

彰化縣縣立線西國民中學 110 學年度第 一 學期 八 年級 科技 領域 / 科目課程

5、各年級領域學習課程計畫

5-1 各年級各領域/科目課程目標或核心素養、教學單元/主題名稱、教學重點、教學進度、學習節數及評量方式之規劃符合課程綱要規定，且能有效促進該學習領域/科目核心素養之達成。

5-2 各年級各領域/科目課程計畫適合學生之能力、興趣和動機，提供學生練習、體驗思考探索整合之充分機會。

5-3 議題融入(七大或 19 項)且內涵適合單元/主題內容

教材版本	南一	實施年級 (班級/組別)	八年級	教學節數	每週( 2 )節，本學期共( 42 )節。
課程目標	<p>生活科技篇〈第三冊〉</p> <p>第一章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識科技系統的 4 個運作程序為：輸入、過程、輸出、回饋，及各個程序的定義內容。</li> <li>2. 認識科技系統是如何運作與透過回饋解決問題。</li> <li>3. 認識科技系統組成的各個功能如何有效的運作及達到目標。</li> <li>4. 學習將新學習到的科技系統與問題解決模式做整合運用說明</li> </ol> <p>第二章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解能源的轉換與各個能源的應用。</li> <li>2. 了解人類運用能源的演進，及反思未來的能源技術應如何發展才能將地球資源永續經營。</li> <li>3. 了解目前臺灣發電與供電的情形，以及了解目前臺灣綠能發電的發展現況與未來計畫。</li> <li>4. 了解如何將相同的能源轉換成不同能量形式並加以利用，同時讓能源的利用更有效率</li> <li>5. 認識常見科技產品之能源轉換運用。</li> <li>6. 了解目前因人類過度開發後的地球目前面臨的問題後，因思考如何尋找新資源或者從你我生活中節約能源。</li> <li>7. 了解生科教室使用電動工具的安全注意事項。</li> </ol> <p>第三章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解為何在科技時代的我們要會讀說明書。</li> <li>2. 了解說明書的組成與重點。</li> <li>3. 認識各種家中常見的電器故障及維修。</li> <li>4. 認識可用來維修的工具。</li> </ol>				

	<p>5. 學會手工具的維修保養—手線鋸、手搖鑽、夾具。</p> <p>6. 學會電動工具的維修保養—線鋸機、鑽床、砂磨機。</p> <p>資訊科技篇〈第三冊〉</p> <p>第四章</p> <p>1. 藉由班級置物櫃的例子讓學生了解陣列就像班級裡的置物櫃，其中包含一整排的格子，每個格子都有自己的編號(索引值)，可以讓同學依據自己的號碼來儲存、取出物品。</p> <p>2. 透過上網查成績的例子，讓同學瞭解在程式中使用陣列的時機及優點。</p> <p>3. 瞭解在 Scratch 中可以使用清單功能實作出陣列。</p> <p>4. 瞭解清單的項目就是陣列中索引值。</p> <p>5. 瞭解透過清單項目編號，實際操作清單項目的修改。</p> <p>6. 了解需要大量修改清單項目時可使用迴圈，將大量重複的條件判斷指令化繁為簡。</p> <p>7. 瞭解如何應用陣列結構，搭配迴圈找出多個分數中的最高分、平均。</p> <p>第五章</p> <p>1. 瞭解搜尋基本概念，並介紹「循序搜尋」(Sequential search)及「二分搜尋」(Binary search)等兩種搜尋法。</p> <p>2. 認識循序搜尋的概念與操作流程。</p> <p>3. 認識二分搜尋的概念與操作流程。</p> <p>4. 認識循序搜尋的特性與操作細節。</p> <p>第六章</p> <p>1. 認識排序演算法於資訊科學中的意義和與問題解決之間的關係。</p> <p>2. 認識選擇排序法的原理與步驟。</p> <p>3. 了解選擇排序法的解題流程。</p> <p>4. 認識插入排序法的原理、步驟及其解題流程。</p> <p>5. 認識氣泡排序法的原理、步驟及其解題流程。</p>
<p>領域核心 素養</p>	<p>第三冊</p> <p>生活科技篇</p> <p>第一章</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>第二章</p>

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-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。
第三章	
科-J-A3	利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。
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。
資訊科技篇	
第四章	
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-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。
第五章	
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。
第六章	
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。

<b>重大議題融入</b>	性別教室、環境教育
---------------	-----------

**課程架構**

教學進度 (週次)	教學單元名稱	節數	學習重點		學習目標	學習活動	評量方式	融入議題 內容重點
			學習表現	學習內容				
第 1 週	<b>生活科技</b> <b>第一章：科技系統與問題解決</b> 第 1 節 科技系統組成與運作 <input type="checkbox"/> 1-1 科技系統的組成 <input type="checkbox"/> 1-2 科技系統的運作 <input type="checkbox"/> 1-3 科技系統的功能 <b>資訊科技</b> <b>第四章：資料收納櫃-陣列</b> 第 1 節 認識陣列 <input type="checkbox"/> 1-1 陣列的定義 <input type="checkbox"/> 1-2 陣列的使用時機	生/資 各 1	<b>生活科技</b> 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。	<b>生活科技</b> 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 P-IV-4 設計的流程。 生 N-IV-2 科技的系統。 生 N-IV-3 科技與科學的關係。 <b>資訊科技</b> 資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應	第一章 1. 認識科技系統的 4 個運作程序為：輸入、過程、輸出、回饋，及各個程序的定義內容。 2. 認識科技系統是如何運作與透過回饋解決問題。 3. 認識科技系統組成的	運用課本於各節設計的 *想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	小組討論 回答問題	<b>生活科技</b> 人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。  <b>資訊科技</b> 人 J9 認識教育權、工作權與

			<p><b>資訊科技</b></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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</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-3 能有系統地整理數位資源。</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>用。</p> <p>資 P-IV-3 陣列程式設計實作。</p>	<p>各個功能如何有效的運作及達到目標。</p> <p>4. 學習將新學習到的科技系統與問題解決模式做整合運用說明</p> <p>第四章</p> <p>1. 藉由班級置物櫃的例子讓學生了解陣列就像班級裡的置物櫃，其中包含一整排的格子，每個格子都有自己的編號(索引值)，可以讓同學依據自己的號碼來儲存、取出物品。</p> <p>2. 透過上網查成績的例子，讓同學瞭解在程式中使用陣列的時機及優點。</p> <p>3. 瞭解在 Scratch 中可以使用清單功能實作出陣列。</p> <p>4. 瞭解清單的項目就是陣列中索引值。</p> <p>5. 瞭解透過清單項目編號，實際操作清單項目的修改。</p> <p>6. 了解需要大量修改清單項目時可使用迴圈，將大量重複的條件判斷指令化繁為簡。</p> <p>7. 瞭解如何應用陣列結構，搭配迴圈找出多個分數中的最高分、平均。</p>			<p>個人生涯發展的關係。</p> <p>性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>
第 2 週	<p><b>生活科技</b></p> <p><b>第一章：科技系統與問題解決</b></p> <p>第 1 節 科技系統組成與運作</p> <p>□1-1 科技系統的組成</p> <p>□1-2 科技系統的運作</p> <p>□1-3 科技系統的功能</p> <p><b>資訊科技</b></p>	生/資 各 1	<p><b>生活科技</b></p> <p>設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p> <p>設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p>生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。</p> <p>生 P-IV-4 設計的流程。</p> <p>生 N-IV-2 科技的系統。</p>	<p>第一章</p> <p>1. 認識科技系統的 4 個運作程序為：輸入、過程、輸出、回饋，及各個程序的定義內容。</p> <p>2. 認識科技系統是如何</p>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	小組討論 回答問題	<p><b>生活科技</b></p> <p>人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p>

	<p><b>第四章：資料收納櫃-陣列</b>  第1節 認識陣列  □1-1 陣列的定義  □1-2 陣列的使用時機</p>		<p>設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。  設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。  <b>資訊科技</b>  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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。  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-3 能有系統地整理數位資源。  運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p>生 N-IV-3 科技與科學的關係。  <b>資訊科技</b>  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。</p>	<p>運作與透過回饋解決問題。  3. 認識科技系統組成的各個功能如何有效的運作及達到目標。  4. 學習將新學習到的科技系統與問題解決模式做整合運用說明  <b>第四章</b>  1. 藉由班級置物櫃的例子讓學生了解陣列就像班級裡的置物櫃，其中包含一整排的格子，每個格子都有自己的編號(索引值)，可以讓同學依據自己的號碼來儲存、取出物品。  2. 透過上網查成績的例子，讓同學瞭解在程式中使用陣列的時機及優點。  3. 瞭解在 Scratch 中可以使用清單功能實作出陣列。  4. 瞭解清單的項目就是陣列中索引值。  5. 瞭解透過清單項目編號，實際操作清單項目的修改。  6. 了解需要大量修改清單項目時可使用迴圈，將大量重複的條件判斷指令化繁為簡。  7. 瞭解如何應用陣列結構，搭配迴圈找出多個分數中的最高分、平均。</p>			<p><b>資訊科技</b>  人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。  性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>
<p>第 3 週</p>	<p><b>生活科技</b>  <b>第一章：科技系統與問題解決</b>  第 2 節 科技系統的問題解決模式</p>	<p>生/資  各 1</p>	<p><b>生活科技</b>  設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p>	<p><b>生活科技</b>  生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。  生 P-IV-4 設計的</p>	<p><b>第一章</b>  1. 認識科技系統的 4 個運作程序為：輸入、過</p>	<p>運用課本於各節設計的  *想一想*作為學生討論與發表感想之活動。</p>	<p>小組討論  回答問題</p>	<p><b>生活科技</b>  人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義</p>

	<p>□2-1 問題解決模式回顧與補充</p> <p>□2-2 科技系統與問題解決模式的比較</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>第四章：資料收納櫃-陣列</b></p> <p>第 2 節 Scratch 中的陣列-清單</p> <p>□2-1 清單的建立</p> <p>□2-2 清單項目的修改</p>		<p>設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。</p> <p>設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。</p> <p>設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。</p> <p><b>資訊科技</b></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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</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-3 能有系統地整理數位資源。</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>流程。</p> <p>生 N-IV-2 科技的系統。</p> <p>生 N-IV-3 科技與科學的關係。</p> <p><b>資訊科技</b></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>程、輸出、回饋，及各個程序的定義內容。</p> <p>2. 認識科技系統是如何運作與透過回饋解決問題。</p> <p>3. 認識科技系統組成的各個功能如何有效的運作及達到目標。</p> <p>4. 學習將新學習到的科技系統與問題解決模式做整合運用說明</p> <p><b>第四章</b></p> <p>1. 藉由班級置物櫃的例子讓學生了解陣列就像班級裡的置物櫃，其中包含一整排的格子，每個格子都有自己的編號(索引值)，可以讓同學依據自己的號碼來儲存、取出物品。</p> <p>2. 透過上網查成績的例子，讓同學瞭解在程式中使用陣列的時機及優點。</p> <p>3. 瞭解在 Scratch 中可以使用清單功能實作出陣列。</p> <p>4. 瞭解清單的項目就是陣列中索引值。</p> <p>5. 瞭解透過清單項目編號，實際操作清單項目的修改。</p> <p>6. 了解需要大量修改清單項目時可使用迴圈，將大量重複的條件判斷指令化繁為簡。</p> <p>7. 瞭解如何應用陣列結構，搭配迴圈找出多個分數中的最高分、平均。</p>			<p>的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。</p> <p>性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>
--	---	--	--	--	--	--	--	--

