臺南市立建興國民中學 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/□體育班)

教材版本	翰林	實施年級 (班級/組別)	七年級	教學節數	每週(2)節,本學期共(42)節					
	【生活科技】									
	以實作活動、專題製作為主軸	, 學生必須妥善應用言	设計或問題解決的程	序,以學習如何	何解決日常生活中所面臨的問題,進而培養					
	其做、用、想的能力。此外,有	在實作活動中,也規劃	劃許多以分組合作為	主的活動,藉	比培養學生合作問題解決、溝通等重要關鍵					
	能力。課程目標為:									
	1. 了解生活科技教室使用規範	,包含安全環境與規	範、加工時的安全配	.備、緊急事故的	的標準作業程序。					
	2. 了解創意思考的方法、創新的	的思維、科技問題解 ?	央的歷程、科技問題	解決歷程的應用	用時機。					
	3. 了解科技的定義與功能,生活	舌中的科技、科技系統	統的概念、系統的處	理程序,並探究	索科技的發展與影響,包含科技發展的關鍵					
	因素、科技與文化的交互作用	、科技與環境永續。								
	4. 了解科技產品的選用原則,	包含認識產品規格與何	吏用說明書、科技與	環保。						
	5. 了解製圖、視圖與其工具,	包含繪製立體圖、繪等	製三視圖、尺度標註	, 並認識電腦	輔助設計、認識常見的電腦繪圖軟體。					
	6. 認識手工具、電動手工具與其他常見工具,包含鎚子類、鋸子類、夾持類、切削類、鉗子類、扳手類、組裝類。									
	【資訊科技】									
課程目標	課程設計以運算思維為主軸,這	透過電腦科學相關知戶	能的學習,培養邏輯	思考、系統化人	思考等運算思維,並藉由資訊科技之設計與					
	實作,增進運算思維的應用能力	力、問題解決能力、	團隊合作以及創新思	考。也因資訊身	與網路介入人類社會與生活而衍生的問題,					
	諸如資料保護、資訊安全、著作合理使用等相關社會議題,也一併納入課程之中。課程目標為:									
	1. 了解資訊科技與人類生活、資	資訊科技發展簡史、作	固人電腦及周邊設備	、資訊科技與	問題解決、資訊科技及其相關議題,包含資					
	料保護及資訊安全、數位著作行	今理使用原則、資訊付	倫理、資訊科技與相	關法律、媒體與	與資訊科技相關議題、常見資訊產業的特性					
	與種類。									
	2. 認識演算法與程式語言,包含	含演算法的基本概念	、程式語言的基本概	念、程式語言的	的演變與發展、程式語言的主要功能、程式					
	語言的應用。									
	3. 了解 Scratch 程式設計-基礎	篇,包含操作介面介	紹、簡易動畫實作	0						
	4. 了解 Scratch 程式設計-計算	篇,包含認識變數、	循序結構、選擇結構	冓、 重複結構。						
	5. 了解 Scratch 程式設計-繪圖	篇,包含認識迴圈、	巢狀結構。							
	6. 了解資料的形式與意義、資料	料搜尋的技巧、資料原	處理、分析與簡報呈	現,利用 goog	le 工具熟練搜尋、文件、試算表與簡報的操					
	作方式。									

該學習階段領域核心素者	科-J-A2 運用 科-J-A3 利用 科-J-B1 具備 科-J-B2 理解 科-J-B3 了解 科-J-C1 理解 科-J-C2 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-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-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。 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。									
				課程架構脈絲	2						
教學期程	單元與活動名 稱	節數	學習目標	學習 學習表現	重點 學習內容	評量方式 (表現任務)	融入議題實質內涵				
第一週 9/1~9/5 9/1 開學	第一冊關卡1 生活科技導論 挑戰1生活科 技教室使用規 範	1	1. 認識生活科技 教室的環境。 2. 遵守生活科技 教室的使用規範。 3. 掌握緊急事故 的標準作業程 序。	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-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 A-IV-1 日常科 技產品的選用。	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 J8 了解人身自 由權,並具有自我 保護的知能。 【安全教育】 安 J3 了解日常生 活容易發生事故的 原因。				
	第一冊第1章 資訊科技導論 1-1資訊科技與 人類生活~1-2 資訊科技及其 相關議題	1	1. 了解資訊科技 的發展趨勢,包含 食衣住行育樂的 面,了解資料保護 及資訊安全的	運 p-IV-2 能利用 資訊科技與他人 進行有效的互 動。 運 a-IV-1 能落實 健康的數位使用	資 H-IV-1 個人資 料保護。 資 H-IV-2 資訊科 技合理使用原則。 資 H-IV-3 資訊安 全。	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	【性别平等教育】 性 J7 解析各種媒 體所傳遞的性別迷 思、偏見與歧視。 性 J8 解讀科技產 品的性別意涵。				

習慣與態度。

涵。

【人權教育】

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

C5-1 領域學督課程(調整)。				
		3. 了解數位著作	運 a-IV-2 能了解	人 J11 運用資訊網
		合理使用原則的	資訊科技相關之	絡了解人權相關組
		意涵。	法律、倫理及社	織與活動。
			會議題,以保護	【品德教育】
			自己與尊重他	品 J5 資訊與媒體
			人。	的公共性與社會責
				任。
				品 J8 理性溝通與
				問題解決。
				【生涯規劃教育】
				涯 J2 具備生涯規
				劃的知識與概念。
				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。
				【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。

