

教材版本	康軒	實施年級 (班級/組別)	七	教學節數	每週(2)節，本學期共(42)節		
課程目標	【資訊科技】 1. 認識生活中的資訊科技。 2. 認識運算思維與演算法。 3. 認識程式語言。 4. 使用Scratch完成程式設計。 【生活科技】 1. 學習各種創意技法。 2. 學習構想表達的方式。 3. 學習立體圖、平面圖的繪製。 4. 學習基礎木工。						
該學習階段 領域核心素養	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-B3:瞭解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 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。						
課程架構脈絡							
教學期程	單元與活動名稱	節數	學習目標	學習重點		評量方式 (表現任務)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
一	進入資訊科技 教室 第 1 章資訊與 生活 1-1 數位生活	1	能落實個人資料 保護。	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。	能說明個人資料保護。	
一	進入生活科技 教室	1	能了解手工工具 的操作與使用。	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	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。	能操作手工工具。	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

				用科技產品。			
二	第 1 章資訊與生活 1-1 數位生活	1	能落實個人資料保護。	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。	能說明個人資料保護。	
二	緒論-生活與科技	1	能了解手工具的操作與使用。	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 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。	能操作手工具。	
三	第 1 章資訊與生活 1-2 資訊安全簡介	1	能了解資訊安全。	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。	資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安全。	能說明資訊安全。	
三	緒論-生活與科技	1	能了解手工具的操作與使用。	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 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。	能操作手工具。	
四	第 1 章資訊與生活 1-2 資訊安全簡	1	能了解資訊安全。	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安	能說明資訊安全。	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

	介			運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。	全。		
四	第 1 章救援物資大作戰 未來發展 1-1 構想表達	1	能了解創意思考的方法。	設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	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。	能說明創意思考的方法。	
五	第 2 章演算法 2-1 演算法簡介	1	能了解演算法基本概念。	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。	能說明演算法基本概念。	
五	第 1 章救援物資大作戰 1-2 創意與發明	1	能了解創意思考的方法。	設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	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。	能說明創意思考的方法。	
六	第 2 章演算法 2-1 演算法簡介	1	能了解演算法基本概念。	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。	能說明演算法基本概念。	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

				題。			
六	第 1 章救援物資大作戰 活動：活動簡介	1	能了解手工工具的操作與使用。	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-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 P-IV-3 手工工具的操作與使用。	能說明手工工具的操作與使用。	
七 (10/14~10/15 第一次定期考)	第 2 章演算法 2-2 流程控制結構	1	能應用演算法基本概念。	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。	能說明演算法基本概念。	
七 (10/14~10/15 第一次定期考)	第 1 章救援物資大作戰 活動：設計製作	1	能了解手工工具的操作與使用。	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 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。	能操作手工工具。	
八	第 2 章演算法 2-2 流程控制結構	1	能應用演算法基本概念。	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。	能說明演算法基本概念。	
八	第 1 章救援物資大作戰 活動：設計製作 書末：機具材	1	能了解手工工具的操作與使用。	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	生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。	能操作手工工具。	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

	料			基本工具進行材料處理與組裝。			
九	第 2 章演算法 2-2 流程控制結構	1	能應用演算法基本概念。	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。	能說明演算法基本概念。	
九	第 1 章救援物資大作戰 活動：設計製作	1	能運用手工具。	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。	能操作手工具。	
十	第 3 章程式設計初探—生日派對 3-1 程式語言簡介	1	能了解程式語言基本概念、功能及應用。	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-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。	能說明程式語言基本概念、功能及應用。	
十	第 1 章救援物資大作戰 活動：測試修正	1	能了解日常科技產品。	設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。	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。	能介紹日常科技產品。	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

十一	第 3 章程式設計初探—生日派對 3-2 角色移動—上街買蛋糕	1	能應用結構化程式設計。	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-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。	能設計結構化程式。	
十一	第 1 章救援物資大作戰 活動：發表分享、問題討論	1	能了解日常科技產品。	設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生 A-IV-1 日常科技產品的選用。 生 P-IV-1 創意思考的方法。	能介紹日常科技產品。	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。
十二	第 3 章程式設計初探—生日派對 3-2 角色移動—上街買蛋糕	1	能應用結構化程式設計。	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-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。	能設計結構化程式。	
十二	第 2 章創意手機架 科技暖身操 未來發展 2-1 製造生產	1	能了解科技與社會的互動關係。	設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 a-IV-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。	能說明科技與社會的互動關係。	
十三 (11/26~11/27 第二次定期考)	第 3 章程式設計初探—生日派對 3-3 演奏音階—	1	能設計程式。	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。 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能	能設計程式。	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

