

彰化縣立伸港國民中學 110 學年度第一學期一年級科技領域課程計畫（部定課程）

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	康軒版	實施年級 (班級/組別)	一年級	教學節數	每週 2 節
課程目標	<p>第一篇 資訊科技篇</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識生活中的資訊科技。 2. 認識運算思維與演算法。 3. 認識程式語言。 4. 使用 Scratch 完成程式設計。 <p>第二篇 生活科技篇</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學習各種創意技法。 2. 學習構想表達的方式。 3. 學習立體圖、平面圖的繪製。 4. 學習基礎木工。 				
領域核心素養	<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。</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> <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。</p> <p>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。</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>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>				

	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。 科-J-C3:利用科技工具理解國內及全球科技發展現況或其他本土與國際事務。							
重大議題融入	【生涯規劃教育】 【安全教育】 【性別平等教育】 【品德教育】 【國際教育】 【資訊教育】 【閱讀素養教育】							
課程架構								
教學進度 (週次/日期)	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				
一 8/30-9/03	進入資訊科技教室 第1章資訊與生活 進入資訊科技教室 1-1 數位生活	1	運 a-IV-1:能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-V-3:能探索新興的資訊科技。 運 a-V-5:能主動探索資訊科技	資 H-IV-1:個人資料保護。 資 H-IV-3:資訊安全。	1. 介紹資訊科技教室環境與規範。 2. 認識生活中常見的資訊科技與其帶來的改變。	1. 說明資訊科技教室的使用規範，建立資訊科技課程的課堂秩序與規定。 2. 以人類社會為例，說明「資訊科技」對人類生活型態造成越來越快、且全面的影響。 3. 引導學生發掘「資訊科技」為日常生活帶來什麼樣的便利性，並思考哪些服務與資訊科技有關。 4. 介紹資訊科技為生活帶來的改	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	【資訊教育】 資 E10:了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 E13:具備學習資訊科技的興趣。 【安全教育】 安 J1:理解安全教育的意義。

			新知。			變，從個人、家庭到整個社會都隨處可見，引導學生思考有哪些案例。		
一 8/30-9/3	進入生活科技教室 進入生活科技教室	1	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-2:能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。	生 P-IV-3:手工工具的操作與使用。 生 P-IV-6:常用的機具操作與使用。	1. 介紹生活科技教室環境。	說明生活科技教室的使用規範，並強調安全至上。 (1)服裝規定:說明正確的服裝，是保護自身安全的根本。 (2)緊急處理方式:提示學生，若發生問題請勿驚慌，應先關閉使用中的機器，並即刻報告老師。 (3)一般通則:一般安全、秩序注意事項。 (4)機具安全:指示手工具、機器使用的注意事項。	1. 課堂討論	【安全教育】 安 J1:理解安全教育的意義。 安 J9:遵守環境設施設備的安全守則。
二 9/06-9/10	第 1 章資訊與生活 1-2 資訊安全簡介	1	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. 了解資訊安全三原則。 2. 認識資訊設備實體安全的重要。 3. 認識軟體安全的重要。	1. 引導學生回想，是否曾因資訊安全事件，造成不良影響？並討論如何避免或解決。 2. 說明資訊安全三原則 (CIA)。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	【資訊教育】 資 E12:了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的

			<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-V-1:能實踐健康適切的數位公民生活。</p>			<p>3. 說明維護資訊設備安全的方法。</p> <p>4. 介紹惡意程式與其危害:電腦病毒、電腦蠕蟲、木馬程式。</p> <p>5. 說明維護軟體安全的使用習慣。</p>		<p>相關規範。</p> <p>【安全教育】</p> <p>安 J1:理解安全教育的意義。</p>
<p>二</p> <p>9/6-9/10</p>	<p>緒論生活與科技</p> <p>緒論生活與科技</p>	1	<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</p>	<p>生 N-IV-1:科技的起源與演進。</p> <p>生 S-IV-1:科技與社會的互動關係。</p>	<p>1. 認識什麼是科技。</p> <p>2. 學習問題解決的步驟。</p>	<p>1. 說明科技是為了解決人類特定需求而被創造與發明出來的。</p> <p>2. 以房屋建造、維修為例,說明問題解決程中的一切活動都是科技。</p> <p>3. 說明解決問題時,應妥善應用人力、機具、材料、</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>

			解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。			能源、資訊、金錢、時間等資源。 4. 介紹問題解決流程，並說明各步驟的意涵： (1)界定問題 (2)蒐集資料 (3)發展方案 (4)設計製作 (5)測試修正 (6)成果發表 5. 說明未來的活動，都會利用上述步驟。		
三 9/13-9/17	第1章資訊與生活 1-2 資訊安全簡介	1	運 t-IV-3:能設計資訊作品以解決生活問題。 運 a-IV-1:能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-V-3:	資 H-IV-1:個人資料保護。 資 H-IV-3:資訊安全。	1. 認識網路安全的重要 2. 科技廣角:介紹無人超商的應用。	1. 介紹防火牆的功能與設定方式。 2. 介紹維護網路安全的使用習慣。 3. 介紹 http 與 https 網址的差異。 4. 說明使用電子商務時，應注意網路上的購物詐騙、個資洩漏、交易糾紛等陷阱，提醒學生留意網站的安全性，避免受騙。 5. 介紹無人超商 AmazonGo，以及其背後的科技應用。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	【資訊教育】 資 E12:了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 【安全教育】 安 J1:理解安全教育的意義。 【國際教育】 國 J8:了解

			能探索新興的資訊科技。			6. 介紹臺灣的無人超商 X-Store。		全球永續發展之理念並落實於日常生活中。 【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。
三 9/13-9/17	緒論生活與科技 緒論生活與科技	1	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	生 N-IV-1:科技的起源與演進。 生 S-IV-1:科技與社會的互動關係。	1. 認識什麼是科技。 2. 學習問題解決的步驟。 3. 淺談科技的應用與生活的改變。	1. 簡單介紹科技應用對人類生活的影響。 2. 帶學生先了解本篇將會學習的科技領域範疇。	1. 課堂討論	【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。

			理、發展歷程、與創新關鍵。					
四 9/20-9/24	第 2 章演算法 2-1 演算法簡介	1	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-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。	資 A-IV-1:演算法基本概念。	1. 認識演算法。 2. 認識演算法的特性。	1. 說明電腦的程式之所以能正確運作，主要依賴「演算法」，讓程式依循指令完成任務。 2. 說明演算法就是解決問題的方法。 3. 說明演算法的步驟有順序性，不可任意省略或更動。 4. 介紹演算法的 5 大特性：輸入、輸出、明確性、有限性、有效性。 5. 說明電腦功能強大的背後，主要依賴好的演算法。例如：修圖 app 要把照片裡的眼睛變大、把臉變小，而照片裡的哪些部位是眼睛？哪些是臉？這些都是電腦依循演算法的步	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	【資訊教育】 資 E6:認識與使用資訊科技以表達想法。 【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。

						<p>驟，執行程式獲得的結果。</p> <p>6. 延伸學習：</p> <p>(1)說明演算法沒有正確的答案，只要能解決問題就可以成立。</p> <p>(2)針對相同問題，可以有很多不同演算法。</p> <p>(3)演算法的基本要求是能正確解決問題，而演算法的好壞，通常可以用執行效率高低、耗費資源多少來比較。</p>		
<p>四 9/20-9/24</p>	<p>第1章救援物資大作戰 活動：活動目標 1-2 創意與發明</p>	<p>1</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 c-IV-2:能在實作活動中展</p>	<p>生 P-IV-1:創意思考的方法。 生 S-IV-1:科技與社會的互動關係。</p>	<p>1. 學習各項創意技法的應用時機：腦力激盪法、檢核法、魚骨圖、心智圖。 2. 練習以「筆談式腦力激盪法」獲取創意。</p>	<p>1. 播放天災事件的救援物資運輸影音報導，引導學生思考救援物資防護的重要性。 2. 簡介活動目標： (1)競賽內容：設計並製作運輸載具，將救援物資(雞蛋)從斜坡賽道的起點運往終點，並保護物資不受損。 (2)限制條件：運輸</p>	<p>1. 課堂討論 2. 紙筆測驗</p>	<p>【生涯規劃教育】 涯 J6:建立對於未來生涯的願景。</p>

			現創新思考的能力。			<p>載具高度須>10cm，長度不得超過閘門處，不受外力自然滑落，依序挑戰斜坡的三種坡度。</p> <p>3. 提示活動限制： (1)斜坡無邊牆，運輸載具必須能夠直線前進，以免墜落邊坡。 (2)運輸載具必須順利通過坡道上凸起的障礙物。 (3)運輸載具到達終點矮牆時必須停止，不可向前翻滾。</p> <p>4. 介紹常見的創意思考技法，包括腦力激盪法、圖像法、檢核法。</p> <p>5. 說明筆談式腦力激盪法的操作原則，並實際練習筆談式腦力激盪法。</p>		
五 9/27-10/1	第2章演算法 2-1 演算法簡介	1	運 t-IV-1:能了解資訊系統的	資 A-IV-1:演算法基本概念。	1. 學習演算法的表達方式：文字、流程圖、虛擬碼。	1. 認識以文字表達演算法的方式。 2. 說明文字演算法不易閱讀，描述	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	【資訊教育】 資 E3:應用運算思維