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

<i>k</i>	土(明正川里	1 -> 47 / 1 + 17 +	117 1 Ab 1 40	J D IV 1 Alt m	1 7 +	
第二週	關卡1生活科 1	1. 了解創意思考		生 P-IV-1 創意思	1. 發表	【性別平等教育】
9/8~9/12	技導論	在團隊合作問題		考的方法。	2. 口頭討論	性 J3 檢視家庭、
	挑戰2 創意與	解決的用處。	動及試探興趣,		3. 平時上課表現	學校、職場中基於
	思考	2. 認識常見的創	不受性別的限		4. 作業繳交	性別刻板印象產生
		意思考法。	制。		5. 學習態度	的偏見與歧視。
		3. 應用創意思考	設 c-IV-2 能在實		6. 課堂問答	【品德教育】
		法以提出不同想	作活動中展現創			品 J1 溝通合作與
		法。	新思考的能力。			和諧人際關係。
	第一冊第1章 1	1. 了解資訊倫理	運 p-IV-2 能利用	資 H-IV-1 個人資	1. 發表	【性別平等教育】
	資訊科技導論	的意涵。	資訊科技與他人	料保護。	2. 口頭討論	性 J7 解析各種媒
	1-2 資訊科技及	2. 了解資訊科技	進行有效的互	資 H-IV-2 資訊科	3. 平時上課表現	體所傳遞的性別迷
	其相關議題	與相關法律的意	動。	技合理使用原則。	4. 作業繳交	思、偏見與歧視。
		涵。	運 a-IV-1 能落實	資 H-IV-3 資訊安	5. 學習態度	性 J8 解讀科技產
		3. 了解媒體與資	健康的數位使用	全。	6. 課堂問答	品的性別意涵。
		訊科技相關議題	習慣與態度。			【人權教育】
		的意涵。	運 a-IV-2 能了解			人 J11 運用資訊網
		4. 了解常見資訊	資訊科技相關之			絡了解人權相關組
		產業的意涵。	法律、倫理及社			織與活動。
			會議題,以保護			【品德教育】
			自己與尊重他			品 J5 資訊與媒體
			人。			的公共性與社會責
			運 a-IV-3 能具備			任。
			探索資訊科技之			品 J8 理性溝通與
			興趣,不受性別			問題解決。
			限制。			【生涯規劃教育】
						涯 J2 具備生涯規
						劃的知識與概念。

						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。
						【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。
第三週	關卡1生活科 1	1. 了解創意思考	設 a-IV-1 能主動	生 P-IV-1 創意思	1. 發表	【性別平等教育】
9/15~9/19	技導論	在團隊合作問題	參與科技實作活	考的方法。	2. 口頭討論	性 J3 檢視家庭、
	挑戰2 創意與	解決的用處。	動及試探興趣,		3. 平時上課表現	學校、職場中基於
	思考	2. 認識常見的創	不受性別的限		4. 作業繳交	性別刻板印象產生
		意思考法。	制。		5. 學習態度	的偏見與歧視。
		3. 應用創意思考	設 c-IV-2 能在實		6. 課堂問答	【品德教育】
		法以提出不同想	作活動中展現創			品 J1 溝通合作與
		法。	新思考的能力。			和諧人際關係。
	第一冊第1章 1	1. 了解資訊科技	運 a-IV-1 能落實	資 H-IV-1 個人資	1. 發表	【性別平等教育】
	資訊科技導論	的發展趨勢,包含	健康的數位使用	料保護。	2. 口頭討論	性 J6 探究各種符
	~第2章基礎	食衣住行育樂的	習慣與態度。	資 H-IV-2 資訊科	3. 平時上課表現	號中的性別意涵及
	程式設計(1)	面向。	運 a-IV-2 能了解	技合理使用原則。	4. 作業繳交	人際溝通中的性別
	習作第1章		資訊科技相關之	資 H-IV-3 資訊安	5. 學習態度	問題。
			法律、倫理及社	全。	6. 課堂問答	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

