臺南市立官田區官田國民中學 114 學年度第一學期二年級科技(合科)領域學習課程(調整)計畫

(■普通班/□體育班)

教材版本	康軒	實施年級 (班級/組別)	二年級	教學節數	每週(2)節,本學期共(42)節。
課程目標	第三冊第二篇 資的和 1.認識媒體組 2.認識模組 4.認識模組 4.認識轉 5.使用 Scratch完成 第二解解 第二解解 第二解 第二解 第二解 第二 第二 第二 第二 第二 第二 第二 第二 第二 第二 第二 第二 第二	會議題及資訊倫理 星式專題。 斗技篇 根據選定方案選擇 根據選擇相應的加 料、保養維護相關概	星適合的材料。 1工方式與加工工具	0	
該學習階段 領域核心素養	科-J-A1具備良好的科-J-A2運用科技工科-J-B1具備運用科科-J-B2理解資訊科-J-B3了解美感科-J-C1理解科技工科-J-C2運用科技工	具,理解與歸納問源,擬定與執行科技符號與運算思維 科技的基本原理, 用於科技的特質, 人文議題,培養科]題,進而提出簡易的 技專題活動。 建行日常生活的表述 具備媒體識讀的能力 並進行科技創作與名 技發展衍生之守法	的解決之道。 達與溝通。 力,並能了解人 分享。 觀念與公民意識	與科技、資訊、媒體的互動關係。

				課程架構脈絡			
机朗斯加 唱二物汇制力	單元與活動名稱	工手, 力 俭 炊 勘	與羽口播	學習重點		表現任務	融入議題
教學期程	平儿兴 <u>活</u> 野石神	節數	學習目標	學習表現	學習內容	(評量方式)	實質內涵

			課程架構脈絡			
四二的江利力位	大	超到口压	學習	重點	表現任務	融入議題
单 工 與 活 動 名 柟	即數	学習日標	學習表現	學習內容	(評量方式)	實質內涵
學習瞭望臺	2			,		【人權教
字 第會學 1-1 會		容與未來職涯規畫 的連結。	科技與他人進行有效 與他人進行有數。 運 a-IV-1 能習慣 數 位使用習慣解、 實質解、 解 子子 群 一個 是 在 一個 是 在 一個 是 在 一個 是 在 一個 是 在 一個 是 在 一個 是 在 一個 是 在 是 在 是 在 是 在 是 在 是 在 是 在 是 在	科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與	1. 無筆測驗	【育人身並保能【育品媒性任【育法事行本【教閱科重意人】B自具護。品】B體與。法】B、政原閱育J知要涵性 了由有 德 資的社 認刑法則讀 理識詞,權 解權自的 德 訊公會 治 識事的 素 解內彙並教 人,我知 教 與共責 教 民、基 養 學的的懂
	第1章資訊與社會學習瞭望臺 1-1資訊科技的	學習瞭望臺 2 第1章資訊與社 會 學習瞭望臺 1-1 資訊科技的	學習瞭望臺 2 1. 瞭解本冊學習內容與未來職涯規畫的連結。 2. 認識資訊科技的 負面影響: (1)網路成癮 (2)網路或癢 (2)網路或癢 (3)濫用評論 (4)網路交友 (5)網路詐騙 (6)AI換臉 (7)惡意程式	單元與活動名稱 節數 學習目標 學習表現 學習瞭望臺 1. 瞭解本冊學習內容與未來職涯規畫的連結。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 第1章資訊與社會 2. 認識資訊科技的負面影響: 運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 (1)網路成癮 度。 (2)網路霸凌 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。 (5)網路詐騙(6)AI換臉(7)惡意程式 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣,不受	學習瞭望臺 2 1. 瞭解本冊學習內容學書表現 學習內容 第1章資訊與社會 2. 認識資訊科技的會量 2. 認識資訊科技的資面影響: 2. 認識資訊科技的資面影響: 2. 認識資訊科技的資面影響: 2. 認識資訊科技的資面影響: 2. 認識資訊科技的資金 2. 認識資訊科技相關之法律。 2. 認識資訊科技力與變態 2. 認識資訊科技力與變態 2. 認識資訊科技之與趣,不受 2. 認識資訊科技之與趣,不受 2. 認識資訊科技之與趣,不受 2. 認識資訊科技之與趣,不受 2. 認識資訊科技之與趣,不受 2. 認識資訊科技之與趣,不受 2. 認識資訊公司 2. 認証公司 2. 認識	單刀與活動名稱 學習目標 學習表現 學習內容 (評量方式) 學習瞭望臺 2 1. 瞭解本冊學習內容與未來職涯規畫的連結。 2. 認識資訊科技的自面影響: (1)網路成應 (2)網路霸凌 (2)網路霸凌 (3)濫用評論(4)網路交友(5)網路詐騙(6)AI換臉(7)惡意程式 (4)網路交換 (4)網路交換 (4)網路交換 (5)網路詐騙(7)惡意程式 (6)AI換臉 (7)惡意程式 (2)網路或機 (2)網路或機 (2)網路或機 (3)溫用評論(4)網路交友(5)網路詐騙(7)惡意程式 (4)網路交換 (5)網路許騙(7)惡意程式 (6)AI換臉 (7)惡意程式 (7)惡意程式 (6)AI換機 (7)惡意程式 (7)惡意程式 (2)組入 (2)組入 (2)組入 (2)組入 (2)組入 (3)溫田評論(4)組入 (4)組入 (4)組入 (4)組入 (4)組入 (4)組入 (4)組入 (4)組入 (4)組入 (4)組入 (5)組入 (6)組入 (6)組入 (6)組入 (6)組入 (7)惡意程式 (7)紹本 (7)紹本 (7)紀本 (7)紀本 (7)紀本 (7)紀本 (7)紀本 (7)紀本 (7)紀本 (7)紀本