			<p>基本組成架構與運算原理。</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>複雜的步驟會顯得冗長，且不同人的解讀可能有誤差。</p> <p>3. 說明以流程圖表達演算法的優點 (1)流程圖主要利用圖形和箭頭來呈現步驟。 (2)與「文字演算法」比較，流程圖的步驟較易讀、易懂。</p> <p>4. 學習繪製流程圖的方式與技巧 (1)說明流程圖的繪製原則。 (2)介紹常用的流程圖符號。 (3)說明如果要畫複雜的流程時，可利用副程式的方式呈現，讓流程更清晰易理解。</p> <p>5. 說明以「虛擬碼」呈現演算法的方式及優缺點。</p> <p>6. 比較三種表達方式的不同。</p>		<p>描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6:認識與使用資訊科技以表達想法。</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>
五 9/27-10/1	第 1 章救援物資大 作戰	1	設 a-IV-2:能具	生 A-IV-1:日常	1. 了解防撞與緩衝的設計重點。	1. 說明活動執行方式、條件限制、	1. 課堂討論	【閱讀素養教育】

	<p>活動：界定問題</p> <p>1-4 機具材料</p> <p>1-3 測試修正</p>	<p>有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。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>科技產品的選用。生 S-IV-1:科技與社會的互動關係。生 P-IV-3:手工工具的操作與使用。</p>	<p>2. 了解載具設計的常見問題與注意事項。</p> <p>3. 介紹本活動會用到的材料、機具之特性。</p>	<p>評分標準，以及製作、測試、發表的時間限制。</p> <p>2. 介紹適用於本活動的材料，以及教室現有的可用工具，或文具類的工具，並鼓勵學生盡量從回收材料取材。</p> <p>3. 本活動為生活科技第一個實作活動，學生對於材料的認識不多，最好避免加工難度太高的材料。</p> <p>4. 提問生活中哪些地方會用到防撞或緩衝材料？及其防撞或緩衝效果？帶出可朝哪些種類的材料著手準備。</p> <p>5. 利用生活中的常見實例，說明防撞與緩衝的概念，以及所使用到的材料類型與材料特性。</p> <p>6. 透過汽車車架、安全氣囊舉</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> <p>【安全教育】</p> <p>安 J1:理解安全教育的意義。</p>
--	--	---	---	--	---	--	---

						<p>例，引導學生思考及討論「同時兼具防撞與緩衝的設計，是否比較容易獲得較佳的防護效果」。</p> <p>7. 說明運輸載具的可能問題與成因，幫助學生事先避免不良的設計製作結果。</p> <p>8. 可引導學生討論運輸載具的型式，提示不一定要做成車輛的型式，還有圓筒狀、球狀等型式。</p>		
六 10/4-10/8	第 2 章演算法 2-2 流程控制結構	1	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. 學習流程控制結構：循序結構、選擇結構、重複結構。	<p>1. 以生活化的例子說明「結構化」的重要性。</p> <p>2. 認識循序結構：指令依先後順序由上而下，一個接著一個執行，是最基本的結構。</p> <p>3. 認識選擇結構：我們口語中提到「如果…那麼…」、「如果…那麼…否則…」，就是選擇結</p>	<p>1. 課堂討論</p> <p>2. 紙筆測驗</p>	<p>【資訊教育】</p> <p>資 E3: 應用運算思維描述問題解決的方法。</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</p>

						<p>構。</p> <p>4. 認識重複結構：說明各種重複結構，可以讓程式變得更加精簡。</p> <p>5. 重複結構中，也應用到「選擇結構」，用以判斷現在要重複某些指令，或是執行接下來的指令。</p> <p>6. 認識前、後判斷式。</p>		<p>涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p>
<p>六 10/4-10/8</p>	<p>第 1 章救援物資大 作戰 1-1 溝通與表達</p> <p>活動：蒐集資料、發 展方案</p>	<p>1</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-3: 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。</p>	<p>生 N-IV-1: 科技的起源與演進。</p> <p>生 S-IV-1: 科技與社會的互動關係。</p> <p>生 P-IV-1: 創意思考的方法。</p>	<p>1. 了解訊息種類與傳播溝通的內涵。</p> <p>2. 了解各種構想表達的方式與效果。</p> <p>3. 利用「創意技法」激發創意。</p> <p>4. 學習將構想繪製成設計草圖，並標示尺寸、材料等細節。</p>	<p>1. 以課本案例舉例簡介常見的訊息型式，包括：平面媒體、實物與模型、電子媒體。</p> <p>2. 介紹構想表達的方法，以及圖文比例、版面編排等要點。</p> <p>3. 提醒學生活動最後有成果發表，必須預先思考後續要採用哪些訊息種類來記錄及表達構想。</p> <p>4. 回到主題活動，引導學生進行</p>	<p>1. 課堂討論</p> <p>2. 紙筆測驗</p> <p>3. 活動紀錄</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> <p>【生涯規劃教育】</p> <p>涯 J6: 建立對於未來生涯的願景。</p>

			設 c-IV-2:能在實作活動中展現創新思考的能力。			<p>問題解決流程的前半段，開始蒐集資料及發展方案。</p> <p>5. 本活動建議採1人1組方式進行，因此可使用心智圖法，幫助學生以任務導向的方式發想設計方案。</p> <p>6. 讓學生在課堂上繪製設計圖，並提醒學生須在設計圖上加註各部位所使用的材料。</p> <p>7. 先畫完設計圖的同學可以讓教師看過，教師可適時給予建議。</p> <p>8. 課堂上畫不完則當作回家作業，並提醒學生下次上課須攜帶預計使用的材料。</p>		
七 10/11-10/15	第2章演算法 2-2 流程控制結構 【第一次評量週】	1	運 t-IV-3:能設計資訊作品以解決生活問題。	資 A-IV-1:演算法基本概念。	1. 以桌遊附件實際操作程式流程結構。	<p>1. 說明附件1桌遊的遊玩方式。</p> <p>2. 引導學生完成三種流程結構的「小試身手」題目，並複習三種流程結構。</p>	<p>1. 課堂討論</p> <p>2. 紙筆測驗</p>	【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

			<p>運 t-IV-4:能應用運算思維解析問題。</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>運 r-V-4:能發展演算法以解決運算問題。</p>			<p>3. 讓學生自行完成「進階挑戰」、「綜合挑戰」的題目，並讓學生分享自己的解題方式。</p> <p>4. 讓學生自製關卡，分組進行遊玩。</p>		<p>如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p>
<p>七 10/11-10/15</p>	<p>第 1 章救援物資大 作戰 1-4 機具材料</p> <p>活動：設計製作</p> <p>【第一次評量週】</p>	1	<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</p>	<p>生 P-IV-1:創意思考的方法。</p> <p>生 P-IV-3:手工工具的操作與使用。</p>	<p>1. 了解本活動會用到的材料、機具之特性、使用注意事項，例如：美工刀、剪刀、熱熔膠槍等。</p> <p>2. 練習依據構想，規畫工作流程及其所需機具材</p>	<p>1. 簡要說明美工刀、剪刀、熱熔膠槍等工具的使用方法、適合加工的材料、安全注意事項等。</p> <p>2. 應特別強調具有危險性工具的使用注意事項，例</p>	<p>1. 活動紀錄</p> <p>2. 作品表現</p>	<p>【安全教育】 安 J1:理解安全教育的意義。</p> <p>【生涯規劃教育】 涯 J6:建立對於未來</p>

		<p>-1:能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 s-IV</p> <p>-2:能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 c-IV</p> <p>-1:能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV</p> <p>-2:能在實作活動中展</p>		料。	<p>如：美工刀刀口避免朝向自己、使用熱熔膠槍避免燙傷等。</p> <p>3. 檢查學生是否確實準備材料。</p> <p>4. 提醒學生關於斜坡場地的實際尺寸與作品限制條件等，例如：斜坡寬度、終點矮牆高度，載具尺寸限制。</p> <p>5. 請學生依據設計圖，準備加工所需工具、規畫工作流程。</p>		生涯的願景。
--	--	--	--	----	--	--	--------

			現創新思考的能力。					
八 10/18-10/22	第 2 章演算法 2-3 流程圖設計實作	1	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-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	資 A-IV-1:演算法基本概念。	1. 繪製流程圖。 2. 科技廣角:認識運算思維的推手——周以真教授。	1. 說明 Draw. io 的基本操作模式。 2. 可讓學生依課本範例練習繪製流程圖,或繪製習作第 11 頁的流程圖。 3. 介紹運算思維: (1)問題拆解:將大問題拆解成多個小問題,再針對小問題進行處理,以解決整體問題。 (2)模式識別:處理問題時,可在各個小問題間發現相同或類似的特徵,這些特徵就稱為「模式」。這些模式能方便我們以相同或類似的方式處理問題。找到的模式越多,就能越快、越有效的處理問題。 (3)抽象化:抽象化是指專注於問題的重要特徵,忽視無關緊要的小細節,	1. 上機實作 2. 課堂討論	【性別平等教育】 性 J11:去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通,具備與他人平等互動的能力。 【生涯規劃教育】 涯 J7:學習蒐集與分析工作/教育環境的資料。 【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

			制。			並將關鍵特徵簡化成易懂的訊息，從而建立一個解決問題的表示法。 (4)演算法設計：依照 2-1 節所學的，制定清楚、明確的解決問題步驟。 4. 介紹周以真教授，鼓勵女同學也可以認真投入資訊科技領域。		他人進行溝通。
八 10/18-10/22	第 1 章救援物資大 作戰 活動：設計製作	1	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試探興趣，不受性別的限制。	生 P-IV-3:手工工具的操作與使用。	1. 練習依照構想草圖，加工製作作品。	1. 依據設計圖，在材料上放樣。 2. 依據設計圖，進行材料加工，完成各零件製作。	1. 活動紀錄 2. 作品表現	【生涯規劃教育】 涯 J6:建立對於未來生涯的願景。

