

新北市 明志 國民中學 112 學年度 八 年級第 二 學期部定課程計畫 設計者：明志資訊教師團隊

一、課程類別：

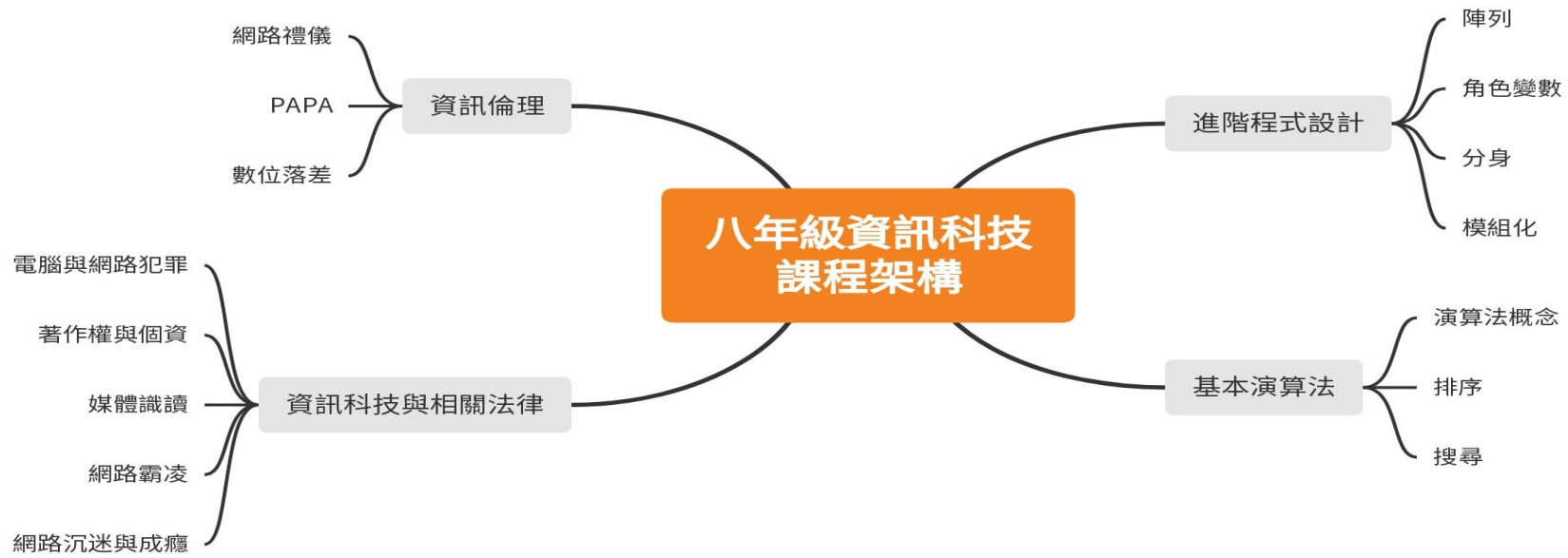
1. ☐國語文 2. ☐英語文 3. ☐健康與體育 4. ☐數學 5. ☐社會 6. ☐藝術 7. ☐自然科學 8. ☒科技 9. ☐綜合活動
10. ☐閩南語文 11. ☐客家語文 12. ☐原住民族語文：_____族 13. ☐新住民語文：_____語 14. ☐臺灣手語

二、學習節數：每週（2）節，實施(21)週，共（42）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-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。

四、課程架構：



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 (2/12-2/18)	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。 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。	一、本學期課程說明 1. 資訊課程上課規定。 2. 108 課綱資訊科技課程架構說明(三年六學分) 3. 本學期課程脈絡說明 4. 課程評量方式說明 5. 作業繳交方式說明 、第 1 章資訊倫理 1-1 資訊倫理的意涵 1. 說明資訊倫理的意義 2. 說明資訊倫理規範與對象。 1-2 網路禮儀與規範 1. 網路禮儀的意涵。 2. 介紹網路禮儀的原則。 (1)友善與尊重。 (2)安全與隱私。 (3)正確、清楚與簡潔。 3. 網路表情符號介紹 1-3 介紹 PAPA 理論內容 1. 資訊倫理的隱私權。 2. 資訊倫理的正確性。	2	1. 自編簡報 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 資訊安全與倫理」教學網站 5. 學習吧	1. 學習態度 2. 口頭問答 3. 線上平台操作	【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 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。思。	

