

新北市 丹鳳 高級中學(國中部)114學年度八年級第1學期部定課程計畫 設計者：林秀貞

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、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

✍上述表格自 113 學年度第 2 學期起正式列入課程計畫備查必要欄位。

☆本局審閱意見請至新北市國中小課程計畫備查資源網下載。

⊙當學期課程審查後，請將上述欄位自行新增並填入審查意見及課程內容修正回復。

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
依總綱核心素養項目及具體內涵勾選(以主要指標為主，勿過多)。 ☐ 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	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-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。

☐ 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	
---	--

五、課程架構：(自行視需要決定是否呈現，但不可刪除。)

章名	節名
第 1 章 資訊倫理	1-1 資訊倫理的意涵 1-2 網路禮儀與規範 1-3 PAPA 理論 1-4 數位落差的意義
第 2 章 進階程式(1)	2-1 Scratch 程式設計-陣列篇 2-2 Scratch 程式設計-角色變數篇 2-3 Scratch 程式設計-分身篇
第 3 章 資訊科技與相關法律	3-1 電腦與法律 3-2 電腦與網路犯罪概述 3-3 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 09/01~09/05	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。	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	第三冊第 1 章資訊倫理 1-1 資訊倫理的意涵 1-2 網路禮儀與規範 1. 介紹資訊倫理的意涵。 2. 介紹資訊倫理規範的意涵。 例如：臺灣學術網路管理規範。 3. 介紹網路禮儀的三項原則。 (1)說明友善與尊重的意涵及其要點。 ①在網路環境，注意基本的禮貌、尊重他人的發言。 (2)說明隱私與安全的意涵及其要點。 ①網路上勿暴露敏感的個資、私人資訊避免貼在公眾討論區。 ②勿寄發或轉貼疑似有病毒的郵件或文件。 ③活動【人權教育】 藉由五分鐘的影片了解現代人應認知的數位平權。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 單槍投影機	1. SQ3R：瀏覽、提問、閱讀、講述、複習	1. 觀察記錄 2. 口頭討論	【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。	9/1 開學
第二週 09/08~09/12	運 a-IV-2 能了解資訊科技相關	資 H-IV-4	第三冊第 1 章資訊倫理 1-3 PAPA 理論	1	1. 習作 2. 備課用書	1. 心像法 2. SQ3R：	1. 課堂問答 2. 小組合作能力	【人權教育】	

	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。	媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律	1. 介紹 PAPA 理論的四個議題。 (1) 說明隱私權的意涵與要點，並結合生活案例情境說明 ① 資訊使用行為：不應侵害他人的隱私、網路公共討論區避免指名道姓討論私人事務。 (2) 以新聞快報情境舉例說明。 ① 勿寄發或轉寄不實、可疑，或是未經查證的郵件及貼文。 ② 個資法保護個人的隱私，與維護個資正確性。 (3) 說明所有權的意涵，並結合生活案例情境說明。【人權教育】 ① 尊重資源擁有者具處置及利用的權力。 ② 了解資訊使用行為侵害他人的所有權，需負哪些責任。		3. 教用版電子教科書 4. 電腦 5. 單槍投影機	提問、講述、複習		人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。	
第三週 09/15~09/19	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。	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	第三冊第 1 章資訊倫理 1-4 數位落差的意義 1. 習作第 1 章素養題與配合題 2. 介紹數位落差的意涵與縮短數位落差的措施 (1) 說明「創造偏鄉數位機會推動計畫」的內容。 ① 數位機會中心：數位學習應用等研習。 ② 數位學伴：臺灣學術網路平	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 單槍投影機	1. 心像法 2. SQ3R：提問、講述、閱讀	1. 課堂問答 2. 作業繳交		