<p>第 4 週</p>	<p><b>生活科技</b>  <b>第一章：科技系統與問題解決</b>  終極任務 光能抖抖獸  <b>第四章：資料收納櫃-陣列</b>  第 3 節 陣列的實際應用  □3-1 實作練習 I：學期成績最高分</p>	<p>生/資 各 1</p>	<p><b>生活科技</b>  設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。  設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。  設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。  設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。  <b>資訊科技</b>  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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。  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-3 能有系統地整理數位資源。  運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p><b>生活科技</b>  生 P-IV-3 手工具的操作與使用。  生 P-IV-4 設計的流程。  生 N-IV-2 科技的系統。  生 N-IV-3 科技與科學的關係。  <b>資訊科技</b>  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。</p>	<p><b>第一章</b>  1. 認識科技系統的 4 個運作程序為：輸入、過程、輸出、回饋，及各個程序的定義內容。  2. 認識科技系統是如何運作與透過回饋解決問題。  3. 認識科技系統組成的各個功能如何有效的運作及達到目標。  4. 學習將新學習到的科技系統與問題解決模式做整合運用說明  <b>第四章</b>  1. 藉由班級置物櫃的例子讓學生了解陣列就像班級裡的置物櫃，其中包含一整排的格子，每個格子都有自己的編號(索引值)，可以讓同學依據自己的號碼來儲存、取出物品。  2. 透過上網查成績的例子，讓同學瞭解在程式中使用陣列的時機及優點。  3. 瞭解在 Scratch 中可以使用清單功能實作出陣列。  4. 瞭解清單的項目就是陣列中索引值。  5. 瞭解透過清單項目編號，實際操作清單項目的修改。  6. 了解需要大量修改清單項目時可使用迴圈，將大量重複的條件判斷指令化繁為簡。</p>	<p>運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。</p>	<p>小組討論 回答問題</p>	<p><b>生活科技</b>  人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。    <b>資訊科技</b>  人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。  性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>
--------------	---	--------------------	---	--	---	---------------------------------------	----------------------	---

					7. 瞭解如何應用陣列結構，搭配迴圈找出多個分數中的最高分、平均。			
第 5 週	<p><b>生活科技</b> 第一章：科技系統與問題解決 終極任務 光能抖抖獸</p> <p><b>資訊科技</b> 第四章：資料收納櫃-陣列 第 3 節 陣列的實際應用 □3-1 實作練習 I：學期成績最高分</p>	生/資 各 1	<p><b>生活科技</b> 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。</p> <p><b>資訊科技</b> 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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p><b>生活科技</b> 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。 生 P-IV-4 設計的流程。 生 N-IV-2 科技的系統。 生 N-IV-3 科技與科學的關係。</p> <p><b>資訊科技</b> 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。</p>	<p>第一章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識科技系統的 4 個運作程序為：輸入、過程、輸出、回饋，及各個程序的定義內容。</li> <li>2. 認識科技系統是如何運作與透過回饋解決問題。</li> <li>3. 認識科技系統組成的各個功能如何有效的運作及達到目標。</li> <li>4. 學習將新學習到的科技系統與問題解決模式做整合運用說明</li> </ol> <p>第四章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 藉由班級置物櫃的例子讓學生了解陣列就像班級裡的置物櫃，其中包含一整排的格子，每個格子都有自己的編號(索引值)，可以讓同學依據自己的號碼來儲存、取出物品。</li> <li>2. 透過上網查成績的例子，讓同學瞭解在程式中使用陣列的時機及優點。</li> <li>3. 瞭解在 Scratch 中可以使用清單功能實作出陣列。</li> <li>4. 瞭解清單的項目就是陣列中索引值。</li> <li>5. 瞭解透過清單項目編號，實際操作清單項目的修改。</li> <li>6. 了解需要大量修改清</li> </ol>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	小組討論 回答問題	<p><b>生活科技</b> 人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p> <p><b>資訊科技</b> 人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。 性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>



					單項目時可使用迴圈，將大量重複的條件判斷指令化繁為簡。 7. 瞭解如何應用陣列結構，搭配迴圈找出多個分數中的最高分、平均。			
第 6 週	<p><b>生活科技</b> 第一章：科技系統與問題解決 終極任務 光能抖抖獸</p> <p><b>資訊科技</b> 第四章：資料收納櫃-陣列 第 3 節 陣列的實際應用 □3-2 實作練習 II：運動訓練紀錄</p>	生/資 各 1	<p><b>生活科技</b> 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的概念。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。</p> <p><b>資訊科技</b> 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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p><b>生活科技</b> 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。 生 P-IV-4 設計的流程。 生 N-IV-2 科技的系統。 生 N-IV-3 科技與科學的關係。</p> <p><b>資訊科技</b> 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。</p>	<p>第一章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識科技系統的 4 個運作程序為：輸入、過程、輸出、回饋，及各個程序的定義內容。</li> <li>2. 認識科技系統是如何運作與透過回饋解決問題。</li> <li>3. 認識科技系統組成的各個功能如何有效的運作及達到目標。</li> <li>4. 學習將新學習到的科技系統與問題解決模式做整合運用說明</li> </ol> <p>第四章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 藉由班級置物櫃的例子讓學生了解陣列就像班級裡的置物櫃，其中包含一整排的格子，每個格子都有自己的編號(索引值)，可以讓同學依據自己的號碼來儲存、取出物品。</li> <li>2. 透過上網查成績的例子，讓同學瞭解在程式中使用陣列的時機及優點。</li> <li>3. 瞭解在 Scratch 中可以使用清單功能實作出陣列。</li> <li>4. 瞭解清單的項目就是陣列中索引值。</li> <li>5. 瞭解透過清單項目編</li> </ol>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	<p><b>生活科技</b> 根據任務作品與活動成果評分，課本內與教冊皆有提供評分參考標準。</p> <p><b>資訊科技</b> 配合第 4 章的小試身手給學生作練習與自我檢核。</p>	<p><b>生活科技</b> 人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p> <p><b>資訊科技</b> 人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。 性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>

					號，實際操作清單項目的修改。 6. 了解需要大量修改清單項目時可使用迴圈，將大量重複的條件判斷指令化繁為簡。 7. 瞭解如何應用陣列結構，搭配迴圈找出多個分數中的最高分、平均。			
第 7 週	<p><b>生活科技</b> 第二章：能源與動力的應用 第 1 節 能源的種類與應用 □1-1 能源的種類和形式 □1-2 能源應用的發展歷程 1-3 臺灣目前主要的發電方式現況<b>資訊科技</b> 第四章：資料收納櫃-陣列 第 3 節 陣列的實際應用 □3-2 實作練習 11：運動訓練紀錄</p>	生/資各 1	<p><b>生活科技</b> 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。 <b>資訊科技</b> 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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p><b>生活科技</b> 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 P-IV-4 設計的流程。 生 N-IV-2 科技的系統。 生 N-IV-3 科技與科學的關係。 <b>資訊科技</b> 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。</p>	<p>第二章 1. 了解能源的轉換與各個能源的應用。 2. 了解人類運用能源的演進，及反思未來的能源技術應如何發展才能將地球資源永續經營。 3. 了解目前臺灣發電與供電的情形，以及了解目前臺灣綠能發電的發展現況與未來計畫。 4. 了解如何將相同的能源轉換成不同能量形式並加以利用，同時讓能源的利用更有效率 5. 認識常見科技產品之能源轉換運用。 6. 了解目前因人類過度開發後的地球目前面臨的問題後，因思考如何尋找新資源或者從你我生活中節約能源。 7. 了解生科教室使用電動工具的安全注意事項。 第四章 1. 藉由班級置物櫃的例子讓學生了解陣列就像</p>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	小組討論 回答問題	<p><b>生活科技</b> 人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。  <b>資訊科技</b> 人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。 性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>

					<p>班級裡的置物櫃，其中包含一整排的運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。格子，每個格子都有自己的編號(索引值)，可以讓同學依據自己的號碼來儲存、取出物品。</p> <p>2. 透過上網查成績的例子，讓同學瞭解在程式中使用陣列的時機及優點。</p> <p>3. 瞭解在 Scratch 中可以使用清單功能實作出陣列。</p> <p>4. 瞭解清單的項目就是陣列中索引值。</p> <p>5. 瞭解透過清單項目編號，實際操作清單項目的修改。</p> <p>6. 了解需要大量修改清單項目時可使用迴圈，將大量重複的條件判斷指令化繁為簡。</p> <p>7. 瞭解如何應用陣列結構，搭配迴圈找出多個分數中的最高分、平均。</p>			
第 8 週	<p><b>生活科技</b>  <b>第二章：能源與動力的應用</b>  第 1 節 能源的種類與應用  □1-1 能源的種類和形式  □1-2 能源應用的發展歷程  1-3 臺灣目前主要的發電方式現況<b>資訊科技</b>  <b>第四章：資料收納櫃-陣列</b>  第 3 節 陣列的實際應用  □3-2 實作練習 II：運動訓練紀錄</p>	生/資各 1	<p><b>生活科技</b>  設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。  設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。  設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。  設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。  <b>資訊科技</b>  運 t-IV-1 能了解資訊系</p>	<p><b>生活科技</b>  生 P-IV-3 手工具的操作與使用。  生 P-IV-4 設計的流程。  生 N-IV-2 科技的系統。  生 N-IV-3 科技與科學的關係。  <b>資訊科技</b>  資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。  資 P-IV-3 陣列程</p>	<p><b>第二章</b>  1. 了解能源的轉換與各個能源的應用。  2. 了解人類運用能源的演進，及反思未來的能源技術應如何發展才能將地球資源永續經營。  3. 了解目前臺灣發電與供電的情形，以及了解目前臺灣綠能發電的發展現況與未來計畫。</p>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	小組討論 回答問題	<p><b>生活科技</b>  人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p> <p><b>資訊科技</b>  人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。</p>

		<p>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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</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-3 能有系統地整理數位資源。</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>式設計實作。</p>	<p>4. 了解如何將相同的能源轉換成不同能量形式並加以利用，同時讓能源的利用更有效率</p> <p>5. 認識常見科技產品之能源轉換運用。</p> <p>6. 了解目前因人類過度開發後的地球目前面臨的問題後，因思考如何尋找新資源或者從你我生活中節約能源。</p> <p>7. 了解生科教室使用電動工具的安全注意事項。</p> <p>第四章</p> <p>1. 藉由班級置物櫃的例子讓學生了解陣列就像班級裡的置物櫃，其中包含一整排的格子，每個格子都有自己的編號(索引值)，可以讓同學依據自己的號碼來儲存、取出物品。</p> <p>2. 透過上網查成績的例子，讓同學瞭解在程式中使用陣列的時機及優點。</p> <p>3. 瞭解在 Scratch 中可以使用清單功能實作出陣列。</p> <p>4. 瞭解清單的項目就是陣列中索引值。</p> <p>5. 瞭解透過清單項目編號，實際操作清單項目的修改。</p> <p>6. 了解需要大量修改清單項目時可使用迴圈，將大量重複的條件判斷指令化繁為簡。</p>			<p>性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>
--	--	--	---------------	---	--	--	------------------------------------

