

三、普通班-國中(表七 B)

113 學年度七年級科技領域/資訊科技科目教學計畫表

第一學期							
教學進度	單元/主題名稱	學習重點		學習目標	評量方式	議題融入	混齡模式 或備註
		學習表現	學習內容				
第一週	進入資訊科技教室 第 1 章資訊與生活 1-1 數位生活	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。	資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安全。	1. 介紹資訊科技教室環境與規範。 2. 認識生活中常見的資訊科技與其帶來的改變。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	資 E10;資 E12;資 E13	
第二週	第 1 章資訊與生活 1-1 數位生活	運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。	資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安全。	1. 認識生活中常見的資訊科技與其帶來的改變。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	資 E10;資 E12;資 E13	
第三週	第 1 章資訊與生活 1-2 資訊安全簡介	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 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。	資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安全。	1. 了解資訊安全三原則。 2. 認識資訊設備實體安全的重要。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	資 E6;資 E12;安 J1;閱 J3	
第四週	第 1 章資訊與生活 1-2 資訊安全簡介	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 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。	資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安全。	1. 認識軟體安全的重要。 2. 認識網路安全的重要 3. 科技廣角：介紹無人超商的應用。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	資 E6;資 E12;安 J1;閱 J3	
第五週	第 2 章演算法 2-1 演算法簡介	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。	資 A-IV-1 演算法基本概念。	1. 認識演算法。 2. 認識演算法的特性。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	資 E3;資 E6;閱 J3	
第六週	第 2 章演算法 2-1 演算法簡介	運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。	資 A-IV-1 演算法基本概念。	1. 學習演算法的表達方式：文字、流程圖、虛擬碼。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	資 E3;資 E6;閱 J3	
第七週	第 2 章演算法 2-2 流程控制結構	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 A-IV-1 演算法基本概念。	1. 學習流程控制結構：循序結構、選擇結構、重複結	1. 上機實作 2. 課堂討論	涯 J7;閱 J3	

	【第一次評量週】	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	構。	3. 紙筆測驗		
第八週	第 2 章演算法 2-2 流程控制結構	運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 A-IV-1 演算法基本概念。 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 以桌遊附件實際操作程式流程結構。	1. 上機實作 2. 課堂討論 3. 紙筆測驗	涯 J7;閱 J3	
第九週	第 2 章演算法 2-2 流程控制結構	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 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 A-IV-1 演算法基本概念。 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 繪製流程圖。 2. 科技廣角：玩遊戲學運算思維。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 紙筆測驗	性 J11;資 E1;閱 J3	
第十週	第 3 章程式設計初探—生日派對 3-1 程式語言簡介	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 A-IV-1 演算法基本概念。 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 認識程式語言。 2. 學習 Scratch 基礎操作。 3. 完成第一支 Scratch 程式。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 紙筆測驗	閱 J3	
第十一週	第 3 章程式設計初探—生日派對 3-2 角色移動—上街買蛋糕	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資 A-IV-1 演算法基本概念。 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 使用 Scratch 匯入背景與角色。 2. 使用 Scratch 控制角色移動。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	閱 J3	
第十二週	第 3 章程式設計初探—生日派對 3-2 角色移動—上街買蛋糕	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資 A-IV-1 演算法基本概念。 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 完成 3-2 小試身手。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	閱 J3	
第十三週	第 3 章程式設計初	運 t-IV-3 能設計資訊作	資 P-IV-1 程式語言基本	1. 使用鍵盤觸發 Scratch 程	1. 課堂討論	閱 J3	

