

新北市 丹鳳 高級中學(國中部) 112 學年度 七 年級第 二 學期部定課程計畫 設計者： 薛雅文

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(20)週，共(20)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-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-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)

章名	節名
第 4 章 資料保護與資訊安全	4-1 個人資料的定義 4-2 個人資料的保護措施 4-3 資訊安全與防範措施
第 5 章 基礎程式設計(2)	5-1 Scratch 程式設計-遊戲篇 5-2 Scratch 程式設計-模擬篇
第 6 章 數位著作合理使用原則	6-1 數位著作的意義 6-2 著作合理使用的判斷 6-3 著作利用的其他建議

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 02/11- 02/17	資H-IV-1 個人資料保護。	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。	第二冊第 4 章資料保護與資訊安全 4-1 個人資料的定義~4-2 個人資料的保護措施 1. 介紹個人資料的定義及項目。 2. 介紹公務機關與非公務機關對個人資料的合理利用。 3. 介紹公務機關與非公務機關對個人資料的安全保護相關規定。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 投影機	1. 發表 2. 上課表現 3. 作業繳交 4. 學習態度 5. 課堂問答	【性別平等教育】 性 J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。	2/15 開學 2/16 正式上課 2/17 補班補課

			4. 介紹個人資料的自我保護措施，例如：妥善保管自己個資、使用電腦後，登出帳號或清除紀錄、經常變更密碼、不點選來路不明的網址及程式、安裝防毒軟體且隨時更新等。					
第二週 02/18- 02/24	資H-IV-3 資訊安全。	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。	第二冊第 4 章資料保護與資訊安全 4-3 資訊安全與防範措施 第 4 章 1. 介紹資安意識的意涵。 (1)說明機密性。 (2)說明完整性。 (3)說明可用性。 2. 介紹常見的資安技術。 (1)說明數位浮水印。 (2)說明防火牆。 (3)說明加密。 3. 介紹資安管理的意涵。 (1)說明 3A 安全防護。 (2)說明 4D 防護管理： 4. 練習第 4 章配合題，了解 3A 安全防護與 4D 防護管理的概念。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 投影機	1. 發表 2. 上課表現 3. 作業繳交 4. 學習態度 5. 課堂問答	【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。	
第三週 02/25- 03/02	資 H-IV-1 個人資料保護。 資H-IV-3 資訊安全。	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。	第二冊第 4 章資料保護與資訊安全 4-3 資訊安全與防範措施 第 4 章 1. 介紹使用網路時應注意的安全防護措施。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 投影機	1. 發表 2. 上課表現 3. 作業繳交 4. 學習態度 5. 課堂問答		2/28 和平紀念日

			(1)說明安裝防毒軟體，並要持續更新才能發揮防毒功效。 (2)說明文件加密，並以 Word 操作實例加密文件。 (3)說明社交工程的攻擊，包含早期與目前的社交工程手法。 (4)說明電子郵件的陷阱，包含辨別網路釣魚、判斷郵件的真偽、留意可疑電子郵件的特徵等。					
第四週 03/03- 03/09	資 H-IV-1 個人資料保護。 資H-IV-3 資訊安全。	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。	第二冊第 4 章資料保護與資訊安全 透過討論課程，了解其他間接或直接識別的個人資料定義，以及分享個人資料洩漏的經驗與處理，及了解個資法與資訊安全 CIA，以培養科技素養。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 投影機	1. 發表 2. 上課表現 3. 作業繳交 4. 學習態度 5. 課堂問答		
第五週 03/10- 03/16	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資P-IV-2 結構化程式設計。	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。	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇 1. 觀察範例《小狗散步遊戲》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。 2. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。 3. 透過問題拆解，練習建立背景與角色。 4. 透過問題拆解，撰寫用滑鼠控制小狗散步的程式。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 投影機	1. 發表 2. 上課表現 3. 作業繳交 4. 學習態度 5. 課堂問答	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。	