					7. 瞭解如何應用陣列結構，搭配迴圈找出多個分數中的最高分、平均。			
第 9 週	<p><b>生活科技</b>  <b>第二章：能源與動力的應用</b>  第 2 節 能源轉換方式與應用  □2-1 能源轉換的方式  2-2 日常科技產品的能源應用方式</p> <p><b>資訊科技</b>  <b>第五章：資料在哪兒-搜尋演算法</b>  第 1 節 資料的搜尋  □1-1 生活中的搜尋  □1-2 搜尋演算法的基本概念</p>	生/資 各 1	<p><b>生活科技</b>  設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。  設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。  設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。  設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。</p> <p><b>資訊科技</b>  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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。  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-3 能有系統地整理數位資源。  運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p><b>生活科技</b>  生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。  生 P-IV-4 設計的流程。  生 N-IV-2 科技的系統。  生 N-IV-3 科技與科學的關係。</p> <p><b>資訊科技</b>  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。</p>	<p>第二章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解能源的轉換與各個能源的應用。</li> <li>2. 了解人類運用能源的演進，及反思未來的能源技術應如何發展才能將地球資源永續經營。</li> <li>3. 了解目前臺灣發電與供電的情形，以及了解目前臺灣綠能發電的發展現況與未來計畫。</li> <li>4. 了解如何將相同的能源轉換成不同能量形式並加以利用，同時讓能源的利用更有效率</li> <li>5. 認識常見科技產品之能源轉換運用。</li> <li>6. 了解目前因人類過度開發後的地球目前面臨的問題後，因思考如何尋找新資源或者從你我生活中節約能源。</li> <li>7. 了解生科教室使用電動工具的安全注意事項。</li> </ol> <p>第五章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解搜尋基本概念，並介紹「循序搜尋」(Sequential search)及「二分搜尋」(Binary search)等兩種搜尋法。</li> <li>2. 認識循序搜尋的概念與操作流程。</li> </ol>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	小組討論 回答問題	<p><b>生活科技</b>  人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p> <p><b>資訊科技</b>  人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。  性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>

					3. 認識二分搜尋的概念與操作流程。 4. 認識循序搜尋的特性與操作細節。			
第 10 週	<p><b>生活科技</b> <b>第二章：能源與動力的應用</b> 第 3 節 能源科技發展的影響 □3-1 能源科技對人們的改變 □3-2 能源科技對環境的影響 □3-3 能源科技的未來發展 第 4 節 電動工具操作與使用 □4-1 電動工具操作安全須知 □4-2 常用的電動工具使用說明</p> <p><b>資訊科技</b> <b>第五章：資料在哪兒-搜尋演算法</b> 第 2 節 循序搜尋 □2-1 循序搜尋演算法</p>	生/資 各 1	<p><b>生活科技</b> 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。</p> <p><b>資訊科技</b> 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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p><b>生活科技</b> 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。 生 P-IV-4 設計的流程。 生 N-IV-2 科技的系統。 生 N-IV-3 科技與科學的關係。</p> <p><b>資訊科技</b> 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。</p>	<p>第二章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>了解能源的轉換與各個能源的應用。</li> <li>了解人類運用能源的演進，及反思未來的能源技術應如何發展才能將地球資源永續經營。</li> <li>了解目前臺灣發電與供電的情形，以及了解目前臺灣綠能發電的發展現況與未來計畫。</li> <li>了解如何將相同的能源轉換成不同能量形式並加以利用，同時讓能源的利用更有效率</li> <li>認識常見科技產品之能源轉換運用。</li> <li>了解目前因人類過度開發後的地球目前面臨的問題後，因思考如何尋找新資源或者從你我生活中節約能源。</li> <li>了解生科教室使用電動工具的安全注意事項。</li> </ol> <p>第五章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>瞭解搜尋基本概念，並介紹「循序搜尋」(Sequential search)及「二分搜尋」(Binary search)等兩種搜尋法。</li> </ol>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	小組討論 回答問題	<p><b>生活科技</b> 環 J5 了解平等、正義的原則，並在生活中實踐。 環 J16 了解各種替代能源的基本原理與發展趨勢。 海 J8 了解與日常生活相關的海洋法規。</p> <p><b>資訊科技</b> 性 J6 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。 性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。</p>

					<p>2. 認識循序搜尋的概念與操作流程。</p> <p>3. 認識二分搜尋的概念與操作流程。</p> <p>4. 認識循序搜尋的特性與操作細節。</p>			
第 11 週	<p><b>生活科技</b> 第二章：能源與動力的應用 終極任務 新世代人力車大賽 <b>資訊科技</b> 第五章：資料在哪兒-搜尋演算法 第 2 節 循序搜尋 □2-2 循序搜尋演算法實例</p>	生/資各 1	<p><b>生活科技</b> 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。 <b>資訊科技</b> 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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p><b>生活科技</b> 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 P-IV-4 設計的流程。 生 N-IV-2 科技的系統。 生 N-IV-3 科技與科學的關係。 <b>資訊科技</b> 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。</p>	<p>第二章</p> <p>1. 了解能源的轉換與各個能源的應用。</p> <p>2. 了解人類運用能源的演進，及反思未來的能源技術應如何發展才能將地球資源永續經營。</p> <p>3. 了解目前臺灣發電與供電的情形，以及了解目前臺灣綠能發電的發展現況與未來計畫。</p> <p>4. 了解如何將相同的能源轉換成不同能量形式並加以利用，同時讓能源的利用更有效率</p> <p>5. 認識常見科技產品之能源轉換運用。</p> <p>6. 了解目前因人類過度開發後的地球目前面臨的問題後，因思考如何尋找新資源或者從你我生活中節約能源。</p> <p>7. 了解生科教室使用電動工具的安全注意事項。</p> <p>第五章</p> <p>1. 瞭解搜尋基本概念，並介紹「循序搜尋」(Sequential search)</p>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	小組討論 回答問題	<p><b>生活科技</b> 環 J5 了解平等、正義的原則，並在生活中實踐。 環 J16 了解各種替代能源的基本原理與發展趨勢。 海 J8 了解與日常生活相關的海洋法規。 <b>資訊科技</b> 性 J6 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。 性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。</p>

					及「二分搜尋」(Binary search)等兩種搜尋法。 2. 認識循序搜尋的概念與操作流程。 3. 認識二分搜尋的概念與操作流程。 4. 認識循序搜尋的特性與操作細節。			
第 12 週	<p><b>生活科技</b> 第二章：能源與動力的應用 終極任務 新世代人力車大賽 <b>資訊科技</b> 第五章：資料在哪兒-搜尋演算法 第 3 節 二分搜尋 □3-1 二分搜尋演算法</p>	生/資各 1	<p><b>生活科技</b> 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。 <b>資訊科技</b> 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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p><b>生活科技</b> 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。 生 P-IV-4 設計的流程。 生 N-IV-2 科技的系統。 生 N-IV-3 科技與科學的關係。 <b>資訊科技</b> 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。</p>	<p>第二章 1. 了解能源的轉換與各個能源的應用。 2. 了解人類運用能源的演進，及反思未來的能源技術應如何發展才能將地球資源永續經營。 3. 了解目前臺灣發電與供電的情形，以及了解目前臺灣綠能發電的發展現況與未來計畫。 4. 了解如何將相同的能源轉換成不同能量形式並加以利用，同時讓能源的利用更有效率 5. 認識常見科技產品之能源轉換運用。 6. 了解目前因人類過度開發後的地球目前面臨的問題後，因思考如何尋找新資源或者從你我生活中節約能源。 7. 了解生科教室使用電動工具的安全注意事項。 第五章 1. 瞭解搜尋基本概念，</p>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	小組討論 回答問題	<p><b>生活科技</b> 環 J5 了解平等、正義的原則，並在生活中實踐。 環 J16 了解各種替代能源的基本原理與發展趨勢。 海 J8 了解與日常生活相關的海洋法規。 <b>資訊科技</b> 性 J6 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。 性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。</p>



					<p>並介紹「循序搜尋」(Sequential search)及「二分搜尋」(Binary search)等兩種搜尋法。</p> <p>2. 認識循序搜尋的概念與操作流程。</p> <p>3. 認識二分搜尋的概念與操作流程。</p> <p>4. 認識循序搜尋的特性與操作細節。</p>			
第 13 週	<p><b>生活科技</b> 第二章：能源與動力的應用 終極任務 新世代人力車大賽 <b>資訊科技</b> 第五章：資料在哪兒-搜尋演算法 第 3 節 二分搜尋 □3-2 二分搜尋演算法實例</p>	生/資各 1	<p><b>生活科技</b> 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。</p> <p><b>資訊科技</b> 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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p><b>生活科技</b> 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。 生 P-IV-4 設計的流程。 生 N-IV-2 科技的系統。 生 N-IV-3 科技與科學的關係。</p> <p><b>資訊科技</b> 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。</p>	<p>第二章</p> <p>1. 了解能源的轉換與各個能源的應用。</p> <p>2. 了解人類運用能源的演進，及反思未來的能源技術應如何發展才能將地球資源永續經營。</p> <p>3. 了解目前臺灣發電與供電的情形，以及了解目前臺灣綠能發電的發展現況與未來計畫。</p> <p>4. 了解如何將相同的能源轉換成不同能量形式並加以利用，同時讓能源的利用更有效率</p> <p>5. 認識常見科技產品之能源轉換運用。</p> <p>6. 了解目前因人類過度開發後的地球目前面臨的問題後，因思考如何尋找新資源或者從你我生活中節約能源。</p> <p>7. 了解生科教室使用電動工具的安全注意事項。</p>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	<p><b>生活科技</b> 根據任務作品與活動成果評分，課本內與教冊皆有提供評分參考標準。</p> <p><b>資訊科技</b> 配合第 5 章的小試身手給學生作練習與自我檢核。</p>	<p><b>生活科技</b> 環 J5 了解平等、正義的原則，並在生活中實踐。 環 J16 了解各種替代能源的基本原理與發展趨勢。 海 J8 了解與日常生活相關的海洋法規。</p> <p><b>資訊科技</b> 性 J6 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。 性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。</p>

