

109 學年度嘉義縣朴子國民中學七年級第一學期科技領域生、資科 教學計畫表 設計者：科技領域團隊

一、教材版本：南一版第 1 冊

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給選項

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	學習重點		學習目標	評量方式	議題融入
				學習表現	學習內容			
一	08/30   09/05							
二	09/06   09/12	<p>生活科技 第一章：科技的起源與問題解決 第 1 節 科技是什麼 □1-1 科技的開始 □1-2 科技的應用 □1-3 科技的內涵</p> <p>資訊科技 第四章：科技對我們的影響 第 1 節 資訊科技對個人的影響 □1-1 資訊安全是什麼 □1-2 使用電腦與網路的資安防護</p>	<p>生活科技 科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能瞭解人與科技、資訊、媒體的互動關係。</p> <p>資訊科技 科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能瞭解人與科技、資訊、媒體的互動關係。 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</p>	<p>生活科技 設 k-IV-1 能瞭解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能瞭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。</p> <p>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 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。</p>	<p>生活科技 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。 資訊科技 資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安全</p>	<p>生活科技 了解為何會有科技以及科技的發展過程。 資訊科技 了解資訊科技發展對生活產生的影響。</p>		
三	09/13   09/19	<p>生活科技 第一章：科技的起源與問題解決 第 1 節 科技是什麼</p>	<p>生活科技 科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，</p>	<p>生活科技 設 k-IV-1 能瞭解科技日常的意涵與設計製作的基本概念。</p>	<p>生活科技 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-4</p>	<p>生活科技 知道製造產品所需的過程及相關元素。</p>		

		<p>□1-4 人類與科技相處 第2節 製造的進行 □2-1 製造需要的元素 <b>資訊科技</b> <b>第四章：科技對我們的影響</b> 第1節 資訊安全對個人的影響 □1-3 個人數位金融安全防護 □1-4 智慧型裝置的資安防護</p>	<p>並能瞭解人與科技、資訊、媒體的互動關係。 <b>科-J-B3</b> 瞭解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 <b>資訊科技</b> <b>科-J-B2</b> 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能瞭解人與科技、資訊、媒體的互動關係。 <b>科-J-C3</b> 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。</p>	<p><b>設 k-IV-2</b> 能瞭解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 <b>設 k-IV-3</b> 能瞭解選用適當材料及正確工具的基本知識。 <b>資訊科技</b> <b>運 a-IV-1</b> 能落實健康的數位使用習慣與態度。 <b>運 a-IV-2</b> 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。 <b>運 a-IV-3</b> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p>設計的流程。 <b>生 P-IV-5</b> 材料的選用與加工處理。 <b>資訊科技</b> <b>資 H-IV-1</b> 個人資料保護。 <b>資 H-IV-3</b> 資訊安全。 <b>資 H-IV-6</b> 資訊科技對人類生活之影響。</p>	<p><b>資訊科技</b> 了解資訊安全的意涵與原則。</p>	
四	09/20   09/26	<p><b>生活科技</b> <b>第一章：科技的起源與問題解決</b> 第2節 製造的進行 □2-2 產生想法的技巧 □2-3 問題解決模式 <b>資訊科技</b> <b>第四章：科技對我們的影響</b> 第2節 資訊安全與風險 2-1 數位金融與系統安全</p>	<p><b>生活科技</b> <b>科-J-B3</b> 瞭解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 <b>資訊科技</b> <b>科-J-B2</b> 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。 <b>科-J-C3</b> 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。</p>	<p><b>生活科技</b> <b>設 k-IV-1</b> 能瞭解科技日常的意涵與設計製作的基本概念。 <b>設 k-IV-2</b> 能瞭解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 <b>設 k-IV-3</b> 能瞭解選用適當材料及正確工具的基本知識。 <b>資訊科技</b> <b>運 a-IV-1</b> 能落實健康的數位使用習慣與態度。 <b>運 a-IV-2</b> 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。 <b>運 a-IV-3</b> 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> <b>生 P-IV-1</b> 創意思考的方法。 <b>生 P-IV-4</b> 設計的流程。 <b>生 P-IV-5</b> 材料的選用與加工處理。 <b>資訊科技</b> <b>資 H-IV-1</b> 個人資料保護。 <b>資 H-IV-3</b> 資訊安全。 <b>資 H-IV-6</b> 資訊科技對人類生活之影響。</p>	<p><b>生活科技</b> 了解何謂問題解決模式。 <b>資訊科技</b> 了解資訊安全中的危險因素有那些，及應如何防範。</p>	
五	09/27   10/03	<p><b>生活科技</b> <b>第一章：科技的起源與問題解決</b> 終極任務 載水卡多車大賽 <b>資訊科技</b> <b>第四章：科技對我們的影響</b> 第2節 資訊安全與風險</p>	<p><b>生活科技</b> <b>科-J-A2</b> 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 <b>科-J-B3</b> 瞭解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p>	<p><b>生活科技</b> <b>設 c-IV-1</b> 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 <b>設 c-IV-2</b> 能在實作活動中展現創新思考的能力。 <b>資訊科技</b> <b>運 a-IV-1</b></p>	<p><b>生活科技</b> <b>生 P-IV-1</b> 創意思考的方法。 <b>生 P-IV-4</b> 設計的流程。 <b>資訊科技</b> <b>資 H-IV-1</b> 個人資料保護。 <b>資 H-IV-3</b></p>	<p><b>生活科技</b> 運用問題解決模式進行終極任務。 <b>資訊科技</b> 了解資訊安全中的危險因素有那些，及應如何防範。</p>	

