

貳、各年級各領域/科目課程計畫(部定課程)

114 學年度國立嘉科實驗高級中等學校附設國中部八年級第一、二學期科技領域科 教學計畫表 設計者：叢壯滋

- 一、領域/科目：☐語文(☐國語文☐英語文☐本土語文/臺灣手語/新住民語文) ☐數學
☐自然科學(☐理化☐生物☐地球科學) ☐社會(☐歷史☐地理☐公民與社會)
☐健康與體育(☐健康教育☐體育) ☐藝術(☐音樂☐視覺藝術☐表演藝術)
☒科技(☐資訊科技☐生活科技) ☐綜合活動(☐家政☐童軍☐輔導)

二、教材版本：翰林版第 3 冊、第 4 冊

三、本領域每週學習節數：2 節

四、本學期課程內涵：

第一學期：

教學進度	單元名稱	學習領域 核心素養	學習重點		學習目標	教學重點	評量方式	議題融入	跨領域統整 規劃（無則 免填）
			學習表現	學習內容					
第一週	第三冊 關卡 1 認識能源 挑戰 1 生活中的能源科技～ 挑戰 2 能源應用我最行	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-A2 運用科技	設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活	生 A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生 S-IV-2 科技對社會與環境的影響。	1. 認識生活中的各種能源。 2. 認識能源科技的演進。 3. 了解生活中能源的種類。 4. 認識不同能源的特性。 5. 了解不同能源的應用方式。 6. 了解生活	1. 認識能源的演進，著重於遠古時代的重大變革，以及科技產品隨時代演進而產生的變革。 小活動：目前人類開發的各種能源，大多是利用來產生「電力」以供使用，若缺少電力的話，我	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	【環境教育】 環 J16 了解各種替代能源的基本原理與發展趨勢。 【能源教育】 能 J3 了解各式能源應用的原理。	

		工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 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。	動及試探興趣，不受性別的限制。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。		中常見電能的運用。	們的生活將有怎樣的轉變呢？ 2. 認識能源的分類。 (1)介紹初級能源與次級能源的使用模式。 (2)介紹初級能源可區分為再生能源與非再生能源。 3. 認識臺灣的各種能源發展，包含再生能源與非再生能源。 小活動：請同學們想想看，日常生活當中有哪些行為會使用到能源？我們有沒有可能不靠任何能源而生存呢？ 4. 認識不同能源的應用，此部分先說明各種能源的特		能 J4 了解各種能量形式的轉換。 能 J8 養成動手做探究能源科技的態度。	
--	--	--	--	--	------------------	--	--	--	--

						性，再讓學生利用創意思考，想像其應用方式，最後由教師做結論，並對世界現行較主流能源應用與轉換方式說明其對生活的影響。 (1)介紹水力能、風力能、太陽能、地熱能、生質能、海洋能的運作方式與特性。 小活動：各位同學都玩過紙飛機，但你有想過，做成什麼樣子的紙飛機可以飛的最遠、最穩定呢？目前金氏世界紀錄的紙飛機飛行記錄是 88.31 公尺，試著發揮你的想像力，做出更強的紙飛機吧！			
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

						小活動：除了用反射的原理來將太陽光集中之外，還有沒有其他方式可以將太陽光集中並利用呢？ 能源教育 認識新的再生能源：氫能源、地球暖化、能源耗竭是這個世代環環相扣的問題，雖然大家皆知北極熊正在瀕臨生存危機、每天呼吸的空氣越來越髒；但是，沒有電，手機就無法充電、電腦及各種電器設備就無法運轉，缺電的後果不堪設想。正因如此兩難，科學家們開始發展「綠色電力」。			
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

						(以下簡稱「綠電」。太陽能是綠電的一大重點，如何將太陽能儲存起來供大眾使用更是目前學者們的競相研究的主軸。而在台灣，「新世代能源研究團隊」發現能把太陽能用「氫」儲存起來的方法，究竟是什麼樣的神奇技術呢？ https://pansci.asia/archives/318338 用氫發電可行嗎？你該認識電力儲能最新趨勢——氫能！ https://youtu.be/dfnWmOa9n0w			
第二週	第三冊關	科-J-A1	設 k-IV-2	生 A-IV-4	1. 認識不同	1. 認識不同能	1. 發表	【能源教	

	卡 1 認識能源挑戰 2 能源應用我最行	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-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。	能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 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。	日常科技產品的能源與動力應用。 生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生 S-IV-2 科技對社會與環境的影響。 生 N-IV-2 科技的系統。	能源的特性。 2. 了解不同能源的應用方式。 3. 了解生活中常見電能的運用。	源的應用，此部分先說明各種能源的特性，再讓學生利用創意思考，想像其應用方式，最後由教師做結論，並對世界現行較主流能源應用與轉換方式說明其對生活的影響。 (1) 介紹火力能、核能的運作方式與特性。 2. 說明電能如何影響我們的生活，並簡單介紹能源的轉換與應用。 3. 認識生活中常見的電池。 (1) 介紹常見電池的型號。 (2) 介紹常見電池的種類。 (3) 介紹電池回收相關知識。	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	育】能 J3 了解各式能源應用的原理。 能 J4 了解各種能量形式的轉換。 能 J8 養成動手做探究能源科技的態度。 【環境教育】環 J16 了解各種替代能源的基本原理與發展趨勢。 【品德教育】品 J8 理性溝通與問題解決。	
--	-----------------------------	---	--	--	--	---	--	--	--

		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。				4. 進行闖關任務－風力起重塔，先讓學生認識和準備本作品會用到的材料及電動機具。 5. 介紹齒輪、齒輪比和風扇葉片原理。 (1) 介紹齒輪的基本概念。 (2) 介紹主動輪與從動輪。 (3) 介紹齒輪比如何計算。 (4) 介紹風扇葉片的設計。			
第三週	第三冊 關卡 1 認識能源 挑戰 2 能源應用我最行	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	設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及	生 A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。 生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生 P-IV-6 常用的機具	1. 認識不同能源的特性。 2. 了解不同能源的應用方式。 3. 了解生活中常見電能的運用。	1. 簡單說明風力起重塔的加工步驟，包含風扇葉片、齒輪比等。此部分可討論到產品的設計面，例如以什麼方法設計扇葉大	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	【能源教育】 能 J3 了解各式能源應用的原理。 能 J4 了解各種能量形式的	

		潛能。 科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科-J-C2 運用科技工具進行溝通協調及團隊合作，以完	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 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 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。	操作與使用。 生 S-IV-2 科技對社會與環境的影響。 生 N-IV-2 科技的系統。		小或形狀，亦可以蒐集大量資料與學生討論齒輪安裝位置的設計可用性。 2. 請學生依據習作闖關任務「風力起重塔」的科技問題解決歷程進行設計與製作。 (1) 界定問題：讓學生確認問題，思考先備知識與經驗。 (2) 初步構想：讓每位學生都表達自己的構想。 (3) 蒐集資料：讓學生上網蒐集有關風力起重塔的相關資料。 3. 請學生依據習作闖關任務「風力起重塔」的科技問	6. 課堂問答	轉換。 能 J8 養成動手做探究能源科技的態度。 【環境教育】 環 J16 了解各種替代能源的基本原理與發展趨勢。 【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。	
--	--	--	---	---	--	---	----------------	--	--

		成科技專題活動。				題解決歷程以進行設計與製作。 (1)構思解決方案：讓每位學生表達自己的構想，再請學生進行討論後推選2~3個最佳構想。 (2)挑選最佳方案：請學生依據過關條件進行評估，再從2~3個最佳構想中挑選出最佳的解決問題方案。 (3)規劃與執行：請學生依據最佳解決問題方案進行施工規劃，並妥善進行分工，待分工完畢後，教師先提醒學生實作過程中的安全注意事項，待確認所有學生			
--	--	----------	--	--	--	---	--	--	--

						都了解後，再將材料發給學生，並請學生開始製作。			
第四週	第三冊 關卡 1 認識能源 挑戰 2 能源應用我最行～挑戰 3 能源科技系統	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-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	生 A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。 生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生 S-IV-2 科技對社會與環境的影響。 生 N-IV-2 科技的系統。	1. 了解不同能源的特性。 2. 了解不同能源的應用方式。 3. 了解生活中常見電能的運用。 4. 認識科技系統的概念。 5. 認識家庭用電的能源科技系統。 6. 了解居家電力裝置及使用安全。	1. 請學生依據習作闖關任務「風力起重塔」的科技問題解決歷程進行設計與製作。 (1) 持續進行材料加工與製作，教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。 (2) 測試與改善：學生將完成的作品實際進行測試，並依據測試的結果進行修正與調整。 2. 進行活動反思與改善：請學生思考「風力起重塔」的整個歷程，並依據科技問題	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	【能源教育】 能 J1 認識國內外能源議題。 能 J3 了解各式能源應用的原理。 能 J4 了解各種能量形式的轉換。 能 J8 養成動手做探究能源科技的態度。 【環境教育】 環 J16 了解各種替代能源的基本原理與發展趨勢。	

		維進行日常生活的表達與溝通。 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。 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。	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。			解決歷程的七個步驟進行反思，再提出未來進行科技問題解決實作活動的改善建議。 3. 認識科技系統的概念與運作程序，並介紹目標、輸入、處理、輸出、回饋的運作機制，可以吹風機舉例說明。 4. 介紹家庭中的電力來源及新興科技趨勢，例如電網、電度表、無熔絲開關、插座（火線、中性線及接地線）等。 小活動：除了隨手關燈之外，日常生活中還有哪些行為可以更省電呢？	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【安全教育】 安 J3 了解日常生活容易發生的原因。	
--	--	---	---	--	--	--	---	--

						小活動：通常東西都是買越多越划算，為什麼家庭用電卻是用越多越貴呢？ 小活動：你經歷過的「跳電」是發生在單獨使用一個電器時、同時使用多項電器時，還是其他的使用時機呢？ 5. 搭配習作進行闖關任務，讓學生認識並反思電能相關運用。			
第五週	第三冊關卡2 創意線控仿生獸設計	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	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的概念。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的	生 P-IV-4 設計的流程。 生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生 A-IV-4	1. 了解專題活動內容與規範。 2. 複習問題解決歷程，檢視所學到的重點與知識技能。 3. 運用創意	1. 任務緣起與說明： 建構學習情境、引起動機，並介紹各種機器人與仿生獸的形態（例如：泰奧楊森的仿生	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	【能源教育】 能 J3 了解各式能源應用的原理。 能 J8 養成動手做探究能源	

		潛能。 科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。	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。	日常科技產品的能源與動力應用。	思考、製圖技巧、結構與機構的知識，設計出深具特色的仿生獸。 4. 依據設計需求，選擇適切的材料，並能規劃正確加工處理方法及步驟。 5. 運用馬達將電能轉換為機械能，帶動機構連動的原理。 6. 了解通路、斷路的原理，並能製作出線控板的電路。 7. 進行組裝、測試、調整並改善仿生獸，使其運作順暢。 8. 能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。	獸)，吸引學生的興趣。 2. 講解專題任務規範及評分標準： (1) 講解專題活動內容與規範。 (2) 說明本次專題活動的評分注意事項。 (3) 以仿生獸設計為範例，回顧設計與問題解決的程序，喚起舊經驗。 3. 蒐集資料： 由教師說明本次專題活動中的關鍵概念，讓學生從中更進一步進行資料蒐集與探討。 (1) 可引導學生從生活中常見的馬達驅動玩具來觀察，進而嘗試找出動作的規律	6. 課堂問答	科技的態度。	
--	--	---	---	------------------------	--	--	----------------	---------------	--

		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。				性。 (2)介紹馬達的基本構造和運轉原理。 (3)介紹 TT 馬達及減速比計算。 (4)線控板的電路原理：對於剛接觸控制馬達轉向的學生而言，電路的接法容易產生困惑，因此教師可針對電路的規劃多加解釋。 (5)遙控器的開關設計：教師可先製作不同的線控板範本讓學生參考。 (6)不同的控制方式：此活動課本提供 2 種版本，一種是無線控版，另一種是線控版。 (7)連桿機構			
--	--	---	--	--	--	---	--	--	--

						的種類：認識常見機械獸的分類與運作模式，並介紹四足與六足連桿的類型，包含口型連桿、M行連桿、交叉連桿、六足連桿。 小活動：拿出課本附件3動手組裝，透過操作來了解連桿機構的運作。			
第六週	第三冊關卡2 創意仿生獸設計	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-A2 運用科技工具，理	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	生 P-IV-4 設計的流程。 生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生 A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。	1. 了解專題活動內容與規範。 2. 複習問題解決歷程，檢視所學到的重點與知識技能。 3. 運用創意思考、製圖技巧、結構與機構的知識，設計出深具特色的仿生獸。 4. 依據設計	1. 主題發想： (1) 引導學生由蒐集的資料中去思考可以發展的方向，運用創意思考的技巧，發想出多元且具有創意的主題。 (2) 引導學生利用心智圖法，依據機構、型態、材料等方向，來聚焦主題，發	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	【能源教育】 能 J3 了解各式能源應用的原理。 能 J8 養成動手做探究能源科技的態度。	

		解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 科-J-C2 運用科技工具進行溝通協調	的限制。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念或立體設計圖。 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。		需求，選擇適切的材料，並能規劃正確加工處理方法及步驟。 5. 運用馬達將電能轉換為機械能，帶動機構連動的原理。 6. 了解通路、斷路的原理，並能製作出線控板的電路。 7. 進行組裝、測試、調整並改善仿生獸，使其運作順暢。 8. 能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。	想的主題可以有一致性，例如：動物家族、昆蟲大觀園等，不僅有個人特色，還能有團隊合作的精神。 (3) 提供學生相關影片的介紹或使用連桿軟體，讓他們更清楚整個機構連動的狀況。 (4) 教師適時協助提點學生，除了兼顧個人創意之外，也可以有小組的特色，但請務必要在下課前完成。 2. 繪製設計草圖： (1) 引導學生繪製出仿生獸設計草圖，並依照機構樣式、外型設計輔以簡單的文			
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--