			臺，跨越城鄉，進行線上教學與輔導。 3. 介紹改善障礙者近用資訊的措施。 (1)無障礙網頁的設計的應用 ① Google I / O 的無障礙學習設計：Lookout App 整合圖像辨識功能。 (2)說明著作權法第 53 條，允許合理使用已公開發表之著作，給予障礙者更多近用的機會。						
第四週 09/22~09/26	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。	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	第三冊第 1 章資訊倫理習作第 1 章 1. 練習與檢討習作第 1 章選擇題、討論題。 2. 活動【閱讀素養教育】：分享個人觀點對於資訊倫理與數位落差如何應用於日常生活。	1	1 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 單槍投影機	1. 心像法 2. SQ3R：提問、講述、閱讀	1. 課堂問答 2. 小組合作能力	【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	
第五週 09/29~10/03	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。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-1Scratch 程式設計-陣列篇 1. 介紹變數與陣列儲存大量資料的方式。 2. 以班級置物櫃、成績單為例說明陣列的概念與結構。 3. 介紹 Scratch 使用清單表示陣列的概念。 (1) 說明清單建立、清單對應的	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 單槍投影機	1. 心像法 2. SQ3R：提問、講述、實作	1. 課堂問答 2. 小組合作能力	【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	

	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。		陣列名稱、索引值、元素。 (2) 說明清單的積木功能：匯入資料、新增、刪除、插入、取代、讀取、判斷和顯示。 (3) 【環境教育】以合作社上個月份銷售商品與業績表為例，實例操作介紹。 ①特定筆資料：使用單一積木指定清單內的第幾筆。 ②連續筆資料：使用迴圈，連續讀取清單內的多筆資料。 (4) 實作活動：撰寫《小星星》程式。 ①建立小星星簡譜.txt 檔。 ②新增小星星清單，匯入小星星簡譜。 ③思考積木的組合，程式執行時，設定第幾個音的變數初始值，播放音階並了解擴展的音樂功能						
第六週 10/06~10/10	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。	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-1 Scratch 程式設計-陣列 1. 範例《計算成績》：觀察並了解程式的的解題步驟如何運作。 2. 問題拆解：練習建立清單、匯入測驗成績、撰寫計算總分的程式。 (1) 設定第幾項和總分的變數初始值，讓成績單清單內的每項成績進行加總。 (2) 了解變數、清單、計次式迴	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 單槍投影機	1. 心像法 2. SQ3R：提問、講述、實作	1. 課堂問答 2. 作業繳交	【生涯規劃教育】 涯 J4 了解自己的性格特質與價值觀。	10/6 中秋節 10/10 國慶日

	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。		圈和運算的積木。 3. 活動【生涯規劃教育】：撰寫計算平均身高、體重的程式。 (1) 程式執行時，讓全班身高（或 體重）加總除以全班人數計算平均身高(或 體重) (2) 程式執行時，讓主角說出：「平均身高(或 體重)」						
第七週 10/13~10/17	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。	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-1 Scratch 程式設計-陣列篇 1. 範例《抽號碼》：觀察並了解程式的的解題步驟如何運作。 2. 問題拆解：練習新增全班同學清單、儲存全班同學座號的程式。 (1)程式執行時，設定座號的變數初始值，並添加 1~26 的座號至全班同學清單，讓主角說出：「按我，抽出 4 位同學」。 (2)了解變數、清單和計次式迴圈積木的應用。 3. 活動【生涯規劃教育】：撰寫抽出 4 位值日生的名字程式。 (1) 點擊主角時，設定抽出名字的變數初始值，並隨機抽出全班同學清單內的名字。 (2) 全班同學清單刪除抽出的	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 單槍投影機	1. 心像法 2. SQ3R：提問、講述、實作	1. 課堂問答 2. 小組合作能力	【生涯規劃教育】 涯 J14 培養並涵化道德倫理意義於日常生活。	10/14、15 段考

			名字後，讓主角說出該名字。 (3) 抽出名字後，再繼續抽下一位同學的名字，直至抽完 4 位同學。						
第八週 10/20~10/24	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。	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-1 Scratch 程式設計-陣列篇 1. 範例《撲克發牌》：觀察並了解程式的的解題步驟如何運作。 2. 問題拆解：練習建立角色。 (1) 匯入發牌角色和撲克牌角色及其造型。 (2) 問題拆解：練習建立與新增牌堆和洗牌清單與 (3) 程式執行時，設定點數的變數初始值，並添加 1~13 的點數至牌堆清單。 (4) 程式執行時，設定第幾張牌的變數初始值，並隨機抽出牌堆清單內的牌，移至洗牌清單。 (4) 了解變數、清單、計次式迴圈和隨機取數的積木如何應用。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 單槍投影機	1. 心像法 2. SQ3R：提問、閱讀、實作	1. 課堂問答 2. 小組合作能力		
第九週 10/27~10/31	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	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-1 Scratch 程式設計-陣列篇 1. 練習與檢討習作第 2 章配合題 (1) 利用選項的積木，撰寫《環保測驗》的程式。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 單槍投影機	1. 心像法 2. SQ3R：提問、講述、實作	1. 課堂問答 2. 作業繳交		