C5-1 領域學督課程	民(調整)計畫				
		2. 了解資料保護	會議題,以保護		性 J7 解析各種媒
		及資訊安全的意	自己與尊重他		體所傳遞的性別迷
		涵。	人。		思、偏見與歧視。
		3. 了解數位著作	運 a-IV-3 能具備		性 J8 解讀科技產
		合理使用原則的	探索資訊科技之		品的性別意涵。
		意涵。	興趣,不受性別		【人權教育】
		4. 了解資訊倫理	限制。		人 J11 運用資訊網
		的意涵。			絡了解人權相關組
		5. 了解資訊科技			纖與活動。
		與相關法律的意			【品德教育】
		涵。			品 J5 資訊與媒體
		6. 了解媒體與資			的公共性與社會責
		訊科技相關議題			任。
		的意涵。			品 J8 理性溝通與
		7. 了解常見資訊			問題解決。
		產業的意涵。			【生涯規劃教育】
					涯 J2 具備生涯規
					劃的知識與概念。
					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。
					【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。
第四週	關卡1 生活科	1	1. 認識科技問題	設 k-IV-1 能了解	生 P-IV4 設計的流	1. 發表	【生涯規劃教育】
9/22~9/26	技導論		解決的歷程。	日常科技的意涵	程。	2. 口頭討論	涯 J3 覺察自己的
	挑戰3 科技問		2. 應用科技問題	與設計製作的基		3. 平時上課表現	能力與興趣。
	題解決		解決歷程,解決	本概念。		4. 作業繳交	涯 J7 學習蒐集與
			日常生活中的科	設 c-IV-1 能運用		5. 學習態度	分析工作/教育環
			技問題。	設計流程,實際		6. 課堂問答	境的資料。
				設計並製作科技			
				產品以解決問			
				題。			
	第2章基礎程	1	1. 了解演算法的	運 t-IV-1 能了解	資 H-IV-3 資訊安	1. 發表	【性別平等教育】
	式設計 (1)		概念。	資訊系統的基本	全。	2. 口頭討論	性 J6 探究各種符
	2-1 認識演算法		2. 了解流程圖的	組成架構與運算	資 A-IV-1 演算法	3. 平時上課表現	號中的性別意涵及
	與程式語言		概念。	原理。	基本概念。	4. 作業繳交	人際溝通中的性別
				運 t-IV-4 能應用		5. 學習態度	問題。
				運算思維解析問		6. 課堂問答	性 J7 解析各種媒
				題。			體所傳遞的性別迷
				運 p-IV-1 能選用			思、偏見與歧視。
				適當的資訊科技			性 J8 解讀科技產
				組織思維,並進			品的性別意涵。
				行有效的表達。			【人權教育】
				運 p-IV-2 能利用			人 J11 運用資訊網
				資訊科技與他人			絡了解人權相關組
				進行有效的互			織與活動。
				動。			【品德教育】

						. T = .b
						品 J5 資訊與媒體
						的公共性與社會責
						任。
						品 J8 理性溝通與
						問題解決。
						【生涯規劃教育】
						涯 J2 具備生涯規
						劃的知識與概念。
						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。
						【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。
第五週	關卡1 生活科 1	1. 認識科技問題	設 k-IV-1 能了解	生 P-IV4 設計的流	1. 發表	【生涯規劃教育】
9/29~10/3	技導論	解決的歷程。	日常科技的意涵	程。	2. 口頭討論	涯 J3 覺察自己的
	挑戰 3 科技問	2. 應用科技問題	與設計製作的基		3. 平時上課表現	能力與興趣。
	題解決	解決歷程,解決	本概念。		4. 作業繳交	涯 J7 學習蒐集與
		日常生活中的科	設 c-IV-1 能運用		5. 學習態度	分析工作/教育環
		技問題。	設計流程,實際		6. 課堂問答	境的資料。
			設計並製作科技			
			產品以解決問			

				題。			
	第一冊第2章	1	1. 了解流程圖的	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-1 演算法	1. 發表	【性別平等教育】
	基礎程式設計		概念。	資訊系統的基本	基本概念。	2. 口頭討論	性 J6 探究各種符
	(1)		2. 了解程式語言	組成架構與運算	資 P-IV-1 程式語	3. 平時上課表現	號中的性別意涵及
	2-1 認識演算法		的概念與發展。	原理。	言基本概念、功能	4. 作業繳交	人際溝通中的性別
	與程式語言~		3. 了解程式語言	運 t-IV-4 能應用	及應用。	5. 學習態度	問題。
	2-2Scratch 程		的演變,包含低階	運算思維解析問		6. 課堂問答	【品德教育】
	式設計-基礎		語言和高階語言。	題。			品 J1 溝通合作與
	篇、習作第2		4. 了解程式語言	運 p-IV-1 能選用			和諧人際關係。
	章		的主要功能。	適當的資訊科技			品 J8 理性溝通與
				組織思維,並進			問題解決。
				行有效的表達。			【閱讀素養教育】
				運 p-IV-2 能利用			閱 J10 主動尋求多
				資訊科技與他人			元的詮釋,並試著
				進行有效的互			表達自己的想法。
				動。			
第六週							
10/6~10/10							
第一次段考							
(8-9 日)							
第七週	關卡2 認識科	1	1. 藉由重新檢視	設 k-IV-1 能了解	生 N-IV-1 科技的	1. 發表	【海洋教育】
10/13~10/17	技		生活周遭的科技	日常科技的意涵	起源與演進。	2. 口頭討論	海 J4 了解海洋水
	挑戰 1 看見科		產品,了解科技的	與設計製作的基		3. 平時上課表現	產、工程、運輸、
	技 I see		意義與功能。	本概念。		4. 作業繳交	能源、與旅遊等產
	you(第一次段		2. 認識常見的科	設 k-IV-2 能了解		5. 學習態度	業的結構與發展。
	考)		技範疇。	科技產品的基本		6. 課堂問答	【性別平等教育】
				原理、發展歷			性 J8 解讀科技產
				程、與創新關			品的性別意涵。

