

新北市中正國民中學 108 學年度 七 年級第 二 學期 部定課程計畫 設計者：王富民

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. ☒資訊科技 9. ☐綜合活動

二、學習節數：每週（1）節，實施(21)週，共（21）節。

三、課程內涵：

總綱核心素養	學習領域核心素養
<input checked="" type="checkbox"/> A1身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> A2系統思考與解決問題 <input checked="" type="checkbox"/> A3規劃執行與創新應變 <input checked="" type="checkbox"/> B1符號運用與溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> B2科技資訊與媒體素養 <input checked="" type="checkbox"/> B3藝術涵養與美感素養 <input checked="" type="checkbox"/> C1道德實踐與公民意識 <input checked="" 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。 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。

四、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 2/11	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 4 章資料保護與資訊安全 4-1 法定的個人資料～4-2 個人資料的保護措施 1. 何謂一般個人資料、其他個人資料與特種個人資料。 2. 提供個人資料時，要注意哪些重要事項？ 3. 個人資料在什麼時候使用？例如：申辦業務、金融機構往來、實體或線上購物、會員申請、商業促銷活動時。 4. 介紹個人資料的自我保護措施，例如：妥善保管自己個資、使用公用的電腦要記得登出帳號或清除紀錄、不任意儲存帳號密碼在公用電腦上	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 新北市資訊課程影音教材	1. 平時上課表現 2. 課堂問答	【品德教育】 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。	
第二週 2/14~2/18	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。	第 4 章資料保護與資訊安全 4-3 資訊安全與防範措施 1. 介紹資訊安全法令及管理規範 2. 介紹常見的資訊安全威脅。 3. 介紹什麼是資安管理，安全機制所提供的服務為：機密性、完整性及可用性。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 雲端硬碟使用 4. 瀏覽資安網站 5. 新北市資訊課程影音教材	1. 平時上課表現 2. 課堂問答	【品德教育】 品 J6 關懷弱勢的意涵、策略，及其實踐與反思。	

		運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	4. 介紹個人維護資安應注意的事項，例如：安裝防毒軟體、加密機密文件、避免社交工程攻擊。 5. 介紹多種雲端硬碟的優缺點					
第三週 2/21~2/25	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 4 章資料保護與資訊安全 4-3 資訊安全與防範措施～習作第四章 1. 介紹個人維護資安應注意的事項，例如：辨別網路釣魚避免駭客入侵、判斷郵件的真偽以防病毒及後門程式、不下載來路不明軟體、防範社交軟體的詐欺。 2. 網路上常見的防毒軟體下載及安裝。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 瀏覽資安網站 4. 新北市資訊課程影音教材	1. 課堂問答 2. 課堂操作練習	【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。 人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。	
第四週 3/1~3/4	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 4 章資料保護與資訊安全 1. 第 4 章案例與分析。 2. 分組討論。 5. 各組發表及老師回應。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 瀏覽資安網站 4. 新北市資訊課程影音教材	1. 上課分組討論內容及報告 2. 課堂問答 3. 學習單填寫	【國中多元評量素養融入】 【資訊倫理議題融備】	

第五週 3/7~3/11	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。 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 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇 1. 練習撰寫動物移動的劇本。 2. 解析問題的步驟。 3. 練習設計程式的舞臺。 4. 練習繪製程式中的角色及調整角色尺寸。 5. 先練習使用計次式迴圈的積木，再試著改變迴圈內的數據。 6. 測試並修改可能發生的錯誤 7. 加入心智圖及流程圖。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. Scratch 教學網站 4. 新北市資訊課程影音教材	1. 課堂問答 2. 流程圖的繪製 3. 程式區塊操作及執行	【國中多元評量素養融入】 【資訊倫理議題融備】	
第六週 3/14~3/18	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	第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇 1. 練習撰寫賽跑的遊戲劇本。 2. 解析問題的步驟。 3. 練習設計遊戲的舞臺。 4. 練習繪製遊戲中的角色，並自行新增製作新角色。 5. 先練習使用條件式迴圈、隨機取數的積木，再試著調整積木中的數據 6. 測試並修改可能發生的錯誤 7. 加入心智圖及流程圖。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. Scratch 教學網站 4. 新北市資訊課程影音教材	1. 課堂問答 2. 流程圖的繪製 3. 程式區塊操作及執行	【國中多元評量素養融入】	