	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。		(2)利用選項的積木，撰寫《星際爭霸》的程式。						
第十週 11/03~11/07	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	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	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 — 全域變數、角色變數 (1)實作練習全域變數，以不同角色，例如：蘋果、梨子、芭樂、汽球…被點擊操作。 ①程式執行時，設定被點幾下的變數初始值（僅適用當前角色），讓角色被點擊時，被點幾下的變數增加。 ②複製角色成三個相同的物件，讓不同物件被點擊時，對應角色被點幾下的變數增加。 (2)介紹全域變數與角色變數的差別，包含特性、設定方式、執行結果。 2. 觀察並思考分析範例《戰車王》程式如何執行與運用素	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 單槍投影機	1. 心像法 2. SQ3R：提問、講述、閱讀	1. 口頭討論 2. 課堂問答	【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。	

			材。 3. 程式設計活動【生命教育】 (1) 練習建立背景與角色：匯入背景，匯入我方戰車、敵方戰車角色和子彈角色及其造型。 (2) 撰寫用鍵盤方向鍵控制我方戰車上下左右移動的程式。 (3) 思考與了解廣播訊息、條件式迴圈、偵測和動作的積木如何應用。						
第十一週 11/10~11/14	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	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	第三冊第2章進階程式(1) 2-2 Scratch 程式設計 - 角色變數篇 1. 觀察並思考分析範例《戰車王》程式如何執行與運用素材。 (1) 撰寫敵方戰車四處遊走的程式。 ① 程式執行時，讓敵方戰車不斷的向前移動並隨機變換方向 (2) 思考並了解無窮迴圈、動作和隨機取數的積木。 (3) 撰寫敵方戰車被子彈射中的程式。【生命教育】 ① 程式執行時，讓敵方戰車顯示，並讓敵方戰車每次碰到子彈後變透明。 ② 當子彈射中敵方戰車時，讓子彈變換造型後隱藏。 ③ 程式執行時，設定打到幾次	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 單槍投影機	1. 心像法 2. SQ3R：提問、講述、實作	1. 口頭討論 2. 課堂問答	【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。	

			的變數初始值（僅適用當前角色）。敵方戰車被子彈射中時，讓該角色打到幾次的變數增加，直至碰到子彈三次後隱藏。 (4)複製角色成兩輛敵方戰車。						
第十二週 11/17~11/21	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	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	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。 (1)以小貓走路操作實例介紹。 ①程式執行時，讓小貓定位到隨機位置後，不斷的移動並變換造型，當碰到畫面邊緣就折返 ②複製角色成十隻小貓。 (2)練習使用分身的實作 ①程式執行時，讓小貓產生十個分身。 ②產生分身時，讓小貓定位到隨機位置後，不斷的移動並變換造型，當碰到畫面邊緣就折返。 ③程式執行時，小貓本尊隱藏 (3)思考並了解動作和無窮迴圈的積木的應用。 (4)練習使用分身結合角色變數的實作。 2. 觀察範例《螞蟻搬乳酪》的程式如何運作與執行，並思考運用到的素材。【環境教育】 (1)匯入背景，匯入乳酪、洞口	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 單槍投影機	1. 心像法 2. SQ3R：提問、講述、實作	1. 口頭討論 2. 課堂問答	【環境教育】 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。	