	探—生日派對 3-3 演奏音階—鍵盤 鋼琴	品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思 維解析問題。	概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設 計。	式事件。 2. 使用 Scratch 彈奏音符。 3. 使用 Scratch 改變角色外 觀。	2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗		
第十四週	第 3 章程式設計初 探—生日派對 3-3 演奏音階—鍵盤 鋼琴	運 t-IV-3 能設計資訊作 品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思 維解析問題。	資 A-IV-1 演算法基本概 念。 資 P-IV-1 程式語言基本 概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設 計。	1. 使用 Scratch 改變角色外 觀。 2. 完成 3-3 小試身手。 3. 認識視覺化程式設計工 具。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	閱 J3	
第十五週	第 4 章三大流程結 構—餐廳優惠 4-1 循序、重複結構 【第二次評量週】	運 t-IV-3 能設計資訊作 品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思 維解析問題。	資 A-IV-1 演算法基本概 念。 資 P-IV-1 程式語言基本 概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設 計。	1. 學習設定與使用變數。 2. 學習重複結構的重複幾 次。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	閱 J3	
第十六週	第 4 章三大流程結 構—餐廳優惠 4-1 循序、重複結構	運 t-IV-3 能設計資訊作 品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思 維解析問題。	資 A-IV-1 演算法基本概 念。 資 P-IV-1 程式語言基本 概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設 計。	1. 以循序結構編排程式。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	閱 J3	
第十七週	第 4 章三大流程結 構—餐廳優惠 4-1 循序、重複結構	運 p-IV-1 能選用適當的 資訊科技組織思維，並 進行有效的表達。	資 P-IV-1 程式語言基本 概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設 計。	1. 使用變數說出不同內容。 2. 以重複結構修改程式。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	閱 J3	
第十八週	第 4 章三大流程結 構—餐廳優惠 4-1 循序、重複結構	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 A-IV-1 演算法基本概 念。 資 P-IV-1 程式語言基本 概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設 計。	1. 完成 4-1 小試身手。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	閱 J3	
第十九週	第 4 章三大流程結 構—餐廳優惠	運 t-IV-3 能設計資訊作 品以解決生活問題。	資 A-IV-1 演算法基本概 念。	1. 學習條件判斷：如果…那 麼…、如果…那麼…否則…。	1. 課堂討論 2. 上機實作	閱 J3	

	4-2 選擇結構	運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	2. 學習邏輯運算的且、或、不成立。	3. 作業成品 4. 紙筆測驗		
第廿週	第 4 章三大流程結構—餐廳優惠 4-2 選擇結構	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。	資 A-IV-1 演算法基本概念。 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 以雙向選擇結構撰寫程式。 2. 利用變數紀錄餐點數量。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	閱 J3	
第廿一週	第 4 章三大流程結構—餐廳優惠 4-2 選擇結構 【第三次評量週】	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 A-IV-1 演算法基本概念。 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 學習重複直到的功能應用。 2. 以雙向選擇結構撰寫程式。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	閱 J3	
第廿二週	第 4 章三大流程結構—餐廳優惠 4-2 選擇結構	運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 完成 4-2 小試身手。 2. 科技廣角：認識第 1 位程式設計師。	1. 作業成品 2. 紙筆測驗	性 J3; 閱 J3	

第二學期

教學進度	單元/主題名稱	學習重點		學習目標	評量方式	議題融入	混齡模式或備註
		學習表現	學習內容				
第一週	第 1 章重複結構—勇闖魔鬼城 1-1 遊戲設計	運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。	資 A-IV-1 演算法基本概念。 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 場景設定。 2. 角色的顯示狀態設定。 3. 學習重複結構：重複無限次。	1. 上機實作 2. 作業成品 3. 紙筆測驗	閱 J3	
第二週	第 1 章重複結構—勇闖魔鬼城	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 使用重複結構進行遊戲障礙物的設計。	1. 上機實作 2. 作業成品	閱 J3	

	1-1 遊戲設計	算原理。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資 P-IV-2 結構化程式設計。	2. 角色來回移動、轉動、閃爍。	3. 紙筆測驗		
第三週	第 1 章重複結構— 勇闖魔鬼城 1-1 遊戲設計	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。	資 A-IV-1 演算法基本概念。 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 學習利用滑鼠操控角色移動。 2. 計次迴圈。 3. 倒數計時、生命值。	1. 上機實作 2. 作業成品 3. 紙筆測驗	閱 J3	
第四週	第 1 章重複結構— 勇闖魔鬼城 1-1 遊戲設計	運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。	資 A-IV-1 演算法基本概念。 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 認識廣播功能的使用時機與用途。	1. 上機實作 2. 作業成品 3. 紙筆測驗	閱 J3	
第五週	第 1 章重複結構— 勇闖魔鬼城 1-1 遊戲設計	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。	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 利用條件判斷來設定遊戲規則。 2. 利用廣播功能進行場景切換。	1. 上機實作 2. 作業成品 3. 紙筆測驗	閱 J3	
第六週	第 1 章重複結構— 勇闖魔鬼城 1-1 遊戲設計	運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 小試身手：猜一猜。	1. 上機實作 2. 作業成品 3. 紙筆測驗	閱 J3	
第七週	第 1 章重複結構— 勇闖魔鬼城 1-2 聲音設計 【第一次評量週】	運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 學習使用 Scratch 播放音效的方法。 2. 小試身手：嘻哈之舞。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	閱 J4	

