

新北市豐珠國民中學 114 學年度 八 年級第 1 學期部定課程計畫 設計者： 王柔涵

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
•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 <input type="checkbox"/> C2人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> 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-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-B3了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 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。

五、課程架構：（自行視需要決定是否呈現，但不可刪除。）

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							
一	<p>運p-IV-2能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p> <p>運a-IV-1能落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>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。</p> <p>運a-IV-3能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p>資H-IV-4媒體與資訊科技相關社會議題。</p> <p>資H-IV-5資訊倫理與法律。</p>	<p>進入電腦教室說明資訊科技教室使用注意事項，建立資訊科技課程的課堂秩序與規定。</p> <p>1-1資訊科技的社會議題</p> <p>1. 不正確使用資訊科技可能會造成的危害。</p> <p>2. 介紹網路成癮、網路霸凌、網路交友的利與弊。</p>	1	<p>1. 個人電腦</p> <p>2. 相關影片</p> <p>3. 學習單</p>	<p>檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。</p>	<p>1. 課堂討論</p> <p>2. 紙筆測驗</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>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。</p>	

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							
二	<p>運p-IV-2能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p> <p>運a-IV-1能落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>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。</p> <p>運a-IV-3能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p>資H-IV-4媒體與資訊科技相關社會議題。</p> <p>資H-IV-5資訊倫理與法律。</p>	<p>1-1資訊科技的社會議題</p> <p>1. 介紹網路詐騙、惡意程式、流氓軟體</p> <p>2. 保護資訊安全方式</p> <p>3. 了解基本的網路禮儀。</p>	1	<p>1. 個人電腦</p> <p>2. 相關影片</p> <p>3. 學習單</p>	<p>檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。</p>	<p>1. 課堂討論</p> <p>2. 紙筆測驗</p>	<p>【品德教育】</p> <p>品J5資訊與媒體的公共性與社會責任。</p>	
三	<p>運p-IV-2能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p> <p>運a-IV-1能落實健康的數位使用</p>	<p>資H-IV-4媒體與資訊科技相關社會議題。</p> <p>資H-IV-5資訊倫理與法律。</p>	<p>1-1資訊科技的社會議題</p> <p>1-2媒體識讀</p> <p>1. 介紹PAPA理論，說明使用資訊科技時，均應符合這四項議題</p>	1	<p>1. 個人電腦</p> <p>2. 學習單</p>	<p>檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成</p>	<p>1. 課堂討論</p> <p>2. 紙筆測驗</p>	<p>【品德教育】</p> <p>品J5資訊與媒體的公共性與社會責任。</p>	

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							
	<p>習慣與態度。</p> <p>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。</p> <p>運a-IV-3能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>		<p>的精神。</p> <p>(1)資訊隱私權 (privacy)。</p> <p>(2)資訊準確性 (accuracy)。</p> <p>(3)資訊所有權 (property)。</p> <p>(4)資訊可及性 (accessibility)。</p> <p>2.說明我們接收到的訊息不一定正確，可能是有特定目的、被刻意篩選的假訊息等。接收時必須謹慎思考判斷，避免被誤導。</p>			效。			
四	<p>運p-IV-2能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p> <p>運a-IV-1能落實健康的數位使用習慣與態度。</p>	<p>資H-IV-4媒體與資訊科技相關社會議題。</p> <p>資H-IV-5資訊倫理與法律。</p>	<p>1-2媒體識讀</p> <p>1.業配新聞</p> <p>2.新聞立場</p> <p>3.網路謠言</p> <p>4.進行媒體識讀的練習。</p>	1	<p>1.個人電腦</p> <p>2.相關影片</p> <p>3.學習單</p>	<p>檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。</p>	<p>1.課堂討論</p> <p>2.紙筆測驗</p>	<p>【品德教育】</p> <p>品J5資訊與媒體的公共性與社會責任。</p>	

