臺南市立安南區安順國民中學 114 學年度第一學期七年級科技領域學習課程(調整)計畫(■普通班/□特教班)

教材版本	J.	隶軒		.年級 /組別)	セ		教學節數	每週(2)節,本學期共	-(42)節
課程目標	【資訊科技】中 1. 認識程 2. 認識程 3. 認識程 4. 使 1. 學習 4. 學習 4. 學習 4. 學習 4. 學 4. 學 4. 學 4. 學 4. 學 4. 學 4. 學 4. 學	維言完養達、 與。成法的不 致的不 大方面	章法。 式設計。 。 式。						
該學習階£ 領域核心素	後 科-J-B3:瞭解	美感應戶	斗技的基本原理,具 用於科技的特質,並 具理解國內及全球科	進行科技創作 技發展現況或	乍與分享。	與國際事	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	訊、媒體的互動關係。	
				以	學習			1.日上り	ラL 、 上半 日石
教學期程	單元與活動名稱	節數	學習目標	學習表	· · ·		內容	評量方式 (表現任務)	融入議題 實質內涵
	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 健康的數位 習慣與態度	立使用	資 H-IV-: 料保護。 資 H-IV-: 全。		能說明個人資料保護。	
	進入生活科技教室	1	能了解手工具的 操作與使用。	設 k-IV-3 選用適當材 正確工具的 設 a-IV-2 正確的利益 觀,並適當	才料及 勺基本 能具有 	生 P-IV-G 的操作與 生 P-IV-G 機具操作	使用。 3 常用的	能操作手工具。	

				用科技產品。			
_	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。	
_	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。	
11	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。	
1	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 與設計製作的意基 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。	

	T &			VP TT 1 11 44 45	,		
	介			運 a-IV-1 能落實	全。		
				健康的數位使用			
				習慣與態度。			
四	第1章救援物	1	能了解創意思考	設 k-IV-2 能了解	生 P-IV-1 創意思	能說明創意思考的方	
	資大作戰		的方法。	科技產品的基本	考的方法。	法。	
	未來發展			原理、發展歷			
	1-1 構想表達			程、與創新關	社會的互動關係。		
	1 1 将心衣廷			键。	一个目的 <u>工</u> 助厕		
				蜒。 設 c-Ⅳ-2 能在實			
				作活動中展現創			
				新思考的能力。			
五	第2章演算法	1	能了解演算法基	運 t-IV-1 能了解	資 A-Ⅳ-1 演算法	能說明演算法基本概	
	2-1 演算法簡介		本概念。	資訊系統的基本	基本概念。	念。	
				組成架構與運算			
				原理。			
				運 t-Ⅳ-4 能應用			
				運算思維解析問			
				題。			
五	第1章救援物	1	能了解創意思考	設 k-IV-2 能了解	生 P-IV-1 創意思	能說明創意思考的方	
	資大作戰		的方法。	科技產品的基本	考的方法。	法。	
	1-2 創意與發明		47.77 12	原理、發展歷	生 S-IV-1 科技與		
	1 4 的心开放的			程、與創新關	社會的互動關係。		
				鍵。	1 在胃的互動關係。		
				, · · ·			
				設 c-IV-2 能在實			
				作活動中展現創			
				新思考的能力。			
六	第2章演算法	1	能了解演算法基	運 t-Ⅳ-1 能了解	資 A-Ⅳ-1 演算法	能說明演算法基本概	
	2-1 演算法簡介		本概念。	資訊系統的基本	基本概念。	念。	
				組成架構與運算			
				原理。			
				運 t-IV-4 能應用			
				運算思維解析問			
			l				

				題。			
六	第1章救援物 資大作戰 活動:活動簡 介	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。 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 手工具的操作與使用。	能說明手工具的操作與 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 手工具 的操作與使用。	能操作手工具。	
7	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。	
λ	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 手工具 的操作與使用。	能操作手工具。	