				課程架構脈絡			
机朗扣如	四二的江利力位	五夕份 饮业 跑羽口进	约 羽 口 1 两	學習	重點	表現任務	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	學習內容	(評量方式)	實質內涵
							通。
= 9/08- 9/12	第1章資訊與社會 1-1 資訊科技的社會議題 1-2 媒體識讀	2	1. 認識題。 2. 認識題 媒體 : (1) 新聞 (2) 新聞 (3) 網 (3) 網 (4) 登 (4) 登 (4) 再 (4) 重 (4) 重 (5) 并不 (5) 并不 (6) 并不 (6) 并不 (7)	科技與他人進行有效的 互動。 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、與 及社會議題,以保護自	科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與	2. 作業成品	通【育人身並保能【育品媒性任【育法事行本【教閱科重意得。人】8自具護。品】5體與。法】8、政原閱育了知要涵如權 了由有 資的社 治 認刑法則讀 理識詞,何權 解權自的 德 訊公會 治 識事的 素 解內彙並運教 人,我知 教 與共責 教 民、基 養 學的的懂用

				課程架構脈絡			
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	四二向江利 力 位	然 和	與 羽 口 1冊	學習	重點	表現任務	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	學習內容	(評量方式)	實質內涵
							人 進 行 溝 通。
= 9/15- 9/19	第2章模組化程式—幾何藝術家 2-1 正多邊形小畫家	2	1. 觀察幾何圖形的 規律與特徵。 2. 學 習 使 用 Scratch中的重複結 構積木。	系統的基本組成架構與 運算原理。	設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式	2. 課堂討論	【教閱科重意得該人通閱育 J3 知要涵如詞進壽 理內彙並運與行素 解內彙並運與行
四 9/22- 9/26	第2章模組化程式—幾何藝術家 2-1 正多邊形小畫家	2	1 使用重複結構設計程式。 2 完成2-1小試身手。	運 t-IV-1 能了解資訊 系統的基本組成架構與	設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式	2. 課堂討論	【教閱科重意得該人通閱育 J3 知要涵如詞進素 解內彙並運與行素 並運與行

				課程架構脈絡			
机链扣和	四二的江利力位	太 山	俊羽口馬	學習	重點	表現任務	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	學習內容	(評量方式)	實質內涵
五 9/29- 10/03	第2章模組化程式—幾何藝術家2-2有趣的幾何圖形	2	1. 認識模組化程式設計。 2. 了解Scratch函式的特性。 3. 學習如何設定函式。	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 P-IV-4 模組化程式 設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式	2. 課堂討論	【教閱科重意得該人通閱育 J3 知要涵如詞進壽 解內彙並運與行素 運與行
六 10/06- 10/10	第2章模組化程式一幾何藝術家2-2有趣的幾何圖形【第一次評量	2	1. 使用Scratch完成程式設計(1)使用雙層重複結構(2)使用「函式積木」功能 2. 完成2-2小試身手。	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	設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式	2. 課堂討論	【教閱科重意得該人通讀 J3知要涵如詞進素 解內彙並運與行素 華明的的懂用他溝
セ 10/13-	第3章陣列 3-1 認識陣列	2	1. 了解何謂陣列。 2. 學習陣列表示	運 t-IV-1 能了解資訊 系統的基本組成架構與		1. 課堂討論 2. 上機實作	【閱讀素養 教育】

				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	表現任務	融入議題
秋于 州在	平九兴石切石 将	即致	子日口 你	學習表現	學習內容	(評量方式)	實質內涵
10/17			法。 3. 認識陣列的表示、維度。 4. 認識陣列的操作。	作品以解決生活問題。	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	3. 作業成品 4. 紙筆測驗	J3 到 重 意 得 該 人 通 理解內 彙 並 運 與 行 彙 並 運 與 行 樂 的 的 懂 用 他 溝
10/20- 10/24	第3章陣列 3-1 認識陣列	2	1. 以課程附件「貨物管理員」熟悉陣列的操作。	運 t-IV-1 能了解資訊	構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設	2. 上機實作	【教閱科重意得該人通 簡
九 10/27- 10/31	第3章陣列 3-2 陣列程式— 簡易點餐機	2	1. 使用Scratch完成程式設計 2. 認識分身積木並學習利用分身產生多個角色。 3. 利用變數學習一群數字的總和。	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。	構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設	2. 上機實作	【教閱科重意得該人通讀 J3知要涵如詞進素 解內彙並運與行素 延運與行

				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	表現任務	融入議題
教字别在	平儿兴冶 助 石 柟	即數	字百日保	學習表現	學習內容	(評量方式)	實質內涵
+ 11/03- 11/07	第3章陣列 3-2 陣列程式— 簡易點餐機	2	1. 合併清單內容。 2. 利用角色尺寸變 化製作特效。 3. 使用擴充功能文 字轉語音讓角色用 聲音說出內容。	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-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設	2. 上機實作	【教閱科重意得該 讀了 3 知要涵如詞 素解內彙並運與 養學的的懂用他
+- 11/10- 11/14	第3章陣列 3-2 陣列程式— 簡易點餐機	2	1. 完成3-2-1小試身手。 2. 完成3-2-2小試身手。 3. 科技廣角:自動販賣機。	資訊科技之興趣,不受性別限制。 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	構的概念與應用。 資 P-IV-3 陣列程式設	2. 上機實作	政人通【教閱科重意得該門進。 閱育 J3 知要涵如詞案行 素 解內彙並運與共行 素 解內彙並運與
+= 11/17- 11/21	緒論-設計好好 用 緒論-設計好好 用	2	1. 瞭解科技系統的模式。 2. 瞭解設計的意 義。 3. 舉例日常生活的設計項目。 4. 瞭解商業考量設計的重點。	資訊科技之興趣,不受性別限制。 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。	統。 生 P-IV-4 設計的流 程。	1. 課堂討論	改人通【教涯集作的 進。生育】罗介育 是有】即,有 是有,是有,有 是,是有,是,有 是,是,是,是,有 是,是,是,是,是,