	鍵盤鋼琴				及應用。		
十三 (11/26~11/27 第二次定期考)	第 2 章創意手機架 2-2 識圖製圖	1	能繪製設計圖。	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。	能繪製設計圖。	
十四	第 3 章程式設計初探—生日派對 3-3 演奏音階—鍵盤鋼琴	1	能設計程式。	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。 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	能設計程式。	
十四	第 2 章創意手機架 2-2 識圖製圖	1	能繪製設計圖。	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。	能繪製設計圖。	
十五	第 4 章三大流程結構—餐廳優惠 4-1 循序、重複結構	1	能設計程式。	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。	能設計程式。	
十五	第 2 章創意手機架	1	能了解日常科技產品。	設 k-IV-3 能了解選用適當材料及	生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	能介紹日常科技產品。	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

	活動：活動簡介 活動：設計製作			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。		
十六	第 4 章三大流程結構—餐廳優惠 4-1 循序、重複結構	1	能設計程式。	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。	能設計程式。	
十六	第 2 章創意手機架 活動：設計製作 書末：機具材料	1	能了解日常科技產品。	設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。	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。	能介紹日常科技產品。	
十七	第 4 章三大流程結構—餐廳優惠 4-1 循序、重複結構	1	能設計程式。	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。	能設計程式。	
十七	第 2 章創意手機架 活動：設計製作	1	能了解日常科技產品。	設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運	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。	能介紹日常科技產品。	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

				用科技產品的基本知識。			
十八	第 4 章三大流程結構—餐廳優惠 4-1 循序、重複結構	1	能設計程式。	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。	能設計程式。	
十八	第 2 章創意手機架 活動：設計製作	1	能了解日常科技產品。	設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。	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。	能介紹日常科技產品。	
十九	第 4 章三大流程結構—餐廳優惠 4-2 選擇結構	1	能設計程式。	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。	能設計程式。	
十九	第 2 章創意手機架 活動：測試修正	1	能運用手工具。	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 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。	能操作手工具。	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

二十 (1/15~1/16 第三次定期 考)	第 4 章三大流程結構—餐廳優惠 4-2 選擇結構	1	能設計程式。	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。	能設計程式。	
二十 (1/15~1/16 第三次定期 考)	第 2 章創意手機架 活動：測試修正、問題討論	1	能運用手工具。	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 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。	能操作手工具。	
二十一	第 4 章三大流程結構—餐廳優惠 4-2 選擇結構	1	能設計程式。	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。	能設計程式。	
二十一	第 1 章救援物資大作戰 1-1 科技廣角 1-2 科技廣角	1	能了解科技的起源與演進。	設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	生 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。	能說明科技的起源與演進。	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

◎教學期程以每週教學為原則，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎「學習目標」應為結合「學習表現」(動詞)與「學習內容」(名詞)，整合為學生本單元應習得的學科本質知能。

◎「學習表現」與「學習內容」需呈現領綱完整文字，非只有代號，「融入議題實質內涵」亦是。

◎依據 109.12.10 函頒修訂之「臺南市十二年國民基本教育課程綱要國中小彈性學習課程規劃建議措施」中之配套措施，如有每位學生上台報告之「表現任務-評量方式」請用不同顏色的文字特別註記並具體說明。

◎如若實施課中差異化教學之班級，其「學習目標」、「學習重點」、「評量方式」應有不同，本表僅是呈現進度規劃，各校可視學生學習起點與需求適時調整規劃。

教材版本	康軒	實施年級 (班級/組別)	七	教學節數	每週(2)節，本學期共(40)節		
課程目標	【資訊科技】 1. 使用Scratch完成遊戲專題。 2. 利用雲端工具完成旅遊專題。 3. 認識個人資料保護法的意涵。 4. 學習何謂合理使用原則，以及其允許的範圍。 【生活科技】 1. 認識各種橋梁的型式與結構工法。 2. 認識常見的機構及其特性。 3. 學習木材加工技法。 4. 學習放樣模板、治具的使用。 5. 認識精度、裕度的概念。						
該學習階段 領域核心素養	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。 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。						
課程架構脈絡							
教學期程	單元與活動名稱	節數	學習目標	學習重點		評量方式 (表現任務)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
一	第1章遊戲專題—勇闖魔鬼城 1-1 遊戲製作	1	能應用程式語言基本概念。	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。	能說明程式語言基本概念。	
一	緒論-科技與產品	1	能了解科技的起源與演進。	設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關	生 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。	能說明科技的起源與演進。	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

