

臺北市立陽明高級中學國中部 115 學年度科技領域/資訊科技科課程計畫

領域/科目	☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 數學 ☐ 社會(☐ 歷史 ☐ 地理 ☐ 公民與社會) ☐ 自然科學(☐ 理化 ☐ 生物 ☐ 地球科學) ☐ 藝術(☐ 音樂 ☐ 視覺藝術 ☐ 表演藝術) ☐ 綜合活動(☐ 家政 ☐ 童軍 ☐ 輔導) ☒ 科技(☒ 資訊科技 ☐ 生活科技) ☐ 健康與體育(☐ 健康教育 ☐ 體育)			
實施年級	☐ 7 年級 ☒ 8 年級 ☐ 9 年級 ☒ 上學期 ☒ 下學期 (若上下學期均開設者，請均註記)			
教材版本	☒ 選用教科書： <u>南一</u> 版 ☐ 自編教材 (經課發會通過)		節數 學期內每週 1 節	
領域核心素 養	第三冊	資訊科技篇	第四章	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-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。
			第五章	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-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。
			第六章	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-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。
	第四冊	資訊科技篇	第三章	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-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。
			第四章	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-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。
			第五章	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。

課程目標	第三冊	資訊科技篇	第四章	1. 藉由班級置物櫃的例子讓學生了解陣列就像班級裡的置物櫃，其中包含一整排的格子，每個格子都有自己的編號(索引值)，可以讓同學依據自己的號碼來儲存、取出物品。 2. 透過上網查成績的例子，讓同學瞭解在程式中使用陣列的時機及優點。 3. 了解在 Scratch 中可以使用清單功能實作出陣列。 4. 了解清單的項目就是陣列中索引值。 5. 了解透過清單項目編號，實際操作清單項目的修改。 6. 了解需要大量修改清單項目時可用迴圈，將大量重複的條件判斷指令化繁為簡。 7. 了解如何應用陣列結構，搭配迴圈找出多個分數中的最高分、平均。
			第五章	1. 了解搜尋基本概念，並介紹「循序搜尋」(Sequential search)及「二分搜尋」(Binary search)等兩種搜尋法。 2. 認識循序搜尋的概念與操作流程。 3. 認識二分搜尋的概念與操作流程。 4. 認識循序搜尋的特性與操作細節。
			第六章	1. 認識排序演算法於資訊科學中的意義和與問題解決之間的關係。 2. 認識選擇排序法的原理與步驟。 3. 了解選擇排序法的解題流程。 4. 認識插入排序法的原理、步驟及其解題流程。 5. 認識氣泡排序法的原理、步驟及其解題流程。
	第四冊	資訊科技篇	第三章	1. 認識模組化程式設計。 2. 了解函式是一種模組化概念的應用。 3. 了解在 Scratch 中使用函式功能的益處。 4. 了解在函式呼叫時填入不同的數值，可以觀察函式執行結果的變化。 5. 引導學生思考如何將樂透開獎的程式分為四項具體任務，再應用函式，搭配陣列結構，實作出樂透開獎的程式。 6. 引導學生觀察發射煙火時會出現的規律現象，再以一個煙火碎片（建立 0 個分身）的狀態，應用函式將現象按順序實作出來。完成後，再透過更改建立分身的參數，建立出多個分身，進而完成發射煙火時會看到的效果。

				第四章	1. 以抽牌遊戲為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題 2. 引導學生利用 Scratch 建立紙牌清單。 3. 引導學生利用 Scratch 將循序搜尋演算法進行抽牌遊戲實作。 4. 引導學生利用 Scratch 將選擇排序演算法進行還書後的排序實作。 5. 引導學生利用 Scratch 將選擇排序的部分模組化。		
				第五章	1. 了解網路交友各階段可能發生的事件、及網路交友自我防護措施。 2. 了解網路成癮的徵兆以及對生活造成之負面影響、及預防措施及醫療建議。 3. 了解網路發言與一般言論的差異，以及不當的網路言論對社會帶來的影響，並清楚了解網路誹謗與公然侮辱的相關法律知識。 4. 了解網路倫理與規範，應尊重他人，避免「散佈不當訊息」對他人或社會造成負面影響。 5. 認識常見的網路犯罪類型，而對面網路犯罪事件時該如何應對。		
學習進度 週次		單元/主題 名稱	學習重點		評量方法	議題融入 實質內涵	跨領域/ 科目協 同教學
			學習表現	學習內容			
第一學期	第 1 週	第四章：資料收納櫃-陣列 第 1 節：認識陣列 1-1 陣列的定義 1-2 陣列的使用時機	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	態度檢核 上課參與	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。	