					<p>第五章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解搜尋基本概念，並介紹「循序搜尋」(Sequential search)及「二分搜尋」(Binary search)等兩種搜尋法。</li> <li>2. 認識循序搜尋的概念與操作流程。</li> <li>3. 認識二分搜尋的概念與操作流程。</li> <li>4. 認識循序搜尋的特性與操作細節。</li> </ol>			
第 14 週	<p><b>生活科技</b></p> <p><b>第三章：生活周遭的科技產品</b></p> <p>第 1 節 判讀產品說明書</p> <p>□1-1 為什麼在科技時代要會讀產品說明書</p> <p>□1-2 產品說明書所包含的內容</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>第六章：資料排排站</b></p> <p>第 1 節 資料的排序</p> <p>□1-1 生活中的排序</p> <p>□1-2 排序演算法的基本概念</p>	生/資各 1	<p><b>生活科技</b></p> <p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。</p> <p>設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。</p> <p>設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p> <p>設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p> <p><b>資訊科技</b></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><b>生活科技</b></p> <p>生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。</p> <p>生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>資 A-IV-3 基本演算法的介紹。</p>	<p>第三章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解為何在科技時代的我們要會讀說明書。</li> <li>2. 了解說明書的組成與重點。</li> <li>3. 認識各種家中常見的電器故障及維修。</li> <li>4. 認識可用來維修的工具。</li> <li>5. 學會手工工具的維修保養—手線鋸、手搖鑽、夾具。</li> <li>6. 學會電動工具的維修保養—線鋸機、鑽床、砂磨機。</li> </ol> <p>第六章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識排序演算法於資訊科學中的意義和與問題解決之間的關係。</li> <li>2. 認識選擇排序法的原理與步驟。</li> <li>3. 了解選擇排序法的解題流程。</li> </ol>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	小組討論 回答問題	<p><b>生活科技</b></p> <p>環 J5 了解平等、正義的原則，並在生活中實踐。</p> <p>環 J16 了解各種替代能源的基本原理與發展趨勢。</p> <p>海 J8 了解與日常生活相關的海洋法規。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>性 J6 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。</p> <p>性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。</p>

					4. 認識插入排序法的原理、步驟及其解題流程。 5. 認識氣泡排序法的原理、步驟及其解題流程。			
第 15 週	<p><b>生活科技</b> 第三章：生活周遭的科技產品 第 1 節 判讀產品說明書 □1-1 為什麼在科技時代要會讀產品說明書 □1-2 產品說明書所包含的內容</p> <p><b>資訊科技</b> 第六章：資料排排站 第 1 節 資料的排序 □1-1 生活中的排序 □1-2 排序演算法的基本概念</p>	生/資 各 1	<p><b>生活科技</b> 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。 設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p> <p><b>資訊科技</b> 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。</p>	<p><b>生活科技</b> 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。</p> <p><b>資訊科技</b> 資 A-IV-3 基本演算法的介紹。</p>	<p>第三章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解為何在科技時代的我們要會讀說明書。</li> <li>2. 了解說明書的組成與重點。</li> <li>3. 認識各種家中常見的電器故障及維修。</li> <li>4. 認識可用來維修的工具。</li> <li>5. 學會手工具的維修保養—手線鋸、手搖鑽、夾具。</li> <li>6. 學會電動工具的維修保養—線鋸機、鑽床、砂磨機。</li> </ol> <p>第六章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識排序演算法於資訊科學中的意義和與問題解決之間的關係。</li> <li>2. 認識選擇排序法的原理與步驟。</li> <li>3. 了解選擇排序法的解題流程。</li> <li>4. 認識插入排序法的原理、步驟及其解題流程。</li> <li>5. 認識氣泡排序法的原理、步驟及其解題流程。</li> </ol>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	小組討論 回答問題	<p><b>生活科技</b> 環 J5 了解平等、正義的原則，並在生活中實踐。 環 J16 了解各種替代能源的基本原理與發展趨勢。 海 J8 了解與日常生活相關的海洋法規。</p> <p><b>資訊科技</b> 性 J6 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。 性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。</p>
第 16 週	<p><b>生活科技</b> 第三章：生活周遭的科技產品 第 2 節 科技產品故障排除與維護 □2-1 常見的故障原因與簡易維修方式 □2-2 簡易維護保養概念與所</p>	生/資 各 1	<p><b>生活科技</b> 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。</p>	<p><b>生活科技</b> 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。</p> <p><b>資訊科技</b></p>	<p>第三章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解為何在科技時代的我們要會讀說明書。</li> <li>2. 了解說明書的組成與重點。</li> </ol>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	小組討論 回答問題	<p><b>生活科技</b> 性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。環 性 J8 解讀科技產品的性別意涵。</p>

	<p>需工具</p> <p><b>第六章：資料排排站</b></p> <p>第 2 節 資料的排序</p> <p>□2-1 選擇排序演算法</p>		<p>設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。</p> <p>設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p> <p>設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p> <p><b>資訊科技</b></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>資 A-IV-3 基本演算法的介紹。</p>	<p>3. 認識各種家中常見的電器故障及維修。</p> <p>4. 認識可用來維修的工具。</p> <p>5. 學會手工工具的維修保養—手線鋸、手搖鑽、夾具。</p> <p>6. 學會電動工具的維修保養—線鋸機、鑽床、砂磨機。</p> <p>第六章</p> <p>1. 認識排序演算法於資訊科學中的意義和與問題解決之間的關係。</p> <p>2. 認識選擇排序法的原理與步驟。</p> <p>3. 了解選擇排序法的解題流程。</p> <p>4. 認識插入排序法的原理、步驟及其解題流程。</p> <p>5. 認識氣泡排序法的原理、步驟及其解題流程。</p>		<p><b>資訊科技</b></p> <p>性 J6 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。</p> <p>性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。</p>
第 17 週	<p><b>生活科技</b></p> <p><b>第三章：生活周遭的科技產品</b></p> <p>第 3 節 教室內的機具維護與保養</p> <p>□3-1 常用的手工具</p> <p>□3-2 常用的電動工具</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>第六章：資料排排站</b></p> <p>第 2 節 資料的排序</p> <p>□2-1 選擇排序演算法</p> <p>□2-2 選擇排序演算法實例</p>	生/資各 1	<p><b>生活科技</b></p> <p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。</p> <p>設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。</p> <p>設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p> <p>設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p>生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。</p> <p>生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>資 A-IV-3 基本演算法的介紹。</p>	<p>第三章</p> <p>1. 了解為何在科技時代的我們要會讀說明書。</p> <p>2. 了解說明書的組成與重點。</p> <p>3. 認識各種家中常見的電器故障及維修。</p> <p>4. 認識可用來維修的工具。</p> <p>5. 學會手工工具的維修保養—手線鋸、手搖鑽、夾具。</p> <p>6. 學會電動工具的維修保養—線鋸機、鑽床、</p>	<p>運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。</p>	<p>小組討論 回答問題</p> <p><b>生活科技</b></p> <p>性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。環 性 J8 解讀科技產品的性別意涵。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>性 J6 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。</p> <p>性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。</p>

			<p>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>砂磨機。</p> <p>第六章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識排序演算法於資訊科學中的意義和與問題解決之間的關係。</li> <li>2. 認識選擇排序法的原理與步驟。</li> <li>3. 了解選擇排序法的解題流程。</li> <li>4. 認識插入排序法的原理、步驟及其解題流程。</li> <li>5. 認識氣泡排序法的原理、步驟及其解題流程。</li> </ol>			
第 18 週	<p><b>生活科技</b></p> <p><b>第三章：生活周遭的科技產品</b> 終極任務 成為維修高手</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>第六章：資料排排站</b> 第 3 節 資料的排序 □3-1 插入排序演算法</p>	生/資各 1	<p><b>生活科技</b></p> <p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。</p> <p>設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。</p> <p>設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p> <p>設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p> <p><b>資訊科技</b></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><b>生活科技</b></p> <p>生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。</p> <p>生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>資 A-IV-3 基本演算法的介紹。</p>	<p>第三章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解為何在科技時代的我們要會讀說明書。</li> <li>2. 了解說明書的組成與重點。</li> <li>3. 認識各種家中常見的電器故障及維修。</li> <li>4. 認識可用來維修的工具。</li> <li>5. 學會手工工具的維修保養—手線鋸、手搖鑽、夾具。</li> <li>6. 學會電動工具的維修保養—線鋸機、鑽床、砂磨機。</li> </ol> <p>第六章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識排序演算法於資訊科學中的意義和與問題解決之間的關係。</li> <li>2. 認識選擇排序法的原理與步驟。</li> <li>3. 了解選擇排序法的解題流程。</li> </ol>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	小組討論 回答問題	<p><b>生活科技</b></p> <p>性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。環 性 J8 解讀科技產品的性別意涵。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>性 J6 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。</p> <p>性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。</p>

					4. 認識插入排序法的原理、步驟及其解題流程。 5. 認識氣泡排序法的原理、步驟及其解題流程。			
第 19 週	<p><b>生活科技</b> 第三章：生活周遭的科技產品 終極任務 成為維修高手</p> <p><b>資訊科技</b> 第六章：演算法的運用 第 2 節 演算法中的流程圖 □2-4 運用 Dia 軟體畫流程圖 第 3 節 資料的排序 □3-1 插入排序演算法 □3-2 插入排序演算法實例</p>	生/資 各 1	<p><b>生活科技</b> 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。 設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p> <p><b>資訊科技</b> 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。</p>	<p><b>生活科技</b> 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。</p> <p><b>資訊科技</b> 資 A-IV-3 基本演算法的介紹。</p>	<p>第三章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解為何在科技時代的我們要會讀說明書。</li> <li>2. 了解說明書的組成與重點。</li> <li>3. 認識各種家中常見的電器故障及維修。</li> <li>4. 認識可用來維修的工具。</li> <li>5. 學會手工具的維修保養—手線鋸、手搖鑽、夾具。</li> <li>6. 學會電動工具的維修保養—線鋸機、鑽床、砂磨機。</li> </ol> <p>第六章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識排序演算法於資訊科學中的意義和與問題解決之間的關係。</li> <li>2. 認識選擇排序法的原理與步驟。</li> <li>3. 了解選擇排序法的解題流程。</li> <li>4. 認識插入排序法的原理、步驟及其解題流程。</li> <li>5. 認識氣泡排序法的原理、步驟及其解題流程。</li> </ol>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	小組討論 回答問題	<p><b>生活科技</b> 性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。環 性 J8 解讀科技產品的性別意涵。</p> <p><b>資訊科技</b> 性 J6 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。 性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。</p>
第 20 週	<p><b>生活科技</b> 第三章：生活周遭的科技產品 終極任務 成為維修高手</p> <p><b>資訊科技</b> 第六章：資料排排站 第 4 節 氣泡排序</p>	生/資 各 1	<p><b>生活科技</b> 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。</p>	<p><b>生活科技</b> 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。</p> <p><b>資訊科技</b></p>	<p>第三章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解為何在科技時代的我們要會讀說明書。</li> <li>2. 了解說明書的組成與重點。</li> </ol>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	<b>生活科技</b> 根據任務作品與活動成果評分，課本內與教冊皆有提供	<p><b>生活科技</b> 性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。環 性 J8 解讀科技產品的性別意涵。</p>