		2-2社會秩序與隱私安全	<b>資訊科技</b> <u>科-J-B2</u> 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。 <u>科-J-C3</u> 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。	能落實健康的數位使用習慣與態度。 <u>運 a-IV-2</u> 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。 <u>運 a-IV-3</u> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資訊安全。 <u>資 H-IV-6</u> 資訊科技對人類生活之影響。			
六	10/04   10/10	<b>生活科技</b> <b>第一章：科技的起源與問題解決</b> 終極任務 載水卡多車大賽 <b>資訊科技</b> <b>第四章：科技對我們的影響</b> 第2節 資訊安全與風險 □2-3人工智慧與道德規範	<b>生活科技</b> <u>科-J-A2</u> 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 <u>科-J-B3</u> 瞭解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 <b>資訊科技</b> <u>科-J-B2</u> 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。 <u>科-J-C3</u> 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。	<b>生活科技</b> <u>設 k-IV-4</u> 能瞭解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 <u>設 a-IV-2</u> 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。 <u>設 s-IV-2</u> 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 <u>設 c-IV-3</u> 能具備與人溝通、協調、合作的能力。 <b>資訊科技</b> <u>運 t-IV-1</u> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 <u>運 a-IV-1</u> 能落實健康的數位使用習慣與態度。 <u>運 a-IV-2</u> 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。 <u>運 a-IV-3</u> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	<b>生活科技</b> <u>生 P-IV-3</u> 手工具的操作與使用。 <b>資訊科技</b> <u>資 H-IV-1</u> 個人資料保護。 <u>資 H-IV-3</u> 資訊安全。 <u>資 H-IV-6</u> 資訊科技對人類生活之影響。	<b>生活科技</b> 運用問題解決模式進行終極任務。 <b>資訊科技</b> 了解資訊安全中的危險因素有那些，及應如何防範。	<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。 <b>資訊科技</b> 配合第四章的小試身手給學生作練習與自我檢核。	
七	10/11   10/17	第一次段考						
八	10/18   10/24	<b>生活科技</b> <b>第二章：產品的設計製作</b> 第1節 設計製作的開始 □1-1 產品的設計要點 □1-2 實作時應該思考的事 □1-3 工作步驟的安排	<b>生活科技</b> <u>科-J-A1</u> 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。	<b>生活科技</b> <u>設 k-IV-1</u> 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 <u>設 k-IV-2</u> 能了解科技產品的基本	<b>生活科技</b> <u>生 P-IV-1</u> 創意思考的方法 <u>生 A-IV-1</u> 日常科技產品的選用	<b>生活科技</b> 了解產品製作時有哪些需要考量的因素。 <b>資訊科技</b>		

		<p><b>資訊科技</b>  <b>第五章：善用科技組織與表達</b>  第1節 規劃路徑更科技  □1-1 地圖與路徑  □1-2 導航與定位系統</p>	<p><b>科-J-B3</b>  了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p> <p><b>資訊科技</b>  <b>科-J-A2</b>  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><b>科-J-B1</b>  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>原理、發展歷程、與創新關鍵。  <b>設 k-IV-3</b>  能瞭解選用適當材料及正確工具的基本知識  <b>設 k-IV-4</b>  能瞭解選擇、分析與運用科技產品的基本知識</p> <p><b>資訊科技</b>  <b>運 t-IV-1</b>  能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。  <b>運 t-IV-2</b>  能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。  <b>運 t-IV-4</b>  能應用運算思維解析問題。  <b>運 p-IV-3</b>  能有系統地整理數位資源。  <b>運 a-IV-3</b>  能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p><b>資訊科技</b>  <b>資 T-IV-1</b>  資料處理應用專題。  <b>資 T-IV-2</b>  資訊科技應用專題。</p>	<p>能比較運用資訊科技處理問題的優缺點。</p>	
九	10/25   10/31	<p><b>生活科技</b>  <b>第二章：產品的設計製作</b>  第2節 設計想法的呈現  □2-1 認識繪圖工具  □2-2 基礎手繪圖練習</p> <p><b>資訊科技</b>  <b>第五章：善用科技組織與表達</b>  第1節 規劃路徑更科技  □1-3 運用 Google Maps 規劃路徑</p>	<p><b>生活科技</b>  <b>科-J-A1</b>  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><b>科-J-A2</b>  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><b>科-J-B1</b>  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><b>資訊科技</b>  <b>科-J-A2</b>  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><b>科-J-A3</b>  利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p><b>科-J-B1</b></p>	<p><b>生活科技</b>  <b>設 k-IV-3</b>  能瞭解選用適當材料及正確工具的基本知識  <b>設 k-IV-4</b>  能瞭解選擇、分析與運用科技產品的基本知識  <b>設 a-IV-2</b>  能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品  <b>設 s-IV-1</b>  能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖</p> <p><b>資訊科技</b>  <b>運 t-IV-1</b>  能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。  <b>運 t-IV-2</b>  能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。  <b>運 t-IV-3</b>  能設計資訊作品以解決生活問題。  <b>運 t-IV-4</b></p>	<p><b>生活科技</b>  <b>生 P-IV-2</b>  設計圖的繪製  <b>生 A-IV-1</b>  日常科技產品的選用</p> <p><b>資訊科技</b>  <b>資 T-IV-1</b>  資料處理應用專題  <b>資 T-IV-2</b>  資訊科技應用專題</p>	<p><b>生活科技</b>  學會利用相關繪圖工具以及手繪圖。  <b>資訊科技</b>  能學會運用科技軟體做規畫解決生活務問題。</p>	