			3. 資訊倫理的所有權。 4. 資訊倫理的近用權 1-4 數位落差 活動體驗：操作資訊倫理網路平台「教育部全民資安素養網」教學網站 https://isafe.moe.edu.tw/					
第二週 2/19~2/25	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。	第三冊第 3 章資訊倫理 活動二：網路犯罪 1. 播放青少年常見的網路犯罪影片 2. 小組中分享曾經聽過或看過的網路違法的行為？ 3. 說明網路犯罪的類型、行為樣態和相關法條 (1)妨害風化,如散布猥褻圖畫影像.. (2)詐欺,如網路交易詐欺 (3)竊盜,如網路遊戲虛擬寶物竊盜.. (4)侵害著作權,如網路販售影音光碟 (5)妨害秩序,如煽惑犯罪 (6)妨害名譽,如網路侮辱及誹謗 (7)濫用電腦,駭客入侵 (8)干擾電磁紀錄,,如電腦病毒	2	1. 自編簡報 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 教學影片 5. 學習吧	1. 分組報告 2. 學習單 3. 學習態度 4. 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	

			4. 介紹以網路為犯罪場域的相關新聞案例。 5. 完成學習單					
第三週 2/26~3/3	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。	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-1 Scratch 程式設計-陣列篇 1. 說明本單元的學習架構 2. 說明何謂資料結構 3. 以圖書管理為例說明為何要用資料結構？ 4. 說明資料結構和程式設計的關係。 5. 介紹陣列資料結構的概念與特性。 6. 找出陣列在生活當中的相關應用。 7. 說明變數和陣列的差異，在記憶體中的存放位置。 8. 複習七上變數積木的運用。 9. 介紹清單積木的種類。 10. 觀察範例來抽獎的執行，並思考運用到的素材及如何運作。	2	1. 自編簡報 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 學習吧 5. 教學網站	1. 學習態度 2. 口頭問答 3. 上機實作 4. 作業繳交	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 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。	
第四週 3/4~3/10	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	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-1 Scratch 程式設計-陣列篇 陣列程式設計實作~以成績單資料處理為例	2	1. 自編簡報 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 學習吧 5. 教學網站	1. 學習態度 2. 口頭問答 3. 上機實作 4. 作業繳交	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。	

		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。	1. 提供學 5 筆學生的身高資料，讓同學以試算表軟體進行處理，求身高的平均值。 2. 提供 5 筆學生的身高資料，讓同學以 scratch 以變數方式進行程式設計求平均值。 (1)思考演算法 (2)繪製流程圖 (3)設計程式碼 (4)檢視執行程式的結果 3. 提供 5 筆學生的身高資料，讓同學以 scratch 以清單進行程式設計求平均值。 (1)思考演算法 (2)繪製流程圖 (3)設計程式碼 (4)檢視執行程式的結果 4. 請同學思考, 如果今天要計算全年級 500 位學生的身高平均值, 應如何進行程式設計? (1)思考演算法 (2)繪製流程圖 (3)設計程式碼 (4)檢視執行程式的結果				閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
第五週 3/11~3/17	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。	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-1Scratch 程式設計-陣列篇 一、演奏小星星程式為例 1. 思考演算法 2. 繪製流程圖 3. 設計程式碼	2	1. 自編簡報 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 學習吧 5. 教學網站	1. 學習態度 2. 口頭問答 3. 上機實作 4. 作業繳交	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】	

