

109 學年度嘉義縣過溝國民中學七年級第二學期科技領域 教學計畫表

設計者：陳昷昇(新課綱)

一、教材版本：翰林版國中科技 7 下教材

二、本領域每週學習節數：2 節

三、總綱核心素養：

■A1 身心素質與自我精進■A2 系統思考與解決問題■A3 規劃執行與創新應變■B1 符號運用與溝通表達■B2 科技資訊與媒體素養

■B3 藝術涵養與美感素養■C1 道德實踐與公民意識■C2 人際關係與團隊合作□C3 多元文化與國際理解

四、本學期課程內涵：

週次	起訖日期	單元/主題 名稱	學習領 域核心 素養	教學重點		學習目標	評量方式	議題融入	跨域 統整 或協 同教 學規 劃
				學習表現	學習內容				
第一週	1/20~1/26	第二冊關卡 4 結構與機 構 挑戰 1 結	科-J-A2	設 k-IV-1 能了解 日常科技的意涵與 設計製作的基本概 念。	生 A-IV-2 日常科技 產品的機 構與結構	1.了解結構的 原理與功能。 2.了解力的種 類與應用。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課 表現	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問 題解決。	

		構與生活		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-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-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	應用。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。		4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答		
第一週	1/20~1/26	第二冊第 4 章資料保護與資訊安全 4-1 法定的個人資料~ 4-2 個人資料的保護措施	科-J-A1 科-J-C1	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 H-IV-1 個人資料保護。	1.能了解個人資料。 2.能了解有關個人資料的合理利用。 3.能了解個人資料保護的相關規定。 4.能了解保護自己個人資料應注意的事項。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【性別平等教育】 性 J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 【人權教育】 人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。	
第二週	2/17~2/19	第二冊關卡 4 結構與機構 挑戰 1 結構與生活	科-J-A2	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。	生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-1 創意思考的方法。	1.了解結構的原理與功能。 2.了解力的種類與應用。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。	

				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-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生 P-IV-3 手工具的操作與使用。			
第二週	2/17~2/19	第二冊第 4 章資料保護與資訊安全 4-2 個人資料的保護措施	科-J-A1 科-J-C1	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 H-IV-1 個人資料保護。	1.能了解個人資料。 2.能了解有關個人資料的合理利用。 3.能了解個人資料保護的相關規定。 4.能了解保護自己個人資料應注意的事項。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【性別平等教育】 性 J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 【人權教育】 人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。
第三週	2/22~2/26	第二冊關卡 4 結構與機構 挑戰 2 常見結構的種類與應用	科-J-A2	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-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-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生P-IV-1 創意思考的方法。 生P-IV-3 手工具的操作與使用。	1.了解椅子的結構。 2.了解建築結構與材料。 3.了解橋梁的結構與類型。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。

第三週	2/22~2/26	第二冊第 4 章資料保護與資訊安全 4-3 資訊安全與防範措施~習作第四章	科-J-A1 科-J-C1	<p>運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。</p> <p>運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p>資 H-IV-1 個人資料保護。</p> <p>資 H-IV-3 資訊安全。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.能了解個人資料。 2.能了解有關個人資料的合理利用。 3.能了解個人資料保護的相關規定。 4.能了解保護自己個人資料應注意的事項。 5.能了解資安意識的意義。 6.能了解常見的資安技術。 7.能了解資安管理。 8.能了解使用網路時要隨時注意的安全防範措施。 	<ol style="list-style-type: none"> 1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答 	<p>【性別平等教育】 性 J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。</p> <p>【人權教育】 人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。</p> <p>【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。</p>	
第四週	3/1~3/5	第二冊關卡 4 結構與機構 挑戰 2 常見結構的種類與應用	科-J-A2	<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-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 c-IV-2 能在實作活動中展現創新</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-1 創意思考的方法。</p> <p>生P-IV-3 手工具的</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.了解椅子的結構。 2.了解建築結構與材料。 3.了解橋梁的結構與類型。 	<ol style="list-style-type: none"> 1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答 	<p>【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。</p>	