		別限制。					
第八週	第 1 章重複結構— 勇闖魔鬼城 科技廣角	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 科技廣角。 2. 習作：程式概念檢核。 3. 習作：學習評量。 4. 習作：實作活動	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	性 J3;閱 J4	
第九週	第 2 章資料處理— 雲端應用專題 2-1 啟動專題	運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。 運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 學習專題分析規畫。 2. 學習使用多人協作的專案管理工具：Google 雲端硬碟。 3. 介紹 Google 日曆的設定、共用方法。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	性 J3;閱 J4	
第十週	第 2 章資料處理— 雲端應用專題 2-1 啟動專題	運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 學習蒐集資料：Google 表單	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	性 J3;閱 J4	
第十一週	第 2 章資料處理— 雲端應用專題 2-2 旅遊規畫書	運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 學習搜尋資料： (1)Google 搜尋 (2)Google 地圖	1. 上機實作 2. 課堂討論 3. 紙筆測驗	閱 J3	
第十二週	第 2 章資料處理— 雲端應用專題 2-2 旅遊規畫書	運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 學習使用 Google 文件編輯文件。	1. 上機實作 2. 課堂討論 3. 紙筆測驗	閱 J3	
第十三週	第 2 章資料處理—	運 a-IV-3 能具備探索資	資 T-IV-1 資料處理應用	1. 學習使用 Google 試算表	1. 上機實作	品 J1;閱 J3	

	雲端應用專題 2-3 經費預算	訊科技之興趣，不受性別限制。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	專題。	計算數據。	2. 課堂討論 3. 紙筆測驗		
第十四週	第 2 章資料處理— 雲端應用專題 2-4 行前簡報 【第二次評量週】	運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 學習使用 Google 簡報製作簡報檔案。	1. 上機實作 2. 課堂討論 3. 紙筆測驗	品 J1;閱 J3	
第十五週	第 2 章資料處理— 雲端應用專題	運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。 資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1. 以習作的「實作活動」分組進行專題活動。 2. 練習使用 Google 表單進行資料統計 3. 練習使用 Google 文件製作行程規計畫表	1. 上機實作 2. 課堂討論 3. 紙筆測驗	品 J1;閱 J3	
第十六週	第 2 章資料處理— 雲端應用專題	運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。 資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1. 以習作的「實作活動」分組進行專題活動。 2. 練習使用 Google 試算表計算經費。 3. 練習使用 Google 簡報製作簡報檔案。	1. 上機實作 2. 課堂討論 3. 紙筆測驗	品 J1;閱 J3	
第十七週	第 3 章資訊合理使用	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。	資 H-IV-1 個人資料保護。	1. 認識個人資料保護的重要性。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	人 J1;品 J5;法 J3;閱	

	3-1 個人資料保護	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-2 資訊科技合理使用原則。	2. 探討與個資相關的案例。		J3	
第十八週	第 3 章資訊合理使用 3-2 資訊的合理使用	運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1. 認識著作權的意涵。 2. 探討與著作權相關的案例。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	人 J1;品 J5;法 J3;閱 J3	
第十九週	第 3 章資訊合理使用 3-3 創用 CC 的應用	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-2 資訊科技合理使用原則。	1. 認識創用 CC 與 6 種授權條款。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	人 J1;品 J5;法 J3;閱 J3	
第廿週	第 3 章資訊合理使用 3-3 創用 CC 的應用 【第三次評量週】	運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1. 學習使用創用 CC 宣告。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	人 J1;品 J5;法 J3;閱 J3	
第廿一週	第 3 章資訊合理使用 3-3 創用 CC 的應用	運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1. 學習使用創用 CC 宣告。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	人 J1;品 J5;法 J3;閱 J3	