		及團隊合作，以完成科技專題活動。				字或者符號來輔助說明。 (2)教師應適時檢視學生的學習情況，給予適時的指導。 (3)提醒進度較慢的學生運用課餘時間完成設計草圖繪製。 3. 選擇材料與設計： (1)說明材料特性及應用方式，引導學生進行仿生獸的材料選用，仿生獸的材料不限於木條，可鼓勵學生嘗試不同材料製作。 (2)列出作品所需的材料清單，可分為教師準備以及自備兩種，並加以說明其特色與用途。			
--	--	------------------	--	--	--	---	--	--	--

						(3)教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。 (4)提醒進度較慢的學生運用課餘時間完成學習單。			
第七週	第三冊關卡 2 創意線控仿生獸設計 (第一次段考)	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-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。	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或立體設計圖。	生 P-IV-4 設計的流程。 生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生 A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。	1. 了解專題活動內容與規範。 2. 複習問題解決歷程，檢視所學到的重點與知識技能。 3. 運用創意思考、製圖技巧、結構與機構的知識，設計出深具特色的仿生獸。 4. 依據設計需求，選擇適切的材料，並能規劃正確加工處理方法及步驟。 5. 運用馬達將電能轉換	1. 製作步驟： (1)簡單複習電動機具操作的相關內容，喚起舊經驗，並提醒安全注意事項。 (2)教師可視授課需求自行評估進行無線控版或線控版。 (3)發放材料，引導學生構思製作步驟，提醒加工流程注意事項，例如：材料長度的計算、注意鋸路的消耗、鑽孔位置的配置	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	【能源教育】 能 J3 了解各式能源應用的原理。 能 J8 養成動手做探究能源科技的態度。	

		科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 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。 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。	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。		為機械能，帶動機構連動的原理。 6. 了解通路、斷路的原理，並能製作出線控板的電路。 7. 進行組裝、測試、調整並改善仿生獸，使其運作順暢。 8. 能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。	等。 (4) 進行材料加工處理（鋸切、砂磨、鑽洞、膠合），完成桿件與底板。 (5) 說明連桿結合的方式，讓學生組合後測試轉動情形，完成整體機構。 (6) 說明無線控版或線控版的製作程序。 (7) 教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。			
--	--	---	---	--	---	---	--	--	--

第八週	第三冊 關卡 2 創意仿生線控設計	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-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B3	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處理與組裝。 設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科	生 P-IV-4 設計的流程。 生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生 A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。	1. 了解專題活動內容與規範。 2. 複習問題解決歷程，檢視所學到的重點與知識技能。 3. 運用創意思考、製圖技巧、結構與機構的知識，設計出深具特色的仿生獸。 4. 依據設計需求，選擇適切的材料，並能規劃正確加工處理方法及步驟。 5. 運用馬達將電能轉換為機械能，帶動機構連動的原理。 6. 了解通路、斷路的原理，並能製作出線控板的電路。 7. 進行組	1. 製作步驟： (1) 將所有的電路正確的配置到該有的接點上，學生如果沒有把握，教師可以協助確認無誤後，再請他們使用電烙鐵銲接。 (2) 測試仿生獸走動的效果，製作過程中皆可以反覆測試並調整，讓仿生獸的作動更順暢。 (3) 教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。 2. 測試與校正： (1) 仿生獸最重要的就是能否行走順暢，因此若配完線才發現有嚴重問題導致一切要重來，就會	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	【能源教育】 能 J3 了解各式能源應用的原理。 能 J8 養成動手做探究能源科技的態度。	
-----	-------------------	---	--	--	---	--	---	--	--

		了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 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。	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。		裝、測試、調整並改善仿生獸，使其運作順暢。 8. 能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。	耽誤不少時間。教師若發現學生在設計階段就有類似問題，應盡早請學生修正。 (2) 說明各種仿生獸行走不順暢的原因，進行測試及問題解決。 (3) 教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。 (4) 進行最終組裝與美化。 (5) 在教師事先安排的賽道上進行各式比賽。 3. 成果發表： (1) 藉由口頭報告、說故事、或極短片拍攝等方式，使學生發揮創意進行成果分享。 (2) 完成專題			
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

						製作後，教師可以在校內舉辦班際競賽並公開表揚與作品展示，讓不同班級的學生可以彼此交流，更讓全校師生可以欣賞生活科技課程的特色。 能源教育 荷蘭藝術家利用風能進行趣味仿生獸行走，創造大型藝術作品；本學次教學實作使用為線控仿生獸。可以根據不同的創意思考和能源應用，製作出屬於自己獨一無二的仿生獸。仿生獸 荷蘭工程藝術家製作新形式生命有目共賞 'Strandbeest			
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

						- Artist TheoJansen https://youtu.be/CjXU-eBRFdE?feature=shared 用寶特瓶做四足仿生獸 https://youtu.be/e16j6X065iA?feature=shared			
第九週	第三冊關卡2 創意仿生獸設計～關卡3 能與生活周遭的關聯 挑戰1 能與科技與生活的關係	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-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進	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 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-1 能主動參與科技實作活	生 P-IV-4 設計的流程。 生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。 生 A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。	1. 了解專題活動內容與規範。 2. 複習問題解決歷程，檢視所學到的重點與知識技能。 3. 運用創意思考、製圖技巧、結構與機構的知識，設計出深具特色的仿生獸。 4. 依據設計需求，選擇適切的材料，並能規劃正確	1. 說明進階挑戰設計中，使用到的相關機具與軟體，讓學生更進一步了解。 (1) 介紹連桿軟體：除了利用實體的紙片、木條來模擬連桿運作外，教師也可以使用免費的連桿軟體，更直接與快速的設計出運轉機構，並能更精確掌握桿件的	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。 【人權教育】 人 J5 了解社會上有不同的群體和文化，尊重	

		而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-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。 科-J-B3	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 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。 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。		加工處理方法及步驟。 5. 運用馬達將電能轉換為機械能，帶動機構連動的原理。 6. 了解通路、斷路的原理，並能製作出線控板的電路。 7. 進行組裝、測試、調整並改善仿生獸，使其運作順暢。 8. 能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。 8. 認識 Smart 智能家電。 9. 了解一般電力產品的保養與維護。 10. 了解日常家用產品的保養與維護。	互動狀況。 (2) 介紹雷射切割機與常見雷射切割軟體。 (3) 介紹 3D 列印機：教師可利用 3D 列印機打印連桿機構的範本，以供學生不同材質與加工方法的認識。 2. 現今網路的普及、物聯網的裝置、智能 AI 技術快速發展，出現各種智能家電，教師可藉由各種智能家電的介紹，讓學生了解科技產品的蛻變。 (1) 介紹智慧門鎖的種類，包含人臉辨識、指紋辨識、APP 遠端控制等。 (2) 介紹智慧	並欣賞其差異。 【能源教育】 能 J1 認識國內外能源議題。 能 J3 了解各式能源應用的原理。 能 J8 養成動手做探究能源科技的態度。	
--	--	--	---	--	---	--	---	--

		了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 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。 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	設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。			插座與家電的應用。 (3)介紹掃地機器人的功能。 (4)介紹智慧音箱的功能。 3. 認識一般電力產品正確的保養與維護觀念，並了解其發展的科技趨勢，讓學生對於產品的選用有不一樣的思維。 (1)介紹電風扇的保養維護重點，目前發展趨勢可用遙控器或手機APP 控制電風扇。 (2)介紹電燈的保養維護重點，目前發展趨勢有智慧燈泡，可用手機APP 調節燈泡的色溫。 (3)介紹電熱			
--	--	--	---------------------------------------	--	--	---	--	--	--

		題活動。				水瓶的保養維護重點，目前發展趨勢有微電腦控制的電熱水瓶、智慧電水壺等，透過各種功能，達到不同需求的使用模式。 小活動：檸檬酸為何可以清除水垢呢？還有哪些電器也可以使用它來清潔呢？有沒有其他替代品也可以達到清潔效果呢？ (4)介紹電熱水器的保養維護重點，目前發展趨勢有熱泵熱水器、太陽能熱水器等。			
第十週	第三冊關卡3能源與生活周遭的關聯挑戰1能源科技與	科-J-A1 具備良好的科技態度，並能	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	生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。 生 S-IV-2 科技對社會	1. 認識 Smart 智能家電。 2. 了解一般電力產品的保養與維護。	1. 認識一般電力產品正確的保養與維護觀念，並了解其發展的科技趨勢，讓學生對	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳	【性別平等教育】 性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情	

	生活的關係～挑戰 2 能源對環境與社會的影響	應用科技知能，以啟發自我潛能。 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。 科-J-C1 理解科技與人文議題，培養科技發展衍生之守	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。 設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。 設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。	與環境的影響。	3. 了解日常家用產品的保養與維護。 4. 了解能源與環境的關係。 5. 認識能源的永續發展方向。 6. 認識能源相關的職業與達人介紹。	於產品的選用有不一樣的思維。 (1) 介紹電動機車的保養維護重點，目前發展趨勢是以鋰電池為核心的電動車。 (2) 介紹冷氣的保養維護重點，目前發展趨勢有定頻冷氣、變頻冷氣兩種。 (3) 培養學生正確選購家電產品的觀念，並認識節能標章與能源效率標示。 2. 認識日常家用產品正確的保養與維護觀念。 (1) 介紹水龍頭的保養維護重點，目前常見的有感應式、按壓式水龍頭等，可節	交 5. 學習態度 6. 課堂問答	感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。 【人權教育】 人 J5 了解社會上有不同的群體和文 化，尊重並欣賞其差異。 【能源教育】 能 J1 認識國內外能源議題。 能 J2 了解減少使用傳統能源對環境的影響。 能 J5 了解能源與經濟發展、環境之間相互的影響與	
--	-----------------------------------	---	--	----------------	---	--	----------------------------------	---	--

		法觀念與 公民意 識。				省水資源。 (2) 介紹馬桶水箱的保養維護重點，並培養學生選用有省水標章的產品。 (3) 介紹蓮蓬頭的保養維護重點，目前發展趨勢有智慧蓮蓬頭。 小活動：家裡還有哪些產品雖然在課文中沒介紹，但是你曾經看過家人在保養維護呢？是用什麼方式保養呢？ (4) 介紹瓦斯的保養維護重點，目前發展趨勢有智慧瓦斯爐。 (5) 介紹門把的保養維護重點，並知道如何自行更換一般門把。 3. 認識能源對		關連。 能 J8 養成動手做探究能源科技的態度。 【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。 環 J16 了解各種替代能源的基本原理與發展趨勢。	
--	--	-------------------	--	--	--	---	--	---	--

						於環境的正、負面影響，教師可針對負面影響進行思考與討論。 小活動：我們都知道植物可以吸收二氧化碳，同學們還有沒有聽過利用何種方式可以降低大氣二氧化碳的濃度呢？可以提出來跟同學分享喔！ 4. 認識綠色能源的概念。 (1) 太陽光電：政府近年來全力推動的再生能源。 (2) 離岸風電：利用海上的風力與風向，提高發電量。 (3) 儲能系統：透過儲能系統，維持供電的穩定性。			
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

						(4)虛擬電廠：利用能源資通系統來設計最佳的運作過程，集中管理與調度以提高能源效率。			
第十一週	第三冊關卡3能源與生活周遭的關聯挑戰2能源對環境與社會的影響	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-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	設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。	生 S-IV-2 科技對社會與環境的影響。	1. 了解能源與環境的關係。 2. 認識能源的永續發展方向。 3. 認識能源相關的職業與達人介紹。	1. 認識能源相關產業的職業，讓學生了解各產業的職業內容，並探討職涯規劃。 (1)介紹能源開採的相關職業。 (2)介紹煉製與轉換的相關職業。 (3)介紹輸配與製造的相關職業。 (4)介紹使用與維護的相關職業。 2. 介紹和能源產業相關的達人，藉由他們的努力，引起同學們對自己興趣的探討。	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	【能源教育】 能 J2 了解減少使用傳統能源對環境的影響。 能 J5 了解能源與經濟發展、環境之間相互的影響與關連。 【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。	

		技、資訊、媒體的互動關係。 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。				3. 進行闖關任務，請同學拿起習作，完成綠能來電的活動，了解綠色能源的相關知識。 4. 介紹生活科技相關競賽：PowerTech 青少年科技創作競賽。 (1) 培養未來科技人才的規劃力、想像力、分析力等思考活潑化。 (2) 培養未來科技人才的加工製作實作力與貫徹力。 (3) 培養未來科技人才以共同合作產生團隊創意的能力。 (4) 培養未來科技人才重視效率與品質的概念。 (5) 培養未來		環 J16 了解各種替代能源的基本原理與發展趨勢。	
--	--	---	--	--	--	---	--	----------------------------------	--

						科技人才機構設計的能力。			
第十二週	第四冊關卡 4 動力與運輸挑戰 1 運輸科技系統～挑戰 2 運輸系統的形式	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-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日	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-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	生 N-IV-2 科技的系統。 生 A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。	1. 認識運輸科技的簡史。 2. 了解運輸科技系統的組成與運作。 3. 了解運輸科技系統的要素。 4. 了解常見運輸系統的形式。 5. 認識陸路運輸。 6. 認識水路運輸。 7. 認識空中運輸。 8. 認識太空運輸。	1. 介紹運輸科技的簡史，以輪子的使用為基礎，介紹科技的演進與運輸科技的發展，並搭配介紹新興的運輸科技，例如：可變形輪胎、無氣輪胎。 2. 介紹巴士與捷運的運輸系統。 3. 介紹運輸科技的系統及要素組成，包含載具、場站、通路、電訊、經營等。 小活動：除了各主管單位在經營的策略上所推出的便利措施之外，手機應用程式也是相當便利的工具，試著在手機的應	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	【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。 環 J16 了解各種替代能源的基本原理與發展趨勢。 【海洋教育】 海 J4 了解海洋水產、運輸、能源、與旅遊等產業的結構與發展。 【品德教育】	

		常生活的表達與溝通。 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。				式下載區（Play 商店或 App Store）搜尋「地名（臺南）公車」看看會出現多少有趣的應用程式吧！ 小活動：想想看，日常生活中遇到的運輸科技系統中，有沒有哪些是你認為可以改進的地方？它屬於五個運輸科技系統要素中的哪一項？ 4. 以學生曾搭乘過的運輸工具為主題，結合學生生活經驗引起動機，並介紹不同的運輸方式。此部分建議可搭配影片，或讓學生利用不同的運輸形式分類，並搭配迷		品 J1 溝通合作與和諧人際關係。	
--	--	---	--	--	--	---	--	--------------------------	--