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

				鍵。			
	第一冊第2章	1	1. 利用 Scratch	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-1 程式語	1. 發表	【品德教育】
	基礎程式設計		範例實作簡單動	資訊系統的基本	言基本概念、功能	2. 口頭討論	品 J1 溝通合作與
	(1)		畫。	組成架構與運算	及應用。	3. 平時上課表現	和諧人際關係。
	2-2Scratch 程		2. 了解循序結構。	原理。	資 P-IV-2 結構化	4. 作業繳交	品 J8 理性溝通與
	式設計-基礎篇			運 t-IV-3 能設計	程式設計。	5. 學習態度	問題解決。
	~2-3Scratch			資訊作品以解決		6. 課堂問答	【閱讀素養教育】
	程式設計-計算篇、習作第2			生活問題。			閱 J2 發展跨文本
	章(第一次段			運 t-IV-4 能應用			的比對、分析、深
	考)			運算思維解析問			究的能力,以判讀
				題。			文本知識的正確
				運 p-IV-1 能選用			性。
				適當的資訊科技			閱 J3 理解學科知
				組織思維,並進			識內的重要詞彙的
				行有效的表達。			意涵 ,並懂得如何
				運 p-IV-2 能利用			運用該詞彙與他人
				資訊科技與他人			進行溝通。
				進行有效的互			
				動。			
第八週	關卡2 認識科	1	1. 了解科技系統	設 k-IV-2 能了解	生 N-IV-2 科技的	1. 發表	【環境教育】
10/20~10/24	技		的概念。	科技產品的基本	系統。	2. 口頭討論	環 J7 透過「碳循
	挑戰2建立科		2. 知道科技系統	原理、發展歷	生 S-IV-1 科技與	3. 平時上課表現	環」,了解化石燃料
	技系統的概念		是由許多子系統	程、與創新關	社會的互動關係。	4. 作業繳交	與溫室氣體、全球
			所組成。	鍵。		5. 學習態度	暖化、及氣候變遷
			3. 舉例說明目	設 a-IV-3 能主動		6. 課堂問答	的關係。
			標、輸入、處	關注人與科技、			
			理、輸出和回饋	社會、環境的關			
			的功能。	係。			

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

	第一冊第2章	1	1. 了解循序結構。	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-1 程式語	1. 發表	【品德教育】
	基礎程式設計		2. 了解選擇結	資訊系統的基本	言基本概念、功能	2. 口頭討論	品 J1 溝通合作與
	(1)		構,包含單向選	組成架構與運算	及應用。	3. 平時上課表現	和諧人際關係。
	2-2Scratch 程		擇結構和雙向選	原理。	資 P-IV-2 結構化	4. 作業繳交	品 J8 理性溝通與
	式設計-基礎篇		擇結構。	運 t-IV-3 能設計	程式設計。	5. 學習態度	問題解決。
	~2-3Scratch			資訊作品以解決		6. 課堂問答	【閱讀素養教育】
	程式設計-計算			生活問題。			閱 J2 發展跨文本
	篇			運 t-IV-4 能應用			的比對、分析、深
				運算思維解析問			究的能力,以判讀
				題。			文本知識的正確
				運 p-IV-1 能選用			性。
				適當的資訊科技			閱 J3 理解學科知
				組織思維,並進			識內的重要詞彙的
				行有效的表達。			意涵,並懂得如何
				運 p-IV-2 能利用			運用該詞彙與他人
				資訊科技與他人			進行溝通。
				進行有效的互			
				動。			
第九週	關卡2 認識科	1	1. 了解科技演進	設 a-IV-3 能主動	生 N-IV-1 科技的	1. 發表	【環境教育】
10/27~10/31	技		的主因。	關注人與科技、	起源與演進。	2. 口頭討論	環 J4 了解永續發
	挑戰 3 探索科		2. 察覺科技發展	社會、環境的關	生 S-IV-1 科技與	3. 平時上課表現	展的意義(環境、
	技的發展與影		對人類生活及產	係。	社會的互動關係。	4. 作業繳交	社會、與經濟的均
	<u> </u>		業發展的影響。	設 a-IV-4 能針對		5. 學習態度	衡發展)與原則。
				科技議題養成社		6. 課堂問答	
				會責任感與公民			
				意識。			

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

	第一冊第2章	1	1. 了解重複結	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-1 程式語	1. 發表	【閱讀素養教育】
	基礎程式設計		構,包含計次式	資訊系統的基本	言基本概念、功能	2. 口頭討論	閱 J2 發展跨文本
	(1)		迴圈和條件式迴	組成架構與運算	及應用。	3. 平時上課表現	的比對、分析、深
	2-3Scratch 程		圈。	原理。	資 P-IV-2 結構化	4. 作業繳交	究的能力,以判讀
	式設計-計算篇			運 t-IV-3 能設計	程式設計。	5. 學習態度	文本知識的正確
				資訊作品以解決		6. 課堂問答	性。
				生活問題。			閱 J3 理解學科知
				運 t-IV-4 能應用			識內的重要詞彙的
				運算思維解析問			意涵,並懂得如何
				題。			運用該詞彙與他人
				運 p-IV-1 能選用			進行溝通。
				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。			
第十週	關卡2 認識科	1	1. 了解如何選用	設 a-IV-3 能主動	生 A-IV-1 日常科	1. 發表	【環境教育】
11/3~11/7	技		科技產品。	關注人與科技、	技產品的選用。	2. 口頭討論	環 J4 了解永續發
	挑戰 4 聰明的		2. 了解科技產品	社會、環境的關		3. 平時上課表現	展的意義(環境、
	科技產品選用		的分類方式。	係。		4. 作業繳交	社會、與經濟的均
	者		3. 在選購科技產	設 a-IV-4 能針對		5. 學習態度	衡發展)與原則。
			品時能分辨對環	科技議題養成社		6. 課堂問答	環 J15 認識產品的
			境友善的產品。	會責任感與公民			生命週期,探討其
				意識。			生態足跡、水足跡
							及碳足跡。