113 學年度七年級科技領域/生活科技科目教學計畫表

第一學期							
教學進度	單元/主題名稱	學習重點		學習目標	評量方式	議題融入	混齡模式 或備註
		學習表現	學習內容				
第一週	進入生活科技教室 進入生活科技教室	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-3 手工具的操作與使用。 生 P-IV-6 常用的機具操作與使用。	1. 介紹生活科技教室環境。	1. 課堂討論	安 J1;安 J9	
第二週	緒論-生活與科技 緒論-生活與科技	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	1. 認識什麼是科技。 2. 學習問題解決的步驟。	1. 課堂討論	閱 J3	
第三週	緒論-生活與科技 緒論-生活與科技	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。	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	1. 學習問題解決的步驟。 2. 淺談科技的應用與生活的改變。	1. 課堂討論	閱 J3	
第四週	第 1 章救援物資大 作戰 未來發展 1-1 構想表達	設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	1. 了解第 1 章課程內容，以及相關職業與升學進路。 2. 了解常見訊息形式、媒體類型。 3. 了解各種構想表達的方式與效果。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	涯 J6	
第五週	第 1 章救援物資大 作戰 1-2 創意與發明	設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	1. 了解思考定義，以及產品透過創意技法產生的改變。 2. 學習各項創意技法的應用時機：腦力激盪法、檢核法、魚骨圖、心智圖。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	涯 J6;閱 J3	
第六週	第 1 章救援物資大 作戰 活動：活動簡介	設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。	生 A-IV-1 日常科技產品的選用。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	1. 了解活動目標、條件限制、活動執行方式、評量標準等。 2. 觀察生活中有哪些防撞緩衝材料。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 活動紀錄	安 J1	

第七週	第 1 章救援物資大 作戰 活動：設計製作 【第一次評量週】	設 k-IV-3 能了解選用適 當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。	生 P-IV-1 創意思考的方法。	1. 學習防撞與緩衝的設計重點。 2. 透過體驗活動學習結構對載重能力的影響。 3. 透過汽車防撞緩衝實例，思考載具設計。 4. 練習蒐集資料，並將構想繪製成設計圖。	1. 課堂討論 2. 活動紀錄 3. 作品表現	涯 J6	
第八週	第 1 章救援物資大 作戰 活動：設計製作 書末：機具材料	設 k-IV-3 能了解選用適 當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。	生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	1. 了解本活動會用到的材料、機具之特性、使用注意事項，例如：美工刀、剪刀、熱熔膠槍等。 2. 練習依據構想，規畫工作流程及其所需機具材料。 3. 練習依照構想草圖，加工製作作品。	1. 課堂討論 2. 活動紀錄 3. 作品表現	安 J1	
第九週	第 1 章救援物資大 作戰 活動：設計製作	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。	生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	1. 練習依照構想草圖，加工製作、組裝作品。	1. 活動紀錄 2. 作品表現	涯 J6	
第十週	第 1 章救援物資大 作戰 活動：測試修正	設 k-IV-3 能了解選用適 當材料及正確工具的基本知識。 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。	生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-1 日常科技產品的選用。	1. 實際執行測試修正，教師依據實測結果評分。 2. 規畫適合的構想表達工具或媒介，介紹作品。	1. 活動紀錄 2. 作品表現	涯 J6	
第十一週	第 1 章救援物資大 作戰 活動：發表分享、 問題討論	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。	生 A-IV-1 日常科技產品的選用。 生 P-IV-1 創意思考的方法。	1. 介紹作品。 2. 反思製作過程的問題、提出改善方案。	1. 活動紀錄 2. 作品表現 3. 上臺發表過程	品 J1	
第十二週	第 2 章創意手機架	設 k-IV-2 能了解科技產	生 N-IV-1 科技的起源與	1. 腦力激盪如何運用一片木	1. 課堂討論	涯 J6;閱 J3	

	科技暖身操 未來發展 2-1 製造生產	品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 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。	演進。 生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	板製作手機架。 2. 了解第 2 章學習重點，以及相關職業與升學進路。 3. 了解製造生產的過程。 4. 了解工業革命歷史，以及科技發展對製造生產的影響。	2. 教師提問 3. 紙筆測驗		
第十三週	第 2 章創意手機架 2-2 識圖製圖	設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。	生 P-IV-2 設計圖的繪製。	1. 知道圖的種類與功能。 2. 能繪製物體的立體圖。	1. 活動紀錄 2. 教師提問 3. 紙筆測驗	涯 J6;閱 J3	
第十四週	第 2 章創意手機架 2-2 識圖製圖	設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。	生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 N-IV-1 科技的起源與演進。	1. 能繪製物體的平面圖。 2. 學習圖學線條種類、畫法，並了解符號意義。 3. 了解 CAD、CAM 意義。	1. 活動紀錄 2. 教師提問 3. 紙筆測驗	涯 J6;閱 J3	
第十五週	第 2 章創意手機架 活動：活動簡介 活動：設計製作 【第二次評量週】	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。	生 P-IV-2 設計圖的繪製。	1. 了解活動目標與條件限制。 2. 練習將構想繪製成三視圖，並標註尺度。 3. 練習檢核三視圖正確性。	1. 活動紀錄 2. 教師提問 3. 紙筆測驗	涯 J6;閱 J3	
第十六週	第 2 章創意手機架 活動：設計製作 書末：機具材料	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-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-1 日常科技產品的選用。	1. 學習鑽孔、鋸切、黏合、砂磨等實作技能。 2. 了解本活動會用到的材料、機具之特性、使用注意事項：鉛筆、圓規、鋼尺、三角板、直角規、曲線鋸、手電鑽。	1. 活動紀錄 2. 教師提問 3. 紙筆測驗 4. 實作	安 J1;安 J9	
第十七週	第 2 章創意手機架 活動：設計製作	設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。	生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工具的操作	1. 繪製手機架零件圖。 2. 能依零件圖放樣、規畫材料。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 實作	安 J1;安 J9	

