

新北市 丹鳳 高級中學(國中部) 112 學年度 九 年級第 一 學期部定課程計畫 設計者：張詩宜

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(1)節，實施(21)週，共(21)節。

三、課程內涵：(至多勾選3項)

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-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。

四、課程架構：(自行視需要決定是否呈現)

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 08/27- 09/02	資S-IV-1 系統平臺重要發展與演進。 資S-IV-2 系統平臺之組成架構與基本運作原理。	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。 運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。	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、平臺的意涵，並認識系統平臺的概念。 2. 介紹系統平臺的組成架構。 3. 認識電腦硬體設備與五大單元。 (1)介紹電腦硬體及其週邊設備有哪些及其功用？ (2)介紹電腦主機的五大單元，包含輸入單元、算術／邏輯單元、記憶單元、控制單元和輸出單元。 活動一：	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 電腦搜尋	【科技教育】 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E2 了解動手實作的重要性	8/30 開學

			現今科技普及，請同學想想您所見到與用過，哪些是算系統平臺？再就是裡面的功能用哪些？					
第二週 09/03-09/09	資 S-IV-1 系統平臺重要發展與演進。 資S-IV-2 系統平臺之組成架構與基本運作原理。	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。	第一章系統平臺 1-3 系統平臺的重要發展與演進 1. 1946 年第一部電腦出現至今的重要發展與演進 2. 電腦硬體設備的差異與進展。 3. 網路普及造就哪些多元發展。	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 電腦搜尋	【科技教育】 科E1了解平日常見科技產品的用途與運作方式。	
第三週 09/10-09/16	資 S-IV-1 系統平臺重要發展與演進。 資S-IV-2 系統平臺之組成架構與基本運作原理。	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。	第一章系統平臺 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 1. 介紹系統平臺的運作原理，包含輸入、處理、輸出。 活動一 請同學動動腦及動動手，當我使用 Excel 來計算班級學期成績，了解系統平臺是如何運作 2. 介紹 Windows 的作業系統功能有哪些？及如何得知電腦設備規格？	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交	【科技教育】 科E1了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科E2了解動手實作的重要性。 科E4體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。	

第四週 09/17- 09/23	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	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 2 章從 Scatch 到 Python 活動一：請同學想想 7 年級曾介紹過哪些常見的程式語言？亦可以從瀏覽器中找詢答案 2-1 認識 Python 程式語言 1. 如何安裝離線版 python 編輯器 2. 線上版的程式設計工具有哪些?(ex:Colab、Replit……等等 3. Scratch 與 Python 的差異？	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交	【科技教育】 科E1了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科E2了解動手實作的重要性。 科E4體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 【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。	9/23 補班補課
第五週 09/24- 09/30	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	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。	第 2 章從 Scatch 到 Python 2-2Python 程式設計的概念 1. 利用《哈囉》程式，認識輸入函式與輸出函式及程式中所出現的各種符號。 活動一： 動動腦，如何把 Scratch 哈囉程式轉換成 Python 呢？ 活動二：	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交	【品德教育】 品J8 理性溝通與問題解決。 【國際教育】 國J8覺察外語與探究學習對國際能力養成的重要性	9/29 中秋節

			同學間討論，如何不同國籍的對話，用 Python 寫出來。					
第六週 10/01-10/07	資T-IV-2 資訊科技應用專題。	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。	第 2 章從 Scatch 到 Python 2-2Python 程式設計的概念 1. 利用課本範例《求平均數》，了解 Python 根據哪些變數值設定適合資料型態？ (1) 說明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範例及資料轉換型態的概念的例子。 (2) 思考程式的組合，並了解 input()和 int()函式組合的運用。 (3) 撰寫計算輸入數字的平均數存到變數的程式。 活動一： 動動腦，如何在輸入自己身高與體重後，執行後可以得到 BMI 值？	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交	【品德教育】 品 J7 同理分享與多元接納。 【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。	
第七週 10/08-10/14	資T-IV-2 資訊科技應用專題。	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	第 2 章從 Scatch 到 Python 2-2 Python 程式設計的概念	1	1. 電腦教室	1. 課堂問答	【品德教育】 品J8 理性溝通與問題解決。	10/9 彈性放假 10/10 國慶日