		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。						
第七週 3/21~3/25	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 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇(第一次段考) 1. 練習撰寫海洋生物游泳的遊戲劇本。 2. 問題解析遊戲的步驟。 3. 練習設計遊戲的舞臺。 4. 練習匯入遊戲背景的音效。 5. 練習繪製遊戲的角色。 6. 練習使用單向選擇結構、無窮迴圈、隨機取數的積木。再自行調整積木中的數值，並觀察改變數值後有什麼不同的結果？ 7. 測試並修改可能發生的錯誤 8. 加入心智圖及流程圖。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. Scratch 教學網站 4. 音效下載網站 5. 網路圖庫搜尋 6. 音效下載網站 7. 新北市資訊課程影音教材	1. 課堂問答 2. 心智圖及流程圖的繪製 3. 程式區塊操作及執行	【生涯發展教育融入】 3-3-1培養正確工作態度及價值觀。	
第八週 3/28-4/1	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。	第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇 1. 練習撰寫動物穿越馬路的遊戲劇本。 2. 分析遊戲的步驟。 3. 練習設計遊戲的舞臺。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. Scratch 教學網站 4. 小遊戲網站 5. 音效下載網站	1. 課堂問答 2. 心智圖及流程圖的繪製 3. 程式區塊操作及執行	【生涯發展教育融入】 3-3-1培養正確工作態度及價值觀。	

		<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 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>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>4. 練習繪製遊戲的角色，新增製作新角色與角色造型。</p> <p>5. 上網下載並匯入遊戲角色的音效。</p> <p>6. 先練習使用單向選擇結構、無窮迴圈、隨機取數的積木，以及運算結果的條件判斷積木。再自行修變不同的數值在積木內，觀察數值的變化及記錄結果</p> <p>7. 測試並修改可能發生的錯誤</p> <p>8. 加入心智圖及流程圖。</p>		6. 新北市資訊課程影音教材			
<p>第九週 4/6~4/8</p>	<p>資P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<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 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>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>第 5 章基礎程式設計 (2)</p> <p>5-1Scratch 程式設計-遊戲篇</p> <p>1. 練習撰寫打擊魔鬼的遊戲劇本。</p> <p>2. 問題解析遊戲的步驟。</p> <p>3. 練習設計遊戲的舞臺。</p> <p>4. 練習設計遊戲的角色，並自行新增製作新角色與角色造型。</p> <p>5. 上網下載及匯入遊戲角色的音效。</p> <p>6. 練習使用選擇結構、變數、無窮迴圈、隨機取數、邏輯運算的積木，以及運算結果的條件判斷積木。自行修改積木內的數值，觀察數值改變並記錄結果有何變化?</p> <p>7. 測試並修改可能發生的錯誤</p>	1	<p>1. 備課用書</p> <p>2. 教用版電子教科書</p> <p>3. Scratch 教學網站</p> <p>4. 小遊戲網站</p> <p>5. 音效下載網站</p> <p>6. 新北市資訊課程影音教材</p>	<p>1. 課堂問答</p> <p>2. 心智圖及流程圖的繪製</p> <p>3. 程式區塊操作及執行</p>	<p>【生涯發展教育融入】</p> <p>2-3-3瞭解社會發展階段與工作間的關係。</p>	

		人進行有效的互動。	8. 加入心智圖及流程圖。					
第十週 4/11~4/15	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5章基礎程式設計(2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇 1. 練習撰寫打擊魔鬼的遊戲劇本。 2. 問題解析遊戲的步驟。 3. 練習設計遊戲的舞臺。 4. 練習繪製遊戲的角色，並新增新角色與新角色造型。 5. 上網下載及匯入遊戲角色的音效。 6. 練習使用選擇結構、變數、無窮迴圈、隨機取數、邏輯運算的積木，以及運算結果的條件判斷積木。自行修改積木內的數值，觀察數值改變並記錄結果有何變化？ 7. 測試並修改可能發生的錯誤 8. 加入心智圖及流程圖。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. Scratch 教學網站 4. 小遊戲網站 5. 音效下載網站 6. 新北市資訊課程影音教材	1. 平時上課表現 2. 課堂問答 3. 心智圖及流程圖的繪製 4. 程式區塊操作及執行	【生涯發展教育融入】 2-3-3瞭解社會發展階段與工作間的關係。	
第十一週 4/18~4/22	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。	第5章基礎程式設計(2) 1. 練習撰寫打地鼠的遊戲劇本。 2. 練習設計遊戲的舞臺。 3. 練習繪製遊戲的角色。 4. 練習使用變數、無窮迴圈、隨機取數、運算結果的積木。自行修改積木內的數值，觀察數值改變並記錄結果有何變化？ 5. 測試並修改可能發生的錯誤	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. Scratch 教學網站 4. 小遊戲網站 5. 音效下載網站 6. 新北市資訊課程影音教材	1. 課堂問答 2. 心智圖及流程圖的繪製 3. 程式區塊操作及執行	【生涯發展教育融入】 2-3-1 認識工作世界的類型及其內涵。	