	料			基本工具進行材			
	种						
_	11			料處理與組裝。			
九	第2章演算法	1	能應用演算法基	運 t-IV-3 能設計	資 A-Ⅳ-1 演算法	能說明演算法基本概	
	2-2 流程控制結		本概念。	資訊作品以解決	基本概念。	念。	
	構			生活問題。			
				運 t-IV-4 能應用			
				運算思維解析問			
				題。			
九	第1章救援物	1	能運用手工具。	設 s-IV-2 能運用	生 P-IV-3 手工具	能操作手工具。	
	資大作戰			基本工具進行材	的操作與使用。		
	活動:設計製			料處理與組裝。			
	作			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。			
+	第3章程式設	1	能了解程式語言	運 t-IV-1 能了解	資 A-Ⅳ-1 演算法	能說明程式語言基本概	
	計初探-生日		基本概念、功能	資訊系統的基本	基本概念。	念、功能及應用。	
	派對		及應用。	組成架構與運算	資 P-IV-1 程式語		
	3-1 程式語言簡			原理。	言基本概念、功能		
	介				及應用。		
	71			適當的資訊科技	2,3,4		
				組織思維,並進			
				行有效的表達。			
+	第1章救援物	1	能了解日常科技	設 k-IV-3 能了解	生 P-IV-3 手工具	能介紹日常科技產品。	
'	資大作戰	•	產品。	選用適當材料及	上, ()	和分析	
	活動:測試修		产 加	正確工具的基本	生 A-IV-1 日常科		
	正			知識。	技產品的選用。		
	ملا			^{丸 鹹 °} 設 k-IV-4 能了解	双连即的运用。		
				選擇、分析與運			
				用科技產品的基本知識。			
				本知識。			

1		-	1. ÷ m /1 14 /1 /n	AR I TI O AL MAN	~ D III 1 ~ b !	15 19 11 11 11 15 15 65 15	
+-	第3章程式設	1	能應用結構化程	運 t-IV-3 能設計	' '	能設計結構化程式。	
	計初探-生日		式設計。	資訊作品以解決	言基本概念、功能		
	派對			生活問題。	及應用。		
	3-2 角色移動—			運 t-IV-4 能應用	資 P-Ⅳ-2 結構化		
	上街買蛋糕			運算思維解析問	程式設計。		
				題。			
+-	第1章救援物	1	能了解日常科技	設 k-IV-4 能了解	生 A-IV-1 日常科	能介紹日常科技產品。	【品德教育】
	資大作戰		產品。	選擇、分析與運	技產品的選用。	1,12,17	品 J1 溝通合作與
	活動:發表分		72	用科技產品的基	生 P-IV-1 創意思		和諧人際關係。
	享、問題討論			本知識。	考的方法。		1 20 2 (2)(19)(19)
	一一四处时端			設 c-IV-2 能在實	7 4177 74		
				作活動中展現創			
				新思考的能力。			
1	始 9 立	1	4 座田丛进几和		次DW1 石上坛	4 九山从井儿和上	
十二	第3章程式設	1	能應用結構化程	運 t-IV-3 能設計	' '	能設計結構化程式。	
	計初探—生日		式設計。	資訊作品以解決	言基本概念、功能		
	派對			生活問題。	及應用。		
	3-2 角色移動—			運 t-Ⅳ-4 能應用	' '		
	上街買蛋糕			運算思維解析問	程式設計。		
				題。			
十二	第2章創意手	1	能了解科技與社	設 k-IV-2 能了解	生 N-IV-1 科技的	能說明科技與社會的互	
	機架		會的互動關係。	科技產品的基本	起源與演進。	動關係。	
	科技暖身操			原理、發展歷	生 S-IV-1 科技與		
	未來發展			程、與創新關	社會的互動關係。		
	2-1 製造生產			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。			
<u>+三</u>	第3章程式設	1		運 t-IV-3 能設計		能設計程式。	
(11/26~11	計初探—生日	1		資訊作品以解決	基本概念。	AU VA DI /E M	
/27 第二次	派對			生活問題。	<u>本</u> 本概心。 資 P-IV-1 程式語		
定期考)	派到 3-3 演奏音階			工伯问题。	言基本概念、功能		
火州 方丿	ひの 演奏百百一				百巫平帆芯、切肥		

	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、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、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。	基本概念。 資 P-IV-1 程式語	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。	