			和螞蟻角色。 (2)撰寫利用分身產生五隻螞蟻的程式。 (3)程式執行時，讓螞蟻定位到隨機位置，再產生分身，且螞蟻產生五隻分身後本尊隱藏。 (4)思考並了解擴展的畫筆功能、分身、計次式迴圈和動作的積木的應用。						
第十三週 11/24~11/28	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	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-3 Scratch 程式設計-分身篇 1. 撰寫螞蟻找到乳酪的程式。 (1)螞蟻找到乳酪時，讓螞蟻留下搬運軌跡，並不斷往洞口移動直至碰到洞口。 (2)思考並了解擴展的畫筆功能、單向選擇結構、偵測、廣播訊息、動作和條件式迴圈的積木如何應用。 2. 撰寫產生新乳酪的程式。 【品德教育】 (1)程式執行時，讓乳酪定位到隨機位置。當乳酪被螞蟻找到時，讓乳酪不斷往洞口移動直至碰到洞口，再定位到隨機位置。 (2)思考並了解偵測、廣播訊息、動作和條件式迴圈的積木如何應用。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 單槍投影機	1. 心像法 2. SQ3R：提問、講述、實作	1. 口頭討論 2. 課堂問答	【品德教育】 品 J3 關懷生活環境與自然生態永續發展。	11/26、27 段考
第十四週	運 t-IV-3	資 A-IV-2	第三冊第 2 章進階程式(1)	1	1. 備課用書	1. 心像法	1. 口頭討論		

12/01~12/05	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	陣列資料結構的概念與應用。	2-3 Scratch 程式設計-分身篇 1. 觀察範例《電子琴模擬》的程式如何運作，並思考運用的素材。 2. 練習建立背景與角色。 (1)匯入背景，匯入白鍵和黑鍵角色及其造型。 (2)練習建立清單與撰寫琴鍵音階的程式。 ①新增白鍵與黑鍵音階清單。 ②分析琴鍵的對應音階。 (3)程式執行時，添加 D0~M12 對應的音階數值至白鍵音階清單。 (4)程式執行時，添加 D0#~RE#2 對應的音階數值至黑鍵音階清單。 (5)撰寫白鍵角色功能的程式。 (1)分析琴鍵的坐標位置，讓十個白鍵排列在背景的电子琴底座中。 (2)程式執行時，讓白鍵隱藏並變換造型，設定編號的變數初始值(僅適用當前角色)讓該角色編號的變數增加 1，再產生分身，且白鍵產生十個分身。當產生分身時，讓白鍵顯示並定位到指定位置 (3)當點擊白鍵時，讓白鍵變換造型並播放對應的音效後，再換回原造型。		2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 單槍投影機	2. SQ3R：提問、講述、實作	2. 課堂問答		
-------------	--	---------------	--	--	---	-------------------------	---------	--	--

第十五週 12/08~12/12	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	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-3 Scratch 程式設計-分身篇 1. 撰寫黑鍵角色功能的程式。 (1)分析琴鍵的坐標位置，讓七個黑鍵排列在背景的電子琴底座中。 (2)程式執行時，讓黑鍵隱藏並變換造型，設定編號的變數初始值（僅適用當前角色）讓該角色編號的變數增加，再產生分身，且黑鍵產生七個分身。當產生分身時，讓黑鍵顯示並定位到指定位置 (3)當點擊黑鍵時，讓黑鍵變換造型並播放對應的音效後，再換回原造型。 (4)思考並了解擴展功能的音樂功能、變數、計次式迴圈、分身、動作、運算、雙向選擇結構和清單的積木。 2. 程式設計活動【能源教育】 (1)思考撰寫掃把打蟑螂動畫的程式，並使用計次式迴圈、無窮迴圈、分身、動作和隨機取數的積木。 (2)思考撰寫自動吸塵器動畫的程式，並使用計次式迴圈、無窮迴圈、分身、動作、隨機取數、邏輯運算、偵測單向、雙向選擇結構的積木。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 單槍投影機	1. 心像法 2. SQ3R：提問、講述、實作	1. 課堂問答 2. 小組合作能力	【能源教育】 能 J7 實際參與並鼓勵他人一同實踐節能減碳的行動。	
第十六週 12/15~12/19	運 t-IV-3 能設計資訊作	資 A-IV-2 陣列資料結構的	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-3Scratch 程式設計-分身篇、	1	1. 備課用書 2. 教用版電子	1. 心像法 2. SQ3R：	1. 課堂問答 2. 小組合作能		