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							
	<p>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。</p> <p>運a-IV-3能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>								
五	<p>運t-IV-1能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運t-IV-3能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運t-IV-4能應用運算思維解析問題。</p> <p>運a-IV-3能具備探索資訊科技之興趣，不受性別</p>	<p>資P-IV-4模組化程式設計的概念。</p> <p>資P-IV-5模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>2-1正多邊形小畫家</p> <p>1. 說明任務，引導拆解問題。</p> <p>2. 說明Scratch畫筆功能和相關操作。</p>	1	<p>1. 個人電腦</p> <p>2. 課本教材</p> <p>3. 相關影片</p>	<p>檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。</p>	<p>1. 上機實作</p> <p>2. 課堂討論</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>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。</p>	

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							
	限制。 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。								
六	<p>運t-IV-1能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運t-IV-3能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運t-IV-4能應用運算思維解析問題。</p> <p>運a-IV-3能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p> <p>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。</p>	<p>資P-IV-4模組化程式設計的概念。</p> <p>資P-IV-5模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>2-1正多邊形小畫家</p> <p>1. 撰寫Scratch及測試程式。</p>	1	<p>1. 個人電腦</p> <p>2. 課本教材</p> <p>3. 相關影片</p>	<p>檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。</p>	<p>1. 上機實作</p> <p>2. 課堂討論</p> <p>3. 作業成品</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>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。</p>	

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							
七	<p>運t-IV-1能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運t-IV-3能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運t-IV-4能應用運算思維解析問題。</p> <p>運a-IV-3能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p> <p>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。</p>	<p>資P-IV-4模組化程式設計的概念。</p> <p>資P-IV-5模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>第一次段考週</p> <p>2-2有趣的幾何圖形</p> <p>1. 說明任務，引導拆解問題。</p> <p>2. 說明運算思維中，會將大問題拆解成小物，而在程式設計中，是將一個大程式拆解成幾個功能獨立且可以重複使用的小程式，這些小程式就稱為「模組」。</p> <p>3. 介紹「模組」概念及優缺點。</p>	1	<p>1. 個人電腦</p> <p>2. 課本教材</p> <p>3. 相關影片</p>	<p>檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。</p>	<p>1. 上機實作</p> <p>2. 課堂討論</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>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。</p>	
八	<p>運t-IV-1能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運t-IV-3能設計</p>	<p>資P-IV-4模組化程式設計的概念。</p> <p>資P-IV-5模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>2-2有趣的幾何圖形</p> <p>1. 介紹函式概念及操作</p> <p>2. 以「畫筆設定」程式為例，將指令定義</p>	1	<p>1. 個人電腦</p> <p>2. 課本教材</p> <p>3. 相關影片</p>	<p>檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生</p>	<p>1. 上機實作</p> <p>2. 課堂討論</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>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。</p>	

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							
	<p>資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運t-IV-4能應用運算思維解析問題。</p> <p>運a-IV-3能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p> <p>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。</p>		<p>成函式，引導學生體驗函式的使用方法與功能</p> <p>3. 說明Scratch函式積木的特性</p>			學習成效。			
九	<p>運t-IV-1能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運t-IV-3能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運t-IV-4能應用運算思維解析問題。</p>	<p>資P-IV-4模組化程式設計的概念。</p> <p>資P-IV-5模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>2-2有趣的幾何圖形</p> <p>1. 撰寫Scratch及測試程式。改寫為模組化程式。</p> <p>(1) 定義函式。</p> <p>(2) 設定參數：邊數。</p> <p>(3) 呼叫函式。</p> <p>(4) 傳入參數：詢問的答案。</p>	1	<p>1. 個人電腦</p> <p>2. 課本教材</p> <p>3. 相關影片</p>	<p>檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。</p>	<p>1. 上機實作</p> <p>2. 課堂討論</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>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。</p>	

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							
	<p>運a-IV-3能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p> <p>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。</p>								
十	<p>運t-IV-1能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運t-IV-3能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運t-IV-4能應用運算思維解析問題。</p> <p>運a-IV-3能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p> <p>運p-IV-1能選用</p>	<p>資P-IV-4模組化程式設計的概念。</p> <p>資P-IV-5模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>2-2有趣的幾何圖形</p> <p>1. 撰寫Scratch及測試程式。</p> <p>增加畫出的正多邊形數量。</p> <p>(1)設定詢問，由於有兩個提問，因此以變數分別儲存兩個詢問的答案。</p> <p>(2)依輸入畫正多邊形。</p> <p>(3)依輸入決定每畫完一個圖形，要轉動幾度。</p>	1	<p>1. 個人電腦</p> <p>2. 課本教材</p> <p>3. 相關影片</p>	<p>檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。</p>	<p>1. 上機實作</p> <p>2. 課堂討論</p> <p>3. 作業成品</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>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。</p>	