			<p>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。  <u>科-J-C2</u>          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>能應用運算思維解析問題。  <u>運 p-IV-3</u>          能有系統地整理數位資源。  <u>運 a-IV-3</u>          能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。  <u>運 c-IV-3</u>          能應用資訊科技與他人合作進行數位創作</p>			
十	11/01   11/07	<p><b>生活科技</b>  <b>第二章：產品的設計製作</b>          第2節 設計想法的呈現  <input type="checkbox"/>2-3 進階手繪圖練習  <b>第二章：產品的設計製作</b>          第3節 常見手工具的操作使用  <input type="checkbox"/>3-1 鋸切工具  <input type="checkbox"/>3-2 刀具-修飾工件  <b>資訊科技</b>  <b>第五章：善用科技組織與表達</b>          第2節 活用心智圖軟體  <input type="checkbox"/>2-1 什麼是心智圖</p>	<p><b>生活科技</b>  <u>科-J-B1</u>          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。  <u>科-J-A2</u>          運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。  <b>資訊科技</b>  <u>科-J-A2</u>          運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。  <u>科-J-B1</u>          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><b>生活科技</b>  <u>設 k-IV-3</u>          能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。  <u>設 s-IV-1</u>          能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。  <u>設 s-IV-2</u>          能運用基本工具進行材料處理與組裝。  <u>設 k-IV-4</u>          能瞭解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。  <b>資訊科技</b>  <u>運 t-IV-4</u>          能應用運算思維解析問題。</p>	<p><b>生活科技</b>  <u>生 P-IV-2</u>          設計圖的繪製  <u>生 P-IV-3</u>          手工具的操作與使用  <u>生 A-IV-1</u>          日常科技產品的選用  <b>資訊科技</b>  <u>資 T-IV-1</u>          資料處理應用專題。  <u>資 T-IV-2</u>          資訊科技應用專題。</p>	<p><b>生活科技</b>          學會手繪圖與了解常用的手工具外型以及使用方法。  <b>資訊科技</b>          能描述如何解決問題的方法以及使用的策略。</p>	
十一	11/08   11/14	<p><b>生活科技</b>  <b>第二章：產品的設計製作</b>          第3節 設計製作的開始  <input type="checkbox"/>3-3 輔具-固定工件  <input type="checkbox"/>3-4 鑽孔工具  <input type="checkbox"/>3-5 砂磨工具  <b>資訊科技</b>  <b>第五章：善用科技組織與表達</b>          第2節 活用心智圖軟體  <input type="checkbox"/>2-2 認識 XMind 心智圖軟體  <input type="checkbox"/>2-3 活用 XMind 心智圖軟體</p>	<p><b>生活科技</b>  <u>科-J-A2</u>          運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。  <b>資訊科技</b>  <u>科-J-A2</u>          運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。  <u>科-J-A3</u>          利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。  <u>科-J-B1</u>          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><b>生活科技</b>  <u>設 c-IV-1</u>          能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。  <u>設 c-IV-2</u>          能在實作活動中展現創新思考的能力。  <u>設 a-IV-1</u>          能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。  <b>資訊科技</b>  <u>運 t-IV-2</u>          能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。  <u>運 t-IV-3</u>          能設計資訊作品以解決生活問題。  <u>運 t-IV-4</u>          能應用運算思維解析問題。</p>	<p><b>生活科技</b>  <u>設 k-IV-3</u>          能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。  <u>設 k-IV-4</u>          能瞭解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。  <u>設 s-IV-2</u>          能運用基本工具進行材料處理與組裝。  <b>資訊科技</b>  <u>資 T-IV-1</u>          資料處理應用專題。  <u>資 T-IV-2</u></p>	<p><b>生活科技</b>  <u>生 P-IV-3</u>          手工具的操作與使用  <u>生 A-IV-1</u>          日常科技產品的選用  <b>資訊科技</b>          能描述如何解決問題的方法以及使用的策略</p>	

			<p><b>科-J-C2</b> 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><b>運 p-IV-1</b> 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>運 p-IV-3</b> 能有系統地整理數位資源。</p> <p><b>運 a-IV-3</b> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p>資訊科技應用專題。</p>		
十二	11/15   11/21	<p><b>生活科技</b> <b>第二章：產品的設計製作</b> 終極任務 木頭公仔 <b>資訊科技</b> <b>第五章：善用科技組織與表達</b> 第3節 資訊科技讓簡報更精彩 □3-1 簡報內容規劃 □3-2 運用自由軟體製作簡報</p>	<p><b>生活科技</b> <b>科-J-A2</b> 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><b>科-J-B3</b> 瞭解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p> <p><b>資訊科技</b> <b>科-J-A2</b> 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><b>科-J-A3</b> 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p><b>科-J-B1</b> 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><b>科-J-C2</b> 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><b>生活科技</b> <b>設 c-IV-1</b> 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><b>設 c-IV-2</b> 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p> <p><b>設 a-IV-1</b> 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><b>資訊科技</b> <b>運 t-IV-2</b> 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。</p> <p><b>運 t-IV-3</b> 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p><b>運 p-IV-1</b> 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>運 p-IV-3</b> 能有系統地整理數位資源。</p> <p><b>運 a-IV-3</b> 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> <b>生 P-IV-1</b> 創意思考的方法</p> <p><b>生 P-IV-2</b> 設計圖的繪製。</p> <p><b>生 P-IV-4</b> 設計的流程</p> <p><b>資訊科技</b> <b>資 T-IV-1</b> 資料處理應用專題。</p> <p><b>資 T-IV-2</b> 資訊科技應用專題。</p>	<p><b>生活科技</b> 會畫設計圖，運用手工鋸鋸切木頭。</p> <p><b>資訊科技</b> 能利用相關的資訊科技工具協助解決問題</p>	
十三	11/22   11/28	<p><b>生活科技</b> <b>第二章：產品的設計製作</b> 終極任務 木頭公仔 <b>資訊科技</b> <b>第五章：善用科技組織與表達</b> □3-2 運用自由軟體製作簡報</p>	<p><b>生活科技</b> <b>科-J-A2</b> 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><b>科-J-B3</b> 瞭解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p> <p><b>資訊科技</b> <b>科-J-A2</b></p>	<p><b>生活科技</b> <b>設 c-IV-1</b> 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><b>設 c-IV-2</b> 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p> <p><b>設 a-IV-1</b> 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><b>資訊科技</b> <b>設 c-IV-2</b> 能在實作活動中展現創新思考</p>	<p><b>生活科技</b> <b>生 P-IV-1</b> 創意思考的方法</p> <p><b>生 P-IV-2</b> 設計圖的繪製。</p> <p><b>生 P-IV-3</b> 手工工具的操作與使用。</p> <p><b>生 P-IV-4</b> 設計的流程。</p> <p><b>資訊科技</b> <b>資 T-IV-1</b> 資料處理應用專</p>	<p><b>生活科技</b> 會畫設計圖，運用手工鋸鋸切木頭，並發揮創意完成任務。</p> <p><b>資訊科技</b> 能利用相關的資訊科技工具協助解決問題。</p>	<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> 配合第五章的小試身手給學生作練習與自我檢</p>

			運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。	的能力。 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。	題。 資 T-IV-2 資訊科技應用專題。		核。	
十四	11/29   12/05	第二次段考						
十五	12/06   12/12	生活科技 第三章：設計圖的繪製 I 第 1 節 為什麼要畫圖 □1-1 想法的傳達與溝通 □1-2 識圖與製圖 資訊科技 第六章：演算法的運用 第 1 節 演算法的基本概念 □1-1 問題的解析 □1-2 解決問題的步驟	生活科技 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-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。 資訊科技 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。	生活科技 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 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-4 能瞭解選擇、分析與運用科技產品的基本知識 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-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。	生活科技 生 P-IV-1 創意思考的方法。 資訊科技 資 A-IV-1 演算法基本概念。	生活科技 知道甚麼是製圖以及製圖的意義。 資訊科技 會利用資訊科技相關軟體繪製流程圖幫助解決問題。		
十六	12/13   12/19	生活科技 第三章：設計圖的繪製 I 第 2 節 創意點子的產生 □2-1 創意思考技法 □2-2 奔馳法 資訊科技 第六章：演算法的運用	生活科技 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-B3 了解美感應用於科技的特	生活科技 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。	生活科技 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-4 設計的流程。 資訊科技 資 A-IV-1	生活科技 知道如何運用相關的創意思考技法產生新點子。 資訊科技 能了解程式與演算法的概念與意義。		