			5.透過問題拆解，練習產生 3 隻小狗的角色。 6.介紹解題複習的心智圖，了解範例的程式脈絡。					
第六週 03/17- 03/23	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資P-IV-2 結構化程式設計。	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。	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇 1.觀察範例《賽馬遊戲》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。 2.利用問題分析，了解範例的解題步驟。 3.透過問題拆解，練習建立背景與角色。	1	1.備課用書 2.教用版電子教科書 3.電腦 4.投影機	1.發表 2.上課表現 3.作業繳交 4.學習態度 5.課堂問答	【閱讀素養】 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。	
第七週 03/24- 03/30	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資P-IV-2 結構化程式設計。	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。	第二冊第 5 章基礎程式設計(2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇(第一次段考) 1.觀察範例《賽馬遊戲》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。 2.利用問題分析，了解範例的解題步驟。 3.透過問題拆解，練習建立背景與角色。 4.透過問題拆解，撰寫讓馬兒用隨機速度往前跑的程式。	1	1.備課用書 2.教用版電子教科書 3.電腦 4.投影機	1.發表 2.上課表現 3.作業繳交 4.學習態度 5.課堂問答		3/26、27 段考

			5. 透過問題拆解，練習產生 3 匹馬兒的角色。 6. 介紹解題複習的心智圖，了解範例的程式脈絡。 7. 觀察範例《水族箱遊戲》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。 8. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。 9. 透過問題拆解，練習建立背景與角色。 10. 透過問題拆解，撰寫讓背景產生音樂的程式。 11. 透過問題拆解，撰寫螃蟹動畫的程式。					
第八週 03/31- 04/06	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	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。	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇 1. 觀察範例《水族箱遊戲》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。 2. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。 3. 透過問題拆解，練習建立背景與角色。 4. 透過問題拆解，撰寫讓背景產生音樂的程式。 5. 透過問題拆解，撰寫螃蟹動畫的程式。 6. 透過問題拆解，撰寫魚兒動畫的程式。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 投影機	1. 發表 2. 上課表現 3. 作業繳交 4. 學習態度 5. 課堂問答		4/04 兒童節 4/05 清明節

			7.透過問題拆解，練習產生 3 隻魚兒的角色。 8.介紹解題複習的心智圖，了解範例的程式脈絡。					
第九週 04/07-04/13	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資P-IV-2 結構化程式設計。	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。	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇 1.觀察範例《打擊魔鬼遊戲》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。 2.利用問題分析，了解範例的解題步驟。 3.透過問題拆解，練習建立背景與角色。 4.透過問題拆解，撰寫準星動畫的程式。 5.透過問題拆解，撰寫魔鬼 1 動畫的程式。	1	1.備課用書 2.教用版電子教科書 3.電腦 4.投影機	1.發表 2.上課表現 3.作業繳交 4.學習態度 5.課堂問答		
第十週 04/14-04/20	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資P-IV-2 結構化程式設計。	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。	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇 1.觀察範例《打擊魔鬼遊戲》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。 2.利用問題分析，了解範例的解題步驟。 3.透過問題拆解，練習建立背景與角色。 4.透過問題拆解，撰寫準星動畫的程式。 5.透過問題拆解，撰寫魔鬼 1 動畫的程式。	1	1.備課用書 2.教用版電子教科書 3.電腦 4.投影機	1.發表 2.上課表現 3.作業繳交 4.學習態度 5.課堂問答		

			6.透過問題拆解，撰寫魔鬼 2 動畫的程式。					
第十一週 04/21- 04/27	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資P-IV-2 結構化程式設計。	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。	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇 1. 觀察範例《打擊魔鬼遊戲》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。 2. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。 3. 透過問題拆解，練習建立背景與角色。 4. 透過問題拆解，撰寫準星動畫的程式。 5. 透過問題拆解，撰寫魔鬼 1 動畫的程式。 6. 透過問題拆解，撰寫魔鬼 2 動畫的程式。 (1)程式執行時，讓魔鬼 2 不斷的向左移動直至畫面最左方就隱藏，隨機等待數秒後，定位到畫面最右方再出現。 (2)認識邏輯運算的概念，程式執行時，讓魔鬼 2 被準星碰到且滑鼠鍵被按下時，魔鬼數目的變數增加 1。 (3)魔鬼 2 被射中時，會發出被擊中的聲音，並變換造型後說出：「啊～」，持續數秒再隱藏，換回未射中的造型。 (4)思考積木的組合，並了解偵測、單向選擇結構、變數、無窮	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 投影機	1. 發表 2. 上課表現 3. 作業繳交 4. 學習態度 5. 課堂問答		