	<p>□4-1 氣泡排序演算法 □4-2 氣泡排序演算法實例</p>		<p>設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。 設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。 <b>資訊科技</b> 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。</p>	<p>資 A-IV-3 基本演算法的介紹。</p>	<p>3. 認識各種家中常見的電器故障及維修。 4. 認識可用來維修的工具。 5. 學會手工具的維修保養—手線鋸、手搖鑽、夾具。 6. 學會電動工具的維修保養—線鋸機、鑽床、砂磨機。 第六章 1. 認識排序演算法於資訊科學中的意義和與問題解決之間的關係。 2. 認識選擇排序法的原理與步驟。 3. 了解選擇排序法的解題流程。 4. 認識插入排序法的原理、步驟及其解題流程。 5. 認識氣泡排序法的原理、步驟及其解題流程。</p>		<p>評分參考標準。 <b>資訊科技</b> 配合第 6 章的小試身手給學生作練習與自我檢核。</p>	<p><b>資訊科技</b> 性 J6 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。 性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。</p>
<p>第 21 週 1/17-1/21</p>	<p>課程回顧檢討</p>	<p>生 / 資 各 1</p>	<p>a-IV-3: 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。</p>	<p>生 S-IV-1: 科技與社會的互動關係。</p>	<p>1. 學期課程回顧。</p>	<p>1. 學期課程回顧。</p>	<p>1. 認知測驗</p>	

彰化縣縣立線西國民中學 110 學年度第 二 學期 八 年級 科技 領域/科目課程

5、各年級領域學習課程計畫

5-1 各年級各領域/科目課程目標或核心素養、教學單元/主題名稱、教學重點、教學進度、學習節數及評量方式之規劃符合課程綱要規定，且能有效促進該學習領域/科目核心素養之達成。

5-2 各年級各領域/科目課程計畫適合學生之能力、興趣和動機，提供學生練習、體驗思考探索整合之充分機會。

5-3 議題融入(七大或 19 項)且內涵適合單元/主題內容

教材版本	南一	實施年級 (班級/組別)	八	教學節數	每週( 2 )節，本學期共 ( 40 )節。
課程目標	<p>生活科技篇〈第四冊〉 第一章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解面對不可或缺的能源動力科技，如何將其發展作出適當的變革，以減少資源損耗及環境破壞，創造永續新能源。</li> <li>2. 認識太陽能發電之原理與目前發展現況。</li> <li>3. 認識風力發電之原理與目前發展現況。</li> <li>4. 認識材料的六大機械性質與其應用實例說明，與木質、塑膠材料的常見材質與應用介紹。</li> <li>5. 認識木材與塑膠的加工方式及其使用器具的操作。</li> </ol> <p>第二章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解人類從古至今的運輸工具之演變，與其中與科技發展的關係。</li> <li>2. 認識運輸活動由哪些基本單元組成。</li> <li>3. 認識動力傳動有哪幾種方式，以及了解動力產生系統有哪些類型與組合。</li> <li>4. 瞭解生科教室內經常會使用的電動工具內動力傳遞方式，進而體認到機構及動力與我們的生活息息相關。</li> <li>5. 認識陶瓷材料與金屬材料的特性及其應用方式。另金屬材料有哪些工具可以協助完成加工。</li> <li>6. 認識其他常見材料的特性與應用方式。</li> </ol> <p>資訊科技篇〈第四冊〉 第三章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識模組化程式設計。</li> <li>2. 了解函式是一種模組化概念的應用。</li> </ol>				



	<p>3. 瞭解在 Scratch 中使用函式功能的益處。</p> <p>4. 瞭解在函式呼叫時填入不同的數值，可以觀察函式執行結果的變化。</p> <p>5. 引導學生思考如何將樂透開獎的程式分為四項具體任務，再應用函式，搭配陣列結構，實作出樂透開獎的程式。</p> <p>6. 引導學生觀察發射煙火時會出現的規律現象，再以一個煙火碎片（建立 0 個分身）的狀態，應用函式將現象按順序實作出來。完成後，再透過更改建立分身的參數，建立出多個分身，進而完成發射煙火時會看到的效果。</p> <p>第四章</p> <p>1. 以抽牌遊戲為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題</p> <p>2. 引導學生利用 Scratch 建立紙牌清單。</p> <p>3. 引導學生利用 Scratch 將循序搜尋演算法進行抽牌遊戲實作。</p> <p>4. 引導學生利用 Scratch 將選擇排序演算法進行還書後的排序實作。</p> <p>5. 引導學生利用 Scratch 將選擇排序的部分模組化。</p> <p>第五章</p> <p>1. 瞭解網路交友各階段可能發生的事件、及網路交友自我防護措施。</p> <p>2. 瞭解網路成癮的徵兆以及對生活造成之負面影響、及預防措施及醫療建議。</p> <p>3. 瞭解網路發言與一般言論的差異，以及不當的網路言論對社會帶來的影響，並清楚了解網路誹謗與公然侮辱的相關法律知識。</p> <p>4. 瞭解網路倫理與規範，應尊重他人，避免「散佈不當訊息」對他人或社會造成負面影響。</p> <p>5. 認識常見的網路犯罪類型，而對面網路犯罪事件時該如何應對。</p>
<p><b>領域核心素養</b></p>	<p>第四冊</p> <p>生活科技篇</p> <p>第一章</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>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。</p> <p>第二章</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>資訊科技篇</p> <p>第三章</p> <p>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。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p>

	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-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。 第四章 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。 第五章 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。							
<b>重大議題融入</b>	國際教育、性別教育、生涯教育							
<b>課程架構</b>								
教學進度 (週次)	教學單元名稱	節數	學習重點		學習目標	學習活動	評量方式	融入議題 內容重點
			學習表現	學習內容				
第 1 週	本週實際上課日只有 1 天，課表尚未排定，班級可能沒有領域學習課程，擬實施班級輔導或全校活動。							
第 2 週	生活科技 第一章：能源動力科技的永續發展 第 1 節 永續發展的科技 □1-1 科技發展至今的優劣 □1-2 科技、環境、社會三方互動 □1-3 未來科技的趨勢 資訊科技 第三章：模組化程式設計 第 1 節 模組化程式設計的概念 □1-1 模組化的意義與特性 □1-2 函式的概念	生/ 資各 1	生活科技 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的概念。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制。 設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 資訊科技 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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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。	生活科技 生 P-IV-4 設計的流程。 生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。 資訊科技 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	第一章 1. 瞭解面對不可或缺的能源動力科技，如何將其發展作出適當的變革，以減少資源損耗及環境破壞，創造永續新能源。 2. 認識太陽能發電之原理與目前發展現況。 3. 認識風力發電之原理與目前發展現況。 4. 認識材料的六大機械性質與其應用實例說明，與木質、塑膠材料的常見材質與應用介紹。 第三章 1. 認識模組化程式設計。 2. 了解函式是一種模組化概念的應用。 3. 瞭解在 Scratch 中使用函式	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	態度檢核 上課參與 小組討論	生活科技 人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。  資訊科技 人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。 性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。

			<p>運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。</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>功能的益處。</p> <p>4. 瞭解在函式呼叫時填入不同的數值，可以觀察函式執行結果的變化。</p> <p>5. 引導學生思考如何將樂透開獎的程式分為四項具體任務，再應用函式，搭配陣列結構，實作出樂透開獎的程式。</p> <p>6. 引導學生觀察發射煙火時會出現的規律現象，再以一個煙火碎片（建立 0 個分身）的狀態，應用函式將現象按順序實作出來。完成後，再透過更改建立分身的參數，建立出多個分身，進而完成發射煙火時會看到的效果。</p>		
第 3 週	<p><b>生活科技</b>  <b>第一章：能源動力科技的永續發展</b>  第 2 節 永續發展的發電技術  <input type="checkbox"/>2-1 太陽能發電  <input type="checkbox"/>2-2 風力發電  <b>資訊科技</b>  <b>第三章：模組化程式設計</b>  第 2 節 Scratch 中的函式  <input type="checkbox"/>2-1 函式的應用  <input type="checkbox"/>2-2 參數傳遞</p>	生/ 資各 1	<p><b>生活科技</b>  設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p> <p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。</p> <p>設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。</p> <p><b>資訊科技</b>  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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</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</p>	<p><b>生活科技</b>  生 P-IV-4 設計的流程。</p> <p>生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。</p> <p>生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。</p> <p>生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。</p> <p><b>資訊科技</b>  資 P-IV-3 陣列程式設計實作。</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>第一章</p> <p>1. 瞭解面對不可或缺的能源動力科技，如何將其發展作出適當的變革，以減少資源損耗及環境破壞，創造永續新能源。</p> <p>2. 認識太陽能發電之原理與目前發展現況。</p> <p>3. 認識風力發電之原理與目前發展現況。</p> <p>4. 認識材料的六大機械性質與其應用實例說明，與木質、塑膠材料的常見材質與應用介紹。</p> <p>5. 認識木材與塑膠的加工方式及其使用器具的操作。</p> <p>第三章</p> <p>1. 認識模組化程式設計。</p> <p>2. 了解函式是一種模組化概念的應用。</p>	<p>運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。</p>	<p>態度檢核 上課參與 小組討論</p> <p><b>生活科技</b>  人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p> <p><b>資訊科技</b>  人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。  性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>

			<p>的表達。</p> <p>運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。</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.瞭解在 Scratch 中使用函式功能的益處。</p> <p>4.瞭解在函式呼叫時填入不同的數值，可以觀察函式執行結果的變化。</p> <p>5.引導學生思考如何將樂透開獎的程式分為四項具體任務，再應用函式，搭配陣列結構，實作出樂透開獎的程式。</p> <p>6.引導學生觀察發射煙火時會出現的規律現象，再以一個煙火碎片（建立 0 個分身）的狀態，應用函式將現象按順序實作出來。完成後，再透過更改建立分身的參數，建立出多個分身，進而完成發射煙火時會看到的效果。</p>			
第 4 週	<p><b>生活科技</b>  <b>第一章：能源科技的永續發展</b>  第 3 節 設計製作常用材料與加工發法  □3-1 常見材料的特性與應用方式  3-2 材料的加工方法與工具  <b>資訊科技</b>  <b>第三章：模組化程式設計</b>  第 3 節 函式的實際應用  □3-1 實際應用 I：樂透開獎</p>	生/ 資各 1	<p><b>生活科技</b>  設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。  設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。  設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制。  設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。  設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。  <b>資訊科技</b>  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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</p>	<p><b>生活科技</b>  生 P-IV-4 設計的流程。  生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。  生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。  生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。  <b>資訊科技</b>  資 P-IV-3 陣列程式設計實作。  資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。  資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>第一章  1.瞭解面對不可或缺的能源動力科技，如何將其發展作出適當的變革，以減少資源損耗及環境破壞，創造永續新能源。  2.認識太陽能發電之原理與目前發展現況。  3.認識風力發電之原理與目前發展現況。  4.認識材料的六大機械性質與其應用實例說明，與木質、塑膠材料的常見材質與應用介紹。  5.認識木材與塑膠的加工方式及其使用器具的操作。  第三章  1.認識模組化程式設計。  2.了解函式是一種模組化概念</p>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	態度檢核 上課參與 小組討論	<p><b>生活科技</b>  人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p> <p><b>資訊科技</b>  人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。</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-3 能有系統地整理數位資源。</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>的應用。</p> <p>3. 瞭解在 Scratch 中使用函式功能的益處。</p> <p>4. 瞭解在函式呼叫時填入不同的數值，可以觀察函式執行結果的變化。</p> <p>5. 引導學生思考如何將樂透開獎的程式分為四項具體任務，再應用函式，搭配陣列結構，實作出樂透開獎的程式。</p> <p>6. 引導學生觀察發射煙火時會出現的規律現象，再以一個煙火碎片（建立 0 個分身）的狀態，應用函式將現象按順序實作出來。完成後，再透過更改建立分身的參數，建立出多個分身，進而完成發射煙火時會看到的效果。</p>			
第 5 週	<p><b>生活科技</b>  <b>第一章：能源科技的永續發展</b>  <input type="checkbox"/>終極任務 風力起重大賽  <b>資訊科技</b>  <b>第三章：模組化程式設計</b>          第 3 節 函式的實際應用  <input type="checkbox"/>3-1 實際應用 I：樂透開獎</p>	生/資各 1	<p><b>生活科技</b>          設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。          設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。          設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制。          設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。          設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。  <b>資訊科技</b>          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 c-IV-2 能選用適當的資</p>	<p><b>生活科技</b>          生 P-IV-4 設計的流程。          生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。          生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。          生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。  <b>資訊科技</b>          資 P-IV-3 陣列程式設計實作。          資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。          資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>第一章          1. 瞭解面對不可或缺的能源動力科技，如何將其發展作出適當的變革，以減少資源損耗及環境破壞，創造永續新能源。          2. 認識太陽能發電之原理與目前發展現況。          3. 認識風力發電之原理與目前發展現況。          4. 認識材料的六大機械性質與其應用實例說明，與木質、塑膠材料的常見材質與應用介紹。          5. 認識木材與塑膠的加工方式及其使用器具的操作。          第三章          1. 認識模組化程式設計。</p>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	態度檢核 上課參與 小組討論	<p><b>生活科技</b>          人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p> <p><b>資訊科技</b>          人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。          性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>