			<p>設 s-IV-2:能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 c-IV-1:能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p>					
<p>九 10/25-10/29</p>	<p>第 3 章程式設計初探—生日派對 3-1 程式語言簡介</p>	1	<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 p-IV-1:能選用適當的資訊科技組</p>	<p>資 A-IV-1:演算法基本概念。</p> <p>資 P-IV-1:程式語言基本概念、功能及應用。</p>	<p>1. 認識程式語言。</p> <p>2. 學習 Scratch 基礎操作。</p>	<p>1. 說明「人與電腦」溝通要使用「程式語言」。</p> <p>2. 介紹低階語言： (1)機器語言：由 1 和 0 組成，電腦可直接看懂，但人類不易理解。 (2)組合語言：以簡單的字串作為指令，須經過轉譯電腦才看得懂，人類較易理解。</p>	<p>1. 課堂討論</p> <p>2. 上機實作</p> <p>3. 紙筆測驗</p>	<p>【資訊教育】</p> <p>資 E1:認識常見的資訊系統。</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</p>

			織思維，並進行有效的表達。			3. 介紹高階語言：語法較接近人類語言，須經轉換，才能與電腦溝通。 4. 說明學習積木式程式設計工具，可以作為未來進入文字式程式設計的基礎。 5. 介紹 Scratch 的基本操作。		該詞彙與他人進行溝通。
九 10/25-10/29	第 1 章救援物資大 作戰 活動：設計製作	1	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試探興趣，不受性別的限制。	生 P-IV-3:手工工具的操作與使用。	1. 練習依照構想草圖，加工製作、組裝作品。	1. 依據設計圖，進行材料加工，完成各零件製作。 2. 依據設計圖，完成各零件組裝。	1. 活動紀錄 2. 作品表現	【生涯規劃教育】 涯 J6:建立對於未來生涯的願景。

			<p>設 s-IV-2:能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 c-IV-1:能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p>					
<p>十 11/1-11/5</p>	<p>第 3 章程式設計初探—生日派對 3-1 程式語言簡介</p>	1	<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 p-IV-1:能選用適當的資訊科技組</p>	<p>資 A-IV-1:演算法基本概念。</p> <p>資 P-IV-1:程式語言基本概念、功能及應用。</p>	1. 完成第一支 Scratch 程式。	<p>1. 說明舞臺坐標與角色位置的關係。</p> <p>2. 介紹如何判斷舞臺上某位置的坐標值與角色方向。</p> <p>3. 學習新增舞臺背景。</p> <p>4. 介紹各類積木的類別。</p> <p>5. 引導學生利用附件 2 模擬編排程式，並實際在</p>	<p>1. 課堂討論</p> <p>2. 上機實作</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，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p>

			<p>織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運</p> <p>r-V-1: 能將問題以運算形式呈現。</p>			Scratch 上完成第一支程式。		
<p>十</p> <p>11/1-11/5</p>	<p>第 1 章救援物資大作戰</p> <p>活動：測試修正</p>	<p>1</p>	<p>設 a-IV-1: 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。</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</p>	<p>生 P-IV-3: 手工工具的操作與使用。</p> <p>生 A-IV-1: 日常科技產品的選用。</p>	<p>1. 實際執行測試修正，教師依據實測結果評分。</p> <p>2. 規畫適合的構想表達工具或媒介，介紹作品。</p>	<p>1. 進行測試修正，並紀錄測試結果。</p> <p>2. 選擇合適的構想表達方式，規畫報告內容，包括：作品原理、使用材料、設計特點等。</p>	<p>1. 活動紀錄</p> <p>2. 作品表現</p>	<p>【生涯規劃教育】</p> <p>涯 J6: 建立對於未來生涯的願景。</p>

			-4:能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。					
十一 11/8-11/12	第3章程式設計初探—生日派對 3-2 角色移動—上街買蛋糕	1	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。	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。 資 P-IV-2:結構化程式設計。	1. 使用 Scratch 匯入背景與角色。	1. 說明任務目標，引導學生拆解問題。 2. 介紹本節程式所需積木及其功能說明。 3. 說明如何「刪除」、「新增」角色。 4. 說明如何設定「舞臺背景」。 5. 說明如何上傳素材。	1. 課堂討論 2. 上機實作 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。
十一 11/8-11/12	第1章救援物資大作戰 活動：發表分享、問題討論	1	設 k-IV-4:能了解選擇、分析與運用科技產品的基本	生 A-IV-1:日常科技產品的選用。 生 P-IV-1:創意	1. 介紹作品。 2. 反思製作過程的問題、提出改善方案。	1. 總結救援物資大作戰： (1)依序、抽籤或依照教師指定順序上臺完成作品發表。 (2)引導學生針對其中兩個有興趣的	1. 活動紀錄 2. 作品表現 3. 上臺發表過程	【品德教育】 品 J1:溝通合作與和諧人際關係。

		<p>本知識。</p> <p>設 a-IV-1:能主動參與科技實作活動及試探興趣,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 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</p>	<p>思考的方法。</p> <p>生 S-IV-1:科技與社會的互動關係。</p>		<p>作品,填寫習作「同儕互評表」,完成同儕互評。</p> <p>(3)引導學生反思製作過程的問題、提出改善方案。</p>		
--	--	--	---	--	---	--	--

			備與人溝通、協調、合作的能力。					
十二 11/15-11/19	第3章程式設計初探—生日派對 3-2 角色移動—上街買蛋糕	1	運 t-IV-3:能設計資訊作品以解決生活問題。 運 r-V-3:能利用程式語言表達運算程序。	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。 資 P-IV-2:結構化程式設計。	1. 使用 Scratch 控制角色移動。 2. 完成 3-2 小試身手。	1. 手腦並用:說明程式的執行速度很快,若要得到較佳的動態視覺效果,就要適時增加「等待時間」。 2. 引導學生利用附件 3 模擬編排程式,並上機實作,在 Scratch 上撰寫及測試程式。 3. 介紹如何在 Scratch 繪製背景。 4. 引導學生完成 3-2 小試身手。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 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。
十二 11/15-11/19	第2章三星歸位活動:活動概述 2-1 製造生產	1	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	生 N-IV-1:科技的起源與演進。 生 S-IV-1:科技與社會的互動關係。	1. 了解製造生產的過程。 2. 了解科技發展對生產製造的影響。	1. 簡要介紹本活動: (1)教師展示魯班鎖,讓學生嘗試組裝。 (2)示範魯班鎖的拆解與組合。 (3)說明魯班鎖的背景、由來。 (4)說明本活動需	1. 課堂討論 2. 教師提問 3. 紙筆測驗	【生涯規劃教育】 涯 J6:建立對於未來生涯的願景。 【閱讀素養教育】 閱 J3:理解學科知識

			-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。			依魯班鎖組件圖,利用木條加工製成魯班鎖。 2. 由活動概述引入教學重點: (1)製造生產:從原料加工一直到成品的過程。 (2)識圖製圖:要依組件圖加工、利用圖面與他人溝通,必須能識圖、製圖。 (3)說明什麼是「製造生產」。 (4)說明「一次加工」、「二次加工」的概念。 (5)說明「科技發展」與「生產方式」演變的關係。 (6)說明第一、第二、第三次工業革命的歷程。 (7)介紹現今科技發展、工業 4.0 的趨勢。		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。
十三 11/22-11/26	第 3 章程式設計初探—生日派對 3-3 演奏音階—鍵	1	運 t-IV -3:能設計資訊	資 A-IV -1:演算法基本	1. 使用鍵盤觸發 Scratch 程式事件。 2. 使用 Scratch	1. 說明任務目標,引導學生拆解問題。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品	【閱讀素養教育】 閱 J3:理解

	盤鋼琴		作品以解決生活問題。運 r-V-3:能利用程式語言表達運算程序。	概念。 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。	彈奏音符。	2. 完成一個白鍵。 (1)引導學生繪製出鋼琴鍵盤。 (2)說明如何觸發程式。 (3)說明「演奏音階」的方法。 3. 說明白鍵的「外觀、功能」均相同，可使用複製功能快速完成角色設計與程式。 (1)複製出多個白鍵。 (2)修改複製白鍵的外觀、程式。 4. 引導學生利用「白鍵」的模式，完成黑鍵。 5. 讓學生練習彈奏生日快樂歌。	4. 紙筆測驗	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。
十三 11/22-11/26	第 2 章三星歸位 2-2 識圖製圖	1	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。	生 P-IV-2:設計圖的繪製。	1. 知道圖的種類與功能。 2. 能繪製物體的立體圖。	1. 利用各式產品說明書、房屋廣告傳單、雜誌產品示意圖等說明圖的意義與種類。 2. 說明不同需求、用途，會使用不同的圖來呈現構想、表達概念。	1. 活動紀錄 2. 教師提問 3. 紙筆測驗	【生涯規劃教育】 涯 J6:建立對於未來生涯的願景。 【閱讀素養教育】 閱 J3:理解