				課程架構脈絡			
机倒却如	四二次工车户公	大大 山	的可口馬	學習	重點	表現任務	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	學習內容	(評量方式)	實質內涵
			5. 認識設計思考的				
			流程。				
十三	第1章迷你吸塵	2	1. 認識科技產品運			· · · ·	【閱讀素養
11/24-	器		作原理。	科技的意涵與設計製作		2. 紙筆測驗	教育】
11/28	1-1 動力與機械		2. 學習科技產品簡		生 A-IV-3 日常科技產		閱 J3 理解學
			易保養、維護、故				科知識內的
	1-2 電動加工機		障排處技巧。	產品的基本原理、發展	生 A-IV-4 日常科技產		重要詞彙的
	具		3. 學習用電安全相		品的能源與動力應用。		意涵,並懂
	【第二次評量		關注意事項。	設 k-IV-4 能了解選			得如何運用
	週】		4. 了解動力機械應	擇、分析與運用科技產	與環境的影響。		該詞彙與他
			用带來的改變,及	品的基本知識。			人進行溝
			其未來趨勢。	設 a-IV-2 能具有正確			通。
			5. 了解生活科技教	的科技價值觀,並適當			【安全教
			室常用機具運作原	的選用科技產品。			育】
			理。	設 a-IV-3 能主動關注			安 J3 了解日
			6. 了解生活科技教				常生活容易
			室常用機具簡易保				發生事故的
			養、維護、故障排	設 a-IV-4 能針對科技			原因。
			處技巧。	議題養成社會責任感與			安 J4 探討日
			7. 了解加工安全的				常生活發生
			重要性。	設 s-IV-3 能運用科技			事故的影響
				工具保養與維護科技產			因素。
				品。			
十四	第1章迷你吸塵	2	1. 了解迷你吸塵器	設 a-IV-1 能主動參與		1. 課堂討論	【安全教
12/01-	器		構造、流量、流			2. 活動紀錄	育】
12/05	活動:設計製作		速、截面積的關	趣,不受性别的限制。	生 P-IV-5 材料的選用	3. 作品表現	安 J1 理解安
			係,以及進氣口設			4. 紙筆測驗	全教育的意
	書末:機具材料		計要點。	流程,實際設計並製作	生 P-IV-6 常用的機具		義。

				課程架構脈絡			
划缀地如	四二四十九月初	然 虯	的可口馬	學習	表現任務	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	學習內容	(評量方式)	實質內涵
			2. 鐵全與 3. 繪行完製 4. 程並 6. 學關策 1. 與 4. 是 4	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圖。 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	操作與使用。		安 J9 遵守環
十五 12/08- 12/12	第1章迷你吸塵器 活動:設計製作書末:機具材料	2	1. 能根據選定材 料方式與加工具。 2. 能根據測試結到 各任務目標。	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	程。 生 P-IV-5 材料的選用 與加工處理。	 課堂討論 活動紀錄 作品筆測驗 	【育安全義安境的則 全 理的 導設安 教 安意 環備守

				課程架構脈絡			
拟组织加	四二 均江利力 顿	然 曲/-	銀羽口1番	學習	重點	表現任務	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	學習內容	(評量方式)	實質內涵
				設 s-IV-3 能運用科技			
				工具保養與維護科技產			
				品。			
十六	第1章迷你吸塵	2	1. 能根據測試結果				【安全教
12/15-	器		進行修正,直到符	科技實作活動及試探興	程。	2. 活動紀錄	育】
12/19	活動:設計製		合任務目標。	趣,不受性別的限制。	生 P-IV-5 材料的選用	3. 作品表現	安 Jl 理解安
	作、測試修正		2. 能根據任務目標	設 c-Ⅳ-1 能運用設計	與加工處理。	4. 紙筆測驗	全教育的意
			設計製作迷你吸塵		,		義。
	書末:機具材料		器完成挑戰。	科技產品以解決問題。	操作與使用。		安 J9 遵守環
			3. 分析、評估競賽	設 c-IV-2 能在實作活			境設施設備
			結果。	動中展現創新思考的能			的安全守
				カ。			則。
十七	第2章動力越野	2	1. 了解風力如何產	設 k-IV-1 能了解日常		1. 課堂討論	【閱讀素養
12/22-	車		生動力,以及如何			2. 紙筆測驗	教育】
12/26	2-1 交通運輸		設計傳動系統來提		生 S-IV-2 科技對社會		閱 J3 理解學
			升風力車的速度。	設 k-IV-4 能了解選	與環境的影響。		科知識內的
	2-2 汽車面面觀		2. 了解不同時期交				重要詞彙的
			通工具的發展歷	品的基本知識。			意涵,並懂
			程,以及交通工具				得如何運用
			對社會與環境的影				該詞彙與他
			響。	的選用科技產品。			人進行溝
			3. 了解電動車等環				通。
			保車款的發展趨				【環境教
			勢,並思考未來最	的關係。			育】
			具發展潛力的環保				環 J4 了解永
			車款。				續發展的意
			4. 認識汽車的主要				義(環境、
			構造,以及各系統				社會、與經