				鍵。 設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。			
二		0					
二		0					
三	第 1 章遊戲專題—勇闖魔鬼城 1-1 遊戲製作	1	能應用程式語言基本概念。	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。	能說明程式語言基本概念。	
三	第 1 章架橋行家 科技暖身操 未來發展 1-1 橋梁簡介	1	能了解科技的起源與演進。	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。	能說明科技的起源與演進。	
四	第 1 章遊戲專題—勇闖魔鬼城 1-2 廣播與音效	1	能應用程式語言基本概念。	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。	能說明程式語言基本概念。	
四	第 1 章架橋行家 1-2 材料接合	1	能了解材料的選用與加工處理。	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-5 材料的選用與加工處理。	能正確進行材料的選用與加工處理。	

				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。			
五	第 1 章遊戲專題—勇闖魔鬼城 1-2 廣播與音效	1	能應用程式語言基本概念。	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。	能說明程式語言基本概念。	
五	第 1 章架橋行家 活動：活動簡介、蒐集資料、發展方案、設計製作	1	能具有機構與結構應用能力。	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。 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-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。	能應用機構與結構。	
六	第 1 章遊戲專題—勇闖魔鬼城 1-2 廣播與音效	1	能應用程式語言基本概念。	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。	能說明程式語言基本概念。	
六	第 1 章架橋行家 機具材料	1	能了解手工具的操作與使用。	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。	能操作手工具。	
七	第 1 章遊戲專題—勇闖魔鬼	1	能了解程式語言基本概念。	運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能	能說明程式語言基本概念。	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

	城 1-2 廣播與音 效			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。	及應用。		
七	第 1 章架橋行 家 活動：設計製 作	1	能了解機構與結 構應用。	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-2 日常科 技產品的機構與結 構應用。	能應用機構與結構。	
八 (3/31-4/1 第一次定期 考)	第 1 章遊戲專 題—勇闖魔鬼 城 科技廣角	1	能了解程式語言 基本概念。	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 P-IV-1 程式語 言基本概念、功能 及應用。	能說明程式語言基本概 念。	
八 (3/31-4/1 第一次定期 考)	第 1 章架橋行 家 活動：設計製 作	1	能運用手工具。	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-2 日常科 技產品的機構與結 構應用。	能操作手工具。	
九	第 2 章資訊合 理使用 2-1 個人資料	1	能了解資訊科技 合理使用原則。	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-2 資訊科	能落實資訊科技合理使 用原則。	【品德教育】 品 J5 資訊與媒體 的公共性與社會責

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

	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。	技合理使用原則。		任。
九	第 1 章架橋行家 活動：設計製作、測試修正	1	能運用手工具。	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-2 日常科技產品的機構與結構應用。	能操作手工具。	
十	第 2 章資訊合理使用 2-2 資訊的合理使用	1	能了解資訊科技合理使用原則。	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。	能落實資訊科技合理使用原則。	【品德教育】 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。
十	第 1 章架橋行家 活動：測試修正	1	能了解手工具的操作與使用。	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 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	能操作手工具。	
十一	第 2 章資訊合理使用 2-2 資訊的合理使用	1	能了解資訊科技合理使用原則。	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 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	能落實資訊科技合理使用原則。	【品德教育】 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

				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。			
十一	第 1 章架橋行家 科技廣角：國產材	1	能了解材料的選用與加工處理。	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-5 材料的選用與加工處理。	能選用材料與加工處理。	
十二	第 2 章資訊合理使用 2-2 資訊的合理使用	1	能了解資訊科技合理使用原則。	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。	能落實資訊科技合理使用原則。	【品德教育】 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。
十二	第 2 章玩轉跑跳碰 科技暖身操 未來發展 2-1 常見機構	1	了解日常科技產品的機構與結構應用。	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-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。	能應用日常科技產品的機構與結構。	
十三	第 3 章資料處理—雲端應用專題 3-1 啟動專題	1	能設計資料處理應用專題。	運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	能完成資料處理應用專題。	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