			運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。				
第 2 週	第四章：資料收納櫃-陣列 第 1 節：認識陣列 1-1 陣列的定義 1-2 陣列的使用時機	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	態度檢核 上課參與	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。		
第 3 週	第四章：資料收納櫃-陣列 第 2 節：Scratch 中的陣列-清單 2-1 清單的建立 2-2 清單項目的修改	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-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 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-3 能有系統地整理數位資源。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	態度檢核 上課參與	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。		

			運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。				
第 4 週	第四章：資料收納櫃-陣列 第 3 節：陣列的實際應用 3-1 實作練習 I：學期成績最高分	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-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 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	態度檢核 上課參與			
第 5 週	第四章：資料收納櫃-陣列 第 3 節：陣列的實際應用 3-1 實作練習 I：學期成績最高分	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-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 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-3 能有系統地整理數位資源。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	態度檢核 上課參與			

			運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。				
第 6 週	第四章：資料收納櫃-陣列 第 3 節 陣列的實際應用 3-2 實作練習 II：運動訓練紀錄	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。	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。		
第 7 週	第四章：資料收納櫃-陣列 第 3 節 陣列的實際應用 3-2 實作練習 II：運動訓練紀錄	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 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。	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		

			織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。			題。	
第 8 週	第四章：資料收納櫃-陣列 第 3 節：陣列的實際應用 3-2 實作練習 II：運動訓練紀錄	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	態度檢核 上課參與	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。 性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。		

	第 9 週	第五章：資料在哪兒-搜尋演算法 第 1 節：資料的搜尋 1-1 生活中的搜尋 1-2 搜尋演算法的基本概念	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	態度檢核 上課參與	閱讀素養教育 閱 J7 小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。	
	第 10 週	第五章：資料在哪兒-搜尋演算法 第 2 節：循序搜尋 2-1 循序搜尋演算法	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	態度檢核 上課參與	閱讀素養教育 閱 J7 小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。	

	第 11 週	第五章：資料在哪兒-搜尋演算法 第 2 節：循序搜尋 2-2 循序搜尋演算法實例	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	態度檢核 上課參與		
	第 12 週	第五章：資料在哪兒-搜尋演算法 第 3 節：二分搜尋 3-1 二分搜尋演算法	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	態度檢核 上課參與	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。	

第 13 週	第五章：資料在哪兒-搜尋演算法 第 3 節：二分搜尋 3-2 二分搜尋演算法實例	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-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 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-3 能有系統地整理數位資源。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。		
第 14 週	第五章：資料在哪兒-搜尋演算法 第 3 節：二分搜尋 3-2 二分搜尋演算法實例 第二次段考	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-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 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-3 能有系統地整理數位資源。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。		
第 15 週	第六章：資料排排站 第 1 節：資料的排序 1-1 生活中的排序 1-2 排序演算法的基本概念	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-3 基本演算法的介紹。	態度檢核 上課參與		

第 16 週	第六章：資料排排站 第 2 節：選擇排序 2-1 選擇排序演算法	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-3 基本演算法的介紹。	態度檢核 上課參與	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。	
第 17 週	第六章：資料排排站 第 2 節：選擇排序 2-1 選擇排序演算法 2-2 選擇排序演算法實例	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-3 基本演算法的介紹。	態度檢核 上課參與	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。	
第 18 週	第六章：資料排排站 第 3 節：插入排序 3-1 插入排序演算法	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-3 基本演算法的介紹。	態度檢核 上課參與		
第 19 週	第六章：演算法的運用 第 3 節：插入排序 3-1 插入排序演算法 3-2 插入排序演算法實例	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-3 基本演算法的介紹。	態度檢核 上課參與		

第二學期	第 20 週	第六章：資料排排站 第 4 節：氣泡排序 4-1 氣泡排序演算法 4-2 氣泡排序演算法實例	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-3 基本演算法的介紹。	配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。		
	第 21 週	第六章：資料排排站 第 4 節：氣泡排序 4-1 氣泡排序演算法 4-2 氣泡排序演算法實例 第三次段考	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-3 基本演算法的介紹。	配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。		
	第 1 週	第三章：模組化程式設計 第 1 節：模組化程式設計的概念 1-1 模組化的意義與特性 1-2 函式的概念	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-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-3 能有系統地整理數位資源。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 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。	態度檢核 上課參與		