			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。			3. 介紹「工作圖」在產品製造生產過程中的重要性。 4. 說明立體圖可以表現出長、寬、深的特性。 5. 介紹等角圖、等斜圖的不同。 6. 說明如何利用方盒法繪製等角圖。 7. 說明如何利用方盒法繪製等斜圖。		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。
十四 11/29-12/3	第 3 章程式設計初探—生日派對 3-3 演奏音階—鍵盤鋼琴 【第二次評量週】	1	運 t-IV-3:能設計資訊作品以解決生活問題。 運 r-V-3:能利用程式語言表達運算程序。	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。 資 P-IV-2:結構化程式設計。	1. 使用 Scratch 改變角色外觀。 2. 完成 3-3 小試身手。 3. 認識視覺化程式設計工具。	1. 說明外觀類積木的用法。 (1)正、負號分別代表縮小或放大。 (2)數值大小代表百分比(%)。 2. 複習「等待時間」對於動態視覺效果的影響，提醒放大、縮小間要有「等待時間」。 3. 引導學生完成 3-3 小試身手。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 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。
十四	第 2 章三星歸位	1	設 s-IV	生 P-IV	1. 知道圖的種類	1. 請學生利用習	1. 活動紀錄	【生涯規

11/29-12/3	2-2 識圖製圖 【第二次評量週】		-1:能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 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。	-2:設計圖的繪製。	與功能。 2. 能繪製物體的立體圖。	作附件 1，配合課本等角圖繪製步驟，練習等角圖繪製。 2. 請學生利用習作附件 2，配合課本等斜圖繪製步驟，練習等斜圖繪製。 3. 搭配動腦時間，繪製魯班鎖相似構造的等角圖、等斜圖。 4. 視教學時間，補充說明圓柱的畫法。	2. 教師提問 3. 紙筆測驗	劃教育】 涯 J6:建立對於未來生涯的願景。 【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。
十五 12/6-12/10	第 4 章選擇結構—歡樂聖誕 4-1 變數與條件判斷①—聖誕禮物	1	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。	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。 資 P-IV -2:結構	1. 學習設定與使用變數。	1. 說明任務目標，引導學生拆解問題。 2. 介紹本節程式所需積木及其功能說明。 3. 說明「變數」就像容器，可以存放資料，但只能保留一筆資料。 4. 逐步解析 1:說明「詢問的答案」也是一種「變數」，	1. 課堂討論 2. 上機實作 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。

			運 r-V-3: 能利用 程式語 言表達 運算程 序。	化程式 設計。		因此若重複放入， 會覆蓋掉原先的回 答，導致程式錯 誤。 5. 說明如何解決 資料被覆蓋：放多 筆資料，必須有多 個變數來存放資 料。 6. 說明如何「使用 變數」，引導學生利 用變數修正「逐步 解析 1」的錯誤。		
十五 12/6-12/10	第 2 章三星歸位 2-2 識圖製圖	1	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 k-IV -2:能了 解科技 產品的 基本原 理、發 展歷 程、與 創新關	生 P-IV -2:設計 圖的繪 製。	1. 能繪製物體的 立體圖與平面圖。 2. 知道圖學線條 種類、畫法及符號 意義。	1. 請學生組裝課 本附件的透明箱與 紙盒，搭配課本正 投影多識圖觀察。 教師藉由提問、引 導說明平面圖與立 體圖的不同。 2. 說明三視圖與 物體的關係。 3. 搭配動腦時 間，練習投影面與 物體的對應關係。 4. 知道正投影視 圖中，實線與虛線 的意義。 5. 搭配動腦時 間，練習補足三視	1. 活動紀錄 2. 教師提問 3. 紙筆測驗	【生涯規 劃教育】 涯 J6:建立 對於未來 生涯的願 景。 【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。

			鍵。			<p>圖缺漏的線。</p> <p>6. 介紹展開圖的概念、應用，以及繪製步驟。</p> <p>7. 搭配動腦時間，練習展開圖繪製。</p> <p>8. 學習尺度標註原則。</p> <p>9. 結合主題活動，於習作繪製魯班鎖組件的三視圖。</p> <p>10. 說明 CAD、CAM 在生產製造上的應用。</p> <p>11. 說明 CAD、CAM 的特點。</p>		
十六 12/13-12/17	第 4 章選擇結構—歡樂聖誕 4-1 變數與條件判斷①—聖誕禮物	1	<p>運 t-IV-3:能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 r-V-3:能利用程式語言表達</p>	<p>資 A-IV-1:演算法基本概念。</p> <p>資 P-IV-1:程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV</p>	<p>1. 學習設定提問。</p> <p>2. 學習設定變數的初始值。</p>	<p>1. 逐步解析 2:完成平均分數的計算。</p> <p>(1)詢問各科分數:利用「詢問積木」。</p> <p>(2)儲存各科分數:使用「變數」</p> <p>(3)說出各科分數:利用「說出積木」及「字串組合積木」組合「一般</p>	<p>1. 課堂討論</p> <p>2. 上機實作</p> <p>3. 作業成品</p> <p>4. 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>

			<p>運算程序。</p> <p>-2:結構化程式設計。</p>		<p>文字」與「變數內容」。</p> <p>(4)計算平均分數：利用 4 個變數計算平均。</p> <p>(5)說出平均分數：同 3。</p> <p>2 說明初始值設定的重要。</p> <p>3. 引導學生完成變數的初始值設定。</p>			
<p>十六 12/13-12/17</p>	<p>第 2 章三星歸位 活動：活動目標、活動流程、界定問題</p> <p>2-4 機具材料</p>	1	<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</p>	<p>生 P-IV-3:手工工具的操作與使用。</p> <p>生 A-IV-1:日常科技產品的選用。</p>	<p>1. 能依工作圖規畫材料。</p> <p>2. 學習鋸切、黏合、砂磨等實作技能。</p> <p>3. 介紹本活動會用到的材料、機具之特性、使用注意事項：鉛筆、圓規、三角板、折合鋸、白膠、夾具、砂紙。</p>	<p>1. 解說活動執行的細節：</p> <p>(1)說明本活動是利用小木塊堆疊組合的方式製作魯班鎖。</p> <p>(2)由於是以「組合」的方式製造魯班鎖，為了各組件的強度，應特別引導學生思考「各組件分別如何使用最少的小木塊組成」。因為切成越多小木塊，就要黏合越多次，造成材料強度降低。</p> <p>(3)魯班鎖組件中</p>	<p>1. 課堂討論</p> <p>2. 紙筆測驗</p> <p>3. 實作</p>	<p>【安全教育】</p> <p>安 J1:理解安全教育的意義。</p> <p>安 J9:遵守環境設施設備的安全守則。</p>

			-2:能具有正確的科技價值觀,並適當的選用科技產品。			<p>的「圓柱」是將方木條以「砂磨」的方式加工而成。</p> <p>(4)必須依照課本圖 2-2-1 魯班鎖組件圖尺寸進行製作。</p> <p>(5)必須經過適當的砂磨,增加作品美觀與尺寸精準度。</p> <p>2. 介紹機具材料:</p> <p>(1)發放工具、材料。</p> <p>(2)說明各項機具、材料的使用方法與特性。</p> <p>(3)示範具有危險性工具的使用方法,並特別強調安全注意事項。</p>	
十七 12/20-12/24	第 4 章選擇結構—歡樂聖誕 4-1 變數與條件判斷①—聖誕禮物	1	運 t-IV -3:能設計資訊作品以解決生活問題。 運 p-IV -1:能選	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	1. 學習條件判斷:如果…那麼…。	<p>1. 說明「選擇結構」中,「如果…那麼…」積木的功能及應用。</p> <p>2. 說明如何運用「邏輯運算」將多個條件結合成判斷式。</p> <p>3. 介紹「且、或、</p>	<p>1. 課堂討論</p> <p>2. 上機實作</p> <p>3. 紙筆測驗</p> <p>【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</p>

			用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 r-V-3: 能利用程式語言表達運算程序。	及應用。 資 P-IV-2: 結構化程式設計。		不成立」三種積木的意義與用法。 4. 學習如何設定條件判斷。 5. 逐步解析 3: 計算完「平均分數」之後，要判斷是否達到標準、要說出什麼結果。 6. 提醒學生「85分以上」包含「大於85分」和「等於85分」兩種情況。		他人進行溝通。
十七 12/20-12/24	第 2 章三星歸位 2-3 測試修正 活動：發展方案	1	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 k-IV-3: 能了解選用適當材料及正確工具	生 P-IV-2: 設計圖的繪製。 生 P-IV-3: 手工工具的操作與使用。 生 A-IV-1: 日常科技產品的選用。	1. 說明本活動常見問題、避免或解決之道。 2. 能依工作圖規畫材料。	1. 說明本活動常見問題、避免或解決之道： (1) 應確認木塊規畫結果與組件圖相符。 (2) 畫線時，應至少在木塊相鄰的兩面畫線。 (3) 鋸切時，應畫一塊鋸一塊，並預留鋸路誤差。 (4) 砂磨時，砂紙內應包覆墊木。 (5) 黏合時，應優先	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 實作	【安全教育】 安 J1: 理解安全教育的意義。 安 J9: 遵守環境設施設備的安全守則。

			<p>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。</p>			<p>要求組件內側的木塊平整對齊。 (6) 黏合時，白膠應適量塗抹均勻、並且適當加壓。 (7) 黏合後，在白膠乾掉之前使用木塊塞入間隙，以確保能順利組裝。 2. 發展方案： (1) 將繪製好的魯班鎖組件三視圖，標註尺度。 (2) 規畫每個組件需要的小木塊尺度與數量。 (3) 引導學生利用習作發展方案評估表，與同學交互檢視魯班鎖三視圖、小木塊規畫是否符合活動目標？</p>		
<p>十八 12/27-12/31</p>	<p>第 4 章選擇結構—歡樂聖誕 4-1 變數與條件判斷①—聖誕禮物 4-2 條件判斷②—聖誕大餐</p>	1	<p>運 t-IV-3: 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV</p>	<p>資 A-IV-1: 演算法基本概念。 資 P-IV-1: 程式語言基本概</p>	<p>1. 完成 4-1 小試身手。 2. 學習設定提問。</p>	<p>1. 引導學生完成 4-1 小試身手。 2. 說明 4-2 任務目標，引導學生拆解問題。 3. 介紹 4-2 節程式所需積木及其功能說明。</p>	<p>1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗</p>	<p>【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</p>