				課程架構脈絡			
机朗扣如	四二的江利力位	次	超 羽 口 1番	學習	重點	表現任務	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	學習內容	(評量方式)	實質內涵
			的功能和運作原				濟的均衡發
			理。				展)與原
			5. 了解交通安全知				則。
			識,並注意行車安				【安全教
			全。				育】
							安 J3 了解日
							常生活容易
							發生事故的
							原因。
十八	第2章動力越野	2	1. 能夠根據任務目	設 k-IV-3 能了解選用	生 P-IV-4 設計的流	1. 課堂討論	【閱讀素養
12/29-	車		標和條件限制,設	適當材料及正確工具的	程。	2. 活動紀錄	教育】
1/02	活動:設計製作		計出能夠跨越障礙		生 P-IV-5 材料的選用	3. 作品表現	閱 J3 理解學
			物的動力越野車。	設 a-IV-1 能主動參與		4. 紙筆測驗	科知識內的
	書末:機具材料		2. 了解車身結構、	科技實作活動及試探興	•		重要詞彙的
			重量、重心、輪		操作與使用。		意涵,並懂
			胎、傳動、摩擦				得如何運用
			力、扭力、速度等		品的能源與動力應用。		該詞彙與他
			因素對越野車效能				人進行溝
			的影響。	設 c-IV-2 能在實作活			通。
			3. 能夠選擇合適的				【安全教
			減速系統(齒輪	力。			育】
			組、蝸桿齒輪、皮				安 J1 理解安
			帶輪)並進行製				全教育的意
			作。				義。
			4. 能夠繪製越野車				安 J9 遵守環
			零件圖,並安全操				境設施設備
			作線鋸機等工具進				的安全守
			行加工。				則。

				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	表現任務	融入議題
双子 为在	平儿兴冶助石 梅	即致	子白口你	學習表現	學習內容	(評量方式)	實質內涵
			5. 能夠根據教師意				
			見修正設計,並將				
			設計概念轉化為實				
			際作品。				
十九	第2章動力越野	2	1. 能夠正確使用鑽		·		【閱讀素養
1/05-	車		床、砂磨機等機	科技的意涵與設計製作	程。	2. 活動紀錄	教育】
1/09	活動:設計製		具,並確保加工過	, . •	生 P-IV-5 材料的選用	3. 作品表現	閱 J3 理解學
	作、測試修正		程的安全。	設 k-IV-3 能了解選用		4. 紙筆測驗	科知識內的
			2. 能夠分析越野車		生 P-IV-6 常用的機具		重要詞彙的
	書末:機具材料		可能出現的問題,	基本知識。	操作與使用。		意涵,並懂
			並提出有效的修正	設 a-IV-1 能主動參與	生 A-IV-4 日常科技產		得如何運用
			方案。	科技實作活動及試探興	品的能源與動力應用。		該詞彙與他
			3. 能夠依據設計圖	趣,不受性别的限制。			人進行溝
			製作越野車,並在	設 c-IV-1 能運用設計			通。
			測試過程中不斷修				【安全教
			正,直到達到任務	科技產品以解決問題。			育】
			目標。	設 c-Ⅳ-2 能在實作活			安 J1 理解安
				動中展現創新思考的能			全教育的意
				力。			義。
							安 J9 遵守環
							境設施設備
							的安全守
							則。
廿	第2章動力越野	2	1. 能夠正確使用鑽		生 P-IV-4 設計的流		【閱讀素養
1/12-	車		床、砂磨機等機	科技的意涵與設計製作	程。	2. 活動紀錄	教育】
1/16	活動:設計製		具,並確保加工過		生 P-IV-5 材料的選用	3. 作品表現	閱 J3 理解學
	作、測試修正		程的安全。	設 k-IV-3 能了解選用		4. 紙筆測驗	科知識內的
			2. 能夠分析越野車	適當材料及正確工具的	生 P-IV-6 常用的機具		重要詞彙的

				課程架構脈絡			
教學期程	單元與活動名稱	節數	學習目標		重點	表現任務 (評量方式)	融入議題實質內涵
	書末:機具材料【第三次評量週】		可能出現的問題, 正 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	科技實作活動及試探興趣,不受性別的限制。 設 c-IV-1 能運用設計 流程,實際設計並製作			意得該人通【育安全義安境的意得該人通【育安全義安境的,何彙 安 耳育 遵施全证 興行 全 解的 守設全 解的 守設全
廿- 1/19- 1/23	第2章動力越野車 車動:設計製作、測試修正 【1/20(二)休業式】	2	1. 能根據測試結果 進行修正,直到符 合任務目標。 2. 反思製作過程的 問題。 3. 發想作品可能的 改良方式。	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	程。 生 A-IV-4 日常科技產 品的能源與動力應用。	2. 活動紀錄	則【教閱科重意得該人通。閱育 J3 知要涵如詞進素 解內彙並運與行素 解的的懂用他溝

	課程架構脈絡										
机钳地和四四二次十九十五		節數	學習目標	學習	重點	表現任務	融入議題				
教學期程	單元與活動名稱	即数	字白日标	學習表現	學習內容	(評量方式)	實質內涵				
				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。							

- ◎教學期程請敘明週次起訖,如行列太多或不足,請自行增刪。
- ◎「表現任務-評量方式」請具體說明。
- ◎集中式特教班採全班以同一課綱實施敘寫。

臺南市立官田區官田國民中學 114 學年度第二學期二年級科技(合科)領域學習課程(調整)計畫

(■普通班/□體育班)

教材版本	康軒	實施年級 (班級/組別)	二年級	教學節數	每週(2)節,本學期共(40)節。
	第四册第一篇 資訊和				
	1. 學習排序及搜尋演 2. 使用Scratch實作制		0		
	3. 使用MIT App Inver				
課程目標	第四冊第二篇 生活科		•		
	1. 認識能源與動力的	•			
	2. 經由步行機器人的		能源轉換的概念。		
	3. 經由創意燈具的設	計,學習動力傳遞	、LED元件應用。		
	科-J-A1 具備良好的:			· ·	
	科-J-A2 運用科技工			的解決之道。	
該學習階段	科-J-A3 利用科技資 科-J-B1 具備運用科			去的港涌。	
領域核心素養					與科技、資訊、媒體的互動關係。
(大)(水) (大) (大) (大)	科-J-C1 理解科技與				
	科-J-C2 運用科技工				,
	科-J-C3 利用科技工	具理解國內及全球	科技發展現況或其何	也本土與國際事	-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		表現任務	融入議題				
教学规程	半儿妈伯虭石俩	即数	子自口标	學習表現	學習內容	(評量方式)	實質內涵				
_	第1章排序	2	1. 認識什麼是排	運 t-IV-1 能了解資訊	資 A-IV-2 陣列資料結	1. 課堂討論	【閱讀素養				
2/09-	1-1 排序演算法		序。	系統的基本組成架構與	構的概念與應用。	2. 紙筆測驗	教育】				
2/13			2. 認識插入排序	運算原理。	資 A-IV-3 基本演算法	3. 上機實作	閱 J3 理解學				
			法。	運 t-IV-3 能設計資訊	的介紹。		科知識內的				

