

課程目標	1. 認識資訊科技的社會議題、媒體識讀、資訊倫理與網路禮儀。 2. 領悟何為運算思維問題解決、模組化程式及其基本應用。 3. 學習正多邊形、陣列與幸運彩球 Scratch 程式撰寫。
教學目標	1. 認識網路成癮、網路霸凌、網路交友、網路詐騙、惡意程式等資訊科技社會議題，預防學生因網路所造成之傷害。 2. 培養學生運算思維及使用模組化程式以解決問題的能力。 3. 利用有趣的小專案，完成專題製作程式以提高學習興趣。
教學計畫	培養學生運算邏輯的概念並配合 108 課綱教學目標，以 Scratch 程式為工具完成專題製作，引導學生養成問題解決的能力。
教學活動內容	1、配合課本解說、影片欣賞、討論相關議題,加強學生印象。 2、讓學生動腦解決問題，再以 Scratch 程式將成果展現出來。
親師配合事項	1、學生正確使用網路，避免網路上癮及霸凌、交友所造成傷害。 2、鼓勵學生與老師盡量討論，以培養良好學習態度及能力。
評量方法	1. 平常考查 <b>60%</b> ：學習態度、上課作業完成度等。 2. 定期考查 <b>40%</b> ：期中、期末兩次考試。
任教教師	張月珠老師，何文榕老師。