			-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。	念、功能及應用。 資 P-IV-2:結構化程式設計。		4. 逐步解析 1:結合 4-1 節學習的「詢問」、「計算式」概念,完成逐步解析 1 程式。		該詞彙與他人進行溝通。
十八 12/27-12/31	第 2 章三星歸位 活動:設計製作	1	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	生 P-IV-3:手工工具的操作與使用。 生 A-IV-1:日常科技產品的選用。	1. 製作一個由三個組件組合而成的「魯班鎖」。	1. 依據「活動流程」實際進行加工製作,並進行活動紀錄。 2. 帶領學生練習幾次「畫線、鋸切、砂磨、測量並確認木塊尺寸」的流程。 3. 教師可在黑板或簡報統一提示各尺寸的木塊數量,避免學生鋸錯數量導致材料不夠。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 實作	【安全教育】 安 J1:理解安全教育的意義。 安 J9:遵守環境設施設備的安全守則。

			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。					
十九 1/3-1/7	第 4 章選擇結構— 歡樂聖誕 4-2 條件判斷②— 聖誕大餐	1	運 t-IV-3:能設計資訊作品以解決生活問題。 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 r-V-3:	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。 資 P-IV-2:結構化程式設計。	1. 學習條件判斷:如果…那麼…否則…。	1. 介紹「如果…那麼…否則…」積木的功能與應用。 2. 逐步解析 2:接續「逐步解析 1」,使用「如果…那麼…否則…」積木完成條件判斷。 3. 說明「變數」可提高程式的可讀性,並且有利於程式的修改與管理。 4. 提醒學生,在使用選擇條件時,必須全面思考各種結果,並且利用各種不同的數據進行測試,以確保程式正確無誤。	1. 課堂討論 2. 上機實作 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。

			能利用程式語言表達運算程序。					
十九 1/3-1/7	第 2 章三星歸位 活動：設計製作	1	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	生 P-IV-3:手工工具的操作與使用。 生 A-IV-1:日常科技產品的選用。	1. 製作魯班鎖。	1. 依據「活動流程」實際進行加工製作，並進行活動紀錄。 2. 教師可在黑板或簡報統一提示各尺寸的木塊數量，避免學生鋸錯數量導致材料不夠。 3. 巡視、適時引導學生製作細節。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 實作	【安全教育】 安 J1:理解安全教育的意義。 安 J9:遵守環境設施設備的安全守則。

<p>廿 1/10-1/14</p>	<p>第 4 章選擇結構— 歡樂聖誕 4-2 條件判斷②— 聖誕大餐</p> <p>【第三次評量週】</p>	<p>1</p>	<p>產品。 運 t-IV -3:能設計資訊 作品以 解決生 活問 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 r-V-2: 能將資 料以適 合於運 算之結 構表 示。 運 r-V-3: 能利用 程式語</p>	<p>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。 資 P-IV -2:結構 化程式 設計。</p>	<p>1. 認識資料型態 2. 完成 4-2 小試 身手。</p>	<p>1. 帶給學生資料 型態的概念,例如 「文字無法運 算」。 2. 提醒學生 Scratch 沒有錯誤 提示功能,因此在 資料設定或輸入 時,必須特別小 心。 3. 引導學生完成 4-2 小試身手。</p>	<p>1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗</p>	<p>【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。</p>
------------------------	---	----------	---	---	---	---	--	---

			言表達 運算程 序。					
廿 1/10-1/14	第 2 章三星歸位 活動：測試修正、問 題討論 【第三次評量週】	1	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 s-IV -2:能運 用基本 工具進 行材料 處理與 組裝。 設 c-IV -1:能運 用設計	生 P-IV -3:手工 具的操 作與使 用。 生 A-IV -1:日常 科技產 品的選 用。	1. 製作魯班鎖。 2. 反思製作過程 的問題、提出改善 方案。 3. 本章內容回顧。	1. 組裝魯班鎖、微 調木塊位置： (1)依據「活動流 程」實際進行加工 製作，並進行活動 紀錄。 (2)務必提醒學生 趁白膠未乾還能滑 動時，將木塊塞進 間隙中進行調整與 配合。 (3)測試成品是否 符合標準，必要時 進行修正。 2. 活動檢討： (1)依據「評分規準 參考」評分。 (2)鼓勵學生反思 製造過程的問題、 改善方案。 (3)回顧第 1 節製 造生產內容，進行 總結。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 課堂討論 4. 實作 5. 成品	【安全教 育】 安 J1:理解 安全教育的 意義。 安 J9:遵守 環境設施 設備的安全 守則。

			流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。					
廿一 1/17-1/21	第 4 章選擇結構— 歡樂聖誕 學期課程回顧 4-2 條件判斷②— 聖誕大餐 學期課程回顧	1	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. 科技廣角:認識第 1 位程式設計師。 2. 學期課程回顧。	1. 介紹第 1 位程式設計師——艾達。 2. 學期課程回顧。	1. 課堂討論	【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 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。
廿一 1/17-1/21	第 2 章三星歸位 2-1 製造生產	1	設 k-IV-2:能了解科技	生 N-IV-1:科技的起源	1. 了解製造生產的過程。 2. 了解科技發展	1. 補充說明前面第 1 節製造生產略過的部分。	1. 課堂討論	【生涯規劃教育】 涯 J6:建立

			<p>產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。</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>與演進。</p> <p>生 S-IV-1: 科技與社會的互動關係。</p>	<p>對生產製造的影響。</p>	<p>2. 播放影片製造生產相關影片，例如：木材從原料取得、加工成材、直到製作成品的過程。</p> <p>3. 播放工業革命影片，介紹世界各國工業 4.0 趨勢與發展。</p> <p>4. 請學生發表工業 4.0 對社會的正面、負面影響。可分組討論，請學生扮演企業老闆、消費者、學者等腳色，練習從不同立場思考影響。</p>		<p>對於未來生涯的願景。</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>
--	--	--	--	--	------------------	---	--	---

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】

彰化縣立伸港國民中學 110 學年度第二學期一年級科技領域課程計畫（部定課程）

教材版本	康軒版	實施年級 (班級/組別)	一年級	教學節數	每週 2 節。
課程目標	<p>第一篇 資訊科技篇</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 使用 Scratch 完成遊戲專題。 2. 利用雲端工具完成旅遊專題。 3. 認識個人資料保護法的意涵。 4. 學習何謂合理使用原則，以及其允許的範圍。 <p>第二篇 生活科技篇</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識各種橋梁的型式與結構工法。 2. 認識常見的機構及其特性。 3. 學習木材加工技法。 4. 學習放樣模板、治具的使用。 5. 認識精度、裕度的概念。 				
領域核心素養	<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。</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> <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。</p> <p>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。</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>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>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>				
重大議題融入	<p>【人權教育】</p> <p>【生涯規劃教育】</p> <p>【安全教育】</p>				

【性別平等教育】
 【法治教育】
 【品德教育】
 【閱讀素養教育】
 【環境教育】

課程架構

教學進度 (週次/日期)	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				
一 2/14-2/18	第1章重複結構— 遊樂園探險 1-1 選單設計	1	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 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 -4:能應用運算思維解	資 P-IV -1:程式語言基本概念、功能及應用。	1. 學習遊戲架構規畫。 2. 場景設定。	1. 說明遊戲的組成,包括故事塑造、畫面設計、音效搭配。 2. 場景設定:背景、角色。	1. 上機實作 2. 作業成品 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。

			析問題。					
一 2/14-2/18	緒論科技與產品 緒論科技與產品	1	<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-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</p>	<p>生 N-IV-1:科技的起源與演進。</p> <p>生 S-IV-1:科技與社會的互動關係。</p>	<p>1. 認識什麼是產品。</p> <p>2. 認識產品選用的考量因素。</p> <p>3. 認識產品的構造：結構、機構、控制。</p>	<p>1. 以遊戲引導的方式，幫助每一位學生舉例說出一件他所認定的產品。</p> <p>2. 結論產品的種類與分類方式。</p> <p>3. 以不同品牌的手機作為討論對象，引導方式，讓學生思考為什麼「實用」功能並非產品唯一考量要素。</p> <p>4. 引導學生討論「燈具」的實用功能。</p> <p>5. 統整「實用」、「心理」、「附加」三項功能對於產品選購的重要性。</p>	1. 課堂討論	<p>【生涯規劃教育】</p> <p>涯 J6:建立對於未來生涯的願景。</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>

			-2:能具有正確的科技價值觀,並適當的選用科技產品。					
二 2/21-2/25	第1章重複結構— 遊樂園探險 1-1 選單設計	1	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 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 -4:能應用運算思維解	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。 資 P-IV -2:結構化程式設計。	1. 學習重複結構:重複無限次。	1. 介紹「重複無限次」積木的功能與常見應用。 2. 完成選單按鈕的外觀變化設定。	1. 上機實作 2. 作業成品 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。

			析問題。					
二 2/21-2/25	緒論科技與產品 緒論科技與產品	1	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-4:能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 設 a-IV	生 N-IV-1:科技的起源與演進。 生 S-IV-1:科技與社會的互動關係。	1. 認識產品的造型：形態、色彩、質感。 2. 探討選購產品的其他因素。	1. 以三種明顯構造、色彩不同的檯燈為話題，引導學生思考個人的喜好。 2. 彙整所有學生的想法，歸類構成形體的三個要素。 3. 分組討論何者最適合學生閱讀選用。 4. 結論人因工程的基本概念。 5. 補充說明環保綠色設計的概念，作為本版教科書八年級續論的連結。	1. 課堂討論	【生涯規劃教育】 涯 J6:建立對於未來生涯的願景。 【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。