				思考的能力。	操作與使用。				
第四週	3/1~3/5	第二冊第4章資料保護與資訊安全習作第四章	科-J-A1 科-J-C1	<p>運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。</p> <p>運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p>資 H-IV-1 個人資料保護。</p> <p>資 H-IV-3 資訊安全。</p>	<p>1.能了解個人資料。</p> <p>2.能了解有關個人資料的合理利用。</p> <p>3.能了解個人資料保護的相關規定。</p> <p>4.能了解保護自己個人資料應注意的事項。</p> <p>5.能了解資安意識的意義。</p> <p>6.能了解常見的資安技術。</p> <p>7.能了解資安管理。</p> <p>8.能了解使用網路時要隨時注意的安全防範措施。</p>	<p>1.發表</p> <p>2.口頭討論</p> <p>3.平時上課表現</p> <p>4.作業繳交</p> <p>5.學習態度</p> <p>6.課堂問答</p>	<p>【性別平等教育】 性 J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。</p> <p>【人權教育】 人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。</p> <p>【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。</p>	
第五週	3/8~3/12	第二冊關卡4 結構與機構挑戰2 常見結構的種類與應用	科-J-A2	<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-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A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。</p> <p>生P-IV-1 創意思考的方法。</p>	<p>1.了解椅子的結構。</p> <p>2.了解建築結構與材料。</p> <p>3.了解橋梁的結構與類型。</p>	<p>1.發表</p> <p>2.口頭討論</p> <p>3.平時上課表現</p> <p>4.作業繳交</p> <p>5.學習態度</p> <p>6.課堂問答</p>	<p>【環境教育】 環 J4 了解永續發展的意義(環境、社會、與經濟的均衡發展) 與原則。</p> <p>【生涯規劃教育】 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。</p>	

				設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生P-IV-3 手工具的操作與使用。			涯 J7 學習蒐集與分析工作/教育環境的資料。	
第五週	3/8~3/12	第二冊第 5 章基礎程式設計(2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	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.能了解設計 Scratch 遊戲的流程。 2.能了解 Scratch 複製角色的功能。 3.能了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。	
第六週	3/15~3/19	第二冊關卡 4 結構與機構 挑戰 3 機械與生活	科-J-A1	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。	生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	1.了解機械的特性。 2.認識機械組成之三大要素：機件、機構、機架。 3.認識機械對於工業發展及日常生活的重要性。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【安全教育】 安 J6 了解運動設施安全的維護。	
第六週	3/15~3/19	第二冊第 5 章基礎程式	科-J-A2 科-J-A3	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成	資 P-IV-1 程式語言	1.能了解設計 Scratch 遊戲的	1.發表 2.口頭討論	【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的	

週		設計(2) 5-1Scratch 程式設計- 遊戲篇	科-J-B1 科-J-B2	架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資 訊作品以解決生活 問題。 運 t-IV-4 能應用運 算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用 適當的資訊科技組 織思維，並進行有 效的表達。 運 p-IV-2 能利用 資訊科技與他人進 行有效的互動。	基本概 念、功能 及應用。 資 P-IV-2 結構化程 式設計。	流程。 2.能了解 Scratch 複製角 色的功能。 3.能了解 Scratch 自行繪 製角色的功能。 4.能了解 Scratch 條件式 迴圈的積木使 用。 5.能了解 Scratch 隨機取 數的積木使用。	3.平時上課 表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	比對、分析、深究的 能力，以判讀文本知 識的正確性。
第七週	3/22~3/26	第二冊關卡 4 結構與機 構 挑戰 4 簡 單機械與機 械運動的類 型(第一次 段考)	科-J-A2	設k-IV-1 能了解 日常科技的意涵與 設計製作的基本概 念。	生A-IV-2 日常科技 產品的機 構與結構 應用。	1.了解簡單機 械的原理。 2.了解機械的 運動類型及應 用方式。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課 表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問 題解決。
第七週	3/22~3/26	第二冊第 5 章基礎程式 設計(2) 5-1Scratch 程式設計- 遊戲篇(第 一次段考)	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 能了解資 訊系統的基本組成 架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資 訊作品以解決生活 問題。 運 t-IV-4 能應用運 算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用	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.能了解設計 Scratch 遊戲的 流程。 2.能了解 Scratch 複製角 色的功能。 3.能了解 Scratch 隨機取 數的積木使用。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課 表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的 比對、分析、深究的 能力，以判讀文本知 識的正確性。