	活動:活動簡			正確工具的基本	生 A-IV-1 日常科		
	介			知識。	技產品的選用。		
	活動:設計製			設 k-IV-4 能了解	1久注1170		
	作			選擇、分析與運			
				用科技產品的基			
				本知識。			
 十六	第4章三大流	1	能設計程式。	運 t-IV-3 能設計	資 A-IV-1 演算法	能設計程式。	
	程結構—餐廳	-	7,0 22(-) 1,122 (資訊作品以解決	基本概念。	73 25 1 1 1 2 1	
	優惠			生活問題。	資 P-IV-1 程式語		
	4-1 循序、重複				言基本概念、功能		
	結構			運算思維解析問	及應用。		
	1.12.111			題。	75 6 710		
 十六	第2章創意手	1	能了解日常科技	設 k-IV-3 能了解	生 P-IV-3 手工具	能介紹日常科技產品。	
	機架	-	產品。	選用適當材料及	的操作與使用。	7.377 (2.17.47.47.47.22.22.22.22.22.22.22.22.22.22.22.22.22	
	活動:設計製		12	正確工具的基本	生 A-IV-1 日常科		
	作			知識。	技產品的選用。		
	書末:機具材			□ 設 k-IV-4 能了解	\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\		
	料			選擇、分析與運			
				用科技產品的基			
				本知識。			
 ナセ	第4章三大流	1	能設計程式。	運 t-IV-3 能設計	資 A-IV-1 演算法	能設計程式。	
	程結構—餐廳			資訊作品以解決	基本概念。		
	優惠			生活問題。	資 P-IV-1 程式語		
	4-1 循序、重複			運 t-Ⅳ-4 能應用	言基本概念、功能		
	結構			運算思維解析問	及應用。		
				題。			
ナセ	第2章創意手	1	能了解日常科技	設 k-Ⅳ-3 能了解	生 P-IV-3 手工具	能介紹日常科技產品。	
	機架		產品。	選用適當材料及	的操作與使用。		
	活動:設計製			正確工具的基本	生 A-IV-1 日常科		
	作			知識。	技產品的選用。		
				設 k-IV-4 能了解			
				選擇、分析與運			

	T -		1	T		
				用科技產品的基		
				本知識。		
十八	第4章三大流	1	能設計程式。	運 t-IV-3 能設計	資 A-IV-1 演算法	能設計程式。
	程結構—餐廳			資訊作品以解決	基本概念。	
	優惠			生活問題。	資 P-IV-1 程式語	
	4-1 循序、重複			運 t-IV-4 能應用	言基本概念、功能	
	結構			運算思維解析問	及應用。	
				題。		
十八	第2章創意手	1	能了解日常科技	設 k-IV-3 能了解	生 P-IV-3 手工具	能介紹日常科技產品。
	機架		產品。	選用適當材料及	的操作與使用。	
	活動:設計製			正確工具的基本	生 A-IV-1 日常科	
	作			知識。	技產品的選用。	
				設 k-IV-4 能了解		
				選擇、分析與運		
				用科技產品的基		
				本知識。		
十九	第4章三大流	1	能設計程式。	運 t-IV-3 能設計	資 A-IV-1 演算法	能設計程式。
	程結構—餐廳			資訊作品以解決	基本概念。	
	優惠			生活問題。	資 P-IV-1 程式語	
	4-2 選擇結構			運 p-IV-1 能選用	言基本概念、功能	
				適當的資訊科技	及應用。	
				組織思維,並進		
				行有效的表達。		
十九	第2章創意手	1	能運用手工具。	設 k-IV-1 能了解	生 P-IV-3 手工具	能操作手工具。
	機架			日常科技的意涵	的操作與使用。	
	活動:測試修			與設計製作的基	生 A-IV-1 日常科	
	正			本概念。	技產品的選用。	
				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。		

— ,	bb 3	-	11. 10. 11. 4- 15	VP 1 777 0 11 12 1		at an at an D
二十	第4章三大流	1	能設計程式。	運 t-IV-3 能設計	資 A-IV-1 演算法	能設計程式。
(1/15~1/16	程結構—餐廳			資訊作品以解決	基本概念。	
第三次定期	優惠			生活問題。	資 P-IV-1 程式語	
考)	4-2 選擇結構			運 p-IV-1 能選用	言基本概念、功能	
				適當的資訊科技	及應用。	
				組織思維,並進		
				行有效的表達。		
二十	第2章創意手	1	能運用手工具。	設 k-Ⅳ-1 能了解	生 P-IV-3 手工具	能操作手工具。
(1/15~1/16	機架			日常科技的意涵	的操作與使用。	
第三次定期	活動:測試修			與設計製作的基	生 A-IV-1 日常科	
考)	正、問題討論			本概念。	技產品的選用。	
				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。		
二十一	第4章三大流	1	能設計程式。	運 t-W-3 能設計	資 A-IV-1 演算法	能設計程式。
	程結構—餐廳			資訊作品以解決	基本概念。	
	優惠			生活問題。	資 P-IV-1 程式語	
	4-2 選擇結構			運 p-IV-1 能選用	言基本概念、功能	
				適當的資訊科技	及應用。	
				組織思維,並進		
				行有效的表達。		
二十一	第1章救援物	1	能了解科技的起	設 k-W-2 能了解	生 N-IV-1 科技的	能說明科技的起源與演
	資大作戰		源與演進。	科技產品的基本	起源與演進。	進。
	1-1 科技廣角			原理、發展歷	生 S-IV-1 科技與	
	1-2 科技廣角			程、與創新關	社會的互動關係。	
				鍵。		
				設 a-Ⅳ-3 能主動		
				關注人與科技、		
				社會、環境的關		
				係。		
				1		