			-2:能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。					
三 2/28-3/4	第1章重複結構— 遊樂園探險 1-1 選單設計	1	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 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 -4:能應用運算思維解	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. 認識廣播功能的使用時機與用途。 2. 按鈕功能設定。	1. 從生活化的場景中，發現廣播的用途：通知其他角色，可以開始執行任務。 2. 介紹 Scratch 中，廣播的用途： (1)角色對話。 (2)切換場景。 3. 完成按鈕的功能設定。	1. 上機實作 2. 作業成品 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。

			析問題。				
三 2/28-3/4	第1章虹飛拱橋 活動：活動概述 1-1 橋梁簡介	1	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-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 a-IV	生 N-IV-1:科技的起源與演進。	1. 認識各種橋梁的型式與結構工法： 梁橋、拱橋、桁架橋、索橋、斜張橋。	1. 課堂討論 2. 教師提問 3. 紙筆測驗	【生涯規劃教育】 涯 J6:建立對於未來生涯的願景。 【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。

			-3:能主動關注人與科技、社會、環境的關係。					
四 3/7-3/11	第1章重複結構— 遊樂園探險 1-1 選單設計	1	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 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 -4:能應用運算思維解析問	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. 場景切換。 2. 小試身手:節能減碳。	1. 完成場景切換之相關設定。 2. 完成小試身手。	1. 上機實作 2. 作業成品 3. 紙筆測驗	【環境教育】 環 J7:透過「碳循環」,了解化石燃料與溫室氣體、全球暖化、及氣候變遷的關係。

<p>四 3/7-3/11</p>	<p>第1章虹飛拱橋 活動：界定問題 1-2 虹橋結構</p>	<p>1</p>	<p>題。 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 c-IV-3:能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p>	<p>生 P-IV-2:設計圖的繪製。 生 A-IV-2:日常科技產品的機構與結構應用。</p>	<p>1. 學習虹橋的結構原理。</p>	<p>1. 核心技能：虹橋結構 (1)認識虹橋結構名稱。 (2)了解桿件夾角所形成的橋梁造型關係。 2. 核心技能：承重受力、橋墩基礎 (1)說明虹橋結構力學關係。 (2)解釋材料長度粗細不同的受力強度。 (3)說明虹橋的基礎設計。</p>	<p>1. 活動紀錄 2. 作品表現</p>	<p>【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。</p>
<p>五 3/14-3/18</p>	<p>第1章重複結構— 遊樂園探險 1-2 遊戲設計</p>	<p>1</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。 運 t-IV-1:能了解資訊</p>	<p>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。</p>	<p>1. 使用重複結構進行遊戲障礙物的設計。 2. 學習利用滑鼠操控角色移動。</p>	<p>1. 完成各障礙物的動作設定： (1)角色不斷來回移動。 (2)角色不斷旋轉。 (3)角色不斷閃爍。 2. 利用滑鼠控制角色進行闖關。</p>	<p>1. 上機實作 2. 作業成品 3. 紙筆測驗</p>	<p>【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。</p>

			系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-4:能應用運算思維解析問題。					
五 3/14-3/18	第 1 章虹飛拱橋 活動：蒐集資料、發展方案 1-2 虹橋結構	1	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 c-IV-3:能具備與人溝通、協調、合作的能力。	生 P-IV-2:設計圖的繪製。 生 A-IV-2:日常科技產品的機構與結構應用。	1. 學習虹橋的結構原理。 2. 完成虹橋模型的設計圖。	1. 設計模擬：讓學生使用課本附件紙卡製模擬虹橋。 2. 引導學生填寫習作——發展方案 1~5 項。 3. 材料介紹 (1)介紹木材紋路與鋸切走向關係。 (2)提醒加工時要注意的位置與尺寸密合	1. 活動紀錄 2. 作品表現	【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。
六 3/21-3/25	第 1 章重複結構— 遊樂園探險 1-2 遊戲設計	1	運 p-IV-1:能選用適當	資 P-IV-1:程式語言基	1. 利用條件判斷來設定遊戲規則。	1. 介紹「重複指定次數」積木的常見應用。	1. 上機實作 2. 作業成品 3. 紙筆測驗	【閱讀素養教育】 閱 J3:理解

			<p>的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</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-4: 能應用運算思維解析問題。</p>	<p>本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV-2: 結構化程式設計。</p>		<p>2. 設定「倒數計時」、「生命值」。</p> <p>3. 設定遊戲的勝敗條件：</p> <p>(1) 設定失敗條件。</p> <p>(2) 設定過關條件。</p> <p>(3) 設定再玩一次鈕。</p>		<p>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>
<p>六 3/21-3/25</p>	<p>第 1 章虹飛拱橋活動：設計製作</p> <p>1-2 虹橋結構</p> <p>1-4 機具材料</p>	1	<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</p>	<p>生 P-IV-3: 手工工具的操作與使用。</p> <p>生 A-IV-2: 日常科技產品的機</p>	<p>1. 學習木材加工技法。</p> <p>2. 認識機具的用法與注意事項：虎鉗、曲線鋸、手搖鑽、弓型鑽、螺絲、游標卡尺。</p>	<p>1. 放樣與加工：模板製作，並提醒考慮畫線產生的誤差。</p> <p>2. 說明曲線鋸的使用方法。</p> <p>3. 拱骨零件的鋸切技巧。</p> <p>4. 讓每位學生製</p>	<p>1. 課堂討論</p> <p>2. 紙筆測驗</p> <p>3. 實作</p>	<p>【安全教育】</p> <p>安 J1: 理解安全教育的意義。</p> <p>安 J9: 遵守環境設施設備的安全守則。</p>

			-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。	構與結構應用。 生 A-IV-1:日常科技產品的選用。		作一隻桿件,確認後續加工程序的組內分工作業。 5. 說明各項機具、材料的使用方法與特性。 6. 應特別強調具有危險性工具的使用注意事項。		
七 3/28-4/1	第1章重複結構— 遊樂園探險 1-2 遊戲設計 【第一次評量週】	1	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 t-IV-1:能了解資訊	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。 資 P-IV-2:結構	1. 小試身手:猜一猜。	1. 依任務說明規畫程式流程。 2. 完成小試身手。	1. 上機實作 2. 作業成品 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。

			系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-4:能應用運算思維解析問題。	化程式設計。				
七 3/28-4/1	第 1 章虹飛拱橋活動：設計製作 1-2 虹橋結構 【第一次評量週】	1	設 c-IV-3:能具備與人溝通、協調、合作的能力。	生 A-IV-2:日常科技產品的機構與結構應用。	1. 學習使用放樣模板或治具，快速加工零件。	1. 加工注意事項：應確認同一組拱骨的缺口位置一致、大小相同。 2. 橋面寬度：應確實計算橋面寬度，並確保橫木長度超過橋寬。 3. 依據習作——設計製作的生產流程製作桿件、載重平臺。	1. 活動紀錄 2. 作品表現	【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。
八 4/4-4/8	第 1 章重複結構—遊樂園探險 1-3 聲音設計	1	運 p-IV-1:能選用適當的資訊科技組織思維，並進	資 P-IV-1:程式語言基本概念、功能及應用。	1. 學習使用 Scratch 播放音效的方法。	1. 設計遊戲音效： (1)背景音樂。 (2)各式音效。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 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

			行有效的表達。 運 t-IV-1:能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。					如何運用該詞彙與他人進行溝通。
八 4/4-4/8	第 1 章虹飛拱橋 活動：設計製作	1	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試探興趣，不受性別的限制。	生 P-IV-3:手工工具的操作與使用。 生 A-IV-2:日常科技產品的機構與結構應用。	1. 製作虹橋模型拱骨、橫木，並製作載重平臺。 2. 說明桿件加工、載重測試的常見問題與解決之道。	1. 依據習作——設計製作的生產流程製作桿件、載重平臺。 2. 確認桿件尺寸數量後進行組裝。組裝時先不上膠，檢查橋梁的對稱性。 3. 本活動桿件數量多，要求精準，對於七年級學生在實作技能與科技態度的養成有幫助，教師時時關心作業進度，給不同程度的組別適當協助。	1. 活動紀錄 2. 紙筆測驗 3. 課堂討論 4. 作品表現	【安全教育】 安 J1:理解安全教育的意義。 安 J9:遵守環境設施設備的安全守則。 【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

			<p>設 s-IV-2:能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 c-IV-1:能運用設計流程,實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-3:能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p>					<p>他人進行溝通。</p> <p>【品德教育】</p> <p>品 J1:溝通合作與和諧人際關係。</p>
<p>九 4/11-4/15</p>	<p>第 1 章重複結構— 遊樂園探險 1-3 聲音設計</p>	<p>1</p>	<p>運 p-IV-1:能選用適當的資訊科技組織思</p>	<p>資 P-IV-1:程式語言基本概念、功能及應</p>	<p>1. 學習如何利用錄音的方式為遊戲配音。</p>	<p>1. 延伸學習：錄音。</p> <p>2. 完成小試身手。</p> <p>3. 科技廣角：葛瑞絲·霍普。</p>	<p>1. 課堂討論</p> <p>2. 上機實作</p> <p>3. 作業成品</p> <p>4. 紙筆測驗</p>	<p>【性別平等教育】</p> <p>性 J3:檢視家庭、學校、職場中基於性別</p>