						說明，例如：管 路運輸、飛行 載具的分類 等。 5. 介紹陸路運 輸，包含公路 運輸、軌道運 輸、管路運輸 等，可結合介 紹相關時事， 例如：高雄八 一氣爆。 小活動：公路 運輸是生活中 常見的運輸方 式，在不同國 家，因為文化 及習慣的不同， 駕駛時不會有 靠左行駛或靠 右行駛的差異， 你能想想看其 中的原因，並 說明要從車輛 下車時，應注 意哪些事項 呢？ 6. 介紹水路運 輸及不同動力 的船。			
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

						7. 介紹空中運輸及航空器的發展。 8. 介紹太空運輸。 小活動：試著以運輸科技系統的五個要素（載具、場站、通路、電訊、經營）分析這裡所學到的陸路、水路、空中及太空運輸，看看在各個不同的要素中都是以哪些方式影響我們的生活？			
第十三週	第四冊關卡 4 動力與運輸挑戰 3 運輸載具與動力運用	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-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 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-2	生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。 生 A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。	1. 了解常見的運輸載具與其動力。 2. 認識運輸載具的原理概念。 3. 認識腳踏車的保養。	1. 介紹常見的陸路運輸載具及其動力。 (1)腳踏車：腳踏車依市場需求發展出各種設計，包含無鏈條腳踏車、電動腳踏車、混合動力腳踏車等。 (2)汽、機車：	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	【能源教育】 能 J3 了解各式能源應用的原理。 能 J8 養成動手做探究能源科技的态度。 【閱讀素	

		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。	能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。			動力來源為「引擎」，並認識四行程引擎的運作模式、汽車的主要構造。 (3)柴油車：說明柴油引擎的特性，爆炸後所產生的推力比汽油更大。 (4)軌道車輛：說明火車動力的發展不斷提升，並認識臺灣高鐵的動力方式。 (5)電動車：電動汽車與電動機車的動力來源為「馬達」，再說明電磁感應的概念。 小活動：近年來政府推行電動車，主因是可以減少行進時的空氣汙染。然而電動車所使用的動力「電能」屬	【養教育】除閱紙本閱讀之外，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。	
--	--	------------------------------	--	--	--	--	--	--

						於次級能源，需經過能源轉換如：火力、核能等方式，驅動渦輪機發電，發電時所產生的環境問題應該如何解決呢？ (6)油電混合動力車：說明油電混合動力車的動力系統。 2. 介紹常見的水路、空中運輸載具及其動力。 (1)船舶：主要動力來源包含人力、風力、發動機動力、複合動力等。 (2)飛機：依飛行方式可分為固定翼航空器、旋翼航空器。 3. 介紹運輸載具的原理與概念。			
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

						(1)彈力：說明其原理應用，日常生活中應用的物品，教師可引導學生從生活中觀察哪些東西有應用到彈力，例如：指甲剪、釘書機。 小活動：同學們一定都用過釘書機與指甲剪，它們是兩個外型看起來有點相似的工具，在使用時可曾觀察過它們是如何運用彈力的呢？而釘書機當中又使用到多少跟彈力有關的機構呢？ (2)磁力：說明其原理應用，並可延伸認識磁浮列車的運行概念。 (3)摩擦力：說明摩擦力對於			
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

						汽、機車的應用與重要性，並介紹水漂效應、摩擦力如何應用於車輛的方向控制。 (4) 作用力與反作用力：說明其原理應用，教師可以常見的運輸載具（船、火箭、飛機）作為引導，並認識作用力與反作用力如何應用於方向控制。 4. 介紹腳踏車的各部零件。 (1) 說明車架的構造，日常保養以腳踏車本體的防鏽為原則。 (2) 說明轉向裝置，日常保養以潤滑、穩定為原則。 (3) 說明煞車裝置，日常保養需注意煞車			
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

						部件的各個固定螺絲是否鬆脫、煞車拉桿作動是否順暢、煞車線是否完整等。			
第十四週	第四冊關卡 4 動力與運輸挑戰 3 運輸載具與動力運用（第二次段考）	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-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。	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 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-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。	生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。 生 A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。	1. 了解常見的運輸載具與其動力。 2. 認識運輸載具的原理概念。 3. 認識腳踏車的保養。	1. 介紹腳踏車的各部零件。 (1) 說傳動系統的構造，日常保養要注意不可累積灰塵之外，為了使轉動順暢，故保養軸承需適量的潤滑，除此之外，各接合位置螺絲是否鬆脫、鏈輪盤的齒部、鏈條等是否磨損需要更換，皆需要適時的檢查。 小活動：變速腳踏車的後輪軸上，通常都會有一整組由小到大的變速鏈輪（後鏈輪盤），鏈輪的齒	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	【能源教育】 能 J3 了解各式能源應用的原理。 能 J8 養成動手做探究能源的態度。 【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。	

						數也會由少到多(圖 4-68)。 想想看： ①不同鏈輪的使用時機： 在騎乘遇到上坡，覺得腳踏車騎起來相當吃力時，應該將後鏈輪盤調整為較大還是較小的鏈輪呢？ 在平地騎乘需要加快速度時，應該將後鏈輪盤調整為較大還是較小的鏈輪呢？ ②假設大鏈輪盤上面的齒數不變，腳踏一圈時，小鏈輪盤上不同大小的鏈輪轉的圈數會有什麼變化呢？ (2)說明車輪的構造，輪胎是否過軟(胎壓不足)、漏			
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

						氣、鋼絲輻條是否變形，都是每次行車前必須注意的安全事項。 (3) 其他的腳踏車配備。 (4) 認識腳踏車的定期保養、維修需注意的重點。 2. 進行闖關任務，請學生拿起習作，完成任務「1. 動力保養大挑戰」，讓學生進行討論，以完成此一任務。 3. 進行闖關任務，簡單說明太陽能發動力車的製作。 4. 進行闖關任務，請學生依據習作任務「2. 太陽能發動力車」的科技問題解決歷程以進行設計與製作。			
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

						(1) 界定問題：請讓學生確認問題，思考先備知識與經驗。 (2) 初步構想：請讓每位學生都表達自己的構想。 (3) 蒐集資料：請讓學生上網蒐集有關太陽能發電動力車的相關資料。 (4) 構思解決方案：請讓每位學生表達自己的構想，再請學生進行討論後推選三個最佳構想。			
第十五週	第四冊關卡 4 動力與運輸挑戰 3 運輸載具與動力運用	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	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 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興	生 A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。生 A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。	1. 了解常見的運輸載具與其動力。 2. 認識運輸載具的原理概念。 3 認識腳踏車的保養。	1. 進行闖關任務，請學生依據習作任務「2. 太陽能發電動力車」的科技問題解決歷程以進行設計與製作。 (1) 挑選最佳	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	【能源教育】 能 J3 了解各式能源應用的原理。 能 J8 養成動手做探究能源	

		潛能。 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。	趣，不受性別的限制。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。			方案：請學生依據過關條件進行評估，再從三個最佳構想中挑選出最佳的解決方案。 (2) 規劃與執行：請學生依據最佳解決方案進行施工規劃，並妥善進行分工，待分工完畢後，請教師先提醒學生實作過程中的安全注意事項，待確認所有學生都能夠了解之後，再將材料發給學生，並請學生開始製作。 (3) 測試與改善：讓學生將完成的作品實際進行測試，並依據測試的結果進行修正與調整。	6. 課堂問答	科技的態度。 【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。	
--	--	---	---	--	--	---	----------------	--	--

						2. 進行活動反思與改善：請學生思考太陽能發電動力車的整個歷程，並依據科技問題解決歷程的七個步驟進行反思，再提出未來進行科技問題解決實作活動的改善建議。 <u>閱讀素養教育</u> 在學習製作機械手臂的基礎知識和應用。首先，我們將簡介機械手臂的概念和結構，包括電機、傳動系統、控制器和機械結構等方面。接著，我們將深入探討機械手臂的運動學和動力學原理，並介紹			
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

						機械手臂的控制方法和算法。最後，我們將通過實例介紹機械手臂在工業自動化、機器人、醫療和其他應用領域中的應用。這個主題將為觀眾提供一個全面的機械手臂入門指南，建構正確的觀念知識。 https://youtu.be/uM_DYg8jyLk			
第十六週	第四冊關卡5製作電動液壓動力機械手臂	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-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。 設 a-IV-1 能主動參與	生 P-IV-4 設計的流程。 生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生 A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。	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、結構機構、液壓動力	1. 任務緣起與說明： (1)建構學習情境、引起動機：介紹各種機器人及機械手臂，如達文西手臂、咖啡機手臂等，吸引學生的興趣。 小活動：請同	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 J1 溝通合作與和諧人際關係。 品 J8 理性溝通與問題解決。 【能源教育】	

		運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 科-J-C2 運用科技	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。		與傳動系統等知識，設計電動液壓動力機械手臂。 4. 運用製圖技巧或電腦軟體，繪製完整的工作圖。 5. 依據設計需求，選擇適切的材料，並規劃正確加工處理方法與步驟。 6. 運用動力傳動知識，組裝、測試、調整，使電動液壓動力機械手臂運作順暢。 7. 能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。	學仔細觀察影片中機械手臂的結構與機構。思考一下你的手臂運動模式，若要設計機械手臂來代替人類手臂工作，它需要具備哪些機構與功能呢？ (2)介紹液壓動力機械的原理、帕斯卡原理、液壓控制系統的能源轉換。 (3)認識應用於生活中常見的氣壓、液壓動力機械裝置。 (4)說明機械手臂機構的升降、伸縮、旋轉等六個自由度，引導學生思考自由度與設計結構的關聯。 2. 講解專題任		能 J3 了解各式能源應用及創能、儲能的原理。 能 J4 了解各種能量形式的轉換。 【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。 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。	
--	--	--	---	--	---	---	--	--	--

		工具進行溝通協調及團隊合作，以完成科技專題活動。				務規範及評分標準： (1)講解專題活動內容與規範。 (2)說明本次專題活動的評分注意事項。 (3)以電動液壓動力機械手臂設計為範例，回顧設計與問題解決的程序，喚起舊經驗。 3. 主題發想： (1)引導學生由蒐集的資料中去思考可以發展的方向，運用創意思考的技巧，發想出多元且具有創意的主題。 (2)引導學生利用心智圖法，依據機構、型態、材料等方向，來聚焦主題。 (3)教師適時		閱 J9 樂於參與閱讀相關的學習活動，並與他人交流。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
--	--	--------------------------	--	--	--	---	--	--	--

						協助提點學生，除了兼顧個人創意之外，也可以有小組的特色，但請務必要在下課前完成。 4. 蒐集資料： (1) 由教師說明本次專題活動中的關鍵概念，讓學生從中更進一步進行資料蒐集與探討。 (2) 教師可由日常生活中常見的液壓或油壓裝置，引導學生思考如何設計。 小活動：抽水馬達輸出的液壓能否推動針筒（液壓缸）呢？我們可以試著以塑膠管連接小型抽水馬達出水口及針筒，出口塑膠管放入裝水			
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

						的水桶中，試試看能否直接推動針筒。 (3)說明線性致動器的應用。			
第十七週	第四冊關卡5製作電動液壓動力機械手臂	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-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技	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或立體設計圖。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材	生 P-IV-4 設計的流程。 生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生 A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。	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、結構機構、液壓動力與傳動系統等知識，設計電動液壓動力機械手臂。 4. 運用製圖技巧或電腦軟體，繪製完整的工作圖。 5. 依據設計需求，選擇適切的材料，並規劃正確加工處理方法	1. 繪製設計草圖與選擇方案： (1)引導學生繪製出電動液壓動力機械手臂設計草圖，並依照機構樣式、外型設計輔以簡單的文字或者符號來輔助說明。 (2)教師應適時檢視學生的學習情況，給予適時的指導或建議。 (3)提醒進度較慢的學生運用課餘時間完成設計草圖繪製。 (4)分享與建議：教師可選擇三份優秀草	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 J1 溝通合作與和諧人際關係。 品 J8 理性溝通與問題解決。 【能源教育】 能 J3 了解各式能源應用及創能、儲能與節能的原理。 能 J4 了解各種能量形式的轉換。 【閱讀素養教育】 閱 J4 除	

		資源，擬定與執行科技專題活動。 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。 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。	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的能力。		與步驟。 6. 運用動力傳動知識，組裝、測試、調整，使電動液壓動力機械手臂運作順暢。 7. 能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。	圖展示給同學參考，並提供草圖修正建議。 (5) 介紹不同種類的夾具設計。 小活動：拿出課本附件 3 動手組裝，透過操作來了解夾具機構的運作。 小活動：這個設計與妹妹的設計有何差異呢？當針筒推拉時，二者夾爪的運動方向是相同還是相反呢？ 小活動：夾爪產生平行運動和弧形運動，對於夾取貨物功能會產生何種差異？ (6) 完成設計草圖：改良並修正草圖。 2. 利用電腦軟		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。 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 閱 J9 樂於參與閱讀相關的學習活動，並與他人交流。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。
--	--	--	--	--	--	---	--	--

						體輔助，模擬設計的液壓動力機械手臂運動範圍。		法。	
第十八週	第四冊關卡5製作電動液壓動力機械手臂	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-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行	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。	生 P-IV-4 設計的流程。 生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生 A-IV-4 日常科技產品的能源與動力應用。	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、結構機構、液壓動力與傳動系統等知識，設計電動液壓動力機械手臂。 4. 運用製圖技巧或電腦軟體，繪製完整的工作圖。 5. 依據設計需求，選擇適切的材料，並規劃正確加工處理方法與步驟。 6. 運用動力	1. 介紹電動液壓動力機械手臂的傳動方式，鼓勵學生可嘗試設計簡易的致動器。 2. 選擇材料與設計： (1) 說明常見的材料：木板、風扣板、塑膠瓦楞板，分析並比較其差異性及優缺點，引導學生進行電動液壓動力機械手臂的材料選用。 (2) 介紹液壓裝置材料，如何選用針筒規格。 小活動：使用軟管連接兩支針筒時，若發生漏水問題該如何解決？	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 J1 溝通合作與和諧人際關係。 品 J8 理性溝通與問題解決。 【能源教育】 能 J3 了解各式能源應用及創能、儲能與節能的原理。 能 J4 了解各種能量形式的轉換。 【閱讀素養教育】 閱 J4 除紙本閱讀之外，依	

