文測驗的平均分數程式。			錯誤除錯學習			
第 7 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-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 P-IV-3 陣列程式設計實作。	【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	生活化情境學習 圖像化學習策略 操作導向學習（做中學） 任務式學習策略 遊戲化學習 合作學習策略 錯誤除錯學習	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	【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 1 次段考週
第 8 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-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 P-IV-3 陣列程式設計實作。	【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？	1	1. 翰林版備課用書 2. 翰林版電子書	生活化情境學習 圖像化學習策略 操作導向學習（做中學） 任務式學習策略 遊戲化學習	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	【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。	

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-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。		(4)如何進行洗牌? (5)如何處理發牌動畫? (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。			合作學習策略 錯誤除錯學習			
第 9 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-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-2 陣列資料結構的概念與應用。	【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	生活化情境學習 圖像化學習策略 操作導向學習（做中學） 任務式學習策略 遊戲化學習 合作學習策略 錯誤除錯學習	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	【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 10 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-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	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	【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	生活化情境學習 圖像化學習策略 操作導向學習（做中學） 任務式學習策略	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	【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	

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							
	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。					遊戲化學習 合作學習策略 錯誤除錯學習			
第 11 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-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-2 陣列資料結構的概念與應用。	【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	生活化情境學習 圖像化學習策略 操作導向學習（做中學） 任務式學習策略 遊戲化學習合作學習策略 錯誤除錯學習	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	【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 12 週	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	【第2章 進階程式(1)】 2-2 Scratch 程式設計-角色變數 篇	1	1. 翰林版習作 2. 翰林版備課用書	生活化情境學習 圖像化學習策略	1. 課堂問答 2. 口頭討論 3. 上課表現	【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	

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 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。		3.翰林版電子書	操作導向學習(做中學) 任務式學習策略 遊戲化學習 合作學習策略 錯誤除錯學習	4. 習作繳交 5. 學習態度	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 13 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-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-2 陣列資料結構的概念與應用。	【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	生活化情境學習 圖像化學習策略 操作導向學習(做中學) 任務式學習策略 遊戲化學習 合作學習策略 錯誤除錯學習	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	【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 14 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-3 能	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	【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。	1	1.翰林版備課用書 2.翰林版電子書	生活化情境學習 圖像化學習策略	1. 課堂問答 2. 口頭討論 3. 上課表現 4. 習作繳交	【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。	第 2 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							
	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。		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			操作導向學習（做中學） 任務式學習策略 遊戲化學習 合作學習策略 錯誤除錯學習	5.學習態度	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 15 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-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-2 陣列資料結構的概念與應用。	【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	生活化情境學習 圖像化學習策略 操作導向學習（做中學） 任務式學習策略 遊戲化學習 合作學習策略 錯誤除錯學習	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	【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。	

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 16 週	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。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	【第2章 進階程式(1)】 2-3 Scratch 程式設計-分身篇 1.第2章 習作檢討是非題、選擇題、素養題、配合題。 2.依學生程度檢討水族箱及打蚊子等實作題	1	1.翰林版習作 2.翰林版備課用書 3.翰林版電子書	生活化情境學習 圖像化學習策略 操作導向學習（做中學） 任務式學習策略 遊戲化學習 合作學習策略 錯誤除錯學習	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	【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 17 週	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-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。	【第3章 資訊科技與相關法律】 3-1 資訊與法律 1.介紹資訊與法律的連結。 2.解釋電腦犯罪的定義 3.介紹常見的網路犯罪行為。 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	生活情境學習策略 案例討論學習	1. 課堂問答 2. 口頭討論 3. 上課表現 4. 習作繳交	【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。 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。	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							
第 18 週	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-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。	【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	角色扮演學習 PBL 問題導向學習	1.課堂問答 2.口頭討論 3.上課表現 4.習作繳交	【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。	
第 19 週	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-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。	【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	探究式學習 新聞分析	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。	
第 20 週	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-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。	【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	探究式學習 新聞分析	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。	

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							
								法 J7 理解少年的法律地位。	
第 21 週	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-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。	【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	探究式學習 新聞分析	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。	第 3 次段考週

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。