		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。	(1)建立小星星簡譜的文字檔 (2)建立清單 (3)匯入小星星簡譜 (4)運用演奏音階及陣列相關積木完成演奏小星星的程式設計 4. 檢視執行程式的結果及做必要修正 5. 程式檔上傳至學習吧 二、參考上述步驟，由同學自選一首歌曲，完成簡譜文字檔、清單建立及匯入，完成演奏的程式，並將程式檔上傳至學習吧				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。	
第六週 3/18~3/24	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。	第三冊第 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。 5. 觀察範例戰車王的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (1)解析問題，設計解題步驟。 (2)匯入範例的背景和角色。 (3)運用角色變數，及隨機取數、擇結構、運算、廣播訊	2	1. 自編簡報 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 學習吧 5. 教學網站	1. 學習態度 2. 口頭問答 3. 上機實作 4. 作業繳交	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 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。	

		維，並進行有效的表達。	息、動作、偵測、無窮迴圈、條件式迴圈等積木，完成程式設計。 (4)檢視執行程式的結果，並做必要修正。 (5) 將程式結果檔上傳至學習吧					
第七週 3/25~3/31	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。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-2 Scratch 程式設計-角色變數篇 1. 觀察範例戰車王的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (1)解析問題，思考解題步驟。 (2)匯入範例的背景和角色。 (3)運用角色變數，及隨機取數、擇結構、運算、廣播訊息、動作、偵測、無窮迴圈、條件式迴圈等積木，完成程式設計。 (4)檢視執行程式的結果，若有誤進行除錯。 (5) 將程式結果檔上傳至學習吧 第一次段考	2	1. 自編簡報 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 學習吧 5. 教學網站	1. 學習態度 2. 口頭問答 3. 上機實作 4. 作業繳交	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 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。	
第八週 4/1~4/7	資 A-IV-2 陣列資料結構	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-2 Scratch 程式設計-角色變數篇～習作第二章	2	1. 自編簡報 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書	1. 學習態度 2. 口頭問答 3. 上機實作	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。	

	的概念與應用。	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。	1. 觀察範例戰車王的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (1)利用問題分析，思考範例的解題步驟。 (2)練習透過問題拆解，匯入範例的背景和角色。 (3)運用角色變數，及隨機取數、擇結構、運算、廣播訊息、動作、偵測、無窮迴圈、條件式迴圈等積木，完成程式設計。 (4)檢視執行程式的結果，若有誤進行除錯。 (5) 將程式結果檔上傳至學習吧		4. 學習吧 5. 教學網站	4. 作業繳交	【閱讀素養教育】 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。	
第九週 4/8~4/14	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	第三冊第 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。 5. 觀察範例螞蟻搬乳酪的執行，並思考運用到的素材及如何運作。	2	1. 自編簡報 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 學習吧 5. 教學網站	1. 學習態度 2. 口頭問答 3. 上機實作 4. 作業繳交	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。	

		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。	(1)利用問題分析，思考範例的解題步驟。 (2)練習透過問題拆解，匯入範例的背景和角色。 (3)運用角色變數，及隨機取數、擇結構、運算、廣播訊息、動作、偵測、無窮迴圈、條件式迴圈、畫筆等積木，完成程式設計。 (4)檢視執行程式的結果，若有誤進行除錯。 (5) 將程式結果檔上傳至學習吧				
第十週 4/15~4/21	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。 運 p-IV-2 能利用資訊科技	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-3 Scratch 程式設計-分身篇 1. 觀察範例電子琴模擬的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (1)利用問題分析，思考範例的解題步驟。 (2)練習透過問題拆解，匯入範例的背景和角色。 (3)運用分身其積木的組合，並了清單、變數、計次式迴圈、運算、廣播訊息、動作、音樂、雙向選擇結構等積木，完成程式設計。 (4)檢視執行程式的結果，若有誤進行除錯。 (5) 將程式結果檔上傳至學習吧	2	1. 自編簡報 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 學習吧 5. 教學網站	1. 學習態度 2. 口頭問答 3. 上機實作 4. 作業繳交	品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。