				適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。		4.能了解Scratch 單向選擇結構的積木使用。 5.能了解Scratch 無窮迴圈的積木使用。			
第八週	3/29~4/2	第二冊關卡4 結構與機構挑戰 5 常見機構的種類與應用	科-J-B3	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-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-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生P-IV-1 創意思考的方法。 生P-IV-3 手工具的操作與使用。	1.認識常見機構的種類與功能。 2.辨識各種常見機構於生活中的應用。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。	
第八週	3/29~4/2	第二冊第5章基礎程式設計(2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。	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.能了解設計Scratch 遊戲的流程。 2.能了解Scratch 複製角色的功能。 3.能了解Scratch 自行繪製角色的功能。 4.能了解Scratch 隨機取數的積木使用。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。	

				運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。		5.能了解Scratch 單向選擇結構的積木使用。 6.能了解Scratch 無窮迴圈的積木使用。 7.能了解Scratch 運算的積木使用。			
第九週	4/5~4/9	第二冊關卡4 結構與機構挑戰 5 常見機構的種類與應用	科-J-B3	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-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-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生P-IV-1 創意思考的方法。 生P-IV-3 手工具的操作與使用。	1.認識常見機構的種類與功能。 2.辨識各種常見機構於生活中的應用。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【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。	
第九週	4/5~4/9	第二冊第5章基礎程式設計(2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用	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.能了解設計Scratch 遊戲的流程。 2.能了解Scratch 複製角色的功能。 3.能了解Scratch 匯入角色的功能。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。	

				適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。		4.能了解Scratch 自行繪製角色的功能。 5.能了解Scratch 隨機取數的積木使用。 6.能了解Scratch 單向選擇結構的積木使用。 7.能了解Scratch 雙向選擇結構的積木使用。 8.能了解Scratch 無窮迴圈的積木使用。 9.能了解Scratch 運算的積木使用。 10.能了解Scratch 變數的積木使用。			
第十週	4/12~4/16	第二冊關卡 5 製作一個 創意機構玩具	科-J-A1 科-J-A2 科-J-B3 科-J-C2	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。	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2	1.了解專題活動內容與規範。 2.回顧問題解決歷程，檢視所學習到的重點知識與技能。 3.運用創意思考、製圖技巧、	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【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。	

				<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 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-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p>	<p>設計圖的繪製。</p> <p>生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。</p> <p>生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。</p>	<p>結構與機構的知識，設計創意機構玩具。</p> <p>4.運用製圖技巧，繪製完整的工作圖並進行尺度標註。</p> <p>5.依據設計需求，選擇適切的材料。</p> <p>6.運用結構知識，確認機架設計之穩定性。</p> <p>7.規畫適切的加工步驟，進行加工、組裝、測試及問題修正。</p> <p>8.能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。</p>			
第十週	4/12~4/16	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>1.能了解設計 Scratch 遊戲的流程。</p> <p>2.能了解 Scratch 複製角色的功能。</p> <p>3.能了解 Scratch 匯入角色的功能。</p> <p>4.能了解</p>	<p>1.發表</p> <p>2.口頭討論</p> <p>3.平時上課表現</p> <p>4.作業繳交</p> <p>5.學習態度</p> <p>6.課堂問答</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p>	

				<p>織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>		<p>Scratch 自行繪製角色的功能。 5.能了解 Scratch 隨機取數的積木使用。 6.能了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。 7.能了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。 8.能了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。 9.能了解 Scratch 運算的積木使用。 10.能了解 Scratch 變數的積木使用。</p>		
第十一週	4/19~4/23	第二冊關卡 5 製作一個 創意機構玩具	<p>科-J-A1 科-J-A2 科-J-B3 科-J-C2</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。 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</p>	<p>生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的</p>	<p>1.了解專題活動內容與規範。 2.回顧問題解決歷程，檢視所學習到的重點知識與技能。 3.運用創意思考、製圖技巧、結構與機構的</p>	<p>1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答</p>	<p>【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。</p>