- ◎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。

臺南市立安南區安順國民中學 114 學年度第三學期七年級科技領域學習課程(調整)計畫(■普通班/□特教班)

教材版本	J.	隶軒		施年級 :/組別)	t	:	教學節數	每週(2)節,本學期共	长(40)節
課程目標該學習階系領域核心素	【生活科技】 1. 認識常見 3. 學習木材模 5. 認識精度、 科-J-A1: 具備 科-J-B1: 具備	具料理 梁機工板裕良運完保使 的構技、度好用成護用 型及法治的的科	遊專題。 的意涵。 則,以及其允許的 與結構工法。 特性。 的使用。	科技知能 行日常生>	舌的表達與注	溝通。			
		天忽應用	於 村 权 的 村 貝 / 並		果程架構脈				
					, , , ,,,	重點		 評量方式	融入議題
教學期程	單元與活動名稱	節數	學習目標	學習]表現	學習	国內容	計量ガス (表現任務)	實質內涵
	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。	資訊系約 組成架材 原理。	-4 能應用	基本概念 資 P-IV-	· 1 程式語 · · · · · · · · · ·	能說明程式語言基本概 念。	
_	緒論-科技與產品	1	能了解科技的起 源與演進。	設 k-IV- 科技產品 原理、發 程、與創	發展歷	起源與演 生 S-IV-		能說明科技的起源與演 進。	

		0		鍵。 設 k-IV-4 能了解 選擇、分析與運 用科技產品的基 本知識。		
		U				
_		0				
Ξ	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。
Ξ	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。

	r				•		
				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	1	能應用程式語言	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-1 程式語	能說明程式語言基本概	
	題—勇闖魔鬼		基本概念。	資訊系統的基本	言基本概念、功能	念。	
	城			組成架構與運算	及應用。		
	1-2 廣播與音			原理。			
	效			運 t-IV-4 能應用			
				運算思維解析問			
				題。			
五	第1章架橋行	1	能具有機構與結	設 s-IV-1 能繪製	生 P-IV-2 設計圖	能應用機構與結構。	
	家		構應用能力。	可正確傳達設計	的繪製。		
	活動:活動簡			理念的平面或立	生 A-IV-2 日常科		
	介、蒐集資			體設計圖。	技產品的機構與結		
	料、發展方			設 a-Ⅳ-2 能具有	構應用。		
	案、設計製作			正確的科技價值			
				觀,並適當的選			
				用科技產品。			
六	第1章遊戲專	1	能應用程式語言	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-1 程式語	能說明程式語言基本概	
	題—勇闖魔鬼		基本概念。	資訊系統的基本	言基本概念、功能	念。	
	城			組成架構與運算	及應用。		
	1-2 廣播與音			原理。			
	效			運 t-IV-4 能應用			
				運算思維解析問			
				題。			
六	第1章架橋行	1	能了解手工具的	設 k-Ⅳ-3 能了解	生 P-IV-3 手工具	能操作手工具。	
	家		操作與使用。	選用適當材料及	的操作與使用。		
	機具材料			正確工具的基本			
				知識。			
セ	第1章遊戲專	1	能了解程式語言	運 p-Ⅳ-1 能選用	資 P-IV-1 程式語	能說明程式語言基本概	
	題—勇闖魔鬼		基本概念。	適當的資訊科技	言基本概念、功能	念。	
T	•	•	•	•	•		

