

臺北市中崙高中國中部 國民中學 114 學年度 部定 課程計畫

1140113 修訂

領域/科目		☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語文（ ☐ 閩南語文 ☐ 客語文） ☐ 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>康軒版</u> ☐ 自編教材（經課發會通過）		節數		學期內每週 1 節 （科目對開請說明，例：家政與童軍科上下學期對開）	
領域核心素養		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-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-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。 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。					
課程目標		第一冊 第一篇 資訊科技篇 教學重點聚焦於資訊科技在日常生活中的應用與其背後所蘊含的邏輯思維。課程一開始引導認識資訊安全的重要性，建立正確的數位使用觀念。透過演算法概念的引介與流程圖的實作練習，逐步培養學生有條理地分析與解決問題的能力，為後續的程式設計學習奠定基礎。在程式語言入門單元中，選用 Scratch 工具，協助學生熟悉其操作介面與功能特性。最終，學生將進行「餐廳點餐」主題專題實作，運用三大流程結構（順序、選擇、重複）、邏輯運算及變數設計等概念，實作一套具互動性的點餐系統，深化學習成果並提升問題解決與邏輯思考能力。 第二冊 第一篇 資訊科技篇 課程延續程式設計的進階學習，聚焦於「重複結構」的理解與應用。以「遊戲設計」為課程起點，透過具趣味性的情境設計，提升學生的參與度與學習動機。課程中並導入 Scratch 中的「廣播」功能，學習角色之間的互動協作機制，進一步提升程式邏輯與模組化思維。除了技術層面，也重視資訊素養的培養，特別是有關《個人資料保護法》與《著作權法》的課程，搭配漫畫案例，引導學生思考在網路世界中「自我保護」與「尊重他人」的重要性。最後，學生將以「家族旅遊」為主題，從專案規劃出發，善用雲端工具進行資料蒐集、整理與成果展示，實踐科技應用能力並建立自主學習與團隊合作的核心素養。 本學年課程設計具系統性與實用性，透過層層遞進的學習任務與貼近生活的專題情境，啟發學生對資訊科技的興趣，並培養其成為具備創新力、思辨力與責任感的數位公民。覺化程式設計工具「Scratch」的基本操作與特性。最後，以「餐廳點餐」的情境入題，運用三大流程結構、邏輯運算、變數等概念，完成完整的程式專題。					
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	第一週	進入資訊科技教室 1-1 數位生活	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。	資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安全。	1. 課堂討論 30% 2. 紙筆測驗 3. 課堂互動與參與	【資訊教育】 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。	
第一學期	第二週	1-1 數位生活	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。	資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安全。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 課堂互動與參與	【資訊教育】 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。	
第一學期	第三週	1-2 資訊安全簡介	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。	資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安全。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 課堂互動與參與	【資訊教育】 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	

						資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	
第一學期	第四週	1-2 資訊安全簡介	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 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。	資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安全。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 課堂互動與參與	【資訊教育】 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	
第一學期	第五週	2-1 演算法簡介	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。	資 A-IV-1 演算法基本概念。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【資訊教育】 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	
第一學期	第六週	2-1 演算法簡介	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-1 演算法基本概念。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【資訊教育】 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	
第一學期	第七週	2-2 流程控制結構 【第一次評量週】	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【生涯規劃教育】 涯 J7 學習蒐集與分析工作/教育環境的資料。	
第一學期	第八週	2-2 流程控制結構	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-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【生涯規劃教育】 涯 J7 學習蒐集與分析工作/教育環境的資料。	
第一學期	第九週	2-2 流程控制結構	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 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-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【生涯規劃教育】 涯 J7 學習蒐集與分析工作/教育環境的資料。	
第一學期	第十週	3-1 程式語言簡介	運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第一學期	第十一週	3-2 角色移動—上街買蛋糕	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第一學期	第十二週	3-2 角色移動—上街買蛋糕	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第一學期	第十三週	3-3 演奏音階—鍵盤鋼琴	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第一學期	第十四週	3-3 演奏音階—鍵盤鋼琴	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	

第一學期	第十五週	4-1 循序、重複結構 【第二次評量週】	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第一學期	第十六週	4-1 循序、重複結構	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第一學期	第十七週	4-1 循序、重複結構	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第一學期	第十八週	4-1 循序、重複結構	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第一學期	第十九週	4-2 選擇結構	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第一學期	第廿週	4-2 選擇結構	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第一學期	第廿一週	4-2 選擇結構 【第三次評量週】	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【性別平等教育】 性 J3 檢視家庭、學校、職場中基於性別刻板印象產生的偏見與歧視。	
第二學期	第一週	1-1 遊戲製作	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第二學期	第二週	1-1 遊戲製作	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。	資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第二學期	第三週	1-1 遊戲製作	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資 A-IV-1 演算法基本概念。 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第二學期	第四週	1-2 廣播與音效	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資 A-IV-1 演算法基本概念。 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第二學期	第五週	1-2 廣播與音效	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-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。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第二學期	第六週	1-2 廣播與音效	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-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。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	

第二學期	第七週	1-2 廣播與音效 【第一次評量週】	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-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第二學期	第八週	科技廣角 習作	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。	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第二學期	第九週	2-1 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。	資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	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。	
第二學期	第十週	2-2 資訊的合理使用	運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第二學期	第十一週	2-2 資訊的合理使用	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第二學期	第十二週	2-2 資訊的合理使用	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第二學期	第十三週	3-1 啟動專題	運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【性別平等教育】 性 J3 檢視家庭、學校、職場中基於性別刻板印象產生的偏見與歧視。 【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。	
第二學期	第十四週	3-1 啟動專題 【第二次評量週】	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第二學期	第十五週	3-1 啟動專題	運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第二學期	第十六週	3-2 旅遊規畫書	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第二學期	第十七週	3-3 經費預算	運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30%	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。	

					3. 課堂互動與參與 40%		
第二學期	第十八週	3-4 行前簡報	運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第二學期	第十九週	3-4 行前簡報	運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
第二學期	第廿週	3-4 行前簡報 【第三次評量週】	運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1. 上機實作 30% 2. 課堂討論 30% 3. 課堂互動與參與 40%	【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。	
教學設施 設備需求		個人電腦、網路、投影機。					
備 註							