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

	第一冊第2章	1	1. 了解重複結	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-1 程式語	1. 發表	【閱讀素養教育】
	基礎程式設計		構,包含計次式	資訊系統的基本	言基本概念、功能	2. 口頭討論	閱 J2 發展跨文本
	(1)		迴圈和條件式迴	組成架構與運算	及應用。	3. 平時上課表現	的比對、分析、深
	2-3Scratch 程		圏。	原理。	資 P-IV-2 結構化	4. 作業繳交	究的能力,以判讀
	式設計-計算篇			運 t-IV-3 能設計	程式設計。	5. 學習態度	文本知識的正確
				資訊作品以解決		6. 課堂問答	性。
				生活問題。			閱 J3 理解學科知
				運 t-IV-4 能應用			識內的重要詞彙的
				運算思維解析問			意涵,並懂得如何
				題。			運用該詞彙與他人
				運 p-IV-1 能選用			進行溝通。
				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。			
第十一週	關卡 3 設計與	1	1. 了解視圖與製	設 k-IV-1 能了解	生 P-IV-2 設計圖	1. 發表	【性別平等教育】
11/10~11/14	製作的基礎		圖在設計時的重	日常科技的意涵	的繪製。	2. 口頭討論	性 J11 去除性別刻
	挑戰1無所不		要性。	與設計製作的基		3. 平時上課表現	板與性別偏見的情
	在的視圖與製		2. 能理解基本的	本概念。		4. 作業繳交	感表達與溝通,具
			視圖。	設 s-IV-1 能繪製		5. 學習態度	備與他人平等互動
			3. 能具備基本的	可正確傳達設計		6. 課堂問答	的能力。
			製圖能力。	理念的平面或立			【人權教育】
				體設計圖。			人 J5 了解社會上
							有不同的群體和文
							化,尊重並欣賞其

	-(
				設 s-IV-2 能運用			差異。
				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			
				カ。			
	第一冊第2章	1	1. 了解循序結構。	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-1 程式語	1. 發表	【閱讀素養教育】
	基礎程式設計		2. 了解重複結構,	資訊系統的基本	言基本概念、功能	2. 口頭討論	閱 J2 發展跨文本
	(1)		包含計次式迴圈	組成架構與運算	及應用。	3. 平時上課表現	的比對、分析、深
	習作第2章		和條件式迴圈。	原理。	資 P-IV-2 結構化	4. 作業繳交	究的能力,以判讀
				運 t-IV-3 能設計	程式設計。	5. 學習態度	文本知識的正確
				資訊作品以解決	,	6. 課堂問答	性。
				生活問題。			閱 J3 理解學科知
				運 t-IV-4 能應用			識內的重要詞彙的
				運算思維解析問			意涵,並懂得如何
				題。			運用該詞彙與他人
				運 p-IV-1 能選用			進行溝通。
				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。			
第十二週	關卡3設計與	1	1. 了解視圖與製	設 k-IV-1 能了解	生 P-IV-2 設計圖	1. 發表	【性別平等教育】
11/17~11/21	製作的基礎		圖在設計時的重	日常科技的意涵	的繪製。	2. 口頭討論	性 J11 去除性別刻
	挑戰1無所不		要性。			3. 平時上課表現	板與性別偏見的情

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

在的視圖與製	2. 能理解基本的	與設計製作的基		4. 作業繳交	感表達與溝通,具
圖	視圖。	本概念。		5. 學習態度	備與他人平等互動
	3. 能具備基本的	設 s-IV-1 能繪製		6. 課堂問答	的能力。
	製圖能力。	可正確傳達設計			【人權教育】
		理念的平面或立			人 J5 了解社會上
		體設計圖。			有不同的群體和文
		設 s-IV-2 能運用			化,尊重並欣賞其
		基本工具進行材			差異。
		料處理與組裝。			
		設 c-IV-3 能具備			
		與人溝通、協			
		調、合作的能			
		カ。			
第一冊第2章 1	1. 了解 Scratch	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-1 程式語	1. 發表	【閱讀素養教育】
基礎程式設計	的坐標系統。	資訊系統的基本	言基本概念、功能	2. 口頭討論	閱 J2 發展跨文本
(1)	2. 了解 Scratch	組成架構與運算	及應用。	3. 平時上課表現	的比對、分析、深
2-4Scratch 程	擴展的畫筆功能。	原理。	資 P-IV-2 結構化	4. 作業繳交	究的能力,以判讀
式設計-繪圖篇	3. 了解巢狀結	運 t-IV-3 能設計	程式設計。	5. 學習態度	文本知識的正確
	構。	資訊作品以解決		6. 課堂問答	性。
		生活問題。			閱 J3 理解學科知
		運 t-IV-4 能應用			識內的重要詞彙的
		運算思維解析問			意涵,並懂得如何
		題。			運用該詞彙與他人
		運 p-IV-1 能選用			進行溝通。
		適當的資訊科技			閱 J8 在學習上遇
		組織思維,並進			到問題時,願意尋
		行有效的表達。			找課外資料,解決
		運 p-IV-2 能利用			困難。