			迴圈、隨機取數和邏輯運算的積木。 7. 透過問題拆解，撰寫重設魔鬼數目變數的程式。 (1) 程式執行時，讓魔鬼數目的變數設為 0。 (2) 思考積木的組合，並了解變數的積木。 8. 介紹解題複習的心智圖，了解範例的程式脈絡。 9. 練習第 5 章實作題，撰寫《打地鼠》的程式。 (1) 利用問題分析，了解程式的解題步驟。 (2) 練習設計程式的背景與角色。 (3) 思考撰寫地鼠動畫的程式，並使用無窮迴圈和隨機取數的積木。 (4) 思考撰寫打到幾隻變數的程式，並使用變數和運算結果的積木。 10. 檢討第 5 章實作題。					
第十二週 04/28-05/04	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	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。	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇 1. 觀察範例《電子琴模擬》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。 2. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 投影機	1. 發表 2. 上課表現 3. 作業繳交 4. 學習態度 5. 課堂問答		5/01、02 九年級畢業考

		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。	3. 透過問題拆解，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、小蜜蜂和小星星角色。 4. 透過問題拆解，撰寫白鍵角色功能的程式。 (1) 認識擴充功能中，音樂的積木。 (2) 分析琴鍵的對應音階，點擊白鍵時，播放對應的音效。 (3) 點擊白鍵時，會變換造型，音效結束後再換回原造型。 (4) 思考積木的組合，並了解擴展的音樂功能和廣播訊息的積木。 5. 透過問題拆解，練習產生 10 個白鍵的角色，並排列白鍵角色的位置。 (1) 複製角色成 10 個白鍵。 (2) 分析琴鍵的坐標位置，讓 10 個白鍵排列在背景的電子琴底座中。 (3) 思考積木的組合，並了解運算的積木。					
第十三週 05/05-05/11	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	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。	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇 1. 觀察範例《電子琴模擬》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。 2. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 投影機	1. 發表 2. 上課表現 3. 作業繳交 4. 學習態度 5. 課堂問答		5/08、09 七八年級段考

		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。	3. 透過問題拆解，練習建立背景與角色。 4. 透過問題拆解，撰寫白鍵角色功能的程式。 (1) 認識擴充功能中，音樂的積木。 (2) 分析琴鍵的對應音階，點擊白鍵時，播放對應的音效。 (3) 點擊白鍵時，會變換造型，音效結束後再換回原造型。 (4) 思考積木的組合，並了解擴展的音樂功能和廣播訊息的積木。 5. 透過問題拆解，練習產生 10 個白鍵的角色，並排列白鍵角色的位置。 (1) 複製角色成 10 個白鍵。 (2) 分析琴鍵的坐標位置，讓 10 個白鍵排列在背景的電子琴底座中。 (3) 思考積木的組合，並了解運算的積木。 6. 透過問題拆解，撰寫黑鍵角色功能的程式。 (1) 分析琴鍵的對應音階，點擊黑鍵時，播放對應的音效。 (2) 點擊黑鍵時，會變換造型，音效結束後再換回原造型。 (3) 思考積木的組合，並了解擴展的音樂功能和廣播訊息的積木。 7. 透過問題拆解，練習產生 7 個黑鍵的角色，並排列黑鍵角色的位置。 (1) 複製角色成 7 個黑鍵。				
--	--	---	---	--	--	--	--