	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	概念與應用。	1. 檢討與練習習作第 2 章實作題－水族箱。 2. 檢討與練習習作第 2 章實作題－打蚊子。		教科書 3. 電腦 4. 單槍投影機	提問、講述、實作	力		
第十七週 12/22~12/26	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	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	第三冊第 2 章進階程式(1) 1. 檢討與練習習作第 2 章選擇題與素養題。 2. 實作練習：利用陣列、角色變數或分身的概念，自行撰寫遊戲的程式。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 單槍投影機	1. 心像法 2. SQ3R：提問、講述、實作	1. 口頭討論 2. 課堂問答		
第十八週	運 a-IV-1	資 H-IV-4	第三冊第 3 章資訊科技與相關	1	1. 備課用書	1. 心像法	1. 口頭討論	【法治教育】	1/1 元旦

12/29~01/02	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。	媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律	法律 3-1 電腦與法律 3-2 電腦與網路犯罪概述 1. 介紹法律的意涵。 2. 介紹電腦犯罪與網路犯罪的意涵。 (1)狹義的電腦犯罪：專以電腦或網路為攻擊目標的犯罪行為。 (2)廣義的電腦犯罪：指犯罪的工具或過程牽涉到電腦或網路的犯罪行為，不單只是攻擊電腦或網路。 3. 介紹電腦犯罪以刑法第三十六章為主 (1)說明妨害電腦使用罪。 ①入侵電腦或其相關設備罪 ②破壞電磁紀錄罪 ③干擾電腦或其相關設備罪 ④入侵公務機關電腦或其相關設備罪 ⑤製作犯罪電腦程式罪 ⑥電腦駭客在入侵者網路系統置入後門程式，並對被侵入者威脅、勒索金錢 (2)說明非法入侵他人網站。 (3)說明散布電腦病毒。 4. 活動【法治教育】：藉由影片讓學生理解網路常見的犯罪行為與應有的資訊相關的法律常識。		2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 單槍投影機	2. SQ3R：提問、講述、閱讀	2. 課堂問答	法 J3 認識法律之意義與制定。	
-------------	---	--	--	--	---	-------------------------	----------------	-------------------------	--

第十九週 01/05~01/09	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 媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律	第三冊第 3 章資訊科技與相關法律 3-2 電腦與網路犯罪概述 1. 介紹狹義的電腦犯罪 (1)說明網路販售影音光碟。 (2)說明網路販賣違禁及管制物品。 ①以新聞快報情境舉例說明。 (3)說明散布猥褻圖畫影像等犯罪行為，民事求償之外，還得負刑責。 (4)說明網路販賣贓物、網路詐欺。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 單槍投影機	1. 心像法 2. SQ3R：提問、講述、閱讀	1. 口頭討論 2. 課堂問答		
第二十週 01/12~01/16	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 媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律	第三冊第 3 章資訊科技與相關法律 3-2 電腦與網路犯罪概述 3-3 著作權法及個資法罰則 1. 介紹廣義的電腦犯罪 (1)說明網路賭博。 ①以新聞快報情境舉例說明。 2. 活動【法治教育】： (1)以生活案例情境舉例說明著作權法罰則。 ①說明非法重製著作物。 ②說明非法利用著作物。 (2)以新聞快報、生活案例情境舉例說明個資法罰則。 3. 練習與檢討習作第 3 章。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 單槍投影機	1. 心像法 2. SQ3R：提問、講述、閱讀	1. 課堂問答 2. 作業繳交	【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。	1/14、15 段考
第廿一週 01/19~01/23	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣	資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。	第三冊第 3 章資訊科技與相關法律 1. 練習與檢討習作第 3 章素養	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書	1. 心像法 2. SQ3R：提問、	1. 口頭討論 2. 課堂問答		1/20 休業式

	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-5 資訊倫理與法律	題與討論題 (1)透過情境了解著作權法罰則並培養科技素養。 (2)了解網路利用著作物和販售影音光碟時如何避免觸法。		3. 電腦 4. 單槍投影機	講述、 閱讀			
--	--	---------------------	---	--	-------------------	-----------	--	--	--

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。