				課程架構脈絡			
机倒扣加	四二的江利力位	太 山	超到口 馬	學習	重點	表現任務	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	學習內容	(評量方式)	實質內涵
				作品以解決生活問題。	資 P-IV-3 陣列程式設		重要詞彙的
				運 t-IV-4 能應用運算	計實作。		意涵,並懂
				思維解析問題。	資 P-Ⅳ-4 模組化程式		得如何運用
				運 p-IV-3 能有系統地	設計的概念。		該詞彙與他
				整理數位資源。	資 P-IV-5 模組化程式		人進行溝
					設計與問題解決實作。		通。
=		0					
2/16-							
2/20		_				-	
Ξ	第1章排序	2	1. 利用變數完成交		資 A-IV-2 陣列資料結		【閱讀素養
2/23-	1-2 程式實作一		換資料。	系統的基本組成架構與	= ' '	2. 上機實作	教育】
2/27	氣泡排序法		2. 利用函式完成兩		資 A-IV-3 基本演算法		閱 J3 理解學
			數交換。	運 t-IV-3 能設計資訊		4. 紙筆測驗	科知識內的
			3. 完成三個數的氣		資 P-IV-3 陣列程式設		重要詞彙的
			泡排序。	運 t-IV-4 能應用運算	, , , ,		意涵,並懂
			4. 合併程式中邏輯		資 P-IV-4 模組化程式		得如何運用
			重複的區塊。	運 p-IV-3 能有系統地			該詞彙與他
				整理數位資源。	資 P-IV-5 模組化程式		人進行溝
					設計與問題解決實作。		通。
四	第1章排序	2	1. 完成1-2小試身	運 t-IV-1 能了解資訊	資 A-IV-2 陣列資料結	1. 課堂討論	【閱讀素養
3/02-	1-2 程式實作—	_	手。	系統的基本組成架構與		2. 上機實作	教育】
3/06	氣泡排序法		2. 任意資料量的氣		資 A-IV-3 基本演算法		閲 J3 理解學
	•		泡排序法。	運 t-IV-3 能設計資訊		4. 紙筆測驗	科知識內的
			3. 第1章課程回	作品以解決生活問題。	資 P-IV-3 陣列程式設	, , ,	重要詞彙的
			顧。	運 t-IV-4 能應用運算			意涵,並懂
			4. 科技廣角:創造	思維解析問題。	資 P-IV-4 模組化程式		得如何運用
			自己的排序演算	運 p-IV-3 能有系統地	設計的概念。		該詞彙與他

				課程架構脈絡			
机锅料加加	四二点公子和为公	大大 山	的可口馬	學習	重點	表現任務	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	學習內容	(評量方式)	實質內涵
			法。	整理數位資源。	資 P-Ⅳ-5 模組化程式		人進行溝
				運 a-IV-3 能具備探索	設計與問題解決實作。		通。
				資訊科技之興趣,不受			
				性別限制。			
五	第2章搜尋	2	1. 認識什麼是搜	運 t-IV-1 能了解資訊	資 A-IV-3 基本演算法	1. 課堂討論	【閱讀素養
3/09-	2-1 搜尋演算法		尋。	系統的基本組成架構與		2. 紙筆測驗	教育】
3/13			2. 認識線性搜尋		資 P-IV-3 陣列程式設		閱 J3 理解學
	2-2 程式實作-		法。	運 t-IV-3 能設計資訊			科知識內的
	拍賣查詢		3. 認識二元搜尋		資 P-IV-4 模組化程式		重要詞彙的
			法。	運 t-IV-4 能應用運算	_		意涵,並懂
			4. 了解拍賣查詢程		資 P-IV-5 模組化程式		得如何運用
			式目的。	運 p-IV-1 能選用適當	設計與問題解決實作。		該詞彙與他
			5. 了解積木「字				人 進 行 溝
			串…包含…?」與	1 1			通。
			「清單…包	_			
			含…?」的功能。	整理數位資源。			
				運 a-IV-3 能具備探索			
				資訊科技之興趣,不受			
	w o + 11 =		4 11 3 1 7 1	性別限制。	db 1 === 0 14 1 bb	4	
六	第2章搜尋	2	1. 完成搜尋清單中				【閱讀素養
3/16-	2-2 程式實作一		的資料。	系統的基本組成架構與		2. 上機實作	教育】
3/20	拍賣查詢		2. 搜尋清單中的資		資 P-IV-3 陣列程式設		閱 J3 理解學
			料。	運 t-IV-3 能設計資訊		4. 紙筆測驗	科知識內的
			3. 利用清單項次對		資 P-IV-4 模組化程式		重要詞彙的
			應另一組清單內	·	T		意涵,並懂
			容。	思維解析問題。	資 P-IV-5 模組化程式		得如何運用
				運 p-IV-1 能選用適當	設計與問題解決實作。		該詞彙與他
				的資訊科技組織思維,			人進行溝