			維，並進行有效的表達。 運 t-IV-1:能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 a-IV-3:能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	用。				刻板印象產生的偏見與歧視。
九 4/11-4/15	第 1 章虹飛拱橋 活動：設計製作、測試修正 1-3 測試修正	1	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	生 P-IV-3:手工工具的操作與使用。 生 A-IV-2:日常科技產品的機構與結	1. 調整、修正虹橋模型。	1. 重複前一節活動，直到桿件製作完成。 2. 本活動桿件數量多，要求精準，對於七年級學生在實作技能與科技態度的養成有幫助，教師時時關心作業進度，給不同程度	1. 活動紀錄 2. 紙筆測驗 3. 課堂討論 4. 作品表現	【安全教育】 安 J1:理解安全教育的意義。 安 J9:遵守環境設施設備的安全守則。 【閱讀素

			<p>動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。</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 c-IV-1:能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-3:能具備與人溝通、協調、合作</p>	<p>構應用。</p>		<p>的組別適當協助。</p>		<p>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> <p>【品德教育】</p> <p>品 J1:溝通合作與和諧人際關係。</p>
--	--	--	--	-------------	--	-----------------	--	---

			的能 力。					
十 4/18-4/22	第 2 章資料處理— 雲端應用專題 2-1 啟動專題	1	運 a-IV -3:能具 備探索 資訊科 技之興 趣,不受 性別限 制。 運 c-IV -1:能熟 悉資訊 科技共 創工具 的使用 方法。 運 p-IV -2:能利 用資訊 科技與 他人進 行有效 的互 動。 運 t-IV -3:能設 計資訊 作品以 解決生	資 T-IV -1:資料 處理應 用專 題。	1. 學習專題分析 規畫。 2. 學習使用多人 協作的專案管理工 具:Google 雲端硬 碟。	1. 任務說明:引入 「家族旅遊」的專 案說明。 2. 利用系統性的 思考工具進行問題 分析,如「人事時 地物」、「5W1H 法」。 3. 搭配問題分 析,說明心智圖的 用法。 4. 介紹雲端硬碟 的使用方法。	1. 上機實作 2. 課堂討論 3. 紙筆測驗	【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。

			活問題。					
十 4/18-4/22	第 1 章虹飛拱橋 活動：設計製作、測試修正	1	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試探興趣，不受性別的限制。 設 c-IV-3:能具備與人溝通、協調、合作的能力。	生 P-IV-3:手工工具的操作與使用。 生 A-IV-2:日常科技產品的機構與結構應用。	1. 公開檢驗虹橋模型載重能力。	1. 製作負重平臺平放在橋梁上。 2. 橋墩基礎可利用多層木板堆疊夾持而成。 3. 負重測試：以方便取得的金屬重物置放於測試平臺（例如：錫絲錫條、鑽床虎鉗等，使用定量的鉛片、螺絲）。	1. 活動紀錄 2. 紙筆測驗 3. 課堂討論 4. 作品表現	【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。 【品德教育】 品 J1:溝通合作與和諧人際關係。
十一 4/25-4/29	第 2 章資料處理— 雲端應用專題 2-1 啟動專題	1	運 a-IV-3:能具備探索	資 T-IV-1:資料處理應	1. 學習蒐集資料：Google 表單	1. 介紹 Google 表單的功能，並說明各種題型的差異。	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

	2-2 資料蒐集		資訊科技之興趣，不受性別限制。 運 c-IV-1:能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 運 p-IV-2:能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 運 t-IV-3:能設計資訊作品以解決生活問題。	用專題。		2. 【實作】 (1)配合習作實作活動，以小組為單位製作班級旅遊問卷，並發送給全班同學。 (2)請同學回覆所接收到的問卷。 (3)各小組統計問卷結果。		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。
十一 4/25-4/29	第 1 章虹飛拱橋活動：問題討論	1	設 c-IV-3:能具備與人	生 A-IV-2:日常科技產	1. 反思製作過程的問題。	1. 虹飛拱橋的負重活動表揚與檢討。	1. 活動紀錄 2. 課堂討論	【閱讀素養教育】 閱 J3:理解

			溝通、協調、合作的能力。	品的機構與結構應用。		2. 針對活動後的材料應用變化，聽看看各組學生的創意與巧思，真實將結構的技能應用在生活上。 3. 科技廣角：電腦輔助設計與製作介紹。		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。 【品德教育】 品 J1: 溝通合作與和諧人際關係。
十二 5/2-5/6	第 2 章資料處理— 雲端應用專題 2-2 資料蒐集	1	運 c-IV-1: 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。	資 T-IV-1: 資料處理應用專題。	1. 學習搜尋資料： (1)Google 搜尋 (2)Google 地圖	1. 介紹 Google 的進階搜尋方法。 2. 【實作】請學生查詢特定的資料。 3. 介紹 Google 地圖的使用方法。 4. 【實作】請學生配合習作實作活動進行演練，查詢班級旅遊景點的相關介紹。	1. 上機實作 2. 課堂討論 3. 紙筆測驗	【生涯規劃教育】 涯 J7: 學習蒐集與分析工作/教育環境的資料。 【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。
十二 5/2-5/6	第2章玩轉跑跳碰 活動：活動概述 2-1 常見機構	1	設 a-IV-3:能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 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。	生 A-IV-1:日常科技產品的選用。 生 A-IV-2:日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-3:手工具的操作與使用。 生 S-IV-1:科技與社會的互動關係。	1. 認識常見的機構。 2. 了解機構的特性。 3. 發現生活中的機構與作用原理。 4. 認識連桿組、齒輪、凸輪的應用。	1. 播放 YouTube 上的機構玩具影片，引導學生觀察機構如何傳動。 2. 以凸輪玩具相關影片作為進入主題活動的序曲。 3. 簡單介紹主題活動與流程。 4. 介紹機構的作用，包括省時、省力或是改變運動方向。 5. 介紹何謂連桿組、齒輪組、凸輪機構，舉例說明應用方式。	1. 課堂討論 2. 教師提問 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。

			設 k-IV-4:能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。					
十三 5/9-5/13	第 2 章資料處理— 雲端應用專題 2-3 旅遊規畫書 【第二次評量週】	1	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。 運 c-IV-3:能應用資訊科技與他人合作進行	資 T-IV-1:資料處理應用專題。	1. 學習使用 Google 文件編輯文件。	1. 介紹 Google 文件的使用方法。 2. 說明圖、表的處理。 3. 【實作】請學生配合習作實作活動，製作一份班級旅遊規畫書。	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。

			<p>數位創作。</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 t-IV-4:能應用運算思維解析問題。</p>					
<p>十三 5/9-5/13</p>	<p>第 2 章玩轉跑跳碰 活動：界定問題</p> <p>2-2 機構傳動</p> <p>【第二次評量週】</p>	1	<p>設 a-IV-2:能具有正確的科技價值觀，並適</p>	<p>生 A-IV-1:日常科技產品的選用。</p> <p>生 A-IV</p>	<p>1. 認識機構中動力傳遞的原理。</p> <p>2. 了解機構的運動型態。</p> <p>(1)往復運動</p> <p>(2)變速運動</p>	<p>1. 介紹主動件與從動件的概念。</p> <p>2. 說明動力在一個機構各機件之間的傳遞情形。</p> <p>3. 介紹各式機構</p>	<p>1. 課堂討論</p> <p>2. 教師提問</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</p>

			<p>當的選用科技產品。 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。</p>	<p>-2:日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-2:設計圖的繪製。 生 P-IV-3:手工工具的操作與使用。 生 S-IV-1:科技與社會的互動關係。</p>	(3) 間歇運動	<p>運動型態。 4. 說明凸輪能產生的運動型態，並引導學生討論、分析：不同的凸輪位置安排，分別會產生什麼運動。</p>		<p>涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p>
十四 5/16-5/20	第 2 章資料處理— 雲端應用專題 2-4 經費預算	1	<p>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</p>	<p>資 T-IV-1:資料處理應用專題。</p>	1. 學習使用 Google 試算表計算數據。	<p>1. 介紹 Google 試算表的使用方法。 2. 說明公式、簡單函式的使用方法。 3. 說明繪製統計圖表的方法。</p>	<p>1. 上機實作 2. 課堂討論 3. 紙筆測驗</p>	<p>【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</p>

			<p>用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</p> <p>運 c-IV-3: 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。</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>					他人進行溝通。
--	--	--	--	--	--	--	--	---------

			運 t-IV -4:能應用運算思維解析問題。				
十四 5/16-5/20	第 2 章玩轉跑跳碰 活動：蒐集資料 2-2 機構傳動 2-3 測試修正	1	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。 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	生 A-IV -1:日常科技產品的選用。 生 A-IV -2:日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV -3:手工工具的操作與使用。	1. 了解機構的運動型態。 (1)往復運動 (2)變速運動 (3)間歇運動 2. 說明活動中常見問題與解決之道。 3. 認識機構最佳化(精度、裕度)的概念。	1. 介紹影響機構運轉流暢度的成因。 2. 列舉錯誤的機構設計方式。 3. 說明裕度的概念，及其對機構運轉流暢度的影響。 4. 請學生回家先蒐集資料找好創作主題，下週可攜帶相關圖片到校。	1. 活動紀錄 2. 作品表現 【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。 【品德教育】 品 J1:溝通合作與和諧人際關係。