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							
	適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。								
十一	<p>運t-IV-1能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運t-IV-3能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運t-IV-4能應用運算思維解析問題。</p> <p>運a-IV-3能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p> <p>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。</p>	<p>資P-IV-4模組化程式設計的概念。</p> <p>資P-IV-5模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>2-2有趣的幾何圖形</p> <p>1. 說明雙層重複結構的使用方式。</p>	1	<p>1. 個人電腦</p> <p>2. 課本教材</p> <p>3. 相關影片</p>	<p>檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。</p>	<p>1. 上機實作</p> <p>2. 課堂討論</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>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。</p>	

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							
十二	<p>運t-IV-1能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運t-IV-3能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運t-IV-4能應用運算思維解析問題。</p> <p>運a-IV-3能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p> <p>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。</p>	<p>資P-IV-4模組化程式設計的概念。</p> <p>資P-IV-5模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>2-2有趣的幾何圖形</p> <p>1 引導學生完成2-2小試身手。</p>	1	<p>1. 個人電腦</p> <p>2. 課本教材</p> <p>3. 相關影片</p>	<p>檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。</p>	<p>1. 上機實作</p> <p>2. 課堂討論</p> <p>3. 作業成品</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>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。</p>	
十三	<p>運t-IV-1能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運t-IV-3能設計</p>	<p>資A-IV-2陣列資料結構的概念與應用。</p> <p>資P-IV-3陣列程式設計實作。</p>	<p>3-1認識陣列</p> <p>動腦時間：利用停車格與同學互動。</p> <p>(1)如何從位置編號找到資料。</p>	1	<p>1. 個人電腦</p> <p>2. 課本教材</p>	<p>檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生</p>	<p>1. 課堂討論</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>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。</p>	

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							
	<p>資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運t-IV-4能應用運算思維解析問題。</p> <p>運a-IV-3能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>		<p>(2)如何從資料找到位置編號</p> <p>2. 說明陣列的概念：依序編號、存放資料。</p> <p>3. 說明陣列的表示方法。</p> <p>(1)陣列名稱。</p> <p>(2)陣列索引：一般程式由0開始；Scratch中則以1開始。</p> <p>(3)陣列元素：由陣列名稱與陣列索引組成，表示出陣列的特定元素。</p>			學習成效。			
十四	<p>運t-IV-1能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運t-IV-3能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運t-IV-4能應用</p>	<p>資A-IV-2陣列資料結構的概念與應用。</p> <p>資P-IV-3陣列程式設計實作。</p>	<p>第二次段考</p> <p>3-1認識陣列</p> <p>1. 利用停車格為例，說明陣列維度的差別。</p> <p>2. 說明如何以陣列表示法，表達出特定的陣列元素。</p>	1	<p>1. 個人電腦</p> <p>2. 課本教材</p>	<p>檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。</p>	1. 課堂討論	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>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。</p>	