		<p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</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>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	6. 加入心智圖及流程圖					
<p>第十二週 4/25~4/29</p>	<p>資P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<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 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>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>第 5 章基礎程式設計 (2)</p> <p>5-2Scratch 程式設計-模擬篇</p> <p>1. 練習撰寫鋼琴的模擬劇本。</p> <p>2. 解析問題的步驟。</p> <p>3. 練習設計舞臺背景。</p> <p>4. 繪製鋼琴鍵盤。</p> <p>5. 分析琴鍵的角色座標位置。</p> <p>6. 分析琴鍵的對應音階。</p> <p>7. 練習撰寫模擬的白鍵與黑鍵程式，並使用擴展的音樂功能、廣播訊息、運算的積木。</p> <p>8. 練習撰寫模擬小蜜蜂音樂演奏程式。</p>	1	<p>1. 備課用書</p> <p>2. 教用版電子教科書</p> <p>3. Scratch 教學網站</p> <p>4. 音樂樂譜網站</p> <p>5. 新北市資訊課程影音教材</p>	<p>1. 平時上課表現</p> <p>2. 課堂問答</p> <p>3. 程式區塊操作及執行</p>	<p>【生涯發展教育融入】</p> <p>2-3-1 認識工作世界的類型及其內涵。</p>	

第十三週 5/2~5/6	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 5 章基礎程式設計 (2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇 1. 練習撰寫鋼琴模擬劇本。 2. 問題解析模擬情境的步驟。 3. 練習設計模擬的舞臺。 4. 練習設計模擬的角色，以及如何匯入與複製角色。 5. 分析琴鍵的角色座標位置。 6. 分析琴鍵的對應音階。 7. 練習撰寫模擬的白鍵與黑鍵程式，並使用擴展的音樂功能、廣播訊息、運算的積木。 8. 練習撰寫一首自選的簡短音樂或歌曲進行演奏。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. Scratch 教學網站 4. 音樂樂譜網站 5. 新北市資訊課程影音教材	1. 課堂問答 2. 心智圖及流程圖的繪製 3. 程式區塊操作及執行	【生涯發展教育融入】 2-3-1 認識工作世界的類型及其內涵。	
第十四週 5/9~5/13	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	第 5 章基礎程式設計 (2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇(第二次段考) 1. 練習撰寫電梯升降模擬劇本。 2. 問題解析模擬情境的步驟。 3. 練習設計模擬的舞臺。 4. 練習設計模擬的角色，以及如何匯入與複製角色。 5. 分析電梯的角色座標位置。 6. 分析搭乘電梯至目標樓層的座標變化。 7. 練習並使用變數、廣播訊息、運算的積木，來達成按鍵與樓層	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. Scratch 教學網站 4. 新北市資訊課程影音教材	1. 流程圖的繪製 2. 程式區塊操作及執行	【生涯發展教育融入】 2-3-3 瞭解社會發展階段與工作間的關係。	

		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。	搭配，試著練習修改積木中的數值，觀察並記錄結果有何改變 8. 測試並修改可能發生的錯誤					
第十五週 5/16~5/20	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 5 章基礎程式設計 (2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇 1. 練習撰寫電梯升降劇本。 2. 問題解析模擬情境的步驟。 3. 練習設計舞臺背景。 4. 練習繪製角色，以及如何匯入與複製角色。 5. 分析電梯的角色座標位置。 6. 分析搭乘電梯至各樓層的座標變化。 7. 練習使用變數、廣播訊息、運算的積木。來達成類似電梯上下來回移動的效果。試著改變積木中的數值，觀察並記錄結果有何改變	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. Scratch 教學網站 4. 新北市資訊課程影音教材	1. 心智圖及流程圖的繪製 2. 程式區塊操作及執行	【生涯發展教育融入】 2-3-3 瞭解社會發展階段與工作間的關係。	
第十六週 5/23~5/27	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。	第 5 章基礎程式設計 (2) 1. 分組進行討論，合作撰寫一種小遊戲，並研究角色、場景及劇本。 2. 練習設計遊戲的舞臺背景。 3. 設計及繪製遊戲中各種角色。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. Scratch 教學網站 4. 免費音效下載的網站 5. 小遊戲網站	1. 心智圖及流程圖的繪製 2. 程式區塊操作及執行	【生涯發展教育融入】 2-3-3 瞭解社會發展階段與工作間的關係。	