		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。	與使用。 生 A-IV-1 日常科技產品的選用。				
第十八週	第 2 章創意手機架活動：設計製作	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。	生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-1 日常科技產品的選用。	1. 能依設計圖、零件圖設想工作流程。 2. 依規畫製作手機架。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 實作	安 J1;安 J9	
第十九週	第 2 章創意手機架活動：測試修正	設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。	生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-1 日常科技產品的選用。	1. 依規畫製作手機架。 2. 手機架作品測試修正。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 實作 4. 成品	安 J1;安 J9	
第廿週	第 2 章創意手機架活動：測試修正、問題討論	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。	生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-1 日常科技產品的選用。	1. 手機架作品測試修正。 2. 反思製作過程的問題、提出改善方案。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 課堂討論 4. 實作 5. 成品	涯 J6	
第廿一週	第 2 章創意手機架 2 科技廣角 【第三次評量週】	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 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	1. 認識 3D 列印特色。 2. 學期課程回顧。	1. 課堂討論	閱 J3	
第廿二週	第 2 章創意手機架 2 科技廣角	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 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	1. 認識 3D 列印特色。 2. 學期課程回顧。	1. 課堂討論	閱 J3	
第二學期							
教學進度	單元/主題名稱	學習重點		學習目標	評量方式	議題融入	混齡模式或備註
		學習表現	學習內容				
第一週	緒論-科技與產品 緒論-科技與產品	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的	生 N-IV-1 科技的起源與演進。	1. 認識什麼是產品。 2. 認識產品選用的考量因	1. 課堂討論	涯 J6;閱 J3	

		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 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	素。 3. 認識產品的構造：結構、機構、控制。			
第二週	緒論-科技與產品 緒論-科技與產品	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。	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	1. 認識產品的造形：形態、色彩、質感。 2. 探討選購產品的其他因素。	1. 課堂討論	涯 J6;閱 J3	
第三週	第 1 章虹飛拱橋 活動：活動概述 1-1 橋梁簡介	設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	生 N-IV-1 科技的起源與演進。	1. 認識各種橋梁的型式與結構工法： 梁橋、拱橋、桁架橋、索橋、斜張橋。	1. 課堂討論 2. 教師提問 3. 紙筆測驗	涯 J6;閱 J3	
第四週	第 1 章虹飛拱橋 活動：界定問題 1-2 虹橋結構	設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。	生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	1. 學習虹橋的結構原理。	1. 活動紀錄 2. 作品表現	閱 J3	
第五週	第 1 章虹飛拱橋 活動：蒐集資料、發展方案 1-2 虹橋結構	設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。	生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	1. 學習虹橋的結構原理。 2. 完成虹橋模型的設計圖。	1. 活動紀錄 2. 作品表現	閱 J3	
第六週	第 1 章虹飛拱橋 活動：設計製作 1-2 虹橋結構 1-4 機具材料	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-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 A-IV-1 日常科技產品的選用。	1. 學習木材加工技法。 2. 認識機具的用法與注意事項： 虎鉗、曲線鋸、手搖鑽、弓型鑽、螺絲、游標卡尺。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 實作	安 J1;安 J9	
第七週	第 1 章虹飛拱橋	設 c-IV-3 能具備與人溝	生 A-IV-2 日常科技產品	1. 學習使用放樣模板或治	1. 活動紀錄	閱 J3	