	城			組織思維,並進	及應用。		
				行有效的表達。	· 人心力。		
	1-2			17月			
	双			- ' '			
				資訊系統的基本			
				組成架構與運算			
	10 m of 10 m o		ar a too the till the state of	原理。			
セ	第1章架橋行	1	能了解機構與結	設k-IV-3 能了解	生 A-IV-2 日常科	能應用機構與結構。	
	家		構應用。	選用適當材料及	技產品的機構與結		
	活動:設計製			正確工具的基本	構應用。		
	作			知識。			
				設 s-Ⅳ-2 能運用			
				基本工具進行材			
				料處理與組裝。			
\wedge	第1章遊戲專	1	能了解程式語言	運 p-IV-1 能選用	資 P-IV-1 程式語	能說明程式語言基本概	
(3/31-4/1)	題—勇闖魔鬼		基本概念。	適當的資訊科技	言基本概念、功能	念。	
第一次定期	城			組織思維,並進	及應用。		
考)	科技廣角			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。			
八	第1章架橋行	1	能運用手工具。	設 s-IV-2 能運用	生 P-IV-3 手工具	能操作手工具。	
(3/31-4/1)	家			基本工具進行材	的操作與使用。		
第一次定期	活動:設計製			料處理與組裝。	生 A-IV-2 日常科		
考)	作			設 c-IV-1 能運用	技產品的機構與結		
				設計流程,實際	構應用。		
				設計並製作科技			
				產品以解決問			
				題。			
九	第2章資訊合	1	能了解資訊科技	運 a-IV-1 能落實	資 H-IV-1 個人資	能落實資訊科技合理使	【品德教育】
	理使用		合理使用原則。	健康的數位使用	料保護。	用原則。	品 J5 資訊與媒體
	2-1 個人資料			習慣與態度。	資 H-IV-2 資訊科	• • •	的公共性與社會責
<u> </u>	7, 1, 1	1				l	111711 711 47

-	Т		I		1		1
	保護			運 a-IV-2 能了解	技合理使用原則。		任。
				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。			
九	第1章架橋行	1	能運用手工具。	設 s-IV-2 能運用	生 P-IV-3 手工具	能操作手工具。	
	家			基本工具進行材	的操作與使用。		
	活動:設計製			料處理與組裝。	生 A-IV-2 日常科		
	作、測試修正			設 c-Ⅳ-1 能運用	技產品的機構與結		
				設計流程,實際	構應用。		
				設計並製作科技			
				產品以解決問			
				題。			
+	第2章資訊合	1	能了解資訊科技	運 a-IV-1 能落實	資 H-Ⅳ-2 資訊科	能落實資訊科技合理使	【品德教育】
	理使用		合理使用原則。	健康的數位使用	技合理使用原則。	用原則。	品 J5 資訊與媒體
	2-2 資訊的合			習慣與態度。			的公共性與社會責
	理使用			運 a-IV-2 能了解			任。
				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。			
+	第1章架橋行	1	能了解手工具的	設 k-IV-3 能了解	生 P-IV-3 手工具	能操作手工具。	
	家		操作與使用。	選用適當材料及	的操作與使用。		
	活動:測試修			正確工具的基本	生 A-IV-2 日常科		
	正			知識。	技產品的機構與結		
					構應用。		
+-	第2章資訊合	1	能了解資訊科技	運 a-IV-1 能落實	資 H-IV-2 資訊科	能落實資訊科技合理使	【品德教育】
	理使用		合理使用原則。	健康的數位使用	技合理使用原則。	用原則。	品 J5 資訊與媒體
	2-2 資訊的合			習慣與態度。			的公共性與社會責
	理使用			運 a-IV-2 能了解			任。
	- 年			E a - 1 V - Z 肥 J 胖			1年。

I	第1 李加长仁	1	4t フ 27 11 vi 14 vi 18	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。	4 D TV 5 11 101 44	此曜田北州的上土市	
+-	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。	
+=	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 能了與實面-IV-2 能引力的 資訊科技相關之 計學,以 會司 計學, 計學, 以 自己 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。
+=	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。	

				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章資料處理一雲端應用專題 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。