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							
	<p>運算思維解析問題。</p> <p>運a-IV-3能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>		<p>3. 說明如何計算陣列大小。</p>						
十五	<p>運t-IV-1能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運t-IV-3能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運t-IV-4能應用運算思維解析問題。</p> <p>運a-IV-3能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p>資A-IV-2陣列資料結構的概念與應用。</p> <p>資P-IV-3陣列程式設計實作。</p>	<p>3-1認識陣列</p> <p>1. 練習Scratch中清單的操作。</p> <p>2. 說明如何建立Scratch清單，並將資料放入。</p> <p>3. 介紹陣列與Scratch清單的名詞對應。</p> <p>4. 介紹陣列常用的操作與操作情形狀況。</p>	1	<p>1. 個人電腦</p> <p>2. 課本教材</p> <p>3. 相關影片</p>	<p>檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。</p>	<p>1. 上機實作</p> <p>2. 課堂討論</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>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。</p>	
十六	<p>運t-IV-1能了解資訊系統的基本組成架構與運算</p>	<p>資A-IV-2陣列資料結構的概念與應用。</p>	<p>3-1認識陣列</p> <p>1. 使用課程附件「貨物管理員」熟習陣列</p>	1	<p>1. 個人電腦</p> <p>2. 課本教材</p> <p>3. 相關影片</p>	<p>檢視討論結果，或作業作品</p>	<p>1. 上機實作</p> <p>2. 課堂討論</p> <p>3. 紙筆測驗</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>閱J3理解學科知識內的重要詞彙的意涵，</p>	

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							
	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。	功能的運用。			的成果，了解學生學習成效。		並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	
十七	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a-IV-3能具備探索資訊科技之	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。	3-1認識陣列 1. 使用課程附件「貨物管理員」熟習陣列功能的運用。 2. 利用62~63頁動腦時間，熟習Scratch中清單的操作。	1	1. 個人電腦 2. 課本教材 3. 相關影片	檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。	1. 上機實作 2. 課堂討論 3. 紙筆測驗	【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。	

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							
	興趣，不受性別限制。								
十八	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p>資A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。</p> <p>資P-IV-3 陣列程式設計實作。</p>	<p>3-2陣列程式—簡易點餐機</p> <p>1. 逐步解析3：合併點餐明細及計算總金額</p> <p>(1)當增減號被按下後，呈現點餐的結果。</p> <p>(2)隱藏數量清單並顯示變數總金額及清單餐點明細。</p> <p>(3)當增減按鈕被按下時，初始化餐點明細。</p> <p>(4)將各項名稱+數量組合存入清單。</p> <p>(5)餐點明細只列出數量>0的餐點。</p>	1	<p>1. 個人電腦</p> <p>2. 課本教材</p> <p>3. 相關影片</p>	<p>檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。</p>	<p>1. 上機實作</p> <p>2. 課堂討論</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>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。</p>	

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							
十九	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p>資A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。</p> <p>資P-IV-3 陣列程式設計實作。</p>	<p>3-2陣列程式—簡易點餐機</p> <p>1 逐步解析4：語音說出總金額、清空按鈕點擊後初始化點餐資料。</p> <p>(1)設定按鈕結帳被點擊時變化外觀尺寸並用語音念出總金額。</p> <p>(2)設定按鈕清空被點擊時清除點餐資料與總金額。</p> <p>2. 以存錢筒的概念介紹全域/區域變數的概念。</p>	1	<p>1. 個人電腦</p> <p>2. 課本教材</p> <p>3. 相關影片</p>	<p>檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。</p>	<p>1. 上機實作</p> <p>2. 課堂討論</p> <p>3. 作業成品</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>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。</p>	
二十	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p>	<p>資A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。</p> <p>資P-IV-3 陣列程式設計實作。</p>	<p>3-2陣列程式—簡易點餐機</p> <p>【第三次評量週】</p> <p>1. 引導學生完成3-2-1小試身手。</p>	1	<p>1. 個人電腦</p> <p>2. 課本教材</p> <p>3. 相關影片</p>	<p>檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。</p>	<p>1. 上機實作</p> <p>2. 課堂討論</p> <p>3. 作業成品</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>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。</p>	

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							
	<p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>								
廿一	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p>資A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。</p> <p>資P-IV-3 陣列程式設計實作。</p>	<p>3-2陣列程式—簡易點餐機</p> <p>1. 引導學生完成3-2-2小試身手。</p>	1	<p>1. 個人電腦</p> <p>2. 課本教材</p> <p>3. 相關影片</p>	<p>檢視討論結果，或作業作品的成果，了解學生學習成效。</p>	<p>1. 上機實作</p> <p>2. 課堂討論</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>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。</p>	

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
		<input type="checkbox"/> 簡報 <input type="checkbox"/> 印刷品 <input type="checkbox"/> 影音光碟 <input type="checkbox"/> 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。