			<p>訊科技與他人合作完成作品。</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-3 能有系統地整理數位資源。</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. 了解函式是一種模組化概念的應用。</p> <p>3. 瞭解在 Scratch 中使用函式功能的益處。</p> <p>4. 瞭解在函式呼叫時填入不同的數值，可以觀察函式執行結果的變化。</p> <p>5. 引導學生思考如何將樂透開獎的程式分為四項具體任務，再應用函式，搭配陣列結構，實作出樂透開獎的程式。</p> <p>6. 引導學生觀察發射煙火時會出現的規律現象，再以一個煙火碎片（建立 0 個分身）的狀態，應用函式將現象按順序實作出來。完成後，再透過更更改建立分身的參數，建立出多個分身，進而完成發射煙火時會看到的效果。</p>			
第 6 週	<p><b>第一章：能源科技的永續發展</b></p> <p>終極任務 風力發電機的製作與量測</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>第三章：模組化程式設計</b></p> <p>第 3 節 函式的實際應用</p> <p>□3-2 實際應用 II：煙火秀</p>	生/資各 1	<p><b>生活科技</b></p> <p>設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p> <p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。</p> <p>設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。</p> <p><b>資訊科技</b></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><b>生活科技</b></p> <p>生 P-V-4 設計的流程。</p> <p>生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。</p> <p>生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。</p> <p>生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>資 P-IV-3 陣列程式設計實作。</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>第一章</p> <p>1. 瞭解面對不可或缺的能源動力科技，如何將其發展作出適當的變革，以減少資源損耗及環境破壞，創造永續新能源。</p> <p>2. 認識太陽能發電之原理與目前發展現況。</p> <p>3. 認識風力發電之原理與目前發展現況。</p> <p>4. 認識材料的六大機械性質與其應用實例說明，與木質、塑膠材料的常見材質與應用介紹。</p> <p>5. 認識木材與塑膠的加工方式及其使用器具的操作。</p> <p>第三章</p>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	態度檢核上課參與小組討論	<p><b>生活科技</b></p> <p>人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。</p> <p>性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>

			<p>運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</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-3 能有系統地整理數位資源。</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>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識模組化程式設計。</li> <li>2. 了解函式是一種模組化概念的應用。</li> <li>3. 瞭解在 Scratch 中使用函式功能的益處。</li> <li>4. 瞭解在函式呼叫時填入不同的數值，可以觀察函式執行結果的變化。</li> <li>5. 引導學生思考如何將樂透開獎的程式分為四項具體任務，再應用函式，搭配陣列結構，實作出樂透開獎的程式。</li> <li>6. 引導學生觀察發射煙火時會出現的規律現象，再以一個煙火碎片（建立 0 個分身）的狀態，應用函式將現象按順序實作出來。完成後，再透過更改建立分身的參數，建立出多個分身，進而完成發射煙火時會看到的效果。</li> </ol>			
第 7 週	<p><b>生活科技</b>  <b>第一章：能源科技的永續發展</b>  終極任務 風力發電機的製作與量測  <b>資訊科技</b>  <b>第三章：模組化程式設計</b>  第 3 節 函式的實際應用  □3-2 實際應用 II：煙火秀</p>	生/ 資各 1	<p><b>生活科技</b>  設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p> <p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。</p> <p>設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。</p> <p><b>資訊科技</b>  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</p>	<p><b>生活科技</b>  生 P-IV-4 設計的流程。</p> <p>生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。</p> <p>生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。</p> <p>生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。</p> <p><b>資訊科技</b>  資 P-IV-3 陣列程式設計實作。</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>第一章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解面對不可或缺的能源動力科技，如何將其發展作出適當的變革，以減少資源損耗及環境破壞，創造永續新能源。</li> <li>2. 認識太陽能發電之原理與目前發展現況。</li> <li>3. 認識風力發電之原理與目前發展現況。</li> <li>4. 認識材料的六大機械性質與其應用實例說明，與木質、塑膠材料的常見材質與應用介紹。</li> <li>5. 認識木材與塑膠的加工方式及其使用器具的操作。</li> </ol>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	態度檢核 上課參與 小組討論	<p><b>生活科技</b>  人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p> <p><b>資訊科技</b>  人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。  性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>

			<p>解析問題。</p> <p>運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</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-3 能有系統地整理數位資源。</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>第三章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識模組化程式設計。</li> <li>2. 了解函式是一種模組化概念的應用。</li> <li>3. 瞭解在 Scratch 中使用函式功能的益處。</li> <li>4. 瞭解在函式呼叫時填入不同的數值，可以觀察函式執行結果的變化。</li> <li>5. 引導學生思考如何將樂透開獎的程式分為四項具體任務，再應用函式，搭配陣列結構，實作出樂透開獎的程式。</li> <li>6. 引導學生觀察發射煙火時會出現的規律現象，再以一個煙火碎片（建立 0 個分身）的狀態，應用函式將現象按順序實作出來。完成後，再透過更改建立分身的參數，建立出多個分身，進而完成發射煙火時會看到的效果。</li> </ol>		
第 8 週	<p><b>生活科技</b></p> <p><b>第二章：動力運輸載具設計師</b></p> <p>第 1 節 運輸活動的演變</p> <p>□1-1 運輸活動的演變</p> <p>□1-2 運輸活動的基本單元</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>第四章：模組化程式設計進階實作</b></p> <p>第 1 節 循序搜尋-抽牌遊戲</p> <p>□1-1 遊戲規則</p> <p>□1-2 程式實作</p>	生/資各 1	<p><b>生活科技</b></p> <p>設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p> <p>設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。</p> <p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 s-IV-3 能運用科技工具</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p>生 P-IV-4 設計的流程。</p> <p>生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。</p> <p>生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。</p> <p>生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>資 P-IV-3 陣列程式設計實作。</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>第二章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解人類從古至今的運輸工具之演變，與其中與科技發展的關係。</li> <li>2. 認識運輸活動由哪些基本單元組成。</li> <li>3. 認識動力傳動有哪幾種方式，以及了解動力產生系統有哪些類型與組合。</li> <li>4. 瞭解生科教室內經常會使用的電動工具內動力傳遞方式，進而體認到機構及動力與我們的生活息息相關。</li> <li>5. 認識陶瓷材料與金屬材料的</li> </ol>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	<p><b>生活科技</b></p> <p>人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。</p> <p>性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>



			<p>保養與維護科技產品。</p> <p><b>資訊科技</b></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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</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-3 能有系統地整理數位資源。</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>特性及其應用方式。另金屬材料有哪些工具可以協助完成加工。</p> <p>6. 認識其他常見材料的特性與應用方式。</p> <p>第四章</p> <p>1. 以抽牌遊戲為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題</p> <p>2. 引導學生利用 Scratch 建立紙牌清單。</p> <p>3. 引導學生利用 Scratch 將循序搜尋演算法進行抽牌遊戲實作。</p> <p>4. 引導學生利用 Scratch 將選擇排序演算法進行選書後的排序實作。</p> <p>5. 引導學生利用 Scratch 將選擇排序的部分模組化。</p>		
第 9 週	<p><b>生活科技</b></p> <p><b>第二章：動力運輸載具設計師</b></p> <p>第 1 節 運輸活動的演變</p> <p>□1-1 運輸活動的演變</p> <p>□1-2 運輸活動的基本單元</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>第四章：模組化程式設計進階實作</b></p> <p>第 1 節 循序搜尋-抽牌遊戲</p> <p>□1-1 遊戲規則</p> <p>□1-2 程式實作</p>	生/資各1	<p><b>生活科技</b></p> <p>設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p> <p>設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。</p> <p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。</p> <p><b>資訊科技</b></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><b>生活科技</b></p> <p>生 P-IV-4 設計的流程。</p> <p>生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。</p> <p>生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。</p> <p>生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>資 P-IV-3 陣列程式設計實作。</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>第二章</p> <p>1. 了解人類從古至今的運輸工具之演變，與其中與科技發展的關係。</p> <p>2. 認識運輸活動由哪些基本單元組成。</p> <p>3. 認識動力傳動有哪幾種方式，以及了解動力產生系統有哪些類型與組合。</p> <p>4. 瞭解生科教室內經常會使用的電動工具內動力傳遞方式，進而體認到機構及動力與我們的生活息息相關。</p> <p>5. 認識陶瓷材料與金屬材料的特性及其應用方式。另金屬材料有哪些工具可以協助完成加工。</p>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	<p><b>生活科技</b></p> <p>人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。</p> <p>性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</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-3 能有系統地整理數位資源。</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>6. 認識其他常見材料的特性與應用方式。</p> <p>第四章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 以抽牌遊戲為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題</li> <li>2. 引導學生利用 Scratch 建立紙牌清單。</li> <li>3. 引導學生利用 Scratch 將循序搜尋演算法進行抽牌遊戲實作。</li> <li>4. 引導學生利用 Scratch 將選擇排序演算法進行選書後的排序實作。</li> <li>5. 引導學生利用 Scratch 將選擇排序的部分模組化。</li> </ol>			
第 10 週	<p><b>生活科技</b></p> <p><b>第二章：動力運輸載具設計師</b></p> <p>第 2 節 運輸載具中的能源動力科技</p> <p>□2-1 動力產生系統</p> <p>□2-2 動力傳動方式</p> <p>□2-3 生科教室內設備的動力傳動方式</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>第四章：模組化程式設計進階實作</b></p> <p>第 1 節 循序搜尋-抽牌遊戲</p> <p>□1-1 遊戲規則</p> <p>□1-2 程式實作</p>	生/資各 1	<p><b>生活科技</b></p> <p>設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p> <p>設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。</p> <p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。</p> <p><b>資訊科技</b></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><b>生活科技</b></p> <p>生 P-IV-4 設計的流程。</p> <p>生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。</p> <p>生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。</p> <p>生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>資 P-IV-3 陣列程式設計實作。</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>第二章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解人類從古至今的運輸工具之演變，與其中與科技發展的關係。</li> <li>2. 認識運輸活動由哪些基本單元組成。</li> <li>3. 認識動力傳動有哪幾種方式，以及了解動力產生系統有哪些類型與組合。</li> <li>4. 瞭解生科教室內經常會使用的電動工具內動力傳遞方式，進而體認到機構及動力與我們的生活息息相關。</li> <li>5. 認識陶瓷材料與金屬材料的特性及其應用方式。另金屬材料有哪些工具可以協助完成加工。</li> <li>6. 認識其他常見材料的特性與應用方式。</li> </ol> <p>第四章</p>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	態度檢核 上課參與 小組討論	<p><b>生活科技</b></p> <p>人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。</p> <p>性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>