				<p>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-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 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-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p>	<p>繪製。</p> <p>生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。</p> <p>生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。</p>	<p>知識，設計創意機構玩具。</p> <p>4.運用製圖技巧，繪製完整的工作圖並進行尺度標註。</p> <p>5.依據設計需求，選擇適切的材料。</p> <p>6.運用結構知識，確認機架設計之穩定性。</p> <p>7.規畫適切的加工步驟，進行加工、組裝、測試及問題修正。</p> <p>8.能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。</p>			
第十一週	4/19~4/23	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 習作第五章	<p>科-J-A2</p> <p>科-J-A3</p> <p>科-J-B1</p> <p>科-J-B2</p>	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>1.能了解設計 Scratch 遊戲的流程。</p> <p>2.能了解 Scratch 複製角色的功能。</p> <p>3.能了解 Scratch 匯入角色的功能。</p> <p>4.能了解 Scratch 自行繪</p>	<p>1.發表</p> <p>2.口頭討論</p> <p>3.平時上課表現</p> <p>4.作業繳交</p> <p>5.學習態度</p> <p>6.課堂問答</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p>	

				效的表達。 運 p-IV-2 能利用 資訊科技與他人進 行有效的互動。		製角色的功能。 5.能了解 Scratch 隨機取 數的積木使用。 6.能了解 Scratch 單向選 擇結構的積木 使用。 7.能了解 Scratch 雙向選 擇結構的積木 使用。 8.能了解 Scratch 無窮迴 圈的積木使用。 9.能了解 Scratch 運算的 積木使用。 10.能了解 Scratch 變數的 積木使用。			
第十二週	4/26~4/30	第二冊關卡 5 製作一個 創意機構玩 具	科-J-A1 科-J-A2 科-J-B3 科-J-C2	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	生 N-IV-1 科技的起 源與演 進。 生 P-IV-1 創意思考 的方法。 生 P-IV-2 設計圖的 繪製。	1.了解專題活 動內容與規範。 2.回顧問題解 決歷程,檢視所 學習到的重點 知識與技能。 3.運用創意思 考、製圖技巧、 結構與機構的 知識,設計創意	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課 表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【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。	

				及試探興趣，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。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	機構玩具。 4.運用製圖技巧，繪製完整的工作圖並進行尺度標註。 5.依據設計需求，選擇適切的材料。 6.運用結構知識，確認機架設計之穩定性。 7.規畫適切的加工步驟，進行加工、組裝、測試及問題修正。 8.能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。		
第十二週	4/26~4/30	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。	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.能了解設計 Scratch 模擬情境的流程。 2.能了解 Scratch 匯入角色的功能。 3.能了解 Scratch 運算的積木使用。 4.能了解 Scratch 擴展音樂功能的積木	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。

				運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。		使用。 5.能了解Scratch 廣播訊息的積木使用。			
第十三週	5/3~5/7	第二冊關卡 5 製作一個 創意機構玩具	科-J-A1 科-J-A2 科-J-B3 科-J-C2	<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試探興趣，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-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p>	<p>生 N-IV-1 科技的起源與演進。</p> <p>生 P-IV-1 創意思考的方法。</p> <p>生 P-IV-2 設計圖的繪製。</p> <p>生 P-IV-3 手工具的操作與使用。</p> <p>生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。</p>	<p>1.了解專題活動內容與規範。</p> <p>2.回顧問題解決歷程，檢視所學習到的重點知識與技能。</p> <p>3.運用創意思考、製圖技巧、結構與機構的知識，設計創意機構玩具。</p> <p>4.運用製圖技巧，繪製完整的工作圖並進行尺度標註。</p> <p>5.依據設計需求，選擇適切的材料。</p> <p>6.運用結構知識，確認機架設計之穩定性。</p> <p>7.規畫適切的加工步驟，進行加工、組裝、測試及問題修正。</p> <p>8.能用口頭或書面方式，表達</p>	<p>1.發表</p> <p>2.口頭討論</p> <p>3.平時上課表現</p> <p>4.作業繳交</p> <p>5.學習態度</p> <p>6.課堂問答</p>	<p>【性別平等教育】</p> <p>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。</p>	