		<p>第1節 演算法的基本概念</p> <p>□1-3 演算法的意義</p> <p>□1-4 演算法的特性</p> <p>□1-5 演算法與程式設計的關係</p>	<p>質，並進行科技創作與分享。</p> <p><b>資訊科技</b> 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>設 k-V-3 能分析、思辨與批判人與科技、社會、環境之間的關係</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 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	演算法基本概念。		
十七	12/20   12/26	<p><b>生活科技</b> 第三章：設計圖的繪製 I 第3節 平面變立體</p> <p>□3-1 展開圖的應用</p> <p>□3-2 包裝盒的設計</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</p> <p>□2-1 演算法與流程圖的關係</p> <p>□2-2 認識流程圖</p>	<p><b>生活科技</b> 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><b>資訊科技</b> 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><b>生活科技</b> 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 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><b>資訊科技</b> 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-2 設計圖的繪製。</p> <p><b>資訊科技</b> 資 A-IV-1 演算法基本概念。</p>	<p><b>生活科技</b> 知道展開圖對於產品設計的幫助。</p> <p><b>資訊科技</b> 能了解程式與演算法的概念與意義。</p>	
十八	12/27   01/02	<p><b>生活科技</b> 第三章：設計圖的繪製 I 第3節 平面變立體</p> <p>□3-1 展開圖的畫法</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</p> <p>□2-3 演算法的基本結構</p>	<p><b>生活科技</b> 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-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-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><b>資訊科技</b> 科-J-B1 具備運用科技符號與運算</p>	<p><b>生活科技</b> 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 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 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><b>資訊科技</b> 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p>	<p><b>生活科技</b> 生 P-IV-2 設計圖的繪製。</p> <p><b>資訊科技</b> 資 A-IV-1 演算法基本概念。</p>	<p><b>生活科技</b> 知道如何畫展開圖。</p> <p><b>資訊科技</b> 了解演算法的概念如何運用於資訊科技中。</p>	

			<p>思維進行日常生活的表達與溝通。</p> <p><b>生活科技</b> <b>科-J-A1</b> 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。 <b>科-J-A2</b> 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 <b>科-J-B1</b> 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><b>資訊科技</b> <b>科-J-B1</b> 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>科-J-C2</b> 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>				
十九	01/03   01/09	<p><b>生活科技</b> <b>第二章：產品的設計製作</b> 終極任務 公仔的家 <b>資訊科技</b> <b>第六章：演算法的運用</b> 第2節 演算法中的流程圖 □2-4運用Dia軟體畫流程圖</p>	<p><b>生活科技</b> <b>科-J-A1</b> 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。 <b>科-J-A2</b> 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 <b>科-J-B1</b> 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><b>資訊科技</b> <b>科-J-B1</b> 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>科-J-C2</b> 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><b>生活科技</b> <b>設 k-IV-3</b> 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 <b>設 a-IV-1</b> 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 <b>設 s-IV-1</b> 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 <b>設 c-IV-1</b> 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 <b>設 c-IV-2</b> 能在實作活動中展現創新思考的能力。 <b>設 c-IV-3</b> 能具備與人溝通、協調、合作的能力</p> <p><b>資訊科技</b> <b>運 t-IV-2</b> 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。 <b>運 t-IV-3</b> 能設計資訊作品以解決生活問題。 <b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <b>運 a-IV-3</b> 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> <b>生 P-IV-1</b> 創意思考的方法。 <b>生 P-IV-4</b> 設計的流程。 <b>生 P-IV-3</b> 手工具的操作與使用。 <b>資訊科技</b> <b>資 T-IV-1</b> 資料處理應用專題</p>	<p><b>生活科技</b> 繪製展開圖為公仔設計包裝盒，並學會選用適當材料。 <b>資訊科技</b> 了解演算法的概念如何運用於資訊科技中。</p>	
廿	01/10   01/16	<p><b>生活科技</b> <b>第二章：產品的設計製作</b> 終極任務 公仔的家 <b>資訊科技</b> <b>第六章：演算法的運用</b> 第2節 演算法中的流程圖 □22-4運用Dia軟體畫流程圖</p>	<p><b>生活科技</b> <b>科-J-A1</b> 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。 <b>科-J-A2</b> 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 <b>科-J-B1</b> 具備運用科技符號與運算</p>	<p><b>生活科技</b> <b>設 k-IV-3</b> 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 <b>設 a-IV-1</b> 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 <b>設 s-IV-2</b> 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 <b>設 c-IV-1</b></p>	<p><b>生活科技</b> <b>生 P-IV-1</b> 創意思考的方法。 <b>生 P-IV-2</b> 設計圖的繪製。 <b>生 P-IV-3</b> 手工具的操作與使用。 <b>生 P-IV-4</b> 設計的流程。 <b>資訊科技</b></p>	<p><b>生活科技</b> 完成公仔的家並做最後的修飾與修正。 <b>資訊科技</b> 了解演算法的概念如何運用於資訊科技中。</p>	<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。 <b>資訊科技</b> 配合第六章的小試身手</p>

			<p>思維進行日常生活的表達與溝通。</p> <p><b>資訊科技</b> <b>科-J-B1</b> 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>科-J-C2</b> 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>能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 <b>設 c-IV-2</b> 能在實作活動中展現創新思考的能力。 <b>設 c-IV-3</b> 能具備與人溝通、協調、合作的能力</p> <p><b>資訊科技</b> <b>運 t-IV-2</b> 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。 <b>運 t-IV-3</b> 能設計資訊作品以解決生活問題。 <b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <b>運 a-IV-3</b> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>	<p><b>資 T-IV-1</b> 資料處理應用專題。</p>		<p>給學生作練習與自我檢核。</p>	
廿一	01/17   01/23	第三次段考						