				課程架構脈絡			
拟缀扣扣	四二向江利 力 位	然 和	與羽口抽	學習	重點	表現任務	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	學習內容	(評量方式)	實質內涵
				並進行有效的表達。 運 p-IV-3 能有系統地 整理數位資源。 運 a-IV-3 能具備探索 資訊科技之興趣,不受 性別限制。			通。
+ 3/23- 3/27	第2章搜尋 第3章APP程式 設計 2-2 程式實作— 拍賣查詢 3-1 認識 MIT App Inventor	2	1. 完成2-2小試身 手。 2. 認識 MIT App Inventor: (1)App開發基本流程。 (2)畫面編排簡介。	系統的基本組成架構與 運算原理。 運 t-IV-2 能熟悉資訊 系統之使用與簡易故障 排除。	資 P-IV-3 陣列程式設 計實作。	2. 上機實作	【教閱科重意得該人通閱育J3知要涵如詞進讀理問詞,何彙解詞,何彙解內彙並運與行業的的懂用他溝
八	第3章 APP 程式	2	1. 認識 MIT App	運 t-IV-1 能了解資訊	資 P-IV-4 模組化程式	1. 課堂討論	【閱讀素養

				課程架構脈絡			
th 朗 th 和	四二内江利 力 位	然 曲.	與羽口抽	學習	重點	表現任務	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	學習內容	(評量方式)	實質內涵
3/30- 4/03	設計 3-1 認識 MIT		Inventor: (1)元件與屬性。	系統的基本組成架構與 運算原理。	設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式	 上機實作 作業成品 	教育】 閱 J3 理解學
	App Inventor 3-2App 實作①— 匯率換算 【第一次評量 週】		(2)程式設計簡介。 2. 完成第一個app。 3. 使用MIT App Inventor完成app的畫面編排。	系統之使用與簡易故障 排除。 運 t-IV-3 能設計資訊	設計與問題解決實作。	4. 紙筆測驗	科重意得該人通知要涵如詞進。 何彙道與行的的懂用他溝
九 4/06- 4/10	第3章 APP 程式 設計 3-2App 實作①— 匯率換算 3-3App 實作②— 英文學習幫手	2	1. 使用 MIT App Inventor完成app的 功能設計。 2. 測試app。 3. 使用表格配置元件。 4. 按鈕圖片化。	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-2 能熟悉資訊	設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式	2. 上機實作	【教閱科重意得該人通讀 J3 知要涵如詞進素 解內彙並運與行素 運與行

				課程架構脈絡			
业组出口	出二向江和夕顿	然 舭	超羽口播	學習	重點	表現任務	融入議題
教字 期柱	単九與活動名稱	即數	字首日保	學習表現	學習內容	(評量方式)	實質內涵
教學期程 十 4/13- 4/17	單元與活動名稱 第 3 章 APP 程式 章 APP 程式 學期課程 實作② 英文學習幫手 學期課程回顧	節數	學習目標 使用件。 文字語音 學習之 之。 之。 之。 之。 多 多 名 及 。 名 及 。 名 為 段 一 名 的 名 月 的 名 日 の 日 の 日 の 日 の 日 の 日 の 日 の 日 の 日 の 日	學習表現 p-IV-1 能選出 適當,	學習內容 資 P-IV-4 模組化程式 設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式	 (評量方式) 課堂討論 上機實作 	
				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。 運 a-IV-3 能具備探索 資訊科技之興趣,不受 性別限制。			的等解 解 , 新 期 期 期 明 明 明 明 明 明 明 明 明 明 明 明 明

				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	表現任務	融入議題
教子 为任	平儿兴冶 切石	即数	子白口你	學習表現	學習內容	(評量方式)	實質內涵
							重要詞彙的
							意涵,並懂
							得如何運用
							該詞彙與他
							人進行溝
							通。
							【國際教
							育】
							國 J12 探索
							全球議題,
							並構思永續
							發展的在地 行動方案。
+-	緒論-好好用設	2	1. 認知科技人類、		生 S-IV-2 科技對社會	1. 課堂討論	【環境教
4/20-	湖端 外外用设计		環境的影響。	選 K IV 4 能 J 解 送 擇、分析與運用科技產	與環境的影響。	2. 教師提問	育】
4/24	当		2. 知道什麼是好的		万 农九的形音	٥. ﴿ اللَّهُ اللَّا اللَّهُ اللَّا اللَّا اللَّا اللَّهُ اللَّهُ اللَّا اللَّهُ اللَّهُ اللَّهُ اللَّاللَّ اللَّا اللَّا اللَّهُ اللَّهُ اللَّهُ الللَّا الللَّا الللّ	環 J4 了解永
1, 21	計		設計,什麼是壞的				續發展的意
	-1		設計。	的科技價值觀,並適當			義(環境、
			3. 知道塑膠對環境				社會、與經
			的影響。	設 a-IV-3 能主動關注			濟的均衡發
			4. 知道什麼是綠色	人與科技、社會、環境			展)與原
			設計。	的關係。			則。
			5. 認識綠建築。	設 a-Ⅳ-4 能針對科技			環 J15 認識
			6. 認識環保5R。	議題養成社會責任感與			產品的生命
			7. 認識好的設計必	公民意識。			週期,探討
			須從設計源頭開始				其 生 態 足
			改變。				跡、水足跡
			8. 認識「搖籃到搖				及碳足跡。