	第 2 週	第三章：模組化程式設計 第 2 節：Scratch 中的函式 2-1 函式的應用 2-2 參數傳遞	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 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。	態度檢核 上課參與		
	第 3 週	第三章：模組化程式設計 第 3 節：函式的實際應用 3-1 實際應用 I：樂透開獎	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 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。	態度檢核 上課參與		數學

第 4 週	第三章：模組化程式設計 第 3 節：函式的實際應用 3-1 實際應用 I：樂透開獎	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 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。	態度檢核 上課參與		數學
第 5 週	第三章：模組化程式設計 第 3 節：函式的實際應用 3-2 實際應用 II：煙火秀	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 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。	態度檢核 上課參與		

	第 6 週	第三章：模組化程式設計 第 3 節：函式的實際應用 3-2 實際應用 II：煙火秀	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 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。	配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。		
	第 7 週	第三章：模組化程式設計 第 3 節：函式的實際應用 3-2 實際應用 II：煙火秀 第一次段考	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 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。	配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。		

第 8 週	第四章：模組化程式設計進階實作 第 1 節：循序搜尋-抽牌遊戲 1-1 遊戲規則 1-2 程式實作	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 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。	態度檢核 上課參與		數學
第 9 週	第四章：模組化程式設計進階實作 第 1 節：循序搜尋-抽牌遊戲 1-1 遊戲規則 1-2 程式實作	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 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。	態度檢核 上課參與		數學

第 10 週	第四章：模組化程式設計進階實作 第 1 節：循序搜尋-抽牌遊戲 1-1 遊戲規則 1-2 程式實作	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 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。	態度檢核 上課參與		數學
第 11 週	第四章：模組化程式設計進階實作 第 1 節：循序搜尋-抽牌遊戲 1-1 遊戲規則 1-2 程式實作	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 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。	態度檢核 上課參與		數學

第 12 週	第四章：模組化程式設計進階實作 第 2 節：選擇排序-還書系統 2-1 系統規則 2-2 程式實作	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 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。	態度檢核 上課參與		數學
第 13 週	第四章：模組化程式設計進階實作 第 2 節：選擇排序—還書系統 2-1 系統規則 2-2 程式實作	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 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。	態度檢核 上課參與		社會

第 14 週	第四章：模組化程式設計進階實作 第 2 節：選擇排序—還書系統 2-1 系統規則 2-2 程式實作 第二次段考	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 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。	配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。		社會
第 15 週	第四章：模組化程式設計進階實作 第 2 節：選擇排序—還書系統 2-1 系統規則 2-2 程式實作	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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 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。	配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。		社會

第 16 週	第五章：網路使用與社會議題 第 1 節：網路交友與網路成癮 1-1 網路交友 1-2 網路成癮	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。	資 H-IV-4 媒體與資訊技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	態度檢核 上課參與		
第 17 週	第五章：網路使用與社會議題 第 2 節：網路言論與網路霸凌 2-1 網路言論自由與責任 2-2 網路霸凌	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。	資 H-IV-4 媒體與資訊技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	態度檢核 上課參與		社會
第 18 週	第五章：網路使用與社會議題 第 2 節：網路言論與網路霸凌 2-1 網路言論自由與責任 2-2 網路霸凌	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。	資 H-IV-4 媒體與資訊技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	態度檢核 上課參與		社會、 綜合活動

	第 19 週	第五章：網路使用與社會議題 第 3 節：網路倫理與法律 3-1 網路倫理規範 3-2 網路犯罪與法律	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。	資 H-IV-4 媒體與資訊技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	態度檢核 上課參與	品德教育 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。	社會、綜合活動
	第 20 週	第五章：網路使用與社會議題 第 3 節：網路倫理與法律 3-2 網路犯罪與法律	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。	資 H-IV-4 媒體與資訊技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。	品德教育 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。	社會
	第 21 週	第五章：網路使用與社會議題 第 3 節：網路倫理與法律 3-2 網路犯罪與法律 第三次段考	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。	資 H-IV-4 媒體與資訊技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。	品德教育 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。	社會
教學設施 設備需求		1. 教科書（課本、活動紀錄簿、教師手冊） 2. 電子教科書 3. 電腦及單槍投影機 4. 其他					
備 註							