				生活問題。			
十三	第 2 章玩轉跑跳碰 2-2 機構傳動	1	能了解日常科技產品的機構與結構應用。	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。	生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	能應用日常科技產品的機構與結構。	
十四 (5/13~5/14 第二次定期 考)	第 3 章資料處理—雲端應用專題 3-1 啟動專題	1	能設計資料處理應用專題。	運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。 運 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。	能完成資料處理應用專題。	
十四 (5/13~5/14 第二次定期 考)	第 2 章玩轉跑跳碰 活動：界定問題、蒐集資料	1	能了解日常科技產品的機構與結構應用。	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-2 日常科技產品的機構與結構應用。	能應用日常科技產品的機構與結構。	
十五	第 3 章資料處理—雲端應用專題 3-1 啟動專題	1	能熟悉資料處理應用專題。	運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 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 T-IV-1 資料處理應用專題。	能設計資料處理應用專題。	
十五	第 2 章玩轉跑跳碰 活動：發展方案、設計製作	1	能繪製設計圖。	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	生 P-IV-2 設計圖的繪製。	能繪製設計圖。	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

				可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。			
十六	第 3 章資料處理—雲端應用專題 3-2 旅遊規畫書	1	能熟悉資料處理應用專題。	運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 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 T-IV-1 資料處理應用專題。	能設計資料處理應用專題。	
十六	第 2 章玩轉跑跳碰 活動：設計製作 機具材料	1	能繪製設計圖。	設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生 P-IV-2 設計圖的繪製。	能繪製設計圖。	
十七	第 3 章資料處理—雲端應用專題 3-3 經費預算	1	能熟悉資料處理應用專題。	運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 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 T-IV-1 資料處理應用專題。	能設計資料處理應用專題。	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。
十七	第 2 章玩轉跑跳碰 活動：設計製作、測試修正	1	能運用手工具。	設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。	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。	能操作手工具。	
十八	第 3 章資料處理—雲端應用專題 3-4 行前簡報	1	能熟悉資料處理應用專題。	運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 運 p-IV-1 能選用	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	能設計資料處理應用專題。	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

				適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。			
十八	第 2 章玩轉跑跳碰 活動：設計製作、測試修正	1	能運用手工具。	設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。	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。	能操作手工具。	
十九	第 3 章資料處理—雲端應用專題 3-4 行前簡報	1	能熟悉資訊科技合理使用原則。	運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 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 T-IV-1 資料處理應用專題。 資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	能說明資訊科技合理使用原則。	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。
十九	第 2 章玩轉跑跳碰 活動：設計製作、測試修正	1	能運用手工具。	設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。	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。	能操作手工具。	
二十 (6/25~6/26 第三次定期 考)	第 2 章資料處理—雲端應用專題 3-4 行前簡報	1	能熟悉資訊科技合理使用原則。	運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 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 T-IV-1 資料處理應用專題。 資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	能說明資訊科技合理使用原則。	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。
二十 (6/25~6/26 第三次定期 考)	第 2 章玩轉跑跳碰 活動：測試修	1	能具備日常科技產品的機構與結構應用能力。	設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能	生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	能應用日常科技產品的機構與結構。	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

考)	正、活動檢討			力。			
二十一	學期課程回顧	1	能熟悉資訊科技合理使用原則。	運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 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 T-IV-1 資料處理應用專題。 資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	能說明資訊科技合理使用原則。	
二十一	第 2 章玩轉跑跳碰 2 科技廣角 學期課程回顧	1	能主動關注日常科技產品的機構與結構應用。	設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	能應用日常科技產品的機構與結構。	

◎教學期程以每週教學為原則，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎「學習目標」應為結合「學習表現」(動詞)與「學習內容」(名詞)，整合為學生本單元應習得的學科本質知能。

◎「學習表現」與「學習內容」需呈現領綱完整文字，非只有代號，「融入議題實質內涵」亦是。

◎依據 109.12.10 函頒修訂之「臺南市十二年國民基本教育課程綱要國中小彈性學習課程規劃建議措施」中之配套措施，如有每位學生上台報告之「表現任務-評量方式」請用不同顏色的文字特別註記並具體說明。

◎如若實施課中差異化教學之班級，其「學習目標」、「學習重點」、「評量方式」應有不同，本表僅是呈現進度規劃，各校可視學生學習起點與需求適時調整規劃。