			解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 設 s-IV-2:能運用基本工具進行材料處理與組裝。					
十五 5/23-5/27	第 2 章資料處理— 雲端應用專題 2-5 行前簡報	1	運 a-IV-3:能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。 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. 學習使用 Google 簡報製作簡報檔案。	1. 介紹 Google 簡報的使用方法。 2. 介紹「主題範本」的使用方法，以提高簡報製作的效率。 3. 介紹播放動畫、播放方式。 4. 【實作】請學生配合習作實作活動，製作一份班級旅遊簡報。	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。

			<p>運 c-IV-3:能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。</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 t-IV-4:能應用運算思維解析問題。</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>十五 5/23-5/27</p>	<p>第 2 章玩轉跑跳碰 活動：發展方案</p>	<p>1</p>	<p>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。 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>生 P-IV-1:創意思考的方法。 生 P-IV-2:設計圖的繪製。</p>	<p>1. 選擇一段情節，設計具有代表性的角色與場景。 2. 選擇合適的機構表達角色與場景動作。</p>	<p>1. 說明活動的實施細節。 2. 在習作附件上繪製設計圖與零件圖並上色。 3. 確認所有零件是否皆已繪製。 4. 確認機構設計的正确性與功能性。 5. 教師檢視學生設計圖並給予回饋。</p>	<p>1. 活動紀錄 2. 作品表現 3. 實作</p>	<p>【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。</p>
<p>十六 5/30-6/3</p>	<p>第 2 章資料處理— 雲端應用專題 習作：資料處理專題</p>	<p>1</p>	<p>運 a-IV-3:能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限</p>	<p>資 T-IV-1:資料處理應用專題。</p>	<p>1. 以習作的「實作活動」分組進行專題活動。 2. 練習使用 Google 表單進行資料統計 3. 練習使用</p>	<p>1. 配合習作「第 2 章實作活動班級旅遊」，讓學生仿照課本範例，實施旅遊行程規畫。 2. 進行各式文書工作。</p>	<p>1. 上機實作 2. 課堂討論 3. 紙筆測驗</p>	<p>【品德教育】 品 J1:溝通合作與和諧人際關係。</p>

		<p>制。</p> <p>運 c-IV -1:能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。</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 c-IV -3:能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。</p> <p>運 p-IV -1:能選用適當的資訊科技組織思</p>		Google 文件製作行程規計畫表			
--	--	--	--	-------------------	--	--	--

			維，並進行有效的表達。 運 p-IV-3: 能有系統地整理數位資源。					
十六 5/30-6/3	第 2 章玩轉跑跳碰 活動：設計製作 2-4 機具材料	1	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 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	生 A-IV-1: 日常科技產品的選用。 生 P-IV-3: 手工工具的操作與使用。	1. 認識機具的用法與注意事項：手電鑽、木工銼刀、鋼絲鉗、斜口鉗、尖嘴鉗。	1. 介紹本次活動材料的特性，以及使用機具的使用方法。 2. 應特別強調具有危險性工具的使用注意事項。 3. 發下準備的機具材料。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 實作	【安全教育】 安 J1: 理解安全教育的意義。 安 J9: 遵守環境設施設備的安全守則。

			擇、分析與運用科技產品的基本知識。					
十七 6/6-6/10	第2章資料處理— 雲端應用專題 習作：資料處理專題	1	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。 運 c-IV-3:能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。	資 T-IV-1:資料處理應用專題。	1. 以習作的「實作活動」分組進行專題活動。 2. 練習使用 Google 試算表計算經費。 3. 練習使用 Google 簡報製作簡報檔案。	1. 請學生進行 5 分鐘的班級旅遊規畫簡報。	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。
十七	第2章玩轉跑跳碰	1	設 a-IV	生 A-IV	1. 以零件圖放	1. 教師引導學生	1. 活動紀錄	【安全教

6/6-6/10	活動：設計製作	<p>-1:能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設 c-IV</p> <p>-2:能在實作活動中展現創新思考的能力。 設 c-IV</p> <p>-3:能具備與人溝通、協調、合作的能力。 設 k-IV</p> <p>-3:能了解選用適當材料及正確工具的基本</p>	<p>-1:日常科技產品的選用。 生 A-IV</p> <p>-2:日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV</p> <p>-3:手工工具的操作與使用。</p>	<p>樣、鋸切加工零件。</p>	<p>規畫零件加工流程，並填寫習作——設計製作。</p> <p>2. 依據「設計製作」規畫的流程，實際進行加工製作。</p>	<p>2. 作品表現</p> <p>3. 實作</p>	<p>育】</p> <p>安 J1:理解安全教育的意義。</p> <p>安 J9:遵守環境設施設備的安全守則。</p>
----------	---------	--	--	------------------	--	-----------------------------	---

			知識。 設 s-IV-2:能運用基本工具進行材料處理與組裝。					
十八 6/13-6/17	第 3 章資訊合理使用 3-1 個人資料保護	1	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。	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. 認識個人資料保護的重要性。 2. 探討與個資相關的案例。	1. 說明《個人資料保護法》的意義。 2. 以案例探討個資的重要，以及相關的法律問題，包括個資外洩的危 害、個資外洩的途徑、詐騙手法與因應等。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	【品德教育】 品 J5:資訊與媒體的公共性與社會責任。 【法治教育】 法 J3:認識法律之意義與制定。
十八 6/13-6/17	第 2 章玩轉跑跳碰 活動：設計製作	1	設 a-IV-1:能主動參與	生 A-IV-1:日常科技產	1. 組裝並測試作品。 2. 運用機構最佳	1. 教師引導學生規畫零件加工流程，並填寫習作—	1. 活動紀錄 2. 作品表現 3. 實作	【安全教育】 安 J1:理解

		<p>科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。</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>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 s-IV</p>	<p>品的選用。</p> <p>生 A-IV-2: 日常科技產品的機構與結構應用。</p> <p>生 P-IV-3: 手工工具的操作與使用。</p>	<p>化概念，修正作品直到運轉流暢。</p>	<p>—設計製作。</p> <p>2. 依據「設計製作」規畫的流程，實際進行加工製作。</p>	<p>安全教育的意義。</p> <p>安 J9: 遵守環境設施設備的安全守則。</p>
--	--	---	--	------------------------	---	---

			-2:能運用基本工具進行材料處理與組裝。					
十九 6/20-6/24	第3章資訊合理使用 3-2 資訊的合理使用 【第三次評量週】	1	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 p-IV -2:能利用資訊科技與他人進	資 H-IV -2:資訊科技合理使用原則。	1. 認識著作權的意涵。 2. 探討與著作權相關的案例。	1. 認識著作權的種類與用途。 2. 介紹著作權保護的範疇。 3. 以案例探討著作權的法律問題,包括引用資料的態度、重製或分享可能造成的觸法行為等問題。 4. 說明合理使用的意義。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	【人權教育】 人 J1:認識基本人權的意涵,並了解憲法對人權保障的意義。 【品德教育】 品 J5:資訊與媒體的公共性與社會責任。 【法治教育】 法 J3:認識法律之意義與制定。 【閱讀素養教育】 閱 J3:理解學科知識內的重要

			行有效的互動。					詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。
十九 6/20-6/24	第 2 章玩轉跑跳碰活動：設計製作 【第三次評量週】	1	設 a-IV-1:能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 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。	生 A-IV-1:日常科技產品的選用。 生 A-IV-2:日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-3:手工工具的操作與使用。	1. 組裝並測試作品。 2. 運用機構最佳化概念，修正作品直到運轉流暢。	1. 依據「設計製作」規畫的流程，實際進行加工製作。 2. 參考「2-3 測試修正」，完成測試與修正，直到機構運轉流暢。 3. 準備下週上臺發表。	1. 活動紀錄 2. 作品表現 3. 實作	【安全教育】 安 J1:理解安全教育的意義。 安 J9:遵守環境設施設備的安全守則。

			<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 s-IV-2:能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p>					
<p>廿 6/27-7/1</p>	<p>第 3 章資訊合理使用 3-3 創用 CC 的應用</p>	<p>1</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</p>	<p>資 H-IV-2:資訊科技合理使用原則。</p>	<p>1. 認識創用 CC 與 6 種授權條款。</p> <p>2. 學習使用創用 CC 宣告。</p>	<p>1. 說明創用 CC 的精神。</p> <p>2. 認識創用 CC 的 4 個授權要素與意義。</p> <p>3. 認識創用 CC 的 6 種授權條款與應用時機。</p> <p>4. 探索活動:嘗試搜尋創用 CC 的素材。</p> <p>5. 說明 CC0 公眾領域貢獻宣告的意義與應用。</p>	<p>1. 課堂討論</p> <p>2. 上機實作</p> <p>3. 作業成品</p> <p>4. 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> <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</p>

			保護自己與尊重他人。 運 p-IV-2:能利用資訊科技與他人進行有效的互動。					他人進行溝通。
廿 6/27-7/1	第 2 章玩轉跑跳碰 活動：測試修正、活動檢討	1	設 a-IV-1:能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設 c-IV-3:能具備與人溝通、協調、合作的能力。 設 k-IV	生 A-IV-1:日常科技產品的選用。 生 A-IV-2:日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-3:手工工具的操作與使用。	1. 上臺發表作品故事與特色。 2. 觀摩他人作品。	1. 各作品依序、抽籤或依照教師指定順序上臺完成發表。 2. 以習作——發表分享 2 表格，完成同儕互評。 3. 教師依據「評分規準參考」評分。 4. 總結各組的活動表現。 5. 鼓勵學生反思活動過程的問題、改善方案。	1. 活動紀錄 2. 作品表現 3. 上臺發表過程	【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。

			-3:能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。					
--	--	--	-------------------------	--	--	--	--	--

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】