		科技專題活動。 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。 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。	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。		傳動知識，組裝、測試、調整，使電動液壓動力機械手臂運作順暢。 7. 能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。	(3) 其他材料：提醒學生可思考除了課本以外是否還有其他連接材料可替代？ (4) 動力來源：製作電動動力裝置時，要將馬達的尺寸考量進去。 (5) 列出作品所需的材料清單，可分為教師準備以及自備兩種，並加以說明其特色與用途。 (6) 教師應適時檢視學生的學習情況，給予適時的指導或建議。 (7) 提醒進度較慢的學生運用課餘時間完成習作。 3. 製作步驟： (1) 簡單複習電動機具操作的機具使用相		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。 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 閱 J9 樂於參與閱讀相關的學習活動，並與他人交流。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
--	--	--	---	--	---	--	--	--	--

						關內容，喚起舊經驗，提醒安全注意事項。 (2) 發放材料，引導學生構思製作步驟，提醒加工流程注意事項，例如：材料長度的計算、注意鋸路的消耗、鑽孔位置的配置等。 (3) 製作機械手臂的本體。 (4) 製作機械手臂的前臂。 (5) 製作機械手臂的夾爪。			
第十九週	第四冊關卡5製作電動液壓動力機械手臂	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	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 P-IV-4 設計的流程。 生 P-IV-5 材料的選用與加工處理。 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生 A-IV-4 日常科技產	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	1. 製作步驟： (1) 測試夾爪功能：推拉空針筒，測試夾爪抓取貨物效果，改良並進行修正，教師可提供貨物讓學生測量夾爪開合範圍。	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	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 品 J8 理性溝通與問題解決。	

		潛能。 科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。	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。	品的能源與動力應用。	巧、結構機械、液壓動力與傳動系統等知識，設計電動液壓動力機械手臂。 4. 運用製圖技巧或電腦軟體，繪製完整的工作圖。 5. 依據設計需求，選擇適切的材料，並規劃正確加工處理方法與步驟。 6. 運用動力傳動知識，組裝、測試、調整，使電動液壓動力機械手臂運作順暢。 7. 能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。	(2) 完成組裝機械手臂機構。 (3) 安裝液壓動力傳動機構，推拉空針筒，測試液壓裝置運作功能，改良並進行修正。 (4) 將水注入針筒及軟管，推拉測試作品基本運作功能。 (5) 製作液壓動力系統。 (6) 製作電動動力裝置。 (7) 製作動力系統控制器。 2. 測試與校正： (1) 說明電動液壓動力機械手臂不順暢的原因，進行測試及問題解決。 小活動：力臂太短會有什麼	答	【能源教育】 能 J3 了解各式能源應用及創能、儲能的原理。 能 J4 了解各種能量形式的轉換。 【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。 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外	
--	--	---	--	-------------------	--	---	----------	---	--

		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。				樣的缺點？ (2)教師應適時檢視學生的學習情況，給予適時的指導或建議。		資料，解決困難。閱 J9 樂於參與閱讀相關的學習活動，並與他人交流。閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
第二十週	第四冊關卡5製作電動液壓動力機械手臂～關卡6運輸科技對社會與環境的影響挑戰1運輸對社會的影響	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-A2 運用科技工具，理	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 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。	生P-IV-4 設 計的流程。 生P-IV-5 材 料的選用與 加工處理。 生P-IV-6 常 用的機具操 作與使用。 生A-IV-4 日 常科技產品 的能源與動 力應用。 生S-IV-2 科 技對社會與 環境的影響。	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、結構機構、液壓動力與傳動系統等知識，設計電動液壓動	1. 測試與校正： (1)在教師事先安排的場地上進行各種測試。 2. 成果發表 (1)作品評量項目教師可設計不同計分的方式，亦可限時、限量，進行個人或分組的貨物運送比賽。	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 J1 溝通合作與和諧人際關係。 品 J8 理性溝通與問題解決。 【能源教育】 能 J3 了解各式能源應用的原理。	

		解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 科-J-C1 理解科技與人文議題，培養	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。 設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念或立體設計圖。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材		力機械手臂。 4. 運用製圖技巧或電腦軟體，繪製完整的工作圖。 5. 依據設計需求，選擇適切的材料，並規劃正確加工處理方法與步驟。 6. 運用動力傳動知識，組裝、測試、調整，使電動液壓動力機械手臂運作順暢。 7. 能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。 8. 了解高效動力造就便利的運輸。 9. 了解運輸對社會的正面影響。 10. 了解運輸對社會的負	(2) 請學生以口頭報告或拍攝短片等方式完成作品寫真。 (3) 鑑賞作品：將所有學生作品展示於教室中，請學生評選最欣賞的作品，並填寫紀錄。 3. 介紹高效動力造就便利運輸的關係。 4. 介紹運輸科技對社會的正面貢獻。 (1) 節省時間成本：更快速、負載更重的運輸工具，讓運輸的時間降低，人們可以將時間使用在其他方面，加速社會的進步。 (2) 改善生活品質：運輸科		能 J4 了解各種能量形式的轉換。 【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。 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 閱 J9 樂於參與閱讀相關的學習活動，並與他人交	
--	--	--	---	--	---	---	--	---	--

		科技發展衍生之守法觀念與公民意識。 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。	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的能力。		面影響。	技的進步，通勤時間縮短，增加家庭或休閒時間，對於提升生活品質有很大的幫助。教師也可引導學生思考，近年新增的桃園機場捷運、臺中捷運對生活有什麼影響。 小活動：思考捷運系統對於都會區交通影響程度，我們可以試著把臺北市捷運路網中心的臺北車站，放在臺中車站，觀察看看對於臺中市的生活可能會產生哪些改變？ (3)全球化正面影響：便捷的科技促使運輸費用降低、運輸時間減		流。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表达自己的想法。 【環境教育】 環 J8 了解臺灣生態環境及社會發展面對氣候變遷的脆弱性與韌性。 【生涯規劃教育】 涯 J8 工作／教育環境的類型與現況。 涯 J9 社會變遷與工作／教育環境的關係。 涯 J10 職	
--	--	---	--	--	-------------	---	--	---	--

						少，空間距離的隔閡因為時間而縮短，讓彼此更加接近。 (4)加速科技發展：動力系統及運輸科技對於產業發展的幫助，不僅在於運送材料提供製造業生產。因太空科技的發展，發射衛星系統有助於拓展更方便的通訊網路。 5. 介紹高效動力造就便利運輸的關係。 6. 介紹運輸科技對社會的正面貢獻。 (1)節省時間成本：運輸的時間降低，人們可以將時間使用在其他方面，加速社會的進步。		業倫理對工作環境發展的重要性。	
--	--	--	--	--	--	--	--	-----------------	--

						(2)改善生活品質：運輸科技的進步，通勤時間縮短，對於提升生活品質有很大的幫助。 小活動：思考捷運系統對於都會區交通影響程度，我們可以試著把臺北市捷運路網中心的臺北車站，放在臺中車站，觀察看看對於臺中市的生活可能會產生哪些改變？ (3)全球化正面影響：便捷的科技促使運輸費用降低、運輸時間減少，空間距離的隔閡因為時間而縮短。 (4)加速科技發展：太空科技的發展，發			
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

						射衛星系統有助於拓展更方便的通訊網路。 7. 介紹運輸科技對社會的負面影響。 (1) 駕駛人力需求降低：因人工智慧、物聯網蓬勃發展，使得自動駕駛無人車有了發展的市場需求。 (2) 全球化負面影響：金融與資本流通便利，人口更容易快速流動，因而造成弱勢發展困境。 (3) 交通事故傷亡：雖然不斷改善運輸載具的安全性，但載具速度也跟著提升，影響著乘客及路人的安全。			
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

第二十一週	第四冊關卡6運輸科技對社會與環境的影響挑戰1運輸對社會的影響～運輸對環境的影響（第三次段考）	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-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-C1 理解科技與人文議題，培養科技發展衍生之守法觀念與	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-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。	生 S-IV-2 科技對社會與環境的影響。	1. 了解高效動力造就便利的運輸。 2. 了解運輸對社會的正面影響。 3. 了解運輸對社會的負面影響。 4. 認識運輸科技相關的職業與達人介紹。 5. 探究運輸對環境造成的影響。 6. 了解利用科技改善運輸對環境造成的衝擊。 7. 認識新興科技中的運輸發展。	1. 介紹運輸科技相關產業的職業介紹。 2. 介紹和運輸科技產業相關的達人，藉由他們的努力，引起同學們對自己興趣的探討。 3. 進行闖關任務，請同學拿起習作，完成任務「1. 求職博覽會」的活動，了解運輸科技相關職業需求、專業能力及其參考待遇（亦可選擇任務「2. 科技達人追追追」的活動進行）。 4. 舉科技時事例子，介紹運輸科技對環境造成的影響。 (1)消耗自然資源：運輸科技產品的能源主要為電能及	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	【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。 環 J8 了解臺灣生態環境及社會發展面對氣候變遷的脆弱性與韌性。 環 J16 了解各種替代能源的基本原理與發展趨勢。 【生涯規劃教育】 涯 J8 工作／教育環境的類型與現況。	
-------	---	--	--	------------------------------	---	---	--	---	--

		公民意識。				燃料，大量使用的結果就是消耗能源、土地資源等，並衍生相關的環境影響。 (2) 汙染問題：伴隨運輸科技使用，也會產生空氣汙染、噪音等。教師可引導學生思考生活中，是否有被這些汙染所困擾？ (3) 生態影響：交通路網的設計必定會衝擊當地生態，改變原棲地生物的生活環境及活動範圍，也因此容易造成動物遭意外撞擊死亡。 5. 介紹利用科技改善運輸對環境的衝擊。 (1) 發展大眾		涯 J9 社會變遷與工作／教育環境的關係。 涯 J10 職業倫理對工作環境發展的重要性。 【品德教育】 品 J3 關懷生活環境與自然生態永續發展。	
--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--

						交通工具：主要目的是推廣共享交通運輸工具，減少私有載具的數量與使用率，讓路權更有效率地被大眾使用，也能大量減少引擎排放廢氣造成空氣汙染。教師可詢問學生是否有注意過身邊有什麼大眾交通工具？ (2)生態廊道：從生態友善的角度，進行開發的工程中，為避免動物們的棲地破碎化，或是修復已受破壞的棲地，讓環境生態與工程開發並重。 6. 介紹新興科技中的運輸發展。 (1)無人自駕			
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

						車：以工研院的自動駕駛巴士為例說明其功能。 (2)多軸飛行器：認識常見的多軸飛行器，除了可作為娛樂玩具外，也可應用在空中攝影、軍事的偵測、農業的自動化噴灑系統等。 7. 介紹全國技能競賽、國中技藝競賽，讓學生多多認識生科相關競賽，亦能增加其學習興趣及參賽。			
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

第二學期：

教學進度	單元名稱	學習領域 核心素養	學習重點		學習目標	教學重點	評量方式	議題融入	跨領域統整 規劃（無則 免填）
			學習表現	學習內容					
第一週	第三冊第 1 章資訊 倫理 1-1 資訊 倫理的意 涵～ 1-3PAPA 理論、習 作第 1 章	科-J-A1 具備良好 的科技態 度，並能 應用科技 知能，以 啟發自我 潛能。 科-J-C1 理解科技 與人文議 題，培養 科技發展 衍生之守 法觀念與 公民意 識。	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-4 媒體與資訊 科技相關社 會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與 法律。	1. 了解倫理 的意涵。 2. 了解資訊 倫理的意 涵。 3. 了解資訊 倫理的規 範。 4. 了解資訊 倫理規範的 對象。 5. 了解網路 禮儀的意 涵。 6. 了解網路 禮儀的原 則。 7. 了解 PAPA 理論 的意涵。	1. 介紹倫理的意 涵。 2. 介紹資訊倫理 的意涵。 3. 介紹資訊倫理 規範的意涵，並 說明一般提供或 主管網路系統 者，通常會制訂 規範，例如：臺 灣學術網路管理 規範。 4. 介紹資訊倫理 規範的對象。 (1) 所有資訊科 技的使用者。 (2) 資訊從業人 員：另須遵守職 業倫理規範，例 如：學校的系統 管理人員，可以 查閱或存取學校 師生及行政人員 的個資，因此負 有保密／保護個 資的責任，甚至 要簽署切結書來	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	【人權教育】 人 J5 了解社會上 有不同的 群體與文 化，尊重 並欣賞其 差異。 人 J6 正 視社會中 的各種歧 視，並採 取行動來 關懷與保 護弱勢。 人 J8 了 解人身自 由權，並 具有自我 保護的知 能。 人 J11 運 用資訊網 絡了解人 權相關組 織與活	

					規範。 5. 介紹網路禮儀的三項原則。 (1) 說明友善與尊重的意涵及其要點。 ① 在網路上發言時，要注意基本的禮貌。 ② 在網路環境，請尊重他人的發言。 ③ 如有人違反網路禮儀，盡量以私密訊息方式提醒對方。 ④ 千萬不要使用帶有歧視或偏見的字眼。 (2) 說明隱私與安全的意涵及其要點。 ① 切勿在網路上暴露敏感的個資。 ② 私人資訊避免貼在公眾討論區上。 ③ 切勿寄發或轉貼疑似有病毒的郵件或文件。		動。 【品德教育】 品 J5 資訊與媒體的公共性責任。 品 J6 關懷弱勢的意涵、策略，及其實踐與反思。	
--	--	--	--	--	--	--	---	--

						(3)說明正確、清楚與簡潔的意涵及其要點。 ①郵件主旨及內容要明確。務必署名，以示對收件人的尊重。 ②通訊或貼文，用字遣詞應力求正確且簡潔。 ③信件或貼文，應確認無誤，才寄出或張貼。 6.介紹常見的表 情符號與英文縮 寫，以及所代表 的意義。 7.介紹PAPA理論 的四個議題。 (1)說明隱私權 的意涵及其要 點，並以生活案 例情境舉例說 明。 ①未經當事人同 意，不應將他人 個資傳送給第三 者。 ②資訊使用行為 ，不應侵害他人 的隱私。			
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