						自己的設計理念與成品。			
第十三週	5/3~5/7	第二冊第5章基礎程式設計(2) 5-2Scratch程式設計-模擬篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	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.能了解設計Scratch 模擬情境的流程。 2.能了解Scratch 匯入角色的功能。 3.能了解Scratch 運算的積木使用。 4.能了解Scratch 擴展音樂功能的積木使用。 5.能了解Scratch 廣播訊息的積木使用。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。	
第十四週	5/10~5/14	第二冊關卡5 製作一個創意機構玩具(第二次段考)	科-J-A1 科-J-A2 科-J-B3 科-J-C2	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試探興趣，不受性別的限制。 設 s-IV-1 能繪製	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工工具的操作與使	1.了解專題活動內容與規範。 2.回顧問題解決歷程，檢視所學習到的重點知識與技能。 3.運用創意思考、製圖技巧、結構與機構的知識，設計創意機構玩具。 4.運用製圖技巧，繪製完整的	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【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。	

				<p>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-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p>	<p>用。</p> <p>生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。</p>	<p>工作圖並進行尺度標註。</p> <p>5.依據設計需求，選擇適切的材料。</p> <p>6.運用結構知識，確認機架設計之穩定性。</p> <p>7.規畫適切的加工步驟，進行加工、組裝、測試及問題修正。</p> <p>8.能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。</p>			
第十四週	5/10~5/14	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇(第二次段考)	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>1.能了解設計 Scratch 模擬情境的流程。</p> <p>2.能了解 Scratch 匯入角色的功能。</p> <p>3.能了解 Scratch 運算的積木使用。</p> <p>4.能了解 Scratch 變數的積木使用。</p> <p>5.能了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。</p>	<p>1.發表</p> <p>2.口頭討論</p> <p>3.平時上課表現</p> <p>4.作業繳交</p> <p>5.學習態度</p> <p>6.課堂問答</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p>	

第十五週	5/17~5/21	第二冊關卡 5 製作一個 創意機構玩 具	科-J-A1 科-J-A2 科-J-B3 科-J-C2	<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試探興趣，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-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p>	<p>生 N-IV-1 科技的起源與演進。</p> <p>生 P-IV-1 創意思考的方法。</p> <p>生 P-IV-2 設計圖的繪製。</p> <p>生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。</p> <p>生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.了解專題活動內容與規範。 2.回顧問題解決歷程，檢視所學習到的重點知識與技能。 3.運用創意思考、製圖技巧、結構與機構的知識，設計創意機構玩具。 4.運用製圖技巧，繪製完整的工作圖並進行尺度標註。 5.依據設計需求，選擇適切的材料。 6.運用結構知識，確認機架設計之穩定性。 7.規畫適切的加工步驟，進行加工、組裝、測試及問題修正。 8.能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。 	<ol style="list-style-type: none"> 1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答 	<p>【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。</p>	
第十	5/17~5/21	第二冊第 5 章基礎程式	科-J-A2 科-J-A3	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.能了解設計 Scratch 模擬情 	<ol style="list-style-type: none"> 1.發表 2.口頭討論 	<p>【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的</p>	