109 學年度嘉義縣朴子國民中學七年級第二學期科技領域生、資科 教學計畫表 設計者：科技領域團隊

一、教材版本：南一版第 2 冊

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給選項

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	學習重點		學習目標	評量方式	議題融入
				學習表現	學習內容			
一	02/20   02/27							
二	02/28   03/06	生活科技 第一章：設計圖的繪製 II 第 1 節 生活中常見的圖 □1-1 圖的用途 1-2 圖的種類 資訊科技 第四章：智慧財產 第 1 節 智慧財產合理用 □1-1 智慧也是財產	生活科技 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。  資訊科技 科-J-A1 具備良好的科技態度，並 能應用科技技能，以啟發 自我潛能。	生活科技 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設 計製作的基本概念。 資訊科技 運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣 與態度。 運 a-IV-2 能瞭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。	生活科技 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 資訊科技 資 H-IV-2 資訊科技合理使用 原則。	生活科技 了解圖是一種溝通的工 具，一種用來傳遞訊息 的工具，可用來進行溝 通，並快速的釐清雙方 的想法。  資訊科技 了解什麼是智慧財產 權，與智慧財產權相關 的權利。		
三	03/07   03/13	生活科技 第一章：設計圖的繪製 II 第 2 節 工程圖中的平面 圖 □2-1 正投影多視圖 □2-2 正投影多視圖-圓柱 □2-3 尺度標註 資訊科技 第四章：智慧財產 第 1 節 資訊安全對個人	生活科技 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-B3 瞭解美感應用於科技的特 質，並進行科技創作與分享  資訊科技	生活科技 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-1 能瞭解日常科技的意涵與設 計製作的基本概念 資訊科技 運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣	生活科技 生 P-IV-2 設計圖的繪製  資訊科技 資 H-IV-2 資訊科技合理使用 原則。	生活科技 瞭解正投影多視圖的畫 法。  資訊科技 了解智慧財產都是屬於 財產的一部分，除了分 享使用以外，也要懂得		

		的影響 □1-2 智慧財產的共享方式 □1-3 一起來保護智慧財產	<b>科 -J-A1</b> 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。	與態度。 <b>運 a-IV-2</b> 能瞭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。 <b>運 a-IV-3</b> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。		如何保護自己的智慧財產，以及在合理的範圍內使用他人的智慧財產。		
四	03/14   03/20	<b>生活科技</b> <b>第一章：設計圖的繪製 II</b> 第 3 節 工程圖中的立體圖 □3-1 等角圖 □3-2 斜視圖 <b>資訊科技</b> <b>第四章：智慧即財產</b> 第 2 節 我的 Logo 我創作 □2-1 Logo 的設計 □2-2 Inkscape 平面 Logo 設計	<b>生活科技</b> <b>科 -J-B3</b> 瞭解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 <b>資訊科技</b> <b>科 J-A2</b> 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 <b>科 -J-A3</b> 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。	<b>生活科技</b> <b>設 s-IV-1</b> 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖 <b>資訊科技</b> <b>運 t-IV-3</b> 能設計資訊作品以解決生活問題。 <b>運 c-IV-1</b> 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <b>運 p-IV-2</b> 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 <b>運 p-IV-3</b> 能有系統地整理數位資源。 <b>運 a-IV-3</b> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	<b>生活科技</b> <b>生 P-IV-2</b> 設計圖的繪製。 <b>資訊科技</b> <b>資 T-IV-2</b> 資訊科技應用專題。	<b>生活科技</b> 學習如何繪製等角圖與斜視圖。 <b>資訊科技</b> 學會利用 Inkscape 進行平面的 Logo 設計。		
五	03/21   03/27	<b>生活科技</b> <b>第一章：設計圖的繪製 II</b> 終極任務 積木小人 <b>資訊科技</b> <b>第四章：智慧即財產</b> 第 2 節 我的 Logo 我創作 □2-3 Tinkercad 立體 Logo 設計 □2-4 平面與立體設計的差異	<b>生活科技</b> <b>科-J-A3</b> 利用資訊科技資源，擬定與執行科技專題活動 <b>科 -J-B3</b> 瞭解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享 <b>資訊科技</b> <b>科 J-A2</b> 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 <b>科 -J-A3</b> 利用科技資源，擬定與執行	<b>生活科技</b> <b>設 k-IV-4</b> 能瞭解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 <b>設 a-IV-1</b> 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 <b>設 c-IV-1</b> 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題 <b>設 c-IV-2</b> 能在實作活動中展現創新思考的能力 <b>資訊科技</b> <b>運 t-IV-3</b> 能設計資訊作品以解決生活	<b>生活科技</b> <b>生 P-IV-1</b> 創意思考的方法。 <b>生 P-IV-4</b> 設計的流程。 <b>資訊科技</b> <b>資 T-IV-2</b> 資訊科技應用專題。	<b>生活科技</b> 運用科技產品的製作流程以及相關工具製作一個積木小人 <b>資訊科技</b> 學會利用 Tinkercad 進行立體的 Logo 設計。		

			科技專題活動	<p>問題。</p> <p><b>運 c-IV-1</b> 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p><b>運 p-IV-1</b> 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>運 p-IV-2</b> 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p> <p><b>運 p-IV-3</b> 能有系統地整理數位資源。</p> <p><b>運 a-IV-3</b> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>			
六	03/28   04/03	<p>生活科技</p> <p><b>第一章：設計圖的繪製 II</b> 終極任務 積木小人</p> <p>資訊科技</p> <p><b>第五章：資料變資訊</b> 第1節 資料的蛻變 □1-1 資料與資訊 □1-2 資料的搜尋 □1-3 資料的蒐集</p>	<p>生活科技</p> <p><b>科-J-A3</b> 利用資訊科技資源，擬定與執行科技專題活動</p> <p><b>科-J-B3</b> 瞭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</p> <p><b>科-J-A2</b> 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><b>科-J-A3</b> 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p><b>科-J-B1</b> 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><b>科-J-B3</b> 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p> <p><b>科-J-C2</b> 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>生活科技</p> <p><b>設 s-IV-2</b> 能運用基本工具進行材料處理與組裝</p> <p><b>設 s-IV-2</b> 能運用基本工具進行材料處理與組裝</p> <p>資訊科技</p> <p><b>運 t-IV-1</b> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p><b>運 p-IV-1</b> 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>運 p-IV-3</b> 能有系統地整理數位資源。</p> <p><b>運 a-IV-1</b> 能落實健康的數位使用習慣與態度之興趣，不受性別限制。</p>	<p>生活科技</p> <p>運用科技產品的製作流程以及相關工具製作一個積木小人</p> <p>資訊科技</p> <p>瞭解可以分析、判斷、歸納，瞭解資料的正確性。</p> <p><b>生 P-IV-3</b> 手工工具的操作與使用。</p> <p>資訊科技</p> <p><b>資 T-IV-1</b> 資料處理應用專題。</p> <p><b>資 T-IV-2</b> 資訊科技應用專題。</p>	<p>生活科技</p> <p>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>資訊科技</p> <p>配合第四章的小試身手給學生作練習與自我檢核。</p>	
七	04/04   04/10						