			<p>運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</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-3 能有系統地整理數位資源。</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>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 以抽牌遊戲為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題</li> <li>2. 引導學生利用 Scratch 建立紙牌清單。</li> <li>3. 引導學生利用 Scratch 將循序搜尋演算法進行抽牌遊戲實作。</li> <li>4. 引導學生利用 Scratch 將選擇排序演算法進行還書後的排序實作。</li> <li>5. 引導學生利用 Scratch 將選擇排序的部分模組化。</li> </ol>		
第 11 週	<p><b>生活科技</b></p> <p><b>第二章：動力運輸載具設計師</b></p> <p>第 3 節 設計製作常用材料與應用</p> <p>□3-1 常見材料的特性與應用方式</p> <p>□3-2 充滿可能性的新興材料</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>第四章：模組化程式設計進階實作</b></p> <p>第 1 節 循序搜尋-抽牌遊戲</p> <p>□1-1 遊戲規則</p> <p>□1-2 程式實作</p>	生/資各 1	<p><b>生活科技</b></p> <p>設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p> <p>設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。</p> <p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。</p> <p><b>資訊科技</b></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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</p> <p>運 p-IV-1 能選用適當的資</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p>生 P-IV-4 設計的流程。</p> <p>生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。</p> <p>生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。</p> <p>生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>資 P-IV-3 陣列程式設計實作。</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>第二章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解人類從古至今的運輸工具之演變，與其中與科技發展的關係。</li> <li>2. 認識運輸活動由哪些基本單元組成。</li> <li>3. 認識動力傳動有哪幾種方式，以及了解動力產生系統有哪些類型與組合。</li> <li>4. 瞭解生科教室內經常會使用的電動工具內動力傳遞方式，進而體認到機構及動力與我們的生活息息相關。</li> <li>5. 認識陶瓷材料與金屬材料的特性及其應用方式。另金屬材料有哪些工具可以協助完成加工。</li> <li>6. 認識其他常見材料的特性與應用方式。</li> </ol> <p>第四章</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 以抽牌遊戲為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題</li> </ol>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	<p>態度檢核</p> <p>上課參與小組討論</p> <p><b>生活科技</b></p> <p>人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。</p> <p>性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>

			<p>訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。</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. 引導學生利用 Scratch 建立紙牌清單。</p> <p>3. 引導學生利用 Scratch 將循序搜尋演算法進行抽牌遊戲實作。</p> <p>4. 引導學生利用 Scratch 將選擇排序演算法進行還書後的排序實作。</p> <p>5. 引導學生利用 Scratch 將選擇排序的部分模組化。</p>			
第 12 週	<p><b>生活科技</b> 第二章：動力運輸載具設計師 終極任務 滑步機械車 <b>資訊科技</b> 第四章：模組化程式設計進階實作 第 1 節 循序搜尋-抽牌遊戲 □1-1 系統規則 □1-2 程式實作</p>	生/ 資各 1	<p><b>生活科技</b> 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p> <p>設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。</p> <p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。</p> <p><b>資訊科技</b> 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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</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-3 能有系統地整理數位資源。</p>	<p><b>生活科技</b> 生 P-IV-4 設計的流程。</p> <p>生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。</p> <p>生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。</p> <p>生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。</p> <p><b>資訊科技</b> 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。</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>第二章</p> <p>1. 了解人類從古至今的運輸工具之演變，與其中與科技發展的關係。</p> <p>2. 認識運輸活動由哪些基本單元組成。</p> <p>3. 認識動力傳遞有哪幾種方式，以及了解動力產生系統有哪些類型與組合。</p> <p>4. 瞭解生科教室內經常會使用的電動工具內動力傳遞方式，進而體認到機構及動力與我們的生活息息相關。</p> <p>5. 認識陶瓷材料與金屬材料的特性及其應用方式。另金屬材料有哪些工具可以協助完成加工。</p> <p>6. 認識其他常見材料的特性與應用方式。</p> <p>第四章</p> <p>1. 以抽牌遊戲為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題</p> <p>2. 引導學生利用 Scratch 建立紙牌清單。</p> <p>3. 引導學生利用 Scratch 將循</p>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	態度檢核 上課參與 小組討論	<p><b>生活科技</b> 人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p> <p><b>資訊科技</b> 人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。 性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>

			運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。		序搜尋演算法進行抽牌遊戲實作。 4. 引導學生利用 Scratch 將選擇排序演算法進行還書後的排序實作。 5. 引導學生利用 Scratch 將選擇排序的部分模組化。			
第 13 週	<p>生活科技 第二章：動力運輸載具設計師 □終極任務 滑步機械車</p> <p>資訊科技 第四章：模組化程式設計進階實作 第 2 節 選擇排序-還書系統 □2-1 系統規則 □2-2 程式實作</p>	生/ 資各 1	<p><b>生活科技</b> 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。</p> <p><b>資訊科技</b> 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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p><b>生活科技</b> 生 P-IV-4 設計的流程。 生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。</p> <p><b>資訊科技</b> 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>第二章 1. 了解人類從古至今的運輸工具之演變，與其中與科技發展的關係。 2. 認識運輸活動由哪些基本單元組成。 3. 認識動力傳動有哪幾種方式，以及了解動力產生系統有哪些類型與組合。 4. 瞭解生科教室內經常會使用的電動工具內動力傳遞方式，進而體認到機構及動力與我們的生活息息相關。 5. 認識陶瓷材料與金屬材料的特性及其應用方式。另金屬材料有哪些工具可以協助完成加工。 6. 認識其他常見材料的特性與應用方式。</p> <p>第四章 1. 以抽牌遊戲為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題 2. 引導學生利用 Scratch 建立紙牌清單。 3. 引導學生利用 Scratch 將循序搜尋演算法進行抽牌遊戲實作。 4. 引導學生利用 Scratch 將選</p>	運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。	態度檢核 上課參與 小組討論	<p><b>生活科技</b> 人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p> <p><b>資訊科技</b> 人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。 性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>

					<p>擇排序演算法進行還書後的排序實作。</p> <p>5. 引導學生利用 Scratch 將選擇排序的部分模組化。</p>			
<p>第 14 週</p>	<p>生活科技 第二章：動力運輸載具設計師 終極任務 滑步機械車 資訊科技 第四章：模組化程式設計進階實作 第 2 節 選擇排序—還書系統 □2-1 系統規則 □2-2 程式實作</p>	<p>生/ 資各 1</p>	<p><b>生活科技</b> 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。 <b>資訊科技</b> 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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p><b>生活科技</b> 生 P-IV-4 設計的流程。 生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。 <b>資訊科技</b> 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>第二章 1. 了解人類從古至今的運輸工具之演變，與其中與科技發展的關係。 2. 認識運輸活動由哪些基本單元組成。 3. 認識動力傳動有哪幾種方式，以及了解動力產生系統有哪些類型與組合。 4. 瞭解生科教室內經常會使用的電動工具內動力傳遞方式，進而體認到機構及動力與我們的生活息息相關。 5. 認識陶瓷材料與金屬材料的特性及其應用方式。另金屬材料有哪些工具可以協助完成加工。 6. 認識其他常見材料的特性與應用方式。 第四章 1. 以抽牌遊戲為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題 2. 引導學生利用 Scratch 建立紙牌清單。 3. 引導學生利用 Scratch 將循序搜尋演算法進行抽牌遊戲實作。 4. 引導學生利用 Scratch 將選擇排序演算法進行還書後的排序實作。 5. 引導學生利用 Scratch 將選</p>	<p>運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。</p>	<p>態度檢核 上課參與 小組討論</p>	<p><b>生活科技</b> 人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。  <b>資訊科技</b> 人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。 性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>

<p>第 15 週</p>	<p>生活科技 第二章：動力運輸載具設計師 □終極任務 滑步機械車 資訊科技 第四章：模組化程式設計進階實作 第 2 節 選擇排序—還書系統 □2-1 系統規 □2-2 程式實作</p>	<p>生/ 資各 1</p>	<p><b>生活科技</b> 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制。 <b>資訊科技</b> 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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 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-3 能有系統地整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p><b>生活科技</b> 生 P-IV-4 設計的流程。 生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。 <b>資訊科技</b> 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。</p>	<p>擇排序的部分模組化。</p> <p>第二章 1. 了解人類從古至今的運輸工具之演變，與其中與科技發展的關係。 2. 認識運輸活動由哪些基本單元組成。 3. 認識動力傳動有哪幾種方式，以及了解動力產生系統有哪些類型與組合。 4. 瞭解生科教室內經常會使用的電動工具內動力傳遞方式，進而體認到機構及動力與我們的生活息息相關。 5. 認識陶瓷材料與金屬材料的特性及其應用方式。另金屬材料有哪些工具可以協助完成加工。 6. 認識其他常見材料的特性與應用方式。</p> <p>第四章 1. 以抽牌遊戲為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題 2. 引導學生利用 Scratch 建立紙牌清單。 3. 引導學生利用 Scratch 將循序搜尋演算法進行抽牌遊戲實作。 4. 引導學生利用 Scratch 將選擇排序演算法進行還書後的排序實作。 5. 引導學生利用 Scratch 將選擇排序的部分模組化。</p>	<p>運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。</p>	<p>態度檢核 上課參與 小組討論</p>	<p><b>生活科技</b> 人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p> <p><b>資訊科技</b> 人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。 性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>
<p>第 16 週</p>	<p>生活科技 第二章：動力運輸載具設計師</p>	<p>生/ 資各 1</p>	<p><b>生活科技</b> 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概</p>	<p><b>生活科技</b> 生 P-IV-4 設計的流程。</p>	<p>第二章 1. 了解人類從古至今的運輸工</p>	<p>運用課本於各節設計的*想一</p>	<p>態度檢核 上課參與 小組討論</p>	<p><b>生活科技</b> 人 J2 關懷國內人權議題，提</p>