						③應避免在網路公共討論區指名道姓討論私人事務。 ④資訊管理者應該嚴守其專業倫理規範。 (2)說明正確性的意涵及其要點，並以新聞快報情境舉例說明。 ①資訊的精確與否，對我們的生活有極大影響。切勿寄發或轉寄不實、可疑，或是未經查證的郵件及貼文。 ②從個資法的立法目的看，不僅要保護個人的隱私，也是要維護個資的正確性。 ③從資安的角度看，維持資訊的正確性，才能避免資訊安全的風險。 (3)說明所有權的意涵及其要			
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

						點，並以生活案例情境舉例說明。 ①物各有主，要尊重資源擁有者的處置及利用的權力。 ②要了解資訊使用行為侵害他人的所有權，要負哪些責任。 (4)說明近用權的意涵，並以弱勢族群及偏鄉民眾與學童舉例說明。 8.練習習作第1章素養題，透過情境了解資訊倫理與網路禮儀，以培養科技素養。 9.練習習作第1章配合題，了解PAPA理論的四個議題。			
第二週	第三冊第1章資訊倫理 1-4數位落差的意	科-J-A1 具備良好的科技態度，並能	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。	資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5	1.了解倫理的意涵。 2.了解資訊倫理的意涵。	1.檢討習作第1章素養題。 2.檢討習作第1章配合題。 3.介紹數位落差	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交	【人權教育】 人 J5 了解社會上有不同的	

	義、習作 第1章	應用科技知能，以啟發自我潛能。 科-J-C1 理解科技與人文議題，培養科技發展衍生之守法觀念與公民意識。	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。	資訊倫理與法律。	3. 了解資訊倫理的規範。 4. 了解資訊倫理規範的對象。 5. 了解網路禮儀的意涵。 6. 了解網路禮儀的原則。 7. 了解PAPA理論的意涵。 8. 了解數位落差的意涵。 9. 了解我國縮短數位落差的措施。 10. 了解改善障礙者近用資訊的措施。	的意涵。 4. 介紹我國縮短數位落差的措施。 (1)說明「創造偏鄉數位機會推動計畫」的內容。 ①數位機會中心：辦理民眾免費學習電腦應用等研習、提供民眾資訊與網路相關服務與諮詢、辦理學童課後照顧。 ②數位學伴：利用JoinNet透過臺灣學術網路為平臺，跨越城鄉，進行線上教學與輔導。 (2)說明民間Women Up數位鳳凰計畫的內容。 (3)說明援外APEC DOC的內容。 5. 介紹改善障礙者近用資訊的措施。	5. 學習態度 6. 課堂問答	群體與文化，尊重並欣賞其差異。 人 J6 正視社會的各種歧視，並採取行動來關懷與保護弱勢。 人 J8 了解人身自由權，並具有自我保護的知能。 人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 【品德教育】 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 品 J6 關	
--	-------------	--	--	----------	--	--	--------------------	--	--

					(1)說明無障礙網頁的設計。 ①Google I/O 的無障礙學習設計：Lookout App 整合圖像辨識功能，將視覺障礙者周遭的物件唸給障礙者聽。 ②Microsoft Windows 10：內建的朗讀及文字放大程式，協助障礙者更方便使用電腦。 (2)說明著作權法第 53 條，允許合理使用已公開發表之著作，給予障礙者更多近用的機會。 6.練習習作第 1 章是非題。 7.練習習作第 1 章選擇題。 8.練習習作第 1 章討論題，了解資訊倫理的定義、數位落差的定義與措施，以及分享個人觀		懷弱勢的意涵、策略，及其實踐與反思。	
--	--	--	--	--	--	--	---------------------------	--

						點。 9. 檢討習作第 1 章是非題。 10. 檢討習作第 1 章選擇題。 11. 檢討習作第 1 章討論題。 人權教育 藉由七分鐘的影片了解現代人應有的基本權利與認識數位平權。 https://www.youtube.com/watch?v=Ezrk6DswMwU			
第三週	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-1Scratch 程式設計-陣列篇	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-B1	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。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	1. 了解變數與陣列的運用。 2. 了解陣列的概念與結構。 3. 了解 Scratch 簡單的積木使用。 4. 了解 Scratch 變數的積木使	1. 介紹變數與陣列儲存大量資料的方式。 2. 介紹陣列的概念與結構，並以班級置物櫃舉例說明。 3. 觀察練習題的題目，透過班級成績單了解陣列的概念。 4. 介紹 Scratch 使用清單表示陣	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。 【閱讀素養教育】 閱 J4 除紙本閱讀之外，依學習需求選擇適當	

		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-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。	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。		用。 5. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 6. 了解 Scratch 擴展音樂功能的積木使用。 7. 了解 Scratch 運算的積木使用。 8. 了解 Scratch 字串組合的積木使用。	列的概念。 (1)說明清單對應的陣列名稱、索引值、元素，並以 8 年 1 班全班成績舉例說明。 (2)說明清單建立的方式。 (3)說明清單的積木功能，包含新增、刪除、插入、取代、讀取、判斷和顯示。 (4)說明新增資料到清單的方式，並以 8 年 1 班全班成績操作實例介紹。 ①添加積木：逐筆添加每位同學成績至清單。 ②匯入資料：將每位同學成績建立成一個檔案，再把檔案一次匯入至清單。 (5)說明讀取清單裡資料的方式，並以 8 年 1 班全班成績操作		的閱讀媒材，並了解如何利用適當的管道獲得文本資源。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
--	--	---	--	--	--	--	--	---	--

					實例介紹。 ①特定筆資料：使用單一積木指定清單內的第幾筆。 ②連續筆資料：使用迴圈，連續讀取清單內的多筆資料。 (6)練習清單的實作，撰寫《小星星》的程式。 ①建立小星星簡譜.txt 檔。 ②新增小星星清單，匯入小星星簡譜。 ③程式執行時，設定第幾個音的變數初始值，播放小星星清單對應的音階。 ④思考積木的組合，並了解擴展的音樂功能、變數、清單和計次式迴圈的積木。 5.觀察範例《計算成績》的執行，並思考程式如何運作。			
--	--	--	--	--	--	--	--	--

					6. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。 7. 透過問題拆解，練習建立清單。 (1) 新增成績單清單，匯入測驗成績。 8. 透過問題拆解，撰寫計算總分的程式。 (1) 程式執行時，設定第幾項和總分的變數初始值，並讓成績單清單內的每項成績進行加總。 (2) 思考積木的組合，並了解變數、清單、計次式迴圈和運算的積木。 9. 透過問題拆解，撰寫計算平均分數的程式。 (1) 程式執行時，讓總分除以全班人數，計算平均分數。 (2) 程式執行			
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						時，讓小貓說出：「平均分數是幾分」。 (3)思考積木的組合，並了解變數、清單、字串和運算的積木。			
第四週	第三冊第2章進階程式(1) 2-1Scratch 程式設計-陣列篇	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 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-3 陣列程式設計實作。	1. 了解變數與陣列的運用。 2. 了解陣列的概念與結構。 3. 了解 Scratch 清單的積木使用。 4. 了解 Scratch 變數的積木使用。 5. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 6. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。 7. 了解	1. 觀察範例《抽號碼》的執行，並思考程式如何運作。 2. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。 3. 透過問題拆解，練習建立清單與撰寫儲存全班同學座號的程式。 (1)新增全班同學清單。 (2)程式執行時，設定座號的變數初始值，並添加 1~26 的座號至全班同學清單，接著讓小貓說出：「按我，抽出 4 位同學」。 (3)思考積木的	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	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【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。 閱 J10 主動尋求多元的詮	

		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。			Scratch 運算的積木使用。 8. 了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。 9. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。	組合，並了解變數、清單和計次式迴圈的積木。 4. 透過問題拆解，撰寫抽出 4 位同學的程式。 (1) 點擊小貓時，設定抽出座號的變數初始值，並隨機抽出全班同學清單內的座號。 (2) 抽出座號時，在全班同學清單刪除抽出的座號後，讓小貓說出該座號。 (3) 抽出座號後，再繼續抽下一位同學，直至抽完 4 位同學。 (4) 思考積木的組合，並了解變數、清單、計次式迴圈和隨機取數的積木。 5. 觀察範例《撲克發牌》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。		釋，並試著表達自己的想法。	
--	--	---	--	--	--	---	--	---------------	--

					6. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。 7. 透過問題拆解，練習建立角色。 (1) 匯入發牌角色和撲克牌角色及其造型。 8. 透過問題拆解，練習建立清單與撰寫洗牌的程式。 (1) 新增牌堆和洗牌清單。 (2) 程式執行時，設定點數的變數初始值，並添加 1~13 的點數至牌堆清單。 (3) 程式執行時，設定第幾張牌的變數初始值，並隨機抽出牌堆清單內的牌，移至洗牌清單。 (4) 思考積木的組合，並了解變數、清單、計次式迴圈和隨機取			
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						數的積木。 9. 透過問題拆解，撰寫發牌動畫的程式。 (1) 點擊發牌時，會顯示一張撲克牌，直到洗牌清單內沒有點數則隱藏發牌。 (2) 程式執行時，讓撲克牌隱藏。點擊發牌後，讓撲克牌變換洗牌清單中第一項對應的點數造型，並刪除該點數後顯示。 (3) 思考積木的組合，並了解廣播訊息、清單、單向選擇結構和運算的積木。			
第五週	第三冊第2章進階程式(1) 2-1Scratch程式設計-陣列篇～ 2-2Scratch程式設	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	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。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	1. 了解變數與陣列的運用。 2. 了解陣列的概念與結構。 3. 了解Scratch清單的積木使	1. 觀察範例《撲克發牌》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。 2. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。 3. 透過問題拆	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。 【閱讀素養教育】 閱 J2 發	

	計-角色變數篇、習作第2章	之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科-J-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	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。		用。 4. 了解Scratch變數的積木使用。 5. 了解Scratch計次式迴圈的積木使用。 6. 了解Scratch運算的積木使用。 7. 了解Scratch隨機取數的積木使用。 8. 了解Scratch廣播訊息的積木使用。 9. 了解Scratch單向選擇結構的積木使用。 10. 了解角色變數的概念。 11. 了解全域變數與角	解，練習建立角色。 4. 透過問題拆解，練習建立清單與撰寫洗牌的程式。 5. 透過問題拆解，撰寫發牌動畫的程式。 (1) 點擊發牌時，會顯示一張撲克牌，直到洗牌清單內沒有點數則隱藏發牌。 (2) 程式執行時，讓撲克牌隱藏。點擊發牌後，讓撲克牌變換洗牌清單中第一項對應的點數造型，並刪除該點數後顯示。 (3) 思考積木的組合，並了解廣播訊息、清單、單向選擇結構和運算的積木。 6. 練習習作第2章配合題，利用選項的積木，撰寫《環保測驗》		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。 閱 J3 理解學科知識內的重點詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想	
--	---------------	---	--	--	--	--	--	---	--

		人與科技、資訊、媒體的互動關係。			色變數的差異。 12. 了解Scratch 動作的積木使用。 13. 了解Scratch 條件式迴圈的積木使用。 14. 了解Scratch 偵測的積木使用。 15. 了解Scratch 無窮迴圈的積木使用。	的程式。 7. 練習習作第 2 章配合題，利用選項的積木，撰寫《星際爭霸》的程式。 8. 檢討習作第 2 章配合題。 9. 介紹角色變數的概念。 (1)全域變數：所有角色都可以使用的變數。 (2)角色變數：某個角色才能使用的變數。 (3)練習 全域變數的實作，並以小貓、小狗與蝙蝠被點幾下操作實例介紹。 ①程式執行時，設定被點幾下的變數初始值，讓小貓被點擊時，被點幾下的變數增加 1。 ②新增小狗和蝙蝠角色。 ③程式執行時，設定被點幾下的	法。	
--	--	------------------	--	--	---	---	----	--

					變數初始值，讓小狗和蝙蝠被點擊時，被點幾下的變數增加 1。 ④ 思考積木的組合，並了解變數的積木。 (4) 練習角色變數的實作，並以小貓被點幾下操作實例介紹。 ① 程式執行時，設定被點幾下的變數初始值（僅適用當前角色），讓小貓被點擊時，該角色被點幾下的變數增加 1。 ② 複製角色成三隻小貓，讓不同小貓被點擊時，對應角色被點幾下的變數增加 1。 ③ 思考積木的組合，並了解變數的積木。 (5) 介紹全域變數與角色變數的差別，包含特性、設定方式、			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

						執行結果。 10. 觀察範例《戰車王》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。 11. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。 12. 透過問題拆解，練習建立背景與角色。 (1) 匯入背景，匯入我方戰車、敵方戰車角色和子彈角色及其造型。 13. 透過問題拆解，撰寫用鍵盤方向鍵控制我方戰車的程式。 (1) 按下方向鍵時，讓我方戰車跟著上下左右鍵移動。 (2) 思考積木的組合，並了解動作的積木。			
第六週	第三冊第2章進階程式(1)	科-J-A2 運用科技	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與	1. 了解角色變數的概念。	1. 觀察範例《戰車王》的執行，並思考運用到的	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課	【品德教育】 品 J8 理	

	2-2Scratch 程式設計-角色變數篇～ 2-3Scratch 程式設計-分身篇	工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科-J-B2 理解資訊與科技的	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。	應用。	2. 了解全域變數與角色變數的差異。 3. 了解 Scratch 變數的積木使用。 4. 了解 Scratch 運算的積木使用。 5. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。 6. 了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。 7. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。 8. 了解 Scratch 動作的積木使用。 9. 了解 Scratch 條	素材及程式如何運作。 2. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。 3. 透過問題拆解，練習建立背景與角色。 4. 透過問題拆解，撰寫用鍵盤方向鍵控制我方戰車的程式。 5. 透過問題拆解，撰寫用鍵盤空白鍵控制我方戰車發射子彈的程式。 (1) 按下空白鍵時，讓我方戰車發射子彈。 (2) 程式執行時，讓子彈隱藏。按下空白鍵後，讓子彈變換造型後顯示，並不斷的向前移動直至碰到畫面邊緣後隱藏。 (3) 思考積木的組合，並了解廣播訊息、條件式	表現 4. 作業繳交度 5. 學習態度 6. 課堂問答	性溝通與問題解決。 【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。 閱 J3 理解學科知識內的重點詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人溝通。 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。	
--	--	--	--	------------	--	---	---	--	--