C5-1 领线字目标任				資訊科技與他人			閱 J10 主動尋求多
				進行有效的互			元的詮釋,並試著
				動。			表達自己的想法。
第十三週							
11/24~11/28							
第二次段考							
(25-26 日)							
第十四週	關卡3設計與	1	1. 了解視圖與製	設 k-IV-1 能了解	生 P-IV-2 設計圖	1. 發表	【性別平等教育】
12/1~12/5	製作的基礎		圖在設計時的重	日常科技的意涵	的繪製。	2. 口頭討論	性 J11 去除性別刻
	挑戰1無所不		要性。	與設計製作的基		3. 平時上課表現	板與性別偏見的情
	在的視圖與製		2. 能理解基本的	本概念。		4. 作業繳交	感表達與溝通, 具
	圖(第二次段		視圖。	設 s-IV-1 能繪製		5. 學習態度	備與他人平等互動
	考)		3. 能具備基本的	可正確傳達設計		6. 課堂問答	的能力。
			製圖能力。	理念的平面或立			【人權教育】
				體設計圖。			人 J5 了解社會上
				設 s-IV-2 能運用			有不同的群體和文
				基本工具進行材			化,尊重並欣賞其
				料處理與組裝。			差異。
				設 c-IV-3 能具備			
				與人溝通、協			
				調、合作的能			
				カ。			
	第一冊第2章	1	1. 了解演算法的	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-1 演算法	1. 發表	【性別平等教育】
	基礎程式設計		概念。	資訊系統的基本	基本概念。	2. 口頭討論	性 J6 探究各種符
	(1)(第二次		2. 了解流程圖的	組成架構與運算	資 P-IV-1 程式語	3. 平時上課表現	號中的性別意涵及
	段考)		概念。	原理。	言基本概念、功能	4. 作業繳交	人際溝通中的性別
	習作第2章		3. 了解程式語言		及應用。	5. 學習態度	問題。
			的概念與發展。		資 P-IV-2 結構化	6. 課堂問答	【品德教育】

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

- 领头手目际信	1		1		I	T	
			4. 了解程式語言	運 t-IV-3 能設計	程式設計。		品 J1 溝通合作與
			的演變,包含低階	資訊作品以解決			和諧人際關係。
			語言和高階語言。	生活問題。			品 J8 理性溝通與
			5. 了解程式語言	運 t-IV-4 能應用			問題解決。
			的主要功能。	運算思維解析問			【閱讀素養教育】
			6. 了解循序結構。	題。			閱 J2 發展跨文本
			7. 了解選擇結構,	運 p-IV-1 能選用			的比對、分析、深
			包含單向選擇結	適當的資訊科技			究的能力,以判讀
			構和雙向選擇結	組織思維,並進			文本知識的正確
			構。	行有效的表達。			性。
			8. 了解重複結構,	運 p-IV-2 能利用			閱 J3 理解學科知
			包含計次式迴圈	資訊科技與他人			識內的重要詞彙的
			和條件式迴圈。	進行有效的互			意涵,並懂得如何
			9. 了解 Scratch	動。			運用該詞彙與他人
			的坐標系統。				進行溝通。
			10. 了解 Scratch				閱 J8 在學習上遇
			擴展的畫筆功能。				到問題時,願意尋
			11. 了解巢狀結				找課外資料,解決
			構。				困難。
							閱 J10 主動尋求多
							元的詮釋,並試著
							表達自己的想法。
第十五週	關卡3設計與	1	1. 了解電腦輔助	設 k-IV-1 能了解	生 P-IV-2 設計圖	1. 發表	【性別平等教育】
12/8~12/12	製作的基礎		設計的重要性。	日常科技的意涵	的繪製。	2. 口頭討論	性 J11 去除性別刻
	挑戰2電腦輔		2. 認識電腦建模	與設計製作的基		3. 平時上課表現	板與性別偏見的情
	助設計與應用		軟體。	本概念。		4. 作業繳交	感表達與溝通,具
			3. 能具備基本的	設 S-IV-1 能繪製		5. 學習態度	備與他人平等互動
			電腦繪圖能力。	可正確傳達設計		6. 課堂問答	的能力。
						· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