	<p>□終極任務 滑步機械車</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>第四章：模組化程式設計進階實作</b></p> <p>第2節 選擇排序—還書系統</p> <p>□2-1 系統規</p> <p>□2-2 程式實作</p>		<p>念。</p> <p>設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。</p> <p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制。</p> <p><b>資訊科技</b></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 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</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-3 能有系統地整理數位資源。</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>生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。</p> <p>生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。</p> <p>生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>資 P-IV-3 陣列程式設計實作。</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>具之演變，與其中與科技發展的關係。</p> <p>2. 認識運輸活動由哪些基本單元組成。</p> <p>3. 認識動力傳動有哪幾種方式，以及了解動力產生系統有哪些類型與組合。</p> <p>4. 瞭解生科教室內經常會使用的電動工具內動力傳遞方式，進而體認到機構及動力與我們的生活息息相關。</p> <p>5. 認識陶瓷材料與金屬材料的特性及其應用方式。另金屬材料有哪些工具可以協助完成加工。</p> <p>6. 認識其他常見材料的特性與應用方式。</p> <p>第四章</p> <p>1. 以抽牌遊戲為問題情境，利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題</p> <p>2. 引導學生利用 Scratch 建立紙牌清單。</p> <p>3. 引導學生利用 Scratch 將循序搜尋演算法進行抽牌遊戲實作。</p> <p>4. 引導學生利用 Scratch 將選擇排序演算法進行還書後的排序實作。</p> <p>5. 引導學生利用 Scratch 將選擇排序的部分模組化。</p>	<p>想*作為學生討論與發表感想之活動。</p>		<p>出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。</p> <p>性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>
<p>第 17 週</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p><b>第二章：動力運輸載具設計師</b></p> <p>□終極任務 滑步機械車</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>第五章：網路使用與社</b></p>	<p>生/ 資各 1</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p>設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p> <p>設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p>生 P-IV-4 設計的流程。</p> <p>生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。</p> <p>生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。</p>	<p>第二章</p> <p>1. 了解人類從古至今的運輸工具之演變，與其中與科技發展的關係。</p> <p>2. 認識運輸活動由哪些基本單</p>	<p>運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想之活動。</p>	<p>態度檢核 上課參與 小組討論</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p>人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p>



	<p><b>會議題</b> 第 1 節 網路交友與網路成癮 □1-1 網路交友 □1-2 網路成癮</p>		<p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制。 <b>資訊科技</b> 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。</p>	<p>生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。 <b>資訊科技</b> 資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。</p>	<p>元組成。 3. 認識動力傳動有哪幾種方式，以及了解動力產生系統有哪些類型與組合。 4. 瞭解生科教室內經常會使用的電動工具內動力傳遞方式，進而體認到機構及動力與我們的生活息息相關。 5. 認識陶瓷材料與金屬材料的特性及其應用方式。另金屬材料有哪些工具可以協助完成加工。 6. 認識其他常見材料的特性與應用方式。 第五章 1. 瞭解網路交友各階段可能發生的事件、及網路交友自我防護措施。 2. 瞭解網路成癮的徵兆以及對生活造成之負面影響、及預防措施及醫療建議。 3. 瞭解網路發言與一般言論的差異，以及不當的網路言論對社會帶來的影響，並清楚了解網路誹謗與公然侮辱的相關法律知識。 4. 瞭解網路倫理與規範，應尊重他人，避免「散佈不當訊息」對他人或社會造成負面影響。 5. 認識常見的網路犯罪類型，而對面網路犯罪事件時該如何應對。</p>			<p><b>資訊科技</b> 人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。 性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>
<p>第 18 週</p>	<p><b>生活科技</b> 第二章:動力運輸載具設計師 □終極任務 電刷軌道車 <b>資訊科技</b></p>	<p>生/ 資各 1</p>	<p><b>生活科技</b> 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創</p>	<p><b>生活科技</b> 生 P-IV-4 設計的流程。 生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生 P-IV-6 常用的機具</p>	<p>第二章 1. 了解人類從古至今的運輸工具之演變，與其中與科技發展的關係。</p>	<p>運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論與發表感想</p>	<p>態度檢核 上課參與 小組討論</p>	<p><b>生活科技</b> 人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行</p>

	<p><b>第五章：網路使用與社會議題</b>  第 2 節 網路言論與網路霸凌  <input type="checkbox"/>2-1 網路言論自由與責任  <input type="checkbox"/>2-2 網路霸凌</p>		<p>新關鍵。  設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。  設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制。  <b>資訊科技</b>  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。</p>	<p>操作與使用。  生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。  <b>資訊科技</b>  資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。  資 H-IV-5 資訊倫理與法律。</p>	<p>2. 認識運輸活動由哪些基本單元組成。  3. 認識動力傳動有哪幾種方式，以及了解動力產生系統有哪些類型與組合。  4. 瞭解生科教室內經常會使用的電動工具內動力傳遞方式，進而體認到機構及動力與我們的生活息息相關。  5. 認識陶瓷材料與金屬材料的特性及其應用方式。另金屬材料有哪些工具可以協助完成加工。  6. 認識其他常見材料的特性與應用方式。  <b>第五章</b>  1. 瞭解網路交友各階段可能發生的事件、及網路交友自我防護措施。  2. 瞭解網路成癮的徵兆以及對生活造成之負面影響、及預防措施及醫療建議。  3. 瞭解網路發言與一般言論的差異，以及不當的網路言論對社會帶來的影響，並清楚了解網路誹謗與公然侮辱的相關法律知識。  4. 瞭解網路倫理與規範，應尊重他人，避免「散佈不當訊息」對他人或社會造成負面影響。  5. 認識常見的網路犯罪類型，而對面網路犯罪事件時該如何應對。</p>	<p>之活動。</p>		<p><b>資訊科技</b>  人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。  性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>
<p>第 19 週</p>	<p><b>生活科技</b>  <b>第二章：動力運輸載具設計師</b>  終極任務 電刷軌道車  <b>資訊科技</b></p>	<p>生/  資各  1</p>	<p><b>生活科技</b>  設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p>	<p><b>生活科技</b>  生 P-IV-4 設計的流程。  生 P-IV-5 材料的選用</p>	<p><b>第二章</b>  1. 了解人類從古至今的運輸工具之演變，與其中與科技發展</p>	<p>運用課本於各節設計的*想一想*作為學生討論</p>	<p>態度檢核  上課參與  小組討論</p>	<p><b>生活科技</b>  人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義</p>

	<p><b>第五章：網路使用與社會議題</b>  第 2 節 網路言論與網路霸凌  □2-1 網路言論自由與責任  □2-2 網路霸凌</p>		<p>設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。  設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。  設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制。</p>	<p>與加工處理。  生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。  生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。  <b>資訊科技</b>  資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。  資 H-IV-5 資訊倫理與法律。</p>	<p>的關係。  2. 認識運輸活動由哪些基本單元組成。  3. 認識動力傳動有哪幾種方式，以及了解動力產生系統有哪些類型與組合。  4. 瞭解生科教室內經常會使用的電動工具內動力傳遞方式，進而體認到機構及動力與我們的生活息息相關。  5. 認識陶瓷材料與金屬材料的特性及其應用方式。另金屬材料有哪些工具可以協助完成加工。  6. 認識其他常見材料的特性與應用方式。  <b>第五章</b>  1. 瞭解網路交友各階段可能發生的事件、及網路交友自我防護措施。  2. 瞭解網路成癮的徵兆以及對生活造成之負面影響、及預防措施及醫療建議。  3. 瞭解網路發言與一般言論的差異，以及不當的網路言論對社會帶來的影響，並清楚了解網路誹謗與公然侮辱的相關法律知識。  4. 瞭解網路倫理與規範，應尊重他人，避免「散佈不當訊息」對他人或社會造成負面影響。  5. 認識常見的網路犯罪類型，而對面網路犯罪事件時該如何應對。</p>	<p>論與發表感想之活動。</p>	<p>的社會藍圖並進行社會改進與行動。   <b>資訊科技</b>  人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。  性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>
<p>第 20 週</p>	<p><b>生活科技</b>  <b>第二章：動力運輸載具設計師</b></p>	<p>生/  資各  1</p>	<p><b>生活科技</b>  設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概</p>	<p><b>生活科技</b>  生 P-IV-4 設計的流</p>	<p><b>第二章</b>  1. 了解人類從古至今的運輸工</p>	<p>運用課本於各節設計的*想一</p>	<p>態度檢核  上課參與  小組討論   <b>生活科技</b>  人 J2 關懷國內人權議題，提</p>

	<p>□終極任務 電刷軌道車</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>第五章：網路使用與社會議題</b></p> <p>第3節 網路倫理與法律</p> <p>□3-1 網路倫理規範</p> <p>□3-2 網路犯罪與法律</p>		<p>念。</p> <p>設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。</p> <p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制。</p>	<p>生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。</p> <p>生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。</p> <p>生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。</p> <p><b>資訊科技</b></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>具之演變，與其中與科技發展的關係。</p> <p>2. 認識運輸活動由哪些基本單元組成。</p> <p>3. 認識動力傳動有哪幾種方式，以及了解動力產生系統有哪些類型與組合。</p> <p>4. 瞭解生科教室內經常會使用的電動工具內動力傳遞方式，進而體認到機構及動力與我們的生活息息相關。</p> <p>5. 認識陶瓷材料與金屬材料的特性及其應用方式。另金屬材料有哪些工具可以協助完成加工。</p> <p>6. 認識其他常見材料的特性與應用方式。</p> <p>第五章</p> <p>1. 瞭解網路交友各階段可能發生的事件、及網路交友自我防護措施。</p> <p>2. 瞭解網路成癮的徵兆以及對生活造成之負面影響、及預防措施及醫療建議。</p> <p>3. 瞭解網路發言與一般言論的差異，以及不當的網路言論對社會帶來的影響，並清楚了解網路誹謗與公然侮辱的相關法律知識。</p> <p>4. 瞭解網路倫理與規範，應尊重他人，避免「散佈不當訊息」對他人或社會造成負面影響。</p> <p>5. 認識常見的網路犯罪類型，而對面網路犯罪事件時該如何應對。</p>	<p>想*作為學生討論與發表感想之活動。</p>		<p>出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。</p> <p>性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。</p>
第 21 週	課程回顧檢討	生 / 資 各	a-IV-3: 能主動關注人	生 S-IV-1: 科技與	1 學期課程回顧。	1 學期課程回	1. 認知	

		1	與科技、社會、環境的關係。	社會的互動關係。		顧。	測驗	
--	--	---	---------------	----------	--	----	----	--

備註：

1. 總綱規範議題融入：【人權教育】、【海洋教育】、【品德教育】、【閱讀素養】、【民族教育】、【生命教育】、【法治教育】、【科技教育】、【資訊教育】、【能源教育】、【安全教育】、【防災教育】、【生涯規劃】、【多元文化】、【戶外教育】、【國際教育】