			(2)分析琴鍵的坐標位置，讓 7 個黑鍵排列在背景的電子琴底座中。 (3)思考積木的組合，並了解運算的積木。					
第十四週 05/12- 05/18	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資P-IV-2 結構化程式設計。	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。	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇、第 5 章(第二次段考) 1.觀察範例《電子琴模擬》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。 2.利用問題分析，了解範例的解題步驟。 3.透過問題拆解，練習建立背景與角色。 4.透過問題拆解，撰寫白鍵角色功能的程式。 5.透過問題拆解，練習產生 10 個白鍵的角色，並排列白鍵角色的位置。 6.透過問題拆解，撰寫黑鍵角色功能的程式。 7.透過問題拆解，練習產生 7 個黑鍵的角色，並排列黑鍵角色的位置。 8.透過問題拆解，撰寫電子琴自動彈奏歌曲的程式。 9.介紹解題複習的心智圖，了解範例的程式脈絡。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 投影機	1. 發表 2. 上課表現 3. 作業繳交 4. 學習態度 5. 課堂問答		5/18 教育會考

第十五週 05/19- 05/25	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資P-IV-2 結構化程式設計。	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。	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 練習-自行撰寫遊戲或模擬的程式。 (1)練習設計程式的背景與角色及其音效。 (2)思考撰寫遊戲或模擬的程式，並使用各種學過的積木。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 投影機	1. 發表 2. 上課表現 3. 作業繳交 4. 學習態度 5. 課堂問答		5/19 教育會考
第十六週 05/26- 06/01	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資P-IV-2 結構化程式設計。	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。	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 檢討-自行撰寫遊戲或模擬的程式。 (1)練習設計程式的背景與角色及其音效。 (2)思考撰寫遊戲或模擬的程式，並使用各種學過的積木。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 投影機	1. 發表 2. 上課表現 3. 作業繳交 4. 學習態度 5. 課堂問答		
第十七週 06/02- 06/08	資H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	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。	第二冊第 6 章數位著作合理使用原則 6-1 數位著作的意義 1. 介紹數位著作的意涵。 2. 介紹我國的著作權法。 (1)說明立法的目的。 (2)說明著作權法例示的十種著作與衍生著作。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 投影機	1. 發表 2. 上課表現 3. 作業繳交 4. 學習態度 5. 課堂問答	【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。 【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。	

			3. 介紹著作權法中的著作人格權及其權利。 (1)說明著作人格權的意涵。 (2)說明著作人不得讓與或被繼承著作人格權。 4. 介紹著作權法中的著作財產權及其權利。 (1)說明著作財產權的意涵及保護期間。 (2)說明著作人享有的著作財產權專有權利，包括重製、公開口述、公開播送、改作、移轉所有權及出租其著作。 5. 介紹著作受著作權法保護的條件。 (1)說明範圍：著作屬於文學、科學、藝術或其他學術範圍。 (2)說明創作：著作人獨力或與他人合作，透過心智活動所產生的結果。 (3)說明表達：能讓眾人的感官知覺其創作物的客觀存在。					
第十八週 06/09-06/15	資H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	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。	第二冊第 6 章數位著作合理使用原則 6-2 著作合理使用的判斷 1. 介紹著作的合理使用。 2. 介紹合理使用判斷時須注意的要點。 3 介紹合理使用相關範例與解析。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 投影機	1. 發表 2. 上課表現 3. 作業繳交 4. 學習態度 5. 課堂問答		6/10 端午節

			4. 介紹校園常見的合理使用情形。					
第十九週 06/16-06/22	資H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	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。	第二冊第 6 章數位著作合理使用原則 6-3 著作利用的其他建議 1. 透過情境了解著作權法的規範與合理使用。 2. 介紹自由軟體的意涵。 3. 介紹開源碼軟體的意涵。 4. 介紹創用 CC 授權。 (1)說明創用 CC 的意涵與創作共用理念。 (2)說明創用 CC 的四種主要元素 (3)說明創用 CC 的六種授權條款。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 投影機	1. 發表 2. 上課表現 3. 作業繳交 4. 學習態度 5. 課堂問答		
第二十週 06/23-06/29	資H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	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。	第二冊第 6 章數位著作合理使用原則 第 6 章(第三次段考) 1. 了解創用 CC 的意義與授權方式，以及著作的合理使用原則。 2. 了解註明引用的格式、著作權的合理使用、自由軟體的運用。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 電腦 4. 投影機	1. 發表 2. 上課表現 3. 作業繳交 4. 學習態度 5. 課堂問答		6/26、27 期末考 6/28 休業式

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