				課程架構脈絡			
th 脚 th th	四二的江利力位	从 却	超到口压	學習	重點	表現任務	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	學習內容	(評量方式)	實質內涵
			籃」的設計理念。				【 國 際 教 育】 國 J10 了解 全球永續發
+= 4/27- 5/01	第1章步行機器 分數,不可以 一十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二	2	1.式2.擇響3.統4.式式節5.以與6.資認。了,。了。了、,能認及電了療養能夠可以產識到對解實際的一個電影行計活。有數學的一個人的一個人的一個人的一個人的一個人的一個人的一個人的一個人的一個人的一個人	產品的基本原理、發展 歷程、與創新關鍵。 以上4 能了解建了解選 以外析與運用科技運用 的基本知識。 以上2 能則,有 ,有 , 。 以對付達 。 以與科技 。 。 以與科技 。 。 以與科技 。 。 以與科技 。 。 以與科技 。 。 以 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。	生 N-IV-2 科技的系統。 生 P-IV-4 設計的流程。 生 S-IV-2 科技對社會	1. 課堂討論 2. 教師提問	展【育能內題能式及能原【育國全並發之世能】月外。月能創與理國】月球構展念源 認能 了源能節。 2 議思的深 瓣源 解應、能 際 探題永在教 國議 各用儲的 教 索,續地
十三 5/04- 5/08	第1章步行機器 人 活動:發展方案	2	1. 認識馬達與發電機。 2. 學習手搖發電裝置的加工技巧。	適當材料及正確工具的 基本知識。 設 a-IV-2 能具有正確	程。 生 P-IV-5 材料的選用 與加工處理。	1. 活動紀錄 2. 作品表現	行動方案。 【能源教 育】 能J8養成動 手做探究能
	1-2 步行機器人設計		3. 學習三用電表的 操作方式。	的科技價值觀,並適當 的選用科技產品。	生 P-IV-6 常用的機具 操作與使用。		源科技的態度。

				課程架構脈絡			
划缀地如	單元與活動名稱	然 虯	學習目標	學習	表現任務	融入議題	
教學期程		節數		學習表現	學習內容	(評量方式)	實質內涵
			4. 了解發電裝置產	設 s-IV-1 能繪製可正			
			生的直流電數值意	確傳達設計理念的平面			
			義。	或立體設計圖。			
			5. 學習機器人步行	設 c-IV-1 能運用設計			
			機構種類與運動方	流程,實際設計並製作			
			式。	科技產品以解決問題。			
			6. 了解影響步行機	設 c-IV-2 能在實作活			
			構運動軌跡的變	動中展現創新思考的能			
			因,並進行機構模	力。			
			擬。	設 c-IV-3 能具備與人			
			7. 學習機器人本體	溝通、協調、合作的能			
			支架的加工技巧。	力。			
十四	第1章步行機器	2	1. 了解拘束機構運	設 k-IV-3 能了解選用	生 P-IV-4 設計的流	1. 活動紀錄	【能源教
5/11-	人		動的重要性。	適當材料及正確工具的	程。	2. 作品表現	育】
5/15	活動:設計製作		2. 機器人步行機構	基本知識。	生 P-IV-5 材料的選用		能 J8 養成動
			製作。	設 a-IV-2 能具有正確	與加工處理。		手做探究能
	1-2 步行機器人		3. 了解機器人足部	的科技價值觀,並適當	生 P-IV-6 常用的機具		源科技的態
	設計		零件設計要點。	的選用科技產品。	操作與使用。		度。
			4. 銲接電路,測試	設 s-IV-1 能繪製可正			
	1-3 測試修正		微調機器人運行效	確傳達設計理念的平面			
			果。	或立體設計圖。			
	1-4 機具材料			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。			
	【第二次評量			設 c-IV-2 能在實作活			
	週】			動中展現創新思考的能			
				力。			
				設 c-IV-3 能具備與人			

	課程架構脈絡								
払 鍵 Hn 和	四二内江利 夕 位	然 曲/	鐵羽口1冊	學習	表現任務	融入議題			
教學期程	單元與活動名稱	² 元與活動名稱 節數 5	學習目標	學習表現	學習內容	(評量方式)	實質內涵		
				溝通、協調、合作的能 力。					
十五 5/18- 5/22	第1章步行機器 計工 計工 計工 等 計工 計工 計工 等 計工 等 計 等 等 計 等 等 等 等	2	1. 測試修正。 2. 進行步行機器人 拔河競賽。	設適基本 a-IV-2 能型 是 a-IV-2 的的设 a-IV-1 能型 是 a-IV-1 的 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是	程。 生 P-IV-5 材料的選用	1. 活動紀錄 2. 作品表現	【育】 能		
十六 5/25-	第1章步行機器 人	2	1. 概念總結與反思。	設 k-IV-2 能了解科技 產品的基本原理、發展		 課堂討論 教師提問 	【 環 境 教育】		
5/29			2. 說明第2章活動	歷程、與創新關鍵。	生 A-IV-4 日常科技產	3. 紙筆測驗	環 J4 了解永		
	第2章舞動光影		目標。	設 k-IV-3 能了解選用	品的能源與動力應用。	4. 活動紀錄	續發展的意		
	活動回顧		3. 介紹各種燈具的	適當材料及正確工具的	生 P-IV-4 設計的流	5. 作品表現	義(環境、		
			原理。	基本知識。	程。		社會、與經		
	活動:活動概述		4. 學習各種關於燈	設 k-IV-4 能了解選	生 P-IV-5 材料的選用		濟的均衡發		
			材的規格意義。	擇、分析與運用科技產	與加工處理。		展)與原		