五週		設計(2) 5-2Scratch 程式設計- 模擬篇	科-J-B1 科-J-B2	<p>架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>境的流程。 2.能了解Scratch 匯入角色的功能。 3.能了解Scratch 運算的積木使用。 4.能了解Scratch 變數的積木使用。 5.能了解Scratch 廣播訊息的積木使用。</p>	<p>3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答</p>	<p>比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p>
第十六週	5/24~5/28	第二冊關卡 5 製作一個 創意機構玩具	科-J-A1 科-J-A2 科-J-B3 科-J-C2	<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。 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 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</p>	<p>生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 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-2 日常科技產品的機構與結構</p>	<p>1.了解專題活動內容與規範。 2.回顧問題解決歷程，檢視所學習到的重點知識與技能。 3.運用創意思考、製圖技巧、結構與機構的知識，設計創意機構玩具。 4.運用製圖技巧，繪製完整的工作圖並進行尺度標註。 5.依據設計需求，選擇適切的材料。</p>	<p>1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答</p>	<p>【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。</p>

				處理與組裝。 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。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	應用。	6.運用結構知識，確認機架設計之穩定性。 7.規畫適切的加工步驟，進行加工、組裝、測試及問題修正。 8.能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。		
第十六週	5/24~5/28	第二冊第5章基礎程式設計(2) 5-2Scratch程式設計-模擬篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	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.能了解設計Scratch 模擬情境的流程。 2.能了解Scratch 匯入角色的功能。 3.能了解Scratch 運算的積木使用。 4.能了解Scratch 變數的積木使用。 5.能了解Scratch 廣播訊息的積木使用。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【閱讀素養教育】 閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。
第十七週	5/31~6/4	第二冊關卡5 製作一個創意機構玩具	科-J-A1 科-J-A2 科-J-B3 科-J-C2	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	生N-IV-1 科技的起源與演進。 生P-IV-1	1.了解專題活動內容與規範。 2.回顧問題解決歷程，檢視所學習到的重點	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交	【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。

				<p>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試探興趣，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 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-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p>	<p>創意思考的方法。</p> <p>生 P-IV-2 設計圖的繪製。</p> <p>生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。</p> <p>生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。</p>	<p>知識與技能。</p> <p>3.運用創意思考、製圖技巧、結構與機構的知識，設計創意機構玩具。</p> <p>4.運用製圖技巧，繪製完整的工作圖並進行尺度標註。</p> <p>5.依據設計需求，選擇適切的材料。</p> <p>6.運用結構知識，確認機架設計之穩定性。</p> <p>7.規畫適切的加工步驟，進行加工、組裝、測試及問題修正。</p> <p>8.能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。</p>	<p>5.學習態度</p> <p>6.課堂問答</p>	<p>【環境教育】</p> <p>環 J15 認識產品的生命週期，探討其生態足跡、水足跡及碳足跡。</p>
第十七週	5/31~6/4	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 習作第五章	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	<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</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程</p>	<p>1.能了解 Scratch 複製角色的功能。</p> <p>2.能了解 Scratch 自行繪製角色的功能。</p> <p>3.能了解</p>	<p>1.發表</p> <p>2.口頭討論</p> <p>3.平時上課表現</p> <p>4.作業繳交</p> <p>5.學習態度</p> <p>6.課堂問答</p>	<p>【性別平等教育】</p> <p>性 J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。</p> <p>【人權教育】</p> <p>人 J1 認識基本人權</p>

				算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	式設計。	Scratch 隨機取數的積木使用。 4.能了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。 5.能了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。 6.能了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。 7.能了解 Scratch 運算的積木使用。 8.能了解 Scratch 變數的積木使用。 9.能了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。		的意涵，並了解憲法對人權保障的意義。 【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。
第十八週	6/7~6/11	第二冊關卡 6 機械、建築與社會挑戰 1 機械與社會的關係	科-J-A1 科-J-A2	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 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	生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	1.了解機械產品與日常生活的關係。 2.機械對社會的貢獻與影響。 3.機械的相關職業與達人介紹。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【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。 【環境教育】 環 J15 認識產品的生命週期，探討其生態足跡、水足跡及碳