		與他人進行有效的互動。						
第十一週 4/22~4/28	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。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	第四冊第 4 章進階程式設計(2) 4-1 模組化程式設計的概念 1. 何謂模組化？以校務行政系統、積木為例，說明模組化的概念！ 2. 請同學舉出舉出生活中那些應用模組化的觀念的實例嗎！ 3. 說明函式、副程式及函式庫 (1)了解模組化設計的優點及目的。 (2)程式變得精簡(捨去重複的程式區塊) (3)程式比較好閱讀(可讀性提高) (4)程式比較好理解及偵錯修改維護(維護性提高) 4. 以計算成績為例，學生操作試算表的函數功能，來體驗模組化程式設計的優點。 5. 自行計算平均值及加總運用函數來求平均值及加總，結果檔案上傳學習吧。	2	1. 自編簡報 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 學習吧 5. 教學網站	1. 學習態度 2. 口頭問答 3. 上機實作 4. 作業繳交	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。	

第十二週 4/29~5/5	資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	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。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	第四冊第 4 章進階程式設計(2) 4-2 模組化程式設計 1. 介紹 Scratch 內建函式積木有那些？ 2. 學生以畫正方形為例，建立一個自訂函式。 3. 練習在主程式呼叫自訂的正方形函式。 4. 挑戰：運用函式，畫出教師指定的不同正方形組合。 5. 進階：運用函式，自行創作出不同的正方形組合而成的圖案。 6. 結果檔案上傳學習吧。	2	1. 自編簡報 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 學習吧 5. 教學網站	1. 學習態度 2. 口頭問答 3. 上機實作 4. 作業繳交	品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。	
第十三週 5/6~5/12	資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	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。	第四冊第 4 章進階程式設計(4-3 模組化程式設計的應用) 1. 說明主程式傳遞參數(引數)給函式(副程式)。 2. 基本實作題：函式積木傳遞參數繪製正多邊形，請學生先思考畫製正多邊形之問題解決方法。 (1)建立畫正多邊形函式積木及添加輸入方塊(邊數及邊長)	2	1. 自編簡報 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 學習吧 5. 教學網站	1. 學習態度 2. 口頭問答 3. 上機實作 4. 作業繳交	品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。	

		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。	(2)詢問輸入邊數 (3)建立一個邊數的變數 (4). 將詢問答案給邊數的變數 (5)主程式呼叫正多邊形函式並傳遞邊數及邊長兩個參數 3. 討論正多邊形的數學內外角度的規律 4. 建立正多邊形函式積木(副程式) 5. 運用所建立的函數, 完成繪製正多邊形的模組化程式設計，結果上傳學習吧。 6. 進階挑戰：利用函式積木畫彩色組合圖形，結果檔案上傳學習吧。				
第十四週 5/13~5/19	資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	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	第五章網路使用與社會議題 媒體識讀 第一節 自我察覺與感受領悟 一、動機引起 1. 以地震黃金三角的訊息是正確的求生之道嗎?救命訊息還是假訊息?? 二、自我察覺篇(5分) 1. 請學生自評自己對假訊息的受騙指數是多少? 2. 親子天下《假訊息受騙指數馬上測》。 三、感受領悟篇	2	1. 自編簡報 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 學習吧 5. 教學網站	1. 學習態度 2. 口頭問答 3. 上機實作 4. 作業繳交 5. 發表 6. 學習單	【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。 【生命教育】 生 J1 思考生活、學校與社區的公共議題，培養與他人理性溝通的素養。 【 【品德教育】