		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。			件式迴圈的積木使用。 10. 了解Scratch偵測的積木使用。 11. 了解Scratch無窮迴圈的積木使用。 12. 了解分身的概念。 13. 了解Scratch計次式迴圈的積木使用。 14. 了解Scratch分身的積木使用。 15. 了解Scratch擴展畫筆功能的積木使用。	迴圈、偵測和動作的積木。 6. 透過問題拆解，撰寫敵方戰車四處遊走的程式。 (1) 程式執行時，讓敵方戰車不斷的向前移動並隨機變換方向。 (2) 思考積木的組合，並了解無窮迴圈、動作和隨機取數的積木。 7. 透過問題拆解，撰寫敵方戰車被子彈射中的程式。 (1) 程式執行時，讓敵方戰車顯示，並讓敵方戰車每次碰到子彈後變透明。 (2) 當子彈射中敵方戰車時，讓子彈變換造型後隱藏。 (3) 程式執行時，設定打到幾	閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
--	--	--	--	--	---	---	------------------------------------	--

					次的變數初始值（僅適用當前角色）。敵方戰車被子彈射中時，讓該角色打到幾次的變數增加1，直至碰到子彈三次後隱藏。 (4)複製角色成兩輛敵方戰車。 (5)思考積木的組合，並了解無窮迴圈、偵測、運算、角色變數和單向選擇結構的積木。 8. 介紹分身的概念。 (1)練習不使用分身的實作，並以小貓走路操作實例介紹。 (2)練習使用分身的實作，並以小貓走路操作實例介紹。 (3)練習使用分身結合角色變數的實作，並以小貓走路操作實例介紹。			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

						9. 觀察範例《螞蟻搬乳酪》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。 10. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。 11. 透過問題拆解，練習建立背景與角色。 (1)匯入背景，匯入乳酪、洞口和螞蟻角色。 12. 透過問題拆解，撰寫利用分身產生五隻螞蟻的程式。 (1) 程式執行時，讓螞蟻定位到隨機位置，再產生分身，且螞蟻產生五隻分身後本尊隱藏。 (2)思考積木的組合，並了解擴展的畫筆功能、分身、計次式迴圈和動作的積木。			
第七週	第三冊第	科-J-A2	運 t-IV-1	資 A-IV-2	1. 了解變數	1. 觀察範例《螞	1. 發表	【品德教	

	2 章進階程式(1) 2-3Scratch 程式設計-分身篇(第一次段考)	運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科-J-B2 理解資訊	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。	陣列資料結構的概念與應用。	與陣列的運用。 2. 了解陣列的概念與結構。 3. 了解角色變數的概念。 4. 了解分身的概念。 5. 了解 Scratch 簡單的積木使用。 6. 了解 Scratch 變數的積木使用。 7. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 8. 了解 Scratch 擴展音樂功能的積木使用。 9. 了解 Scratch 運算的積木使用。	《搬乳酪》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。 2. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。 3. 透過問題拆解，練習建立背景與角色。 4. 透過問題拆解，撰寫利用分身產生五隻螞蟻的程式。 5. 透過問題拆解，撰寫螞蟻隨機走動的程式。 (1) 產生分身時，讓螞蟻不斷移動並隨機變換方向，當碰到畫面邊緣就折返。 (2) 思考積木的組合，並了解分身、無窮迴圈、動作和隨機取數的積木。 6. 透過問題拆解，撰寫螞蟻找到乳酪的程式。	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	育】 品 J8 理性溝通與問題解決。 【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。 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。 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外	
--	--	---	--	----------------------	---	--	--	--	--

		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。			10. 了解Scratch 動作的積木使用。 11. 了解Scratch 偵測的積木使用。 12. 了解Scratch 分身的積木使用。 13. 了解Scratch 雙向選擇結構的積木使用。 14. 了解Scratch 隨機取數的積木使用。 15. 了解Scratch 廣播訊息的積木使用。 16. 了解Scratch 單向選擇結構的積木使用。 17. 了解	(1) 螞蟻找到乳酪時，讓螞蟻留下搬運軌跡，並不斷往洞口移動直至碰到洞口。 (2) 思考積木的組合，並了解擴展的畫筆功能、單向選擇結構、偵測、廣播訊息、動作和條件式迴圈的積木。 7. 透過問題拆解，撰寫產生新乳酪的程式。 (1) 程式執行時，讓乳酪定位到隨機位置。當乳酪被螞蟻找到時，讓乳酪不斷往洞口移動直至碰到洞口，再定位到隨機位置。 (2) 思考積木的組合，並了解偵測、廣播訊息、動作和條件式迴圈的積木。 8. 觀察範例《電子琴模擬》的執行，並思考運用	資料，解決困難。閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
--	--	---	--	--	---	--	-------------------------------------	--

					Scratch 無窮迴圈的積木使用。 18. 了解 Scratch 條件式迴圈的積木使用。 19. 了解 Scratch 擴展畫筆功能的積木使用。	到的素材及程式如何運作。 9. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。 10. 透過問題拆解，練習建立背景與角色。 (1) 匯入背景，匯入白鍵和黑鍵角色及其造型。 11. 透過問題拆解，練習建立清單與撰寫琴鍵音階的程式。 (1) 新增白鍵音階和黑鍵音階清單。 (2) 分析琴鍵的對應音階。 (3) 程式執行時，添加 DO~MI2 對應的音階數值至白鍵音階清單。 (4) 程式執行時，添加 DO#~RE#2 對應的音階數值至黑鍵音階清單。 (5) 思考積木的			
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

					組合，並了解擴展功能的音樂功能和清單的積木。 12. 透過問題拆解，撰寫白鍵角色功能的程式。 (1) 分析琴鍵的坐標位置，讓十個白鍵排列在背景的电子琴底座中。 (2) 程式執行時，讓白鍵隱藏並變換造型，設定編號的變數初始值（僅適用當前角色）。讓該角色編號的變數增加 1，再產生分身，且白鍵產生十個分身。當產生分身時，讓白鍵顯示並定位到指定位置。 (3) 當點擊白鍵時，讓白鍵變換造型並播放對應的音效後，再換回原造型。 (4) 思考積木的			
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						組合，並了解擴展功能的音樂功能、變數、計次式迴圈、分身、動作、運算和清單的積木。			
第八週	第三冊第2章進階程式(1) 2-3Scratch程式設計-分身篇、習作第2章	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思	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 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	1. 了解變數與陣列的運用。 2. 了解陣列的概念與結構。 3. 了解角色變數的概念。 4. 了解分身的概念。 5. 了解Scratch清單的積木使用。 6. 了解Scratch變數的積木使用。 7. 了解Scratch計次式迴圈的積木使用。 8. 了解Scratch擴	1. 觀察範例《電子琴模擬》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。 2. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。 3. 透過問題拆解，練習建立背景與角色。 4. 透過問題拆解，練習建立清單與撰寫琴鍵音階的程式。 5. 透過問題拆解，撰寫白鍵角色功能的程式。 6. 透過問題拆解，撰寫黑鍵角色功能的程式。 (1) 分析琴鍵的坐標位置，讓七個黑鍵排列在背景的電子琴底座	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。 【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。 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	

		維進行日常生活的表達與溝通。 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。			展音樂功能的積木使用。 9. 了解Scratch運算的積木使用。 10. 了解Scratch動作的積木使用。 11. 了解Scratch偵測的積木使用。 12. 了解Scratch分身的積木使用。 13. 了解Scratch雙向選擇結構的積木使用。	中。 (2) 程式執行時，讓黑鍵隱藏並變換造型，設定編號的變數初值（僅適用當前角色）。讓該角色編號的變數增加 1，再產生分身，且黑鍵產生七個分身。當產生分身時，讓黑鍵顯示並定位到指定位置。 (3) 當點擊黑鍵時，讓黑鍵變換造型並播放對應的音效後，再換回原造型。 (4) 思考積木的組合，並了解擴展功能的音樂功能、變數、計次、迴圈、分身、動作、運算、雙向選擇結構和清單的積木。 7. 練習習作第 2 章實作題，撰寫《水族箱》的程式。		進行溝通。 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意外尋找課外資料，解決困難。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
--	--	--	--	--	--	--	--	---	--

					(1)利用問題分析，了解程式的解題步驟。 (2)練習設計程式的背景與角色。 (3)思考撰寫小丑魚動畫的程式，並使用計次式迴圈、無窮迴圈、分身、動作和隨機取數的積木。 8.練習習作第2章實作題，撰寫《打蚊子》的程式。 (1)利用問題分析，了解程式的解題步驟。 (2)練習設計程式的背景與角色。 (3)思考撰寫用鼠標控制電蚊拍的程式，並使用無窮迴圈和動作的積木。 (4)思考撰寫蚊子動畫的程式，並使用計次式迴			
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						圈、無窮迴圈、分身、動作、隨機取數、邏輯運算、偵測和單向選擇結構的積木。 閱讀素養教育 藉由影片認識 SCRATCH 程式的基本內容、重要詞彙等，再由課本的紙本文字中應證所學，並進而以自己的想法寫出程式範例。 https://www.youtube.com/watch?v=rrRC-XNFjIk			
第九週	第三冊第 2 章進階程式(1) 習作第 2 章	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。	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	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	1. 了解 Scratch 的陣列應用。 2. 了解 Scratch 的角色變數應用。 3. 了解 Scratch 的分身應用。 4. 了解	1. 檢討習作第 2 章實作題—水族箱。 2. 檢討習作第 2 章實作題—打蚊子。 3. 練習習作第 2 章是非題。 4. 練習習作第 2 章選擇題。 5. 練習習作第 2	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。 【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的比對、	

		科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。	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。		Scratch 功能類別的積木使用。	章素養題，透過情境了解Scratch 清單程式的應用，以培養科技素養。 6. 檢討習作第 2 章是非題。 7. 檢討習作第 2 章選擇題。 8. 檢討習作第 2 章素養題。 9. 練習習作第 2 章討論題，利用陣列、角色變數或分身的概念，自行撰寫遊戲的程式。 (1)練習設計程式的背景與角色。 (2)思考撰寫遊戲的程式，並使用各種學過的積木。 10. 檢討習作第 2 章討論題。		分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 閱 J3 理解學科知識內的重點詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
第十週	第三冊第	科-J-B2	運 a-IV-1	資 H-IV-4	1. 了解法律	1. 介紹法律的意	1. 發表	【人權教	

	3 章資訊科技與相關法律 3-1 電腦與法律～ 3-2 電腦與網路犯罪概述	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。 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。	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。	媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	的意涵。 2. 了解電腦犯罪與網路犯罪的意涵。 3. 了解電腦犯罪的概念。 4. 了解電腦犯罪的類型。 5. 了解網路犯罪的概念。 6. 了解網路犯罪的類型。	涵。 2. 介紹電腦犯罪與網路犯罪的意涵。 3. 介紹電腦犯罪有狹義與廣義之分。 (1)狹義的電腦犯罪是指專以電腦或網路為攻擊目標的犯罪行為。 (2)廣義的電腦犯罪則指犯罪的工具或過程牽涉到電腦或網路的犯罪行為，其犯罪目的不單單只是攻擊電腦或網路。 4. 介紹電腦犯罪以刑法第三十六條為主，但有時行為人也會透過網路非法入侵他人網站，或是散布電腦病毒。 (1)說明妨害電腦使用罪。 (2)說明非法入侵他人網站。	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	育】 人 J7 違反人權的事對個人、社區/部落、社會的影響，並提出改善策略或行動方案。 人 J11 運用資訊網路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。 法 J7 理解少年的法律地位。	
--	--	---	---	---	--	---	--	---	--

					①若未經合法權限者的同意下，在無正當理由的情況，入侵他人電腦或其相關設備，便構成犯罪。 ②無須視入侵的結果是否造成他人或公眾的實際損害，都構成犯罪。 ③觸犯刑法「入侵電腦或其相關設備罪」。 (3)說明散布電腦病毒。 ①不法分子藉網路散布電腦病毒，目的要造成毀損他人的電磁檔案，便構成犯罪。 ②觸犯刑法「製作犯罪電腦程式罪」。 5. 介紹網路犯罪是指行為人利用網路進行犯罪的行為，也就是廣義的電腦犯罪。 (1)說明網路販			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

					售影音光碟。 ①將買來的合法影音光碟在網路上再販售，並不違反著作權法規定。 ②將買來的盜版影音光碟在網路上再販售，已侵害著作權人的散布權。 ③將從網路買來的盜版影音光碟在網路上再販售，已侵害著作權人的散布權。 (2)說明網路販賣違禁及管制物品。 ①色情或暴力出版品都是網路交易禁止販售商品及限制販售物品，若在網路張貼販售，已觸犯刑法。 ②依槍砲彈藥刀械管制條例規定，販賣各種槍砲、彈藥、爆裂物者，已觸犯刑			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

					法。 ③販賣或意圖販賣而持有各類分級之毒品者，已觸犯刑法。 ④以新聞快報情境舉例說明。 (3)說明散布猥褻圖畫影像等。 ①此種犯罪行為，除了可民事求償，恐還要負刑責。 ②以新聞快報情境舉例說明。 (4)說明網路販賣贓物。 ①買贓物或媒介者，已觸犯刑法。 (5)說明網路詐欺。 ①網路購物於付款後卻未收到商品、收到的物品與訂購有所差異，或賣方根本沒有商品，為了讓他人信以為真的詐騙手法，即構成刑法的詐欺罪。			
--	--	--	--	--	--	--	--	--