八	04/11   04/17	<p>生活科技</p> <p><b>第二章：機構的原理與應用</b></p> <p>第1節 機構的基本認識</p> <p>□1-1 機件、機構、機器與機械的關係</p> <p>□1-2 機構傳遞動力的方式</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>第五章：資料變資訊</b></p> <p>第2節 開放資料的解讀與處理</p> <p>□2-1 資料的解讀</p> <p>□2-2 資料的處理</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p><u>科-J-A1</u></p> <p>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><b>資訊科技</b></p> <p><u>科 J-A2</u></p> <p>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><u>科 -J-A3</u></p> <p>利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p><u>科 -J-B1</u></p> <p>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><u>科 -J-B3</u></p> <p>了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p> <p><u>科 -J-C2</u></p> <p>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><b>生活科技</b></p> <p><u>設 k-IV-2</u></p> <p>能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵</p> <p><u>設 k-IV-3</u></p> <p>能了解選用適當材料及正確工具的基本知識</p> <p><u>設 a-IV-2</u></p> <p>能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><u>運 t-IV-3</u></p> <p>能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p><u>運 t-IV-4</u></p> <p>能應用運算思維解析問題。</p> <p><u>運 p-IV-1</u></p> <p>能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p><u>運 p-IV-3</u></p> <p>能有系統地整理數位資源。</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p><u>生 N-IV-1</u></p> <p>科技的起源與演進</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><u>資 T-IV-1</u></p> <p>資料處理應用專題。</p> <p><u>資 T-IV-2</u></p> <p>資訊科技應用專題。</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p>能了解產品在製作時需要考量到哪些因素，並能透過觀察不同產品以比較設計要點之差異</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>學會利用試算表軟體開啟資料內容，確認所需的資料範圍、整理所需資料，並且使用圖表功能製作出圖表。</p>		
九	04/18   04/24	<p><b>生活科技</b></p> <p><b>第二章：機構的原理與應用</b></p> <p>第2節 機構的種類與應用</p> <p>□2-1 斜面與螺旋</p> <p>□2-2 槓桿與連桿</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>第五章：資料變資訊</b></p> <p>第2節 開放資料的解讀與處理</p> <p>□2-2 資料的處理</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p><u>科-J-B2</u></p> <p>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><b>資訊科技</b></p> <p><u>科 J-A2</u></p> <p>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><u>科 -J-A3</u></p> <p>利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p><u>科 -J-B1</u></p>	<p><b>生活科技</b></p> <p><u>設 k-IV-2</u></p> <p>能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵</p> <p><u>設 s-IV-3</u></p> <p>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><u>運 t-IV-3</u></p> <p>能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p><u>運 t-IV-4</u></p> <p>能應用運算思維解析問題。</p> <p><u>運 p-IV-1</u></p> <p>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><u>生 A-IV-1</u></p> <p>日常科技產品的選用</p> <p><u>生 A-IV-2</u></p> <p>日常科技產品的機構與結構的應用</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><u>資 T-IV-1</u></p> <p>資料處理應用專題。</p> <p><u>資 T-IV-2</u></p> <p>資訊科技應用專題。</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p>了解不同的機構原理與應用。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>學會利用試算表軟體開啟資料內容，確認所需的資料範圍、整理所需資料，並且使用圖表功能製作出圖表。</p>		

			<p>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><b>科 -J-B3</b> 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p> <p><b>科 -J-C2</b> 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><b>運 p-IV-3</b> 能有系統地整理數位資源。</p>			
十	04/25   05/01	<p><b>生活科技</b></p> <p><b>第二章：機構的原理與應用</b></p> <p>第2節 機構的種類與應用</p> <p>□2-3 輪軸與滑輪 □2-4 齒輪與棘輪 □2-5 凸輪桿</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>第五章：資料變資訊</b></p> <p>第2節 開放資料的解讀與處理</p> <p>□2-2 資料的處理 □2-3 資料的處理結果</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p><b>科-J-B2</b> 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><b>資訊科技</b></p> <p><b>科 J-A2</b> 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><b>科 -J-A3</b> 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p><b>科 -J-B1</b> 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><b>科 -J-B3</b> 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p> <p><b>科 -J-C2</b> 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><b>生活科技</b></p> <p><b>設 k-IV-2</b> 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵</p> <p><b>設 s-IV-3</b> 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><b>運 t-IV-3</b> 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p><b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。</p> <p><b>運 p-IV-1</b> 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>運 p-IV-3</b> 能有系統地整理數位資源。</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p><b>生 A-IV-1</b> 日常科技產品的選用</p> <p><b>生 A-IV-2</b> 日常科技產品的機構與結構的應用</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>資 T-IV-1</b> 資料處理應用專題。</p> <p><b>資 T-IV-2</b> 資訊科技應用專題。</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p>了解不同的機構原理與應用。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>了解圖表區分為幾類，以及使用的時機與場合。並與學生日常生活有密切關係。</p>	
十一	05/02   05/08	<p><b>生活科技</b></p> <p><b>第二章：機構的原理與應用</b></p> <p>第3節 機械的應用與發展</p> <p>□3-1 機械應用帶來的影響 □3-2 機械的未來發展</p> <p><b>資訊科技</b></p>	<p><b>生活科技</b></p> <p><b>科-J-C1</b> 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><b>生活科技</b></p> <p><b>設 a-IV-3</b> 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><b>運 t-IV-3</b> 能設計資訊作品以解決生活問題。</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p><b>生 S-IV-1</b> 科技與社會的互動關係。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>資 T-IV-1</b> 資料處理應用專題。</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p>了解機械未來的發展與應用。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>了解用電圖表與溫度圖</p>	