		<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 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>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>4. 練習匯入遊戲或角色的音效。</p> <p>5. 練習撰寫遊戲或模擬的程式，</p> <p>6. 試著將本章所學過的程式積木再次複習，並綜合運用在小遊戲的程式設計中。</p>		6. 新北市資訊課程影音教材			
第十七週 5/30~6/2	資H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	<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>第 6 章數位著作合理使用原則</p> <p>6-1 資訊科技合理使用的議題</p> <p>1. 先介紹我國的著作權法，什麼是衍生著作？</p> <p>2. 介紹著作權法中的著作人格權、著作財產權。</p> <p>3. 介紹受著作權法保護的條件，包含：範圍、創作與表達。</p> <p>4. 請學生上網瀏覽有關著作權課程相關影音教材，並保留時間進行心得發表及問題討論</p>	1	<p>1. 備課用書</p> <p>2. 教用版電子教科書</p> <p>3. 著作權法相關網站</p> <p>4. 新北市資訊課程影音教材</p>	<p>1. 平時上課表現</p> <p>2. 學習單書寫</p> <p>3. 課堂問答</p>	<p>【法治教育】</p> <p>法 J3 認識法律之意義與制定。</p> <p>法 J7 理解少年的法律地位。</p>	
第十八週 6/6~6/10	資H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	<p>運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。</p>	<p>第 6 章數位著作合理使用原則</p> <p>6-2 著作的合理使用</p> <p>1. 介紹什麼是著作的合理使用。</p>	1	<p>1. 備課用書</p> <p>2. 教用版電子教科書</p> <p>3. 著作權法相關網站</p>	<p>1. 平時上課表現</p> <p>2. 學習單書寫</p>	<p>【法治教育】</p> <p>法 J3 認識法律之意義與制定。</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。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	2. 介紹什麼是合理使用判斷的原則，包含利用之目的及性質、著作之性質、利用所占的比例問題等。 3. 怎樣才不會違反著作權法、侵害他人著作權？		4. 新北市資訊課程影音教材	3. 課堂問答	法J7 理解少年的法律地位。	
第十九週 6/13~6/17	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 6 章數位著作合理使用原則 6-3 避免違反合理使用的措施 1. 介紹什麼叫做自由軟體？ 2. 創用 CC 的四種主要元素：標示作者姓名、非商業性使用、禁止改作、相同方式分享衍生作品 3. 創用 CC 的六種授權條款：根據四種主元素組成六種條款	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 著作權法相關網站 4. 創用 CC 網站 5. 新北市資訊課程影音教材	1. 平時上課表現 2. 學習單書寫	【品德教育】 品J1 溝通合作與和諧人際關係。 【法治教育】 法J3 認識法律之意義與制定。	
第二十週 6/20~6/24	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	第 6 章數位著作合理使用原則 1. 使學生認識創用 CC 的各個圖示 2. 將創用 CC 的圖示進行排列組合，並連結適用的著作情況 3. 進行分組小競賽	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 著作權法相關網站 4. 創用 CC 網站 5. 新北市資訊課程影音教材	1. 平時上課表現 2. 課堂問答	【品德教育】 品J1 溝通合作與和諧人際關係。 【法治教育】 法J3 認識法律之意義與制定。	

		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。						
第二十一週 6/27~6/30	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 6 章數位著作合理使用原則 (第三次段考) 1. 實際案例與分析。 2. 分組討論 3. 分組報告及教師分享。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 著作權法相關網站 4. 創用 CC 網站 5. 新北市資訊課程影音教材	1. 平時上課表現 2. 本單元評量	【品德教育】 品J1 溝通合作與和諧人際關係。 【法治教育】 法J3 認識法律之意義與制定。	

六、本課程是否有校外人士協助教學

☒ 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與活動之申請表一致