				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。				足跡。	
第十八週	6/7~6/11	第二冊第 6 章數位著作合理使用原則 6-1 資訊科技合理使用的議題	科-J-A1	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1.能了解我國的著作權法。 2.能了解著作人格權與著作財產權。 3.能了解著作受著作權法保護的條件。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【性別平等教育】 性 J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 【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 J1 溝通合作與和諧人際關係。 【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。	
第十九週	6/14~6/18	第二冊關卡 6 機械、建築與社會挑戰 1 機械與社會的關係	科-J-A1 科-J-A2	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 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	生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	1.了解機械產品與日常生活的關係。 2.機械對社會的貢獻與影響。 3.機械的相關職業與達人介紹。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【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。 【環境教育】 環 J15 認識產品的生命週期，探討其生態足跡、水足跡及碳足跡。	

				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。					
第十九週	6/14~6/18	第二冊第 6 章數位著作合理使用原則 6-2 著作的合理使用	科-J-A1	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1.能了解著作的合理使用。 2.能了解合理使用判斷的要點。 3.能了解合理使用相關範例。 4.能了解在校園常見的合理使用情形。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【性別平等教育】 性 J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 【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 J1 溝通合作與和諧人際關係。 【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。	
第二十週	6/21~6/25	第二冊關卡 6 機械、建築與社會挑戰 2 建築與社會的關係	科-J-A1 科-J-A2	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 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。	生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	1.了解建築與日常生活的關係。 2.建築對社會的貢獻與影響。 3.建築的相關職業與達人介紹。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【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。 【環境教育】 環 J15 認識產品的生命週期，探討其生態足跡、水足跡及碳足跡。	

				設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。					
第二十週	6/21~6/25	第二冊第 6 章數位著作合理使用原則 6-3 避免違反合理使用的措施~習作第六章	科-J-A1	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1.能了解我國的著作權法。 2.能了解著作人格權與著作財產權。 3.能了解著作受著作權法保護的條件。 4.能了解著作的合理使用。 5.能了解合理使用判斷的要點。 6.能了解合理使用相關範例。 7.能了解在校園常見的合理使用情形。 8.能了解使用自由或開源碼軟體。 9.能了解創用 CC 授權。	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	【性別平等教育】 性 J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 【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 J1 溝通合作與和諧人際關係。 【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。	
第二十一週	6/28~6/30	第二冊關卡 6 機械、建築與社會挑戰 2 建	科-J-A1 科-J-A2	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 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	1.了解建築與日常生活的關係。 2.建築對社會	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現	【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	

週		築與社會的關係(總複習、結業式)		<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>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>的貢獻與影響。</p> <p>3.建築的相關職業與達人介紹。</p>	<p>4.作業繳交</p> <p>5.學習態度</p> <p>6.課堂問答</p>	<p>與歧視。</p> <p>【環境教育】</p> <p>環 J15 認識產品的生命週期，探討其生態足跡、水足跡及碳足跡。</p>	
第二十一週	6/28~6/30	第二冊第 6 章數位著作合理使用原則 習作第六章(總複習、結業式)	科-J-A1	<p>運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。</p> <p>運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	<p>1.能了解我國的著作權法。</p> <p>2.能了解著作人格權與著作財產權。</p> <p>3.能了解著作受著作權法保護的條件。</p> <p>4.能了解著作的合理使用。</p> <p>5.能了解合理使用判斷的要點。</p> <p>6.能了解合理使用相關範例。</p> <p>7.能了解在校園常見的合理使用情形。</p> <p>8.能了解使用自由或開源碼</p>	<p>1.發表</p> <p>2.口頭討論</p> <p>3.平時上課表現</p> <p>4.作業繳交</p> <p>5.學習態度</p> <p>6.課堂問答</p>	<p>【性別平等教育】</p> <p>性 J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。</p> <p>【人權教育】</p> <p>人 J1 認識基本人權的意涵，並了解憲法對人權保障的意義。</p> <p>【品德教育】</p> <p>品 J1 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>【法治教育】</p> <p>法 J3 認識法律之意義與制定。</p>	

						軟體。 9.能了解創用 CC 授權。			
--	--	--	--	--	--	--------------------------	--	--	--

註 1：請分別列出七年級第一學期及第二學期八個學習領域（語文、數學、自然科學、綜合、藝術、健體、社會及科技等領域）之教學計畫表。

註 2：議題融入部份，請填入法定議題及課綱議題。