71 (积) 及子目 环(注) 则 正 加 目		理念的平面或立			【人權教育】
		體設計圖。			人 J5 了解社會上
		設 s-IV-2 能運用			有不同的群體和文
		基本工具進行材			化,尊重並欣賞其
		料處理與組裝。			差異。
		設 c-IV-3 能具備			
		與人溝通、協			
		調、合作的能			
		カ。			
第一冊第2章 1	1. 了解演算法的	運 t-IV-1 能了解	資 A-IV-1 演算法	1. 發表	【性別平等教育】
基礎程式設計	概念。	資訊系統的基本	基本概念。	2. 口頭討論	性 J6 探究各種符
(1) ~第3章	2. 了解流程圖的	組成架構與運算	資 P-IV-1 程式語	3. 平時上課表現	號中的性別意涵及
資料處理應用	概念。	原理。	言基本概念、功能	4. 作業繳交	人際溝通中的性別
專題	3. 了解程式語言	運 t-IV-3 能設計	及應用。	5. 學習態度	問題。
習作第2章、	的演變,包含低階	資訊作品以解決	資 P-IV-2 結構化	6. 課堂問答	【品德教育】
3-1 專題規劃~	語言和高階語言。	生活問題。	程式設計。		品 J1 溝通合作與
3-3 園遊會攤會	4. 了解程式語言	運 t-IV-4 能應用	資 T-IV-1 資料處		和諧人際關係。
的規劃	的主要功能。	運算思維解析問	理應用專題。		品 J8 理性溝通與
	5. 了解選擇結構,	題。			問題解決。
	包含單向選擇結	運 p-IV-1 能選用			【國際教育】
	構和雙向選擇結	適當的資訊科技			國 J1 理解我國發
	構。	組織思維,並進			展和全國之關聯
	6. 了解重複結構,	行有效的表達。			性。
	包含計次式迴圈	運 p-IV-2 能利用			【閱讀素養教育】
	和條件式迴圈。	資訊科技與他人			閱 J2 發展跨文本
	7. 了解 Scratch	進行有效的互			的比對、分析、深
	的坐標系統。	動。			究的能力,以判讀

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

	1						
			8. 了解 Scratch	運 c-IV-1 能熟悉			文本知識的正確
			擴展的畫筆功能。	資訊科技共創工			性。
			9. 了解巢狀結構。	具的使用方法。			閱 J3 理解學科知
			10. 了解專題的架	運 c-IV-2 能選用			識內的重要詞彙的
			構。	適當的資訊科技			意涵,並懂得如何
			11. 了解 Google	與他人合作完成			運用該詞彙與他人
			工具的特色。	作品。			進行溝通。
			12. 了解 Google				閱 J6 懂得在不同
			帳戶的登入與服				學習及生活情境中
			務。				使用文本之規則。
			13. 了解 Google				閱 J8 在學習上遇
			搜尋的功能。				到問題時,願意尋
			14. 了解 Google				找課外資料,解決
			搜尋的搜尋技				困難。
			巧。				閱 J10 主動尋求多
							元的詮釋,並試著
							表達自己的想法。
第十六週	關卡3設計與	1	1. 了解電腦輔助	設 k-IV-1 能了解	生 P-IV-2 設計圖	1. 發表	【性別平等教育】
12/15~12/19	製作的基礎		設計的重要性。	日常科技的意涵	的繪製。	2. 口頭討論	性 J11 去除性別刻
	挑戰2電腦輔		2. 認識電腦建模	與設計製作的基		3. 平時上課表現	板與性別偏見的情
	助設計與應用		軟體。	本概念。		4. 作業繳交	感表達與溝通, 具
			3. 能具備基本的	設 s-IV-1 能繪製		5. 學習態度	備與他人平等互動
			電腦繪圖能力。	可正確傳達設計		6. 課堂問答	的能力。
				理念的平面或立			【人權教育】
				體設計圖。			人 J5 了解社會上
				設 s-IV-2 能運用			有不同的群體和文
				基本工具進行材			化,尊重並欣賞其
				料處理與組裝。			差異。

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

(明正月) 重	I				1
		設 c-IV-3 能具備			
		與人溝通、協			
		調、合作的能			
		カ。			
第3章資料處 1	1. 了解 Google	運 c-IV-1 能熟悉	資 T-IV-1 資料處	1. 發表	【性別平等教育】
理應用專題	工具的特色。	資訊科技共創工	理應用專題。	2. 口頭討論	性 J6 探究各種符
3-1 專題規劃~	2. 了解 Google	具的使用方法。		3. 平時上課表現	號中的性別意涵及
3-3 園遊會攤會	帳戶的登入與服	運 c-IV-2 能選用		4. 作業繳交	人際溝通中的性別
的規劃	務。	適當的資訊科技		5. 學習態度	問題。
	3. 了解 Google	與他人合作完成		6. 課堂問答	【品德教育】
	搜尋的功能。	作品。			品 J1 溝通合作與
	4. 了解 Google				和諧人際關係。
	搜尋的搜尋技				品 J8 理性溝通與
	巧。				問題解決。
					【國際教育】
					國 J1 理解我國發
					展和全國之關聯
					性。
					【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

7,7,7	:(明正川里						
							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
							表達自己的想法。
第十七週	關卡3設計與	1	1. 了解電腦輔助	設 k-IV-1 能了解	生 P-IV-2 設計圖	1. 發表	【性別平等教育】
12/22~12/26	製作的基礎		設計的重要性。	日常科技的意涵	的繪製。	2. 口頭討論	性 J11 去除性別刻
戶外教學	挑戰2電腦輔		2. 認識電腦建模	與設計製作的基		3. 平時上課表現	板與性別偏見的情
(12/22-24 日)	助設計與應用		軟體。	本概念。		4. 作業繳交	感表達與溝通,具
			3. 能具備基本的	設 s-IV-1 能繪製		5. 學習態度	備與他人平等互動
			電腦繪圖能力。	可正確傳達設計		6. 課堂問答	的能力。
				理念的平面或立			【人權教育】
				體設計圖。			人 J5 了解社會上
				設 s-IV-2 能運用			有不同的群體和文
				基本工具進行材			化,尊重並欣賞其
				料處理與組裝。			差異。
				設 c-IV-3 能具備			
				與人溝通、協			
				調、合作的能			
				カ。			