	7						
				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	1	能熟悉資料處理	運 c-IV-1 能熟悉	資 T-IV-1 資料處	能設計資料處理應用專	
	理—雲端應用		應用專題。	資訊科技共創工	理應用專題。	題。	
	專題			具的使用方法。			
	3-2 旅遊規畫			運 p-IV-1 能選用			
	書			適當的資訊科技			
				組織思維,並進			
				行有效的表達。			
十六	第2章玩轉跑	1	能繪製設計圖。	設 c-IV-2 能在實	生 P-IV-2 設計圖	能繪製設計圖。	
	跳碰			作活動中展現創	的繪製。		
	活動:設計製			新思考的能力。			
	作						
	機具材料						
十七	第3章資料處	1	能熟悉資料處理	運 c-IV-1 能熟悉	資 T-IV-1 資料處	能設計資料處理應用專	【品德教育】
	理—雲端應用		應用專題。	資訊科技共創工	理應用專題。	題。	品 J1 溝通合作與
	專題			具的使用方法。			和諧人際關係。
	3-3 經費預算			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。			
十七	第2章玩轉跑	1	能運用手工具。	設 c-IV-2 能在實	生 A-IV-2 日常科	能操作手工具。	
	跳碰			作活動中展現創	技產品的機構與結		
	活動:設計製			新思考的能力。	構應用。		
	作、測試修正			設 s-IV-2 能運用	生 P-IV-3 手工具		
				基本工具進行材	的操作與使用。		
				料處理與組裝。			
十八	第3章資料處	1	能熟悉資料處理	運 c-IV-1 能熟悉	資 T-Ⅳ-1 資料處	能設計資料處理應用專	【品德教育】
	理—雲端應用		應用專題。	資訊科技共創工	理應用專題。	題。	品 J1 溝通合作與
	專題			具的使用方法。			和諧人際關係。
	3-4 行前簡報			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。			
十八	第2章玩轉跑	1	能運用手工具。	設 c-IV-2 能在實	生 A-IV-2 日常科	能操作手工具。	
	跳碰			作活動中展現創	技產品的機構與結		
	活動:設計製			新思考的能力。	構應用。		
	作、測試修正			設 s-IV-2 能運用	生 P-IV-3 手工具		
				基本工具進行材	的操作與使用。		
				料處理與組裝。			
十九	第3章資料處	1	能熟悉資訊科技	運 c-IV-1 能熟悉	資 T-IV-1 資料處	能說明資訊科技合理使	【品德教育】
	理—雲端應用		合理使用原則。	資訊科技共創工	理應用專題。	用原則。	品 J1 溝通合作與
	專題			具的使用方法。	資 H-IV-2 資訊科		和諧人際關係。
	3-4 行前簡報			運 p-IV-1 能選用	技合理使用原則。		
				適當的資訊科技			
				組織思維,並進			
				行有效的表達。			
十九	第2章玩轉跑	1	能運用手工具。	設 c-IV-2 能在實	生 A-IV-2 日常科	能操作手工具。	
	跳碰			作活動中展現創	技產品的機構與結		
	活動:設計製			新思考的能力。	構應用。		
	作、測試修正			設 s-IV-2 能運用	生 P-IV-3 手工具		
				基本工具進行材	的操作與使用。		
				料處理與組裝。			
二十	第2章資料處	1	能熟悉資訊科技	運 c-IV-1 能熟悉	資 T-IV-1 資料處	能說明資訊科技合理使	【品德教育】
(6/25~6/26	理—雲端應用		合理使用原則。	資訊科技共創工	理應用專題。	用原則。	品 J1 溝通合作與
第三次定期	專題			具的使用方法。	資 H-Ⅳ-2 資訊科		和諧人際關係。
考)	3-4 行前簡報			運 p-Ⅳ-1 能選用	技合理使用原則。		
	·			適當的資訊科技			
				組織思維,並進			
				行有效的表達。			
二十	第2章玩轉跑	1	能具備日常科技	設 c-IV-3 能具備	生 A-IV-2 日常科	能應用日常科技產品的	
(6/25~6/26	跳碰		產品的機構與結	與人溝通、協	技產品的機構與結	機構與結構。	
第三次定期	活動:測試修		構應用能力。	調、合作的能	構應用。		
	l .		l .		l .		

考)	正、活動檢討			カ。			
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	資 T-IV-1 資料處 理應用專題。	能說明資訊科技合理使 用原則。	
			日廷 使用	具的使用方法。	資 H-IV-2 資訊科	717年至1	
				運 p-IV-1 能選用	技合理使用原則。		
				適當的資訊科技			
				組織思維,並進			
				行有效的表達。			
二十一	第2章玩轉跑	1	能主動關注日常	設 a-Ⅳ-3 能主動	生 A-IV-2 日常科	能應用日常科技產品的	
	跳碰		科技產品的機構	關注人與科技、	技產品的機構與結	機構與結構。	
	2 科技廣角		與結構應用。	社會、環境的關	構應用。		
	學期課程回顧			係。			

- ◎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。