第十一週	第三冊第3章資訊科技與相關法律 3-2 電腦與網路犯罪概述～ 3-3 著作權法及個資法罰則、習作第3章	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。 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。	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-4 媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。	1. 了解法律的意涵。 2. 了解電腦犯罪與網路犯罪的意涵。 3. 了解電腦犯罪的概念。 4. 了解電腦犯罪的類型。 5. 了解網路犯罪的概念。 6. 了解網路犯罪的類型。 7. 了解著作權法罰則的重要性。 8. 了解個資法罰則的重要性。	1. 介紹網路犯罪是指行為人利用網路進行犯罪的行為，也就是廣義的電腦犯罪。 (6) 說明網路賭博。 ① 在公共場所或公眾得出入之場所賭博財物者，可處罰金。 ② 意圖營利，供給賭博場所或聚眾賭博者，已觸犯刑法。 ③ 以新聞快報情境舉例說明。 2. 介紹著作權法罰則，並以生活案例情境舉例說明。 (1) 說明非法重製著作物。 ① 擅自以重製之方法侵害他人之著作財產權者，已觸犯著作權法。 ② 擅自以重製的方法意圖銷售或出租而侵害他人	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	【人權教育】 人 J7 探討違反人權的事件對個人、社區/部落、社會的影響，並提出改善策略或方案。 人 J11 運用資訊網路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。 法 J7 理解少年的法律地位。	
------	---	--	--	--	--	--	--	--	--

					之著作財產權者，已觸犯著作權法。 ③如果以重製於光碟之方法犯前項之罪者，所觸犯的罰則最重。 (2)說明非法利用著作物。 ①擅自以公開播送、公開傳輸、公開展示、改作、編輯等方法侵害他人之著作財產權者，已觸犯著作權法。 3.介紹個資法罰則，並以新聞快報、生活案例情境舉例說明。 (1)說明公務機關對個資的責任。 ①公務機關如果違反個資法規定，致個資遭不法蒐集、處理、利用或其他侵害當事人權利者，負損害賠償責任。			
--	--	--	--	--	--	--	--	--

					(2)說明非公務機關對個資的責任。 ①非公務機關若因違法而被處以罰鍰，負責人亦會被課以相同額度的罰鍰，更要負起實質的監督責任，除非能證明已善盡防止的義務。 4.練習習作第3章是非題。 5.練習習作第3章選擇題。 6.練習習作第3章素養題，透過情境了解著作權法罰則，以培養科技素養。 7.練習習作第3章討論題，了解網路利用著作物和販售影音光碟時如何避免觸法。 8.檢討習作第3章是非題。 9.檢討習作第3章選擇題。			
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						10. 檢討習作第 3 章素養題。 11. 檢討習作第 3 章討論題。			
第十二週	第四冊第 4 章進階程式設計 (2) 4-1 模組化的概念 ~4-2 認識模組化程式設計	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的	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-4 模組化程式設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	1. 了解模組化的意涵。 2. 了解 Scratch 的模組化。 3. 了解副程式的意涵。 4. 了解 Scratch 函式的積木使用。 5. 了解 Scratch 擴展畫筆功能的積木使用。 6. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 7. 了解 Scratch 模組化的差別。	1. 介紹模組化的意涵，並以校務行政系統與電腦主機舉例說明。 2. 介紹在 Scratch 中模組化的概念，並以畫出三角形與正方形的程式舉例說明。 (1) 說明模組化前的 Scratch 程式。 (2) 說明模組化後的 Scratch 程式。 (3) 說明模組化的優點。 3. 介紹副程式的意涵。 4. 介紹在 Scratch 中使用函式積木來表示副程式。 (1) 說明函式積木的使用。 (2) 說明定義副	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。 【閱讀素養】 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。 閱 J3 理解學科知重的要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	

		表達與溝通。 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。			程式的意涵。 (3)說明呼叫副程式的意涵。 5.觀察範例《畫平行排列的正方形》的執行，並思考程式如何運作。 6.利用問題分析，了解範例的解題步驟。 7.透過問題拆解，撰寫畫出一個正方形的程式。 (1)複習七上畫筆積木的運用。 (2)複習七上畫出正方形的程式。 (3)程式執行時，讓小貓移動並旋轉角度，畫出正方形。 (4)思考積木的組合，並了解擴展的畫筆功能和計次式迴圈的積木。 8.透過問題拆解，撰寫畫出六		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。 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
--	--	--	--	--	---	--	--	--

					個間隔相同的正方形程式。 (1) 程式執行時，讓小貓畫出一個正方形就移動固定距離，直至畫完六個正方形。 (2) 思考積木的組合，並了解擴展的畫筆功能和計次式迴圈的積木。 9. 透過問題拆解，利用副程式撰寫畫出六個間隔相同的正方形程式。 (1) 定義副程式讓小貓畫出一個正方形。 (2) 程式執行時，呼叫副程式讓小貓畫出一個正方形就移動固定距離，直至畫完六個正方形。 (3) 思考積木的組合，並了解擴展的畫筆功能、函式和計次式迴			
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						圈的積木。 10. 觀察練習題的題目，利用副程式撰寫小貓向上畫出六個平行排列的正方形程式。 (1) 練習設定起始的定位位置。 (2) 思考撰寫練習題的程式，並使用擴展的畫筆功能、函式和計次式迴圈的積木。 11. 比較模組化程式前後的差別。			
第十三週	第四冊第4章進階程式設計(2) 4-2 認識模組化程式設計、習作第4章	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3	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。	資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	1. 了解Scratch 函式的積木使用。 2. 了解Scratch 擴展畫筆功能的積木使用。 3. 了解Scratch 計次式迴圈的積木使用。	1. 練習習作第4章配合題，利用選項的積木，撰寫《隨機畫星星》的程式。 (1) 利用問題分析，了解程式的解題步驟。 (2) 思考撰寫在隨機位置畫出30顆星星的程式，並使用擴展的畫筆功能、函式和	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。 【閱讀素養】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能	

		利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科-J-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	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。		4. 了解副程式定義參數的意涵。 5. 了解 Scratch 變數的積木使用。 6. 了解 Scratch 模組化的差別。	計次式迴圈的積木。 2. 練習習作第 4 章實作題，撰寫《畫旋轉正方形》的程式。 (1) 利用問題分析，了解程式的解題步驟。 (2) 思考撰寫畫出 12 個旋轉的正方形程式，並使用擴展的畫筆功能、函式和計次式迴圈的積木。 3. 檢討習作第 4 章配合題。 4. 檢討習作第 4 章實作題。 5. 介紹副程式定義參數的意涵。 6. 介紹在 Scratch 中使用函式積木來表示副程式的參數。 (1) 說明函式積木添加輸入方塊的使用。 (2) 說明定義副程式及其參數的意涵。		力，以判讀文本知識的正確性。 閱 J3 理解學科知識內的重詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
--	--	---	---	--	--	---	--	---	--

		訊、媒體的互動關係。				(3)說明呼叫副程式及其參數的意涵。 7.觀察範例《畫逐漸擴大的正方形》的執行，並思考程式如何運作。 8.利用問題分析，了解範例的解題步驟。 9.透過問題拆解，撰寫畫出一個正方形的程式。 (1)程式執行時，設定邊長的變數初始值，讓小貓移動並旋轉角度，畫出正方形。 (2)思考積木的組合，並了解擴展的畫筆功能、變數和計次式迴圈的積木。 10.透過問題拆解，撰寫畫出四個逐漸擴大的正方形程式。 (1)程式執行			
--	--	------------	--	--	--	--	--	--	--

					時，讓小貓畫完一個正方形後，邊長的變數增加50，直至畫完四個逐漸擴大的正方形。 (2) 思考積木的組合，並了解擴展的畫筆功能、變數和計次式迴圈的積木。 11. 透過問題拆解，利用副程式撰寫畫出四個逐漸擴大的正方形程式。 (1) 定義四個副程式分別讓小貓移動並旋轉角度，畫出四個不同大小的正方形。 (2) 程式執行時，呼叫副程式讓小貓畫出四個逐漸擴大的正方形。 (3) 思考積木的組合，並了解擴展的畫筆功能、函式和計次式迴			
--	--	--	--	--	--	--	--	--

					圈的積木。 12. 透過問題拆解，利用副程式的參數，撰寫畫出四個逐漸擴大的正方形程式。 (1) 定義副程式的參數讓小貓移動並旋轉角度，畫出正方形。 (2) 程式執行時，呼叫副程式的參數，執行指定的參數值，讓小貓畫出四個逐漸擴大的正方形。 (3) 思考積木的組合，並了解擴展的畫筆功能、函式和計次式迴圈的積木。 13. 觀察練習題的題目，利用副程式的參數，撰寫小貓向左畫出四個逐漸擴大的正方形程式。 (1) 練習設定起始的定位位置。 (2) 思考撰寫練			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

						習題的程式，並使用擴展的畫筆功能、函式和計次式迴圈的積木。 14. 比較模組化程式前後、利用副程式與副程式的參數之間的差別。			
第十四週	第四冊第4章進階程式設計(2) 4-3 模組化程式設計的應用、習作第4章(第二次段考)	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1	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	資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。	1. 了解Scratch的模組化應用。 2. 了解Scratch函式的積木使用。 3. 了解Scratch計次式迴圈的積木使用。 4. 了解Scratch分身的積木使用。 5. 了解Scratch無窮迴圈的積木使用。 6. 了解	1. 觀察範例《小鳥吃蟲》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。 2. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。 3. 透過問題拆解，練習建立背景與角色。 (1)匯入背景，匯入蟲和小鳥角色及其造型。 4. 透過問題拆解，利用副程式撰寫蟲分身與動畫的程式。 (1)定義副程式讓蟲定位到隨機位置，再產生分	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。 【閱讀素養】 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。 閱 J3 理解學科知識內的重點詞彙的	

		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-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。	科技與他人進行有效的互動。		Scratch 單向選擇結構的積木使用。 7. 了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。 8. 了解模組化的意涵。 9. 了解副程式的意涵。 10. 了解副程式定義參數的意涵。	身。 (2) 程式執行時，讓蟲顯示，呼叫副程式讓蟲產生十隻分身後本尊隱藏。 (3) 產生分身後，當分身碰到指定顏色且滑鼠鍵被按下，呼叫副程式讓蟲定位到隨機位置，再產生新的分身，並刪除原本分身。 (4) 思考積木的組合，並了解函式、分身、計次式迴圈、無窮迴圈和單向選擇結構的積木。 5. 透過問題拆解，撰寫小鳥動畫的程式。 (1) 程式執行時，讓小鳥跟著滑鼠游標移動。 (2) 滑鼠鍵被按下時，讓小鳥變換造型。 (3) 思考積木的		意涵，並懂得如何運用該詞人進行溝通。 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。 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想	
--	--	---	----------------------	--	--	--	--	--	--

					組合，並了解無窮迴圈和雙向選擇結構的積木。 6. 練習習作第 4 章討論題，了解副程式的概念，撰寫旋轉多邊形的程式。 (1) 討論欲畫出的圖形，並了解程式的意義。 (2) 練習運用模組化撰寫討論題的程式，並使用擴展的畫筆功能、函式和計次式迴圈的積木。 7. 檢討習作第 4 章討論題。 8. 練習習作第 4 章是非題。 9. 練習習作第 4 章選擇題。 10. 練習習作第 4 章素養題，透過情境了解 Scratch 副程式的應用，以培養科技素養。 11. 檢討習作第 4 章是非題。		法。	
--	--	--	--	--	---	--	----	--

						12. 檢討習作第 4 章選擇題。 13. 檢討習作第 4 章素養題。			
第十五週	第四冊第 5 章媒體與資訊科技相關社會議題 5-1 媒體與資訊科技～5-3 言論自由、習作第 5 章	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-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	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-4 媒體與資訊科技相關社會議題。	1. 了解媒體與資訊科技的意涵。 2. 了解資訊素養的意涵。 3. 了解媒體的意涵。 4. 了解網路對媒體的影響。 5. 了解資訊失序的意涵。 6. 了解防範不實資訊的原則。 7. 了解言論自由的意涵。 8. 了解法律對於言論自由的賦予權利、規範與限制。 9. 了解法律對於網路言	1. 介紹媒體和資訊科技的意涵。 2. 介紹資訊素養的意涵。 3. 介紹媒體的種類。 (1) 說明平面媒體，如報紙、雜誌。 (2) 說明電子媒體，如廣播、電視。 (3) 說明新的傳播媒體，如影音分享平臺、直播。 4. 介紹網路對媒體的影響。 (1) 說明傳統媒體與資訊科技幾乎合而為一。 (2) 說明資訊供應量快速增加及其正確性。 (3) 說明處理資訊，仰賴個人的媒體或資訊素養。	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	【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。 人 J5 了解社會上有不同的群體和文 化，尊重並欣賞其差異。 【生命教育】 生 J1 思考生活、學校與社區的公共議題，培養與他人理性溝通的素養。 【性別平	

		係。 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。			論自由的保障、規範與法律責任。 (4)說明數位公民須具備充分的媒體或資訊素養。 5. 介紹資訊失序的意涵與影響，包含平面媒體有關謠言專欄、不實資訊的調查報告，以及政府的立法或修法。 6. 介紹資訊失序的類型。 (1)錯誤資訊：與事實不符，且沒有惡意，也沒有造成傷害。 (2)不實資訊：與事實不符，且有惡意，為了傷害特定對象或達到某種目的。 (3)惡意資訊：與事實相符，且有惡意，為了攻擊特定對象。 (4)以新聞快報、生活案例舉例說明資訊失序。 (5)介紹查證不		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。 【品德教育】 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 【閱讀素養】 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。	
--	--	--	--	--	---	--	--	--

					實資訊的相關資源，包含行政院即時新聞澄清專區、真的假的、MyGoPen。 7. 介紹防範不實資訊的三不二要原則（不輕信、不散播、不製造、要查證、要澄清）。 8. 練習習作第 5 章素養題，透過情境了解資訊失序類型與防範不實消息的「三不二要」原則，以培養科技素養。 9. 練習習作第 5 章配合題，了解資訊失序的三種類型與定義。 10. 檢討習作第 5 章素養題。 11. 檢討習作第 5 章配合題。 12. 介紹言論自由的意涵，包含表達與溝通的方式。 13. 介紹法律對			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