		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。	觀賞短片：「不可憑片面之辭」 以焦點討論法進行小組討論，並上台報告。 認識假訊息？錯誤資訊、不實資訊、惡意資訊、不當資訊假訊息和假新聞的影響 第二節 辨識要訣與破解實作假訊息從何而來？ 1. 觀賞影片：真相調查局 https://www.youtube.com/watch?v=q066P83lgVs&t=110s 2. 從影片中，你看到了什麼？ (1) 有那些辨識要訣？ (2) 面對訊息時應有的態度？ 一不三問為何 三、動手查證 1. 查核好幫手(平板體驗) 2. LINE 訊息查證(手機體驗) 四、媒體素養大考驗 進行 kahoot quiz 測驗，複習本單元學習重點分享討論的議題。測驗進行分析。 五、總結歸納 1. 請同學分享在課程學習到的一件事。 2. 完成個人學習單				品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。
--	--	---	--	--	--	--	-----------------------------

			第二次段考					
第十五週 5/20~5/26	資 H-IV-4 媒體與資訊 科技相關社 會議題。	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。	第五章網路使用與社會議題 5-2 網路霸凌 活動設計： 一、網路霸凌事件影片觀賞！請同學針對影片內容提出自己的看法。 二、說明網路霸凌的意涵。 三、提問同學知道網路霸凌的行為有那些？ 1. 透過社群網站等網路暱稱或訊息來罵人(匿名攻擊、抹黑造謠)。 2. 在網路上指名道姓批評別人。 3. 假扮受害者的身分，發佈不實言論。 4. 在網路上，舉辦或參與惡意票選（如班上最醜的人、最討人厭的人）。 5. 未經同意張貼別人不堪的照片到網路。 6. 在網路上散播不實言論。 7. 合成照片或影像，貶低或詆毀他人。 8. 將不雅照片或影片上傳至網路空間	2	1. 自編簡報 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 學習吧 5. 教學網站	1. 學習態度 2. 口頭問答 3. 發表 4. 分組討論 5. 學習單	【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。 人 J5 了解社會上有不同的群體和文化，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。 【生命教育】 生 J1 思考生活、學校與社區的公共議題，培養與他人理性溝通的素養。 【安全教育】 安 J7 了解霸凌防制的精神。 【性別平等教育】 性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。 【法治教育】 法 J9 進行學生權利與校園法律之初探。 【品德教育】 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。	

			四、請同學思考自己和同學是否有網路霸凌的加害人或被害人的行為？ 五、網路霸凌的法律責任和其法律諮詢管道。 六、小組討論若有被網路霸凌的情形，應如何處理？ 七、各小組進行報告網路霸凌的因應之道。					
第十六週 5/27~5/6 2	資 H-IV-4 媒體與資訊 科技相關社 會議題。	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。	第四冊第 5 章媒體與資訊科技相關社會議題 5-3 網路成癮 以新聞影片說明網路成癮的嚴重性 1. 說明網路成癮的定義 2. 讓同學以網路沉迷量表和網路成癮量表自我檢核是否有網路沉迷或網路成癮的情形 3. 說明網路成癮有那些症狀？影片：網路成癮六大死因。 4. 說明網路成癮對身理及心理可能造成的影響。 5. 說明若有網路沉迷與網路成癮，應如何改善或解決。 6. 分組討論如何避免自己網路成癮及自我管理之道。	2	1. 自編簡報 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 學習吧 5. 教學網站	1. 學習態度 2. 口頭問答 3. 發表 4. 分組討論 5. 學習單	【生命教育】 生 J5 覺察生活中各種迷思，在生活作息、健康促進、飲食運動、休閒娛樂、人我關係等課題上進行價值思辨，尋求解決之道。	

			7. 請各組上台分享各組如何戰勝網路成癮之道。 8. 完成學習單					
第十七週 6/3~6/9	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	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。	第四冊第 6 章基本演算法的介紹 6-1 演算法概念與原則 1. 活動一：播放” 機器人刷牙影片” (1)請同學分想自己刷牙的步驟 (2)請將刷牙的步驟寫在學習單上 2. 說明演算法的概念 (1)介紹演算法的表示方式。 (2)介紹演算法效能的概念。 3. 說明常用的演算法~排序及搜尋 4. 介紹資料排序的原理。 3. 請同學舉平常生活中當中排序的範例。(按身高排隊…) 4. 活動二 (1)分組進行撲克牌體驗排序。 (2)各組競賽將打亂的撲克牌依小到大排序,看何組最快。	2	1. 自編簡報 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 學習吧 5. 教學網站 6. 教學影片	1. 學習態度 2. 口頭問答 3. 教具操作 4. 分組競賽 5. 發表	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。	