		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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	1. 利用課本範例《計算學期成績》，觀察 Scratch 程式與 Python 程式對照，並思考程式的差異及如何運作。 (1) 如何將輸入的字串轉變為數字存到變數的程式 (2) 如何將計算出的學習成績 (grade) 存到變數的程式 (3) 在寫出判斷學期成績是否及格的程式後，再深入了解 Python 關係運算符號有哪些？及如何去表示？		2. 電子教科書 3. 備課用書	2. 參與態度 3. 作業繳交	【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。	
第八週 10/15-10/21	資T-IV-2 資訊科技應用專題。	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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	第 2 章從 Scatch 到 Python 2-2 Python 程式設計的概念 <活動一>生活中有許多要我們下決策的時後，請針對事情發生其結果只會有一種可能、二種可能或多種可能；各舉一個例子？ 1. 利用<活動一>帶入單向選擇結構、雙向選擇結構及多向選結構概念	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【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。 【閱讀素養教育】 閱J10 主動尋求多元的詮釋，並	10/17、18 段考

							試著表達自己的想法。	
第九週 10/22- 10/28	資T-IV-2 資訊科技應用專題。	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。	第 2 章從 Scatch 到 Python 2-2 Python 程式設計的概念 1. 利用課本範例《累加計算》，觀察 Scratch 程式與 Python 程式對照並思考程式的差異及如何運作。 (1)介紹串列的概念及其例子。 (2)講解 range()函式的概念及其例子。 (3) 講解 for 迴圈的概念及其例子。 (4)介紹程式的組合後，加已講解算術運算符號、串列、range()函式和 for 迴圈的運用。 (5)最後程式執行時，輸出呈現出態樣，在 print ()函式的運用上應如何去組合？	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧 人際關係。【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。	
第十週 10/29- 11/04	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	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。	第 2 章從 Scatch 到 Python 2-2 Python 程式設計的概	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書	1. 課堂問答	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧 人際關係。	

		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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	(活動一)動動腦，如何利用 Python 設計一個程式， $1*2*3*.....*20=$， (活動二)動動腦，如何利用 Python 設計一個程式，讓電腦可以顯示出 1~100 以內，3 的倍數		3. 備課用書	2. 參與態度 3. 作業繳交	【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 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。	
第十一週 11/05-11/11	資T-IV-2 資訊科技應用專題。	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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	第 2 章從 Scatch 到 Python 2-2Python 程式設計的概念 1. 利用課本範例《Scratch 繪正方形積木》，介紹 Python 的 turtle 繪圖模組， (1) 程式在執行時，如何匯入 turtle 繪圖模組？ (2) 講解 turtle.Turtle() 及 turtle.Screen() 函式的概念及其例子後。	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 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 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。	

			(3)說明 forward()及 right()函式的使用與例子。 (4) 再加以思考，設計讓電腦繪出正方形，如何正確運用及組合 turtle.Turtle()、turtle.Screen()、forward()和 right()函式？					
第十二週 11/12- 11/18	資T-IV-2 資訊科技應用專題。	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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	第 2 章從 Scatch 到 Python 2-2Python 程式設計的概念 1. 利用課本範例《畫平行排列的正方形》，Scratch 程式和對應的 Python 程式，並思考程式的差異及如何運作。 (1)說明 windows.setup()函式的概念及其例子。 (2)說明 goto()函式的概念及其例子。 (3)說明 penup()函式的概念及其例子。 (4) 再加以思考，設計讓電腦繪出畫平行排列的正方形，如何正確運用及組合 for 迴圈及 range()、turtle.Turtle()、turtle.Screen()、	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 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。	

			windows.setup()、goto()和penup()函式?					
第十三週 11/19- 11/25	資T-IV-2 資訊科技應用專題。	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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	第 2 章從 Scratch 到 Python 2-2Python 程式設計的概念 (活動一)動動腦，如何設計讓電腦可以匯出三個平行排列的六邊形? (活動二)複習 Ch1~Ch2-2	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 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。	
第十四週 11/26- 12/02	資S-IV-1 系統平臺重要發展與演進。	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。	期中考範圍 Ch1~Ch2-2	1	1. 電腦教室	1. 參與態度 2. 作業繳交	【科技教育】 科E2了解動手實作的重要性	11/30、 12/1 段考

	資S-IV-2 系統平臺之組成架構與基本運作原理。 資T-IV-2 資訊科技應用專題。	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。			2. 電子教科書 3. 備課用書		【品德教育】 品J8 理性溝通與問題解決。	
第十五週 11/03- 12/09	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	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。	2-3 Python 程式設計的應用 (活動一)參考範例《你想畫什麼，我來畫給你看》，想想自己的情境模擬，並思考如何設出程式，可以呈現出不同的圖。 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 繪圖模組。 (2)將海龜變數命名為 t。 (3)將畫筆提起後，定位至指定位置。 (4)思考程式的組合，並了解 turtle.Turtle()、goto()和 penup()函式的運用。 4. 透過問題拆解，撰寫選單的程式。	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交	【科技教育】 科E2了解動手實作的重要性 【品德教育】 品J8 理性溝通與問題解決。	