		<p><b>第五章：資料變資訊</b> 第3節 資訊的破蛹而出 □3-1資訊的分析</p>	<p><b>科-J-C3</b> 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。</p> <p><b>資訊科技</b> <b>科 J-A2</b> 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 <b>科 -J-A3</b> 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 <b>科 -J-B1</b> 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>科 -J-B3</b> 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 <b>科 -J-C2</b> 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><b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <b>運 p-IV-3</b> 能有系統地整理數位資源。</p>	<p><b>資 T-IV-2</b> 資訊科技應用專題。</p>	<p>表做適度的合併比較，檢視是否有相關性。</p>		
十二	05/09   05/15	<p><b>生活科技</b> <b>第二章：機構的原理與應用</b> 終極任務 連桿玩具 - 雪橇車</p> <p><b>資訊科技</b> <b>第五章：資料變資訊</b> 第3節 資訊的破蛹而出 □3-2資訊的運用</p>	<p><b>生活科技</b> <b>科-J-A1</b> 具備良好的科技態度，並能應用科技智能，以啟發自我潛能。 <b>科 -J-A2</b> 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><b>資訊科技</b> <b>科 J-A2</b> 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 <b>科 -J-A3</b> 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p>	<p><b>生活科技</b> <b>設 c-IV-1</b> 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 <b>設 c-IV-2</b> 能在實作活動中展現創新思考的能力。 <b>設 k-IV-4</b> 能瞭解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 <b>設 s-IV-2</b> 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 <b>資訊科技</b> <b>運 t-IV-3</b> 能設計資訊作品以解決生活問題。</p>	<p><b>生活科技</b> <b>生 P-IV-2</b> 設計圖的繪製。 <b>生 P-IV-3</b> 手工工具的操作與使用。 <b>生 A-IV-2</b> 日常科技產品的機構與結構的應用。 <b>資訊科技</b> <b>資 T-IV-1</b> 資料處理應用專題。 <b>資 T-IV-2</b> 資訊科技應用專題。</p>	<p><b>生活科技</b> 讓學生進行動手實作，將相關想法運用之後並付諸實際執行。 <b>資訊科技</b> 自行發揮想像並激盪出許多不同的學習內容。</p>		

			<p><b>科 -J-B1</b> 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><b>科 -J-B3</b> 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p> <p><b>科 -J-C2</b> 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><b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。</p> <p><b>運 p-IV-1</b> 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>運 p-IV-3</b> 能有系統地整理數位資源。</p>				
十三	05/16   05/22	<p><b>生活科技</b> <b>第二章：機構的原理與應用</b> 終極任務 連桿玩具 - 雪橇車</p> <p><b>資訊科技</b> <b>第六章：程式設計師初體驗</b> 第 1 節 程式存在的意義 □1-1 程式所扮演的角色 □1-2 程式與電腦的關係</p>	<p><b>生活科技</b> <b>科-J-A1</b> 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><b>科 -J-A2</b> 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><b>資訊科技</b> <b>科 -J-B1</b> 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><b>生活科技</b> <b>設 c-IV-1</b> 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><b>設 c-IV-2</b> 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p> <p><b>設 k-IV-4</b> 能瞭解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。</p> <p><b>設 s-IV-2</b> 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p><b>資訊科技</b> <b>運 t-IV-1</b> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p><b>運 p-IV-3</b> 能有系統地整理數位資源。</p>	<p><b>生活科技</b> <b>生 P-IV-2</b> 設計圖的繪製。</p> <p><b>生 P-IV-3</b> 手工工具的操作與使用。</p> <p><b>生 A-IV-2</b> 日常科技產品的機構與結構的應用。</p> <p><b>資訊科技</b> <b>資 P-IV-1</b> 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p><b>資 P-IV-2</b> 結構化程式設計。</p>	<p><b>生活科技</b> 讓學生進行動手實作，將相關想法運用之後並付諸實際執行。</p> <p><b>資訊科技</b> 瞭解什麼是程式之後，進一步介紹程式與電腦之間的關係。</p>	<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> 配合第五章的小試身手給學生作練習與自我檢核。</p>	
十四	05/23   05/29							
十五	05/30   06/05	<p><b>生活科技</b> <b>第三章：結構的原理與應用</b> 第 1 節 結構的基本認識 □1-1 結構無所不在 □1-2 基本結構構件 □1-3 結構構件接合處介紹</p>	<p><b>生活科技</b> <b>科-J-A1</b> 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><b>資訊科技</b></p>	<p><b>生活科技</b> <b>設 k-IV-2</b> 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。</p> <p><b>設 k-IV-4</b> 能瞭解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。</p>	<p><b>生活科技</b> <b>生 N-IV-1</b> 科技的起源與演進。</p> <p><b>生 S-IV-1</b> 科技與社會的互動關係。</p>	<p><b>生活科技</b> 了解結構通常是由不同結構構件接合而成，不</p>		

		<b>資訊科技</b> <b>第六章：程式設計師初體驗</b> 第2節 認識程式語言 □2-1 程式語言簡介 □2-2 不同的程式語言語系	<b>科-J-B1</b> 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>資訊科技</b> <b>運 t-IV-1</b> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 <b>運 p-IV-3</b> 能有系統地整理數位資源。	<b>資訊科技</b> <b>資 P-IV-1</b> 程式語言基本概念、功能及應用。 <b>資 P-IV-2</b> 結構化程式設計。	同的材質的結構有不同接合的技巧或方法。 <b>資訊科技</b> 了解基礎的程式語言概念瞭後，並了解程式語言的結構有哪些。		
十六	06/06   06/12	<b>生活科技</b> <b>第三章：結構的原理與應用</b> 第1節 結構的基本認識 □1-4 結構與力的關係 第2節 常見的結構應用 □2-1 常見的建築結構 □2-2 常見的橋梁結構 □2-3 常見的家具結構 <b>資訊科技</b> <b>第六章：程式設計師初體驗</b> 第2節 演算法的基本概念 □2-3 視覺化程式語言	<b>生活科技</b> <b>科-J-B2</b> 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。 <b>資訊科技</b> <b>科-J-B1</b> 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>生活科技</b> <b>設 k-IV-2</b> 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 <b>設 s-IV-3</b> 能運用科技工具保養與維護科技產品。 <b>資訊科技</b> <b>運 t-IV-1</b> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 <b>運 p-IV-3</b> 能有系統地整理數位資源。	<b>生活科技</b> <b>生 A-IV-1</b> 日常科技產品的應用。 <b>生 A-IV-2</b> 日常科技產品的機構與結構的應用。 <b>資訊科技</b> <b>資 P-IV-1</b> 程式語言基本概念、功能及應用。 <b>資 P-IV-2</b> 結構化程式設計。	<b>生活科技</b> 了解各種不同的結構。 <b>資訊科技</b> 學會透過 Scratch 進行程式設計		
十七	06/13   06/19	<b>生活科技</b> <b>第三章：結構的原理與應用</b> 第3節 現今建築結構發展 □3-1 設計理念的發展 □3-2 結構材料的發展 □3-3 設計方式發展 <b>資訊科技</b> <b>第六章：程式設計師初體驗</b> 第3節 程式的設計實作 □3-1 運用Scratch進行程式設計	<b>生活科技</b> <b>科-J-C3</b> 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。 <b>科-J-B1</b> 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>資訊科技</b> <b>科-J-B1</b> 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>生活科技</b> <b>設 a-IV-3</b> 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 <b>設 c-IV-1</b> 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 <b>資訊科技</b> <b>運 t-IV-3</b> 能設計資訊作品以解決生活問題。 <b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。 <b>運 p-IV-1</b> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <b>運 p-IV-3</b> 能有系統地整理數位資源。	<b>生活科技</b> <b>生 S-IV-1</b> 科技與社會的互動關係。 <b>資訊科技</b> <b>資 P-IV-1</b> 程式語言基本概念、功能及應用。 <b>資 P-IV-2</b> 結構化程式設計。	<b>生活科技</b> 了解結構的原理與應用。 <b>資訊科技</b> 學會透過 Scratch 進行程式設計。		
十八	06/20   06/26	<b>生活科技</b> <b>第三章：結構的原理與應用</b>	<b>生活科技</b> <b>科-J-C3</b> 利用科技工具理解國內及	<b>生活科技</b> <b>設 a-IV-3</b> 能主動關注人與科技、社會、	<b>生活科技</b> <b>生 S-IV-1</b> 科技與社會的互動	<b>生活科技</b> 學會用電腦繪圖軟體。		