	活動：設計製作 1-2 虹橋結構 【第一次評量週】	通、協調、合作的能力。	的機構與結構應用。	具，快速加工零件。	2. 作品表現		
第八週	第 1 章虹飛拱橋 活動：設計製作	設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。	生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	1. 製作虹橋模型拱骨、橫木，並製作載重平臺。 2. 說明桿件加工、載重測試的常見問題與解決之道。	1. 活動紀錄 2. 紙筆測驗 3. 課堂討論 4. 作品表現	閱 J3;安 J1;安 J9;品 J1	
第九週	第 1 章虹飛拱橋 活動：設計製作、 測試修正 1-3 測試修正	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-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。	生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	1. 調整、修正虹橋模型。	1. 活動紀錄 2. 紙筆測驗 3. 課堂討論 4. 作品表現	閱 J3;安 J1;安 J9;品 J1	
第十週	第 1 章虹飛拱橋 活動：設計製作、 測試修正	設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。	生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	1. 公開檢驗虹橋模型載重能力。	1. 活動紀錄 2. 紙筆測驗 3. 課堂討論 4. 作品表現	閱 J3;品 J1	
第十一週	第 1 章虹飛拱橋 活動：問題討論	設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。	生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	1. 反思製作過程的問題。	1. 活動紀錄 2. 課堂討論	閱 J3;品 J1	
第十二週	第 2 章玩轉跑跳碰 活動：活動概述 2-1 常見機構	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。	生 A-IV-1 日常科技產品的選用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	1. 認識常見的機構。 2. 了解機構的特性。 3. 發現生活中的機構與作用原理。 4. 認識連桿組、齒輪、凸輪的應用。	1. 課堂討論 2. 教師提問 3. 紙筆測驗	閱 J3	
第十三週	第 2 章玩轉跑跳碰 活動：界定問題	設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。	生 A-IV-1 日常科技產品的選用。 生 A-IV-2 日常科技產品	1. 認識機構中動力傳遞的原理。 2. 了解機構的運動型態。	1. 課堂討論 2. 教師提問 3. 紙筆測驗	閱 J3	

	2-2 機構傳動	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 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。	的機構與結構應用。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	(1)往復運動 (2)變速運動 (3)間歇運動			
第十四週	第 2 章玩轉跑跳碰活動：蒐集資料 2-2 機構傳動 2-3 測試修正 【第二次評量週】	設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。	生 A-IV-1 日常科技產品的選用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	1. 了解機構的運動型態。 (1)往復運動 (2)變速運動 (3)間歇運動 2. 說明活動中常見問題與解決之道。	1. 活動紀錄 2. 作品表現	閱 J3;品 J1	
第十五週	第 2 章玩轉跑跳碰活動：發展方案	設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。	生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。	1. 選擇一段情節，設計具有代表性的角色與場景。 2. 選擇合適的機構表達角色與場景動作。	1. 活動紀錄 2. 作品表現 3. 實作	閱 J3	
第十六週	第 2 章玩轉跑跳碰活動：設計製作 2-4 機具材料	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 A-IV-1 日常科技產品的選用。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	1. 認識機具的用法與注意事項： 手電鑽、木工銼刀、鋼絲鉗、斜口鉗、尖嘴鉗。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 實作	安 J1;安 J9	
第十七週	第 2 章玩轉跑跳碰活動：設計製作	設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。	生 A-IV-1 日常科技產品的選用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	1. 以零件圖放樣、鋸切加工零件。	1. 活動紀錄 2. 作品表現 3. 實作	安 J1;安 J9	
第十八週	第 2 章玩轉跑跳碰活動：設計製作	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	生 A-IV-1 日常科技產品的選用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-3 手工具的操作	1. 組裝並測試作品。 2. 運用機構最佳化概念，修正作品直到運轉流暢。	1. 活動紀錄 2. 作品表現 3. 實作	安 J1;安 J9	

		裝。	與使用。				
第十九週	第 2 章玩轉跑跳碰活動：設計製作	設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。	生 A-IV-1 日常科技產品的選用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	1. 組裝並測試作品。 2. 運用機構最佳化概念，修正作品直到運轉流暢。	1. 活動紀錄 2. 作品表現 3. 實作	安 J1;安 J9	
第廿週	第 2 章玩轉跑跳碰活動：測試修正、活動檢討 【第三次評量週】	設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。	生 A-IV-1 日常科技產品的選用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	1. 上臺發表作品故事與特色。 2. 觀摩他人作品。	1. 活動紀錄 2. 作品表現 3. 上臺發表過程	閱 J3	
第廿一週	第 2 章玩轉跑跳碰活動：測試修正、活動檢討	設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。	生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	1. 上臺發表作品故事與特色。 2. 觀摩他人作品。	1. 活動紀錄 2. 作品表現 3. 上臺發表過程	閱 J3	