			(1)程式執行時，依序將變數命名為 draw_what 和 draw_times，並分別詢問：「輸入想畫的圖形(1. 三角形 2. 六邊形 3. 五角星星)：」、「你想畫幾個這樣的圖形：」。 (2)輸入第一個字串後，將字串轉變為數字，再存到變數 draw_what。 (3)輸入第二個字串後，將字串轉變為數字，再存到變數 draw_times。 (4)思考程式的組合，並了解 input()和 int()函式的運用。 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，將變數 draw_what 代入輸入的數字。 (2)讓使用者輸入 1，代表要畫三角形；輸入 2，代表要畫六邊形；輸入 3，代表要畫五角星星。 (3)思考程式的組合，並了解多向選擇結構和 input()函式的運用。					
--	--	--	---	--	--	--	--	--

第十六週 12/10- 12/16	資T-IV-2 資訊科技應用專題。	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。	第 2 章從 Scratch 到 Python <補充>介紹 App Inventor 程式語言 1. App Inventor 開發網站登入與註冊 2. 面板與組件介紹 (活動一)設計出簡易 APP 視窗，再輸入身高與體重後，自動換算出 BMI	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交	【科技教育】 科E2了解動手實作的重要性 【品德教育】 品J8 理性溝通與問題解決。	
第十七週 12/17- 12/23	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。	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-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。	第 3 章網路技術與服務 3-1 網路技術的概念 1. 介紹電腦網路的意涵。 2. 介紹網路的主要功能。 3. 介紹網路的硬體設備。 (1)說明網路伺服器的意涵與功能，常見的伺服器為網站伺服器、郵件伺服器和資料庫伺服器。 (2)說明終端設備的意涵。	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 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 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	

		運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	(3)說明傳輸媒介的意涵。 有線的傳輸媒介：光纖、雙絞線、同軸電纜。 無線的傳輸媒介：微波、廣播電波、紅外線。 (4)說明連結裝置的意涵，包含網路卡、數據機、中繼器、集線器、交換器、橋接器、路由器、閘道器、IP 分享器和無線基地台。 3. 認識網路軟體，包含網路作業系統、網路應用軟體。介紹常用的網路軟體。				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。	
第十八週 12/24- 12/30	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。	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。	第 3 章網路技術與服務 3-2 網際網路通訊協定～3-3IP 位址與網域名稱 1. 介紹網際網路通訊協定的由來。 (1) 介紹 TCP、IP 和 UDP 三者差異。 3. 介紹常見的無線通訊協定。 (2)說明 Wi-Fi 的意涵及其特性，如傳輸速度快和傳輸距離短。	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交	【科技教育】 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 【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的意涵，並懂	

		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。	(3)說明 LTE 的意涵及其特性，如無線行動寬頻通訊系統的主流。 (4)說明藍牙的意涵及其特性，如一對多傳輸、短距離間交換語音和數據資料。 (5)說明 RFID 的意涵及其特性，如不需接觸可傳達訊號。 4. 認識資料交換技術的傳輸過程。 (活動一)現今是因為網路及科技產頻盛行，若當這些東西突然消失，請同學想想我們該怎辦？又該如何去與人聯繫呢？			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。	
第十九週 12/31- 01/06	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。	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。	第 3 章網路技術與服務 3-4 IP 位址與網域名稱 1. 介紹網際網路協定位址的意涵。 (1)說明 IP 位址的組成結構。 (2)說明 IP 位址的發展，包含 IPv4 和 IPv6。 2. 認識網域名稱及其組成，包含主機名稱、機構名稱、機構類別及地理名稱。 3. 認識全球資源定位器及其組	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交	【科技教育】 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 【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	1/1 元旦

		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。	成, 包含通訊協定、網域名稱、埠位址、路徑檔名。				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。	
第二十週 01/07-01/13	資T-IV-2 資訊科技應用專題 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。	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 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。	期末考 Ch2-3~Ch3	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 參與態度 2. 作業繳交	【科技教育】 科E2了解動手實作的重要性 【品德教育】 品J8 理性溝通與問題解決。	
第廿一週 01/14-01/20	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。	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。	第 3 章網路技術與服務 3-5 網路服務的概念與介紹 1. 介紹狹義網路與廣義網路(活動一)我們常用網路，請就教育、日常生活、影音、生活及雲端這五大項，來舉例有哪些網路服務平臺？	1	1. 電腦教室 2. 電子教科書 3. 備課用書	1. 課堂問答 2. 參與態度 3. 作業繳交	【科技教育】 科E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 【品德教育】	1/17、18 段考 1/19 休業式

		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。					品 J8 理性溝通與問題解決。 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 【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。	
--	--	--	--	--	--	--	---	--

六、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與活動之申請表一致