						於言論自由賦予的權利、規範和限制。 14. 介紹規範言論自由的方式，包含事前限制和事後懲罰。 15. 介紹法律對於網路言論自由的保障、規範和相關法律責任，包含公然、公然侮辱罪和毀謗罪。 品德教育 藉由資訊素養的影片，請學生探討媒體應有的社會責任與如何確認資訊是否正確的方式。 https://www.youtube.com/watch?v=SB1-ip_VaQI&list=PL7B9RWNYSBw9xYqa341qs0XWJiVFVriRV			
第十六週	第四冊第5章媒體與資訊科	科-J-A1 具備良好	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用	資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社	1. 了解媒體與資訊科技的意涵。	1. 介紹網路霸凌的意涵。 2. 介紹校園霸凌	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課	【人權教育】 人 J1 認	

	技相關社會議題 5-4 網路霸凌～ 5-5 網路成癮、習作第5章	的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。 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。 科-J-C1 理解科技與人文議題，培養	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。	會議題。	2. 了解資訊素養的意涵。 3. 了解媒體的種類。 4. 了解網路對媒體的影響。 5. 了解資訊失序的意涵。 6. 了解防範不實資訊的原則。 7. 了解言論自由的意涵。 8. 了解法律對於言論自由的賦予權利、規範與限制。 9. 了解法律對於網路言論自由的保障、規範與法律責任。 10. 了解網路霸凌的意涵。 11. 了解常	的意涵，以及投訴專線與資源。 3. 介紹常見的網路霸凌行為及傷害。 (1)文字嘲弄：以歧視、嘲笑，甚至惡毒的文字，透過網路去批評或騷擾受凌者。 (2)圖像騷擾：在網路上公開散布受凌者的私密照，或經過變造的不實剪接照片及不雅的圖片等。 (3)訊息恐嚇：直接傳送電子郵件或手機簡訊等方式加以恐嚇受凌者。 (4)社交孤立：透過電子郵件、手機簡訊或社群網站等，大量發送受凌者不實且負面的訊息。 4. 介紹面對網路霸凌的六大觀念，包含受凌者	表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	識基本人權的意涵，並了解憲法對人權保障的意義。 人 J5 了解社會上有不同的群體和文 化，尊重並欣賞其差異。 人 J6 正視社會中的各種歧視，並採取行動來保護弱勢。 【生命教育】 生 J1 思考生活、學校與社區的公共議題，培養與他人溝通的素養。 【安全教	
--	---	---	---	-------------	--	--	---	--	--

		科技發展 衍生之守 法觀念與 公民意 識。			見的網路霸凌行為。 12. 了解如何面對網路霸凌。 13. 了解網路霸凌的法律問題。 14. 了解網路成癮的意涵。 15. 了解網路成癮對身心的影響。	要勇於求助不要 沉默、收到霸凌 訊息要勇於告訴 師長及父母、收 到電子郵件或手 機簡訊恐嚇要立 即封鎖對方等。 5. 介紹網路霸凌 行為的相關法律 責任，以及法律 諮詢管道。 (1) 說明常見的 網路霸凌行為及 其法律責任。 (2) 說明網路霸 凌的法律諮詢管 道。 (3) 說明校園霸 凌防制準則修訂 條文。 6. 練習習作第 5 章討論題。 7. 檢討習作第 5 章討論題。 8. 介紹網路成癮 的意涵。 9. 介紹網路成癮 對身心可能造成 的影響，以及網 路成癮使用評量 表，了解自身網	育】 安 J7 了 解霸凌防 制的精 神。 【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。 【法治教 育】 法 J9 進 行學生權 利與校園 法律之初 探。 【品德教 育】 品 J1 溝 通合作與 和諧人際 關係。 品 J5 資 訊與媒體	
--	--	-----------------------------------	--	--	--	---	--	--

						路沉迷程度。 10. 完成習作第 5 章上網經驗量表。 11. 練習習作第 5 章是非題。 12. 練習習作第 5 章選擇題。 13. 檢討習作第 5 章是非題。 14. 檢討習作第 5 章選擇題。		的公共性與社會責任。 【閱讀素養】 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。	
第十七週	第四冊第 6 章基本演算法的介紹 6-1 演算法概念與原理～ 6-2 排序的原理與範例	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技	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	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	1. 了解演算法的概念與特性。 2. 了解演算法的表示方式。 3. 了解資料排序的概念與原理。 4. 了解選擇排序法。 5. 了解插入排序法。 6. 利用	1. 介紹演算法的概念。 2. 複習七上流程圖符號的功能與說明。 3. 介紹演算法的表示方式，包含文字敘述、流程圖或其他方式，並以搭火車舉例說明。 4. 介紹演算法效能的概念，並以不同交通方式到	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交態度 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。 【閱讀素養】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判	

		資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科-J-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	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。		Scratch 範例實作選擇排序法。 7. 了解 Scratch 簡單的積木使用。 8. 了解 Scratch 函式的積木使用。 9. 了解 Scratch 變數的積木使用。 10. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 11. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。 12. 了解 Scratch 運算的積木使用。 13. 了解 Scratch 字串的積木使	達目的地舉例說明。 5. 介紹資料排序的概念，並以生活案例情境舉例說明。 6. 介紹資料排序的原理，並以數字的排序舉例說明。 7. 介紹選擇排序法的流程。 (1) 說明選擇排序法流程的圖解。 (2) 了解實作的步驟。 8. 介紹插入排序法的流程。 (1) 說明插入排序法流程的圖解。 (2) 了解實作的步驟。 9. 觀察範例《選擇排序法》的執行，並思考程式如何運作。 10. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。		讀文本知識的正確性。 閱 J3 理解學科知識內的重點詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 閱 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自	
--	--	---	--	--	--	--	--	---	--

		的互動關係。			用。	11. 透過問題拆解，練習建立清單。 (1) 新增原始資料清單，匯入未排序的原始資料。 12. 透過問題拆解，利用副程式撰寫從未排序數列中找到最小數字的程式。 (1) 定義副程式讓小貓找出最小值位置。 (2) 設定資料位置和最小值位置的變數初始值。 (3) 思考積木的組合，並了解清單、函式、變數、計次式迴圈、單向選擇結構和邏輯運算的積木。		己的想法。	
第十八週	第四冊第6章基本的演算法的介紹 6-2 排序的原理與範例、習	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進	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	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	1. 了解選擇排序法。 2. 了解插入排序法。 3. 利用 Scratch 範例實作選擇	1. 觀察範例《選擇排序法》的執行，並思考程式如何運作。 2. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。	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。 【閱讀素	

	作第 6 章 而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀	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。		排序法。 4. 了解 Scratch 清單的積木使用。 5. 了解 Scratch 函式的積木使用。 6. 了解 Scratch 變數的積木使用。 7. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 8. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。 9. 了解 Scratch 運算的積木使用。 10. 了解 Scratch 字串的積木使用。	3. 透過問題拆解，練習建立清單。 4. 透過問題拆解，利用副程式撰寫從未排序數列中找到最小數字的程式。 (1) 定義副程式讓小貓找出最小值位置。 (2) 設定資料位置和最小值位置的變數初始值。 (3) 思考積木的組合，並了解清單、函式、變數、計次式迴圈、單向選擇結構和邏輯運算的積木。 5. 透過問題拆解，撰寫將最小值加到已排序數列最後一項的程式。 (1) 新增已排序資料清單。 (2) 找到原始資料清單中最小值時，讓小貓說出：「目前從原始	養】 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。 閱 J3 理解學科知識內的重點詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試	
--	---	--	--	---	---	--	--

		的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。			資料中找到的最小值是…」，再到已排序資料清單後，便刪除原始資料中的最小值。 (3) 思考積木的組合，並了解字串、清單和變數的積木。 6. 透過問題拆解，利用副程式撰寫將未排序數列由小排到大的程式。 (1) 點擊小貓時，呼叫副程式讓小貓不斷找出最小值位置，並添加到已排序資料清單，完成後說出：「這5個數字由小排到大的順序是…」。 (2) 思考積木的組合，並了解字串、清單、函式、變數和計次式迴圈的積木。 7. 練習習作第6章實作題的選擇	著表達自己的想法。	
--	--	--------------------------	--	--	---	-----------	--

						排序法。 8.練習習作第 6 章實作題的插入排序法。			
第十九週	第四冊第 6 章基本的演算法的介紹 6-3 搜尋的原理與範例、習作第 6 章	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的	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 A-IV-3 基本演算法的介紹。	1. 了解選擇排序法。 2. 了解插入排序法。 3. 了解資料搜尋的概念與原理。 4. 了解循序搜尋法。 5. 了解二元搜尋法。	1. 練習習作第 6 章素養題，透過情境了解插入排序法 Scratch 程式的應用，以培養科技素養。 2. 檢討習作第 6 章實作題，了解選擇排序法的執行過程。 3. 檢討習作第 6 章實作題，了解插入排序法的執行過程。 4. 檢討習作第 6 章素養題。 5. 介紹資料搜尋的概念，並以生活案例情境舉例說明。 6. 介紹資料搜尋的原理，並以數字的搜尋舉例說明。 7. 介紹循序搜尋法的流程。 (1) 說明循序搜	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。 【閱讀素養】 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。 閱 J3 理解學科知識內的重點詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人溝通。	

		表達與溝通。 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。				尋法流程的圖解，包含找到目標資料和找不到目標資料的狀況。 (2)了解實作的步驟。 8.介紹二元搜尋法的流程。 (1)說明二元搜尋法流程的圖解，包含找到目標資料和找不到目標資料的狀況。 (2)了解實作的步驟。		閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
第二十週	第四冊第6章基本的演算法的介紹 6-3 搜尋的原理與範例	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	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	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	1. 利用 Scratch 範例實作循序搜尋法。 2. 了解 Scratch 清單的積木使用。 3. 了解 Scratch 變數的積木使	1.觀察範例《循序搜尋法》的執行，並思考程式如何運作。 2.利用問題分析，了解範例的解題步驟。 3.透過問題拆解，練習建立清單。 (1)新增原始資	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。 【閱讀素養】 閱 J2 發展跨文本的比對、	

		之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科-J-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	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。		用。 4. 了解 Scratch 運算的積木使用。 5. 了解 Scratch 字串的積木使用。 6. 了解 Scratch 條件式迴圈的積木使用。 7. 了解 Scratch 詢問的積木使用。 8. 了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。	料清單，匯入未排序的原始資料。 4. 透過問題拆解，撰寫從原始資料中逐一取出數字的程式。 (1) 設定位置的變數初始值。 (2) 讓位置變數不斷增加 1，直到取完原始資料清單所有數字，並讓小貓每次說出：「目前比對的數字是…」。 (3) 思考積木的組合，並了解字串、清單、變數、條件式迴圈和邏輯運算的積木。 5. 透過問題拆解，撰寫將取出數字與目標資料進行比對的程式。 (1) 讓小貓詢問欲找尋的目標資料。 (2) 讓位置變數不斷增加 1，直		分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 閱 J3 理解學科知識內的重點詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
--	--	---	--	--	--	--	--	---	--

		人與科技、資訊、媒體的互動關係。				到取出數字與目標資料相符。 (3)思考積木的組合，並了解詢問、字串、清單、變數、條件式迴圈和邏輯運算的積木。 6.透過問題拆解，撰寫找到目標資料或比對完所有原始資料的程式。 (1)讓位置變數不斷增加1，直到取完所有數字或取出數字與目標資料相符。 (2)思考積木的組合，並了解詢問、字串、清單、變數、條件式迴圈和邏輯運算的積木。			
第二十一週	第四冊第6章基本的演算法介紹 6-3 搜尋的原理與範例、習	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進	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	資 A-IV-3 基本演算法的介紹。	1. 了解演算法的概念與特性。 2. 了解演算法的表示方式。 3. 了解選擇	1. 觀察範例《循序搜尋法》的執行，並思考程式如何運作。 2. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。	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。 【閱讀素	

	作第 6 章 (第三次 段考)	而提出簡 易的解決 之道。 科-J-A3 利用科技 資源，擬 定與執行 科技專題 活動。 科-J-B1 具備運用 科技符號 與運算思 維進行日 常生活的 表達與溝 通。 科-J-B2 理解資訊 與科技的 基本原 理，具備 媒體識讀	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。		排序法。 4. 了解插入 排序法。 5. 了解循序 搜尋法。 6. 了解二元 搜尋法。 7. 利用 Scratch 範 例實作循序 搜尋法。 8. 了解 Scratch 清 單的積木使 用。 9. 了解 Scratch 變 數的積木使 用。 10. 了解 Scratch 運 算的積木使 用。 11. 了解 Scratch 字 串的積木使 用。 12. 了解 Scratch 條 件式迴圈的 積木使用。	3. 透過問題拆 解，練習建立清 單。 4. 透過問題拆 解，撰寫從原始 資料中逐一取出 數字的程式。 5. 透過問題拆 解，撰寫將取出 數字與目標資料 進行比對的程 式。 6. 透過問題拆 解，撰寫找到目 標資料或比對完 所有原始資料的 程式。 7. 透過問題拆 解，撰寫說出比 對結果的程式。 (1) 當找不到目 標資料時，說出： 「沒有符合的 數字」；找到目標 資料時，說出： 「找到了，位於 第…個數字」。 (2) 思考積木的 組合，並了解字 串、變數和雙向 選擇結構的積		養】 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。 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。 閱 J8 在 學習上遇 到問題 時，願意 尋找課外 資料，解 決困難。 閱 J10 主 動尋求多 元的詮 釋，並試	
--	--------------------------------	--	---	--	--	---	--	--	--

		的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。			13. 了解Scratch 詢問的積木使用。 14. 了解Scratch 雙向選擇結構的積木使用。	木。 8. 練習習作第 6 章是非題。 9. 練習習作第 6 章選擇題。 10. 練習習作第 6 章配合題，了解選擇排序法、插入排序法、循序搜尋法和二元搜尋法的概念。 11. 練習習作第 6 章實作題的循序搜尋法。 12. 練習習作第 6 章討論題，了解二元搜尋法的概念與執行過程。 13. 檢討習作第 6 章是非題。 14. 檢討習作第 6 章選擇題。 15. 檢討習作第 6 章配合題。 16. 檢討習作第 6 章實作題，了解循序搜尋法的執行過程。 17. 檢討習作第 6 章討論題。	著表達自己的想法。	
--	--	--------------------------	--	--	---	---	-----------	--