			(3)請同學在組內討論排序策略。 (4)請各組分享自己的排序策略。 (5)教師說明排序的種類及效能					
第十八週 6/10~6/16	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	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。	第四冊第 6 章基本演算法的介紹 6-2 排序的原理與範例 6-2-1 選擇排序的概念 1. 教師針對選擇排序法的流程做說明 (1)觀看選擇排序法影片 https://www.youtube.com/watch?v=W-OMX43BpUk (2). 請同學說出選擇演算法的步驟 (3)請同學用撲克牌實際操作一次。 6-2-2 插入排序法 1. 教師針對插入排序法的流程做說明。 (1)觀看插入排序法影片 https://www.youtube.com/watch?v=Df1oPvgptJA (2)請同學說出插入排序法演算法的步驟	2	1. 自編簡報 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 教學影片 5. 學習吧	1. 學習態度 2. 口頭討論 3. 觀察紀錄 4. 學習單	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 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。	

			請同學用撲克牌實際操作一次。 (3)選擇插入演算法實例 教師針對插入排序法的流程做說明。 (4)完成學習單					
第十九週 6/17~6/23	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	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。	第四冊第 6 章基本演算法的介紹 6-2 搜尋的原理與範例 1. 活動一：GoogleMap 旅遊規劃 (1)以 GoogleMap 規劃旅遊路線，請同學找出兩種以上的路線行程 (2)從路線規劃的例子，思考問題解決的方式有多種，需 (3)考量多個因素及效能，引導出演算法效能的概念。 2. 活動二：關鍵字搜尋 (1)學分享在生活中的搜尋東西或資料的經驗。 (2)數位閱讀概念及工具 (3)的搜尋~網路 Google 搜尋技巧~關鍵字	2	1. 自編簡報 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. Google map 5. 學習吧	1. 學習態度 2. 口頭討論 3. 上機實作 4. 作業繳交 5. 學習單	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 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。	

第二十週 6/24~6/30	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	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。	第四冊第 6 章基本演算法的介紹 6-3 搜尋的原理與範例 1. 活動體驗一：終極密碼大挑戰 (1)請同學猜出教師預定密碼。 (2)請同學思考大家的搜尋策略為何?那一種方式較快猜到? 2、教師說明常用的搜尋方式：循序搜尋法、二分搜尋法 3. 介紹循序搜尋法的流程。觀看循序搜尋法影片，請同學舉例說出循序搜尋的步驟 4、介紹二元搜尋法的流程。觀看二分搜尋法影片，請同學舉例說出二分搜尋的步驟。 6. 完成學習單 6-3-3 搜尋法程式設計的應用 1. 觀察課本範例~循序搜尋法程式的執行，並思考程式如何運作。 2. 解析問題，了解解題步驟。 3. 建立清單。	2	1. 自編簡報 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 學習吧 5. 教學網站 6. 教學影片	1. 課堂問答 2. 口頭討論 3. 上機實作 4. 作業繳交 5. 學習單	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 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。	
---------------------------	-------------------------------	---	---	----------	---	---	--	--

			4. 撰寫從原始資料中逐一取出數字的程式。 5. 撰寫將取出數字與目標資料進行比對的程式。 6. 撰寫找到目標資料或比對完所有原始資料的程式。 7. 撰寫說出比對結果的程式。 8. 檢視執行程式的結果，若有誤進行除錯。 9. 將程式結果檔上傳至學習吧 10. 期末考					
--	--	--	---	--	--	--	--	--

六、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