課程架構脈絡									
机朗扣加	四二的江利力位	名稱 節數	公事	學習	表現任務	融入議題			
教學期程	單元與活動名稱		學習目標	學習表現	學習內容	(評量方式)	實質內涵		
	2-1 燈光			品的基本知識。 設 a-IV-2 能具有正確	生 P-IV-6 常用的機具 操作與使用。		則。 【能源教		
				的科技價值觀,並適當	生 S-IV-2 科技對社會		育】		
				的選用科技產品。	與環境的影響。		能 J1 認識國		
				設 a-IV-3 能主動關注			內外能源議		
				人與科技、社會、環境			題。		
				的關係。 設 a-Ⅳ-4 能針對科技			能 J3 了解各 式能源應用		
				設 d-1V-4 肥對到杆投 議題養成社會責任感與			又 能 水 恁 吊 及 創 能 、 儲		
				公民意識。			能與節能的		
				設 s-IV-1 能繪製可正			原理。		
				確傳達設計理念的平面			能 J8 養成動		
				或立體設計圖。			手做探究能		
				設 s-IV-3 能運用科技			源科技的態		
				工具保養與維護科技產品。			度。		
				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。					
				ハ。 設 c-IV-3 能具備與人					
				溝通、協調、合作的能					
				力。					
十七	第2章舞動光影	2	1. 展開作品的設計	設 k-IV-1 能了解日常	生 N-IV-2 科技的系	1. 課堂討論	【能源教		
6/01-	活動:界定問		發想。	科技的意涵與設計製作	統。	2. 教師提問	育】		
6/05	題、蒐集資料、		2. 認識動作設計。	的基本概念。	生 P-IV-4 設計的流		能 J8 養成動		

	課程架構脈絡								
机倒出加加	單元與活動名稱	太 山	网羽口 馬	學習重點		表現任務	融入議題		
教學期程		節數	學習目標	學習表現	學習內容	(評量方式)	實質內涵		
	發展方案		3. 認識燈光設計。	設 k-IV-3 能了解選用	程。		手做探究能		
			4. 作品主題選擇。	適當材料及正確工具的	生 P-IV-5 材料的選用		源科技的態		
	2-2 創意燈具設		5. 選擇發光元件。	基本知識。	與加工處理。		度。		
	計		6. 電路規畫。	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 c-IV-2 能在實作活					
				動中展現創新思考的能					
				力。					
				設 c-IV-3 能具備與人					
				溝通、協調、合作的能					
				力。					
十八	第2章舞動光影	2	1. 電路規畫。	設 k-IV-3 能了解選用	生 P-IV-4 設計的流	1. 活動紀錄	【能源教		
6/08-	活動:設計製作		2. 繪製設計圖、電	適當材料及正確工具的	程。	2. 作品表現	育】		
6/12			路圖。	基本知識。	生 P-IV-5 材料的選用		能 J8 養成動		
	2-2 創意燈具設		3. 作品製作。	設 a-IV-2 能具有正確	與加工處理。		手做探究能		
	計			的科技價值觀,並適當	生 P-IV-6 常用的機具		源科技的態		
				的選用科技產品。	操作與使用。		度。		
	2-3 測試修正			設 s-IV-1 能繪製可正					
				確傳達設計理念的平面					
	2-4 機具材料			或立體設計圖。					
				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					

課程架構脈絡								
拟斑织如	單元與活動名稱	節數 學習目標	台 羽 口 L.	學習重點		表現任務 (評量方式)	融入議題	
教學期程			學習表現	學習內容	實質內涵			
				動中展現創新思考的能				
				力。				
				設 c-IV-3 能具備與人				
				溝通、協調、合作的能力。				
十九	第2章舞動光影	2	1. 作品製作。	設 k-IV-3 能了解選用	生 P-IV-4 設計的流	1. 活動紀錄	【能源教	
6/15-	活動:設計製作			適當材料及正確工具的	程。	2. 作品表現	育】	
6/19				基本知識。	生 P-IV-5 材料的選用		能 J8 養成動	
	2-2 創意燈具設			設 a-Ⅳ-2 能具有正確	與加工處理。		手做探究能	
	計			的科技價值觀,並適當	生 P-IV-6 常用的機具		源科技的態	
				的選用科技產品。	操作與使用。		度。	
	2-3 測試修正			設 s-IV-1 能繪製可正				
				確傳達設計理念的平面				
	2-4 機具材料			或立體設計圖。				
				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。				
				設 c-IV-3 能具備與人				
				溝通、協調、合作的能				
廿	第2章舞動光影	2	1. 測試修正。	力。 設 k-IV-3 能了解選用	生 P-IV-4 設計的流	1 细冶斗汰	【能源教	
6/22-	用 4 早	Δ	1. 測試修正。 2. 作品外觀調整。	·	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	1. 誅室討論 2. 教師提問	育】	
6/26	正、發表分享、		3. 活動回顧與反		在。 生 P-IV-5 材料的選用	2. 教師挺同 3. 紙筆測驗	_月 』 能 J8 養成動	
0/ 40	問題討論、活動		J. 冶助凹傾於及 思。	蚕平知鹹。 設 a-Ⅳ-2 能具有正確		3. 紙事例綴 4. 活動紀錄	能 JO 食成勤 手 做 探 究 能	
	回顧回顧		\(\omega\)	改 d-1V-2			于 做 採 允 能 源 科 技 的 態	
	口假			四个双原且既 业则品	工 1 1 1 0 市	0. 11四次坑	<i>师</i> 们 权 的 怨	

				課程架構脈絡			
划翅扣如	單元與活動名稱	太 大 由)	俊司 □ □	學習	表現任務	融入議題	
教学期程		即數	学智目標	學習表現	學習內容	(評量方式)	實質內涵
教學期程	2-3測試修正【第三次評量週】	節數	學習目標	的選用科技產品。 設 S-IV-1 能繪製 S-IV-1 能繪製 的 S-IV-1 能繪製 的 S-IV-1 能繪 的 理	操作與使用。	(評量方式)	實質內涵度。
廿一 6/29- 7/03	第1章步行機器 第2章舞動光影 學期課雇用 2科技廣角 學期課程回顧 【6/30(二)課程	2	 認識智慧電網功能與特色。 認識 LED 新材料。 學期課程回顧 	人與科技、社會、環境	生 S-IV-2 科技對社會 與環境的影響。	課堂討論	() ()

- ◎教學期程請敘明週次起訖,如行列太多或不足,請自行增刪。
- ◎「表現任務-評量方式」請具體說明。
- ◎集中式特教班採全班以同一課綱實施敘寫。