		<p>第3節 現今建築結構發展</p> <p>□3-4 常見電腦繪圖軟體示例</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>第六章：程式設計師初體驗</b></p> <p>第3節 程式的設計實作</p> <p>□3-1 運用 Scratch 進行程式設計</p>	<p>全球科技發展現況或其他本土與國際事務。</p> <p><b>科-J-B1</b></p> <p>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><b>資訊科技</b></p> <p><b>科-J-B1</b></p> <p>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>環境的關係。</p> <p><b>設 c-IV-1</b></p> <p>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><b>資訊科技</b></p> <p><b>運 t-IV-3</b></p> <p>能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p><b>運 t-IV-4</b></p> <p>能應用運算思維解析問題。</p> <p><b>運 p-IV-1</b></p> <p>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>運 p-IV-3</b></p> <p>能有系統地整理數位資源。</p>	<p>關係。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>資 P-IV-1</b></p> <p>程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p><b>資 P-IV-2</b></p> <p>結構化程式設計。</p>	<p><b>資訊科技</b></p> <p>瞭解透過 Scratch 結構化的程式語言有哪些，並學會實際操作。</p>	
十九	06/27   07/03	<p><b>生活科技</b></p> <p><b>第二章：結構的原理與應用</b></p> <p>終極任務 迷你小橋</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>第六章：程式設計師初體驗</b></p> <p>第3節 程式的設計實作</p> <p>□3-2結構化的程式設計</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p><b>科-J-A1</b></p> <p>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><b>科-J-A2</b></p> <p>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><b>科-J-A3</b></p> <p>利用資訊科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p><b>科-J-C2</b></p> <p>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><b>資訊科技</b></p> <p><b>科-J-B1</b></p> <p>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><b>生活科技</b></p> <p><b>設 k-IV-4</b></p> <p>能瞭解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。</p> <p><b>設 a-IV-1</b></p> <p>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><b>設 s-IV-1</b></p> <p>能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。</p> <p><b>設 s-IV-2</b></p> <p>能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p><b>設 c-IV-1</b></p> <p>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><b>設 c-IV-3</b></p> <p>能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>運 t-IV-3</b></p> <p>能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p><b>運 t-IV-4</b></p> <p>能應用運算思維解析問題。</p> <p><b>運 p-IV-1</b></p> <p>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>運 p-IV-3</b></p> <p>能有系統地整理數位資源。</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p><b>生 P-IV-2</b></p> <p>設計圖的繪製。</p> <p><b>生 P-IV-3</b></p> <p>手工具的操作與使用。</p> <p><b>生 A-IV-2</b></p> <p>日常科技產品的機構與結構的應用。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p><b>資 P-IV-1</b></p> <p>程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p><b>資 P-IV-2</b></p> <p>結構化程式設計。</p>	<p><b>生活科技</b></p> <p>讓學生進行動手實作，將相關想法運用之後並付諸實際執行。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>瞭解透過 Scratch 結構化的程式語言有哪些，並學會實際操作。</p>	
廿	07/04	生活科技	生活科技	生活科技	生活科技	生活科技	生活科

	<p>07/10</p>	<p><b>第二章：結構的原理與應用</b> 終極任務 迷你小橋</p> <p><b>資訊科技</b> <b>第六章：程式設計師初體驗</b> 第 3 節 程式的設計實作 □3-2結構化的程式設計</p>	<p><b>科-J-A1</b> 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><b>科-J-A2</b> 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><b>科-J-A3</b> 利用資訊科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p><b>科-J-C2</b> 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><b>資訊科技</b> <b>科-J-B1</b> 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><b>設 k-IV-4</b> 能瞭解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。</p> <p><b>設 a-IV-1</b> 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><b>設 s-IV-1</b> 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。</p> <p><b>設 s-IV-2</b> 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p><b>設 c-IV-1</b> 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><b>設 c-IV-3</b> 能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p> <p><b>資訊科技</b> <b>運 t-IV-3</b> 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p><b>運 t-IV-4</b> 能應用運算思維解析問題。</p> <p><b>運 p-IV-1</b> 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>運 p-IV-3</b> 能有系統地整理數位資源。</p>	<p><b>生 P-IV-2</b> 設計圖的繪製。</p> <p><b>生 P-IV-3</b> 手工工具的操作與使用。</p> <p><b>生 A-IV-2</b> 日常科技產品的機構與結構的應用。</p> <p><b>資訊科技</b> <b>資 P-IV-1</b> 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p><b>資 P-IV-2</b> 結構化程式設計。</p>	<p>讓學生進行動手實作，將相關想法運用之後並付諸實際執行。</p> <p><b>資訊科技</b> 瞭解透過 Scratch 結構化的程式語言有哪些，並學會實際操作。</p>	<p><b>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> 配合第六章的小試身手給學生作練習與自我檢核。</p>	
廿一	<p>07/11   07/17</p>	<p>第三次段考</p>						