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

	第一冊第3章 1	1. 了解 Google	運 t-IV-3 能設計	資 T-IV-1 資料處	1. 發表	【品德教育】
	資料處理應用	文件的功能。	資訊作品以解決	理應用專題。	2. 口頭討論	品 J1 溝通合作與
	專題	2. 了解 Google	生活問題。		3. 平時上課表現	和諧人際關係。
	3-3 園遊會攤位	文件的環境。	運 t-IV-4 能應用		4. 作業繳交	品 J8 理性溝通與
	的規劃	3. 利用 Google	運算思維解析問		5. 學習態度	問題解決。
		文件實作計畫書。	題。		6. 課堂問答	【國際教育】
			運 p-IV-1 能選用			國 J1 理解我國發
			適當的資訊科技			展和全國之關聯
			組織思維,並進			性。
			行有效的表達。			【閱讀素養教育】
			運 p-IV-2 能利用			閱 J2 發展跨文本
			資訊科技與他人			的比對、分析、深
			進行有效的互			究的能力,以判讀
			動。			文本知識的正確
			運 c-IV-1 能熟悉			性。
			資訊科技共創工			閱 J6 懂得在不同
			具的使用方法。			學習及生活情境中
			運 c-IV-2 能選用			使用文本之規則。
			適當的資訊科技			閱 J8 在學習上遇
			與他人合作完成			到問題時,願意尋
			作品。			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。
第十八週	關卡3設計與 1	1. 認識日常生活	設 k-IV-2 能了解	生 P-IV-3 手工具	1. 發表	【性別平等教育】
12/29~1/2	製作的基礎	中的手工具。	科技產品的基本	的操作與使用。	2. 口頭討論	性 J11 去除性別刻
	挑戰 3 處處可		原理、發展歷		3. 平時上課表現	板與性別偏見的情

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

見的工具		2. 正確的操作日	程、與創新關		4. 作業繳交	感表達與溝通,具
		常生活中的手工	鍵。		5. 學習態度	備與他人平等互動
		具。	設 k-IV-4 能了解		6. 課堂問答	的能力。
		3. 認識基本的材	選擇、分析與運			【人權教育】
		料與其處理方	用科技產品的基			人 J5 了解社會上
		式。	本知識。			有不同的群體和文
			設 s-IV-2 能運用			化,尊重並欣賞其
			基本工具進行材			差異。
			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。			
第一冊第3章	1	1. 了解 Google	運 t-IV-3 能設計	資 T-IV-1 資料處	1. 發表	【品德教育】
資料處理應用		試算表的功能。	資訊作品以解決	理應用專題。	2. 口頭討論	品 J1 溝通合作與
專題		2. 了解 Google	生活問題。		3. 平時上課表現	和諧人際關係。
3-3 園遊會攤位		試算表的環境。	運 t-IV-4 能應用		4. 作業繳交	品 J8 理性溝通與
的規劃		3. 利用 Google	運算思維解析問		5. 學習態度	問題解決。
		試算表實作記帳	題。		6. 課堂問答	【國際教育】
		本。	運 p-IV-1 能選用			國 J1 理解我國發
			適當的資訊科技			展和全國之關聯
			組織思維,並進			性。
			行有效的表達。			【閱讀素養教育】

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

				運 p-IV-2 能利用			閱 J2 發展跨文本
				資訊科技與他人			的比對、分析、深
				進行有效的互			究的能力,以判讀
				動。			文本知識的正確
				運 c-IV-1 能熟悉			性。
				資訊科技共創工			閱 J6 懂得在不同
				具的使用方法。			學習及生活情境中
				運 c-IV-2 能選用			使用文本之規則。
				適當的資訊科技			閱 J8 在學習上遇
				與他人合作完成			到問題時,願意尋
				作品。			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。
第十九週	關卡3設計與	1	1. 認識日常生活	設 k-IV-2 能了解	生 P-IV-3 手工具	1. 發表	【性別平等教育】
1/5~1/9	製作的基礎		中的手工具。	科技產品的基本	的操作與使用。	2. 口頭討論	性 J11 去除性別刻
	挑戰3處處可		2. 正確的操作日	原理、發展歷		3. 平時上課表現	板與性別偏見的情
	見的工具		常生活中的手工	程、與創新關		4. 作業繳交	感表達與溝通,具
			具。	鍵。		5. 學習態度	備與他人平等互動
			3. 認識基本的材	設 k-IV-4 能了解		6. 課堂問答	的能力。
			料與其處理方	選擇、分析與運			【人權教育】
			式。	用科技產品的基			人 J5 了解社會上
				本知識。			有不同的群體和文
				設 s-IV-2 能運用			化,尊重並欣賞其
				基本工具進行材			差異。
				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。			
第一冊第3章	1	1. 利用 Google	運 t-IV-3 能設計	資 T-IV-1 資料處	1. 發表	【品德教育】
資料處理應用		試算表實作記帳	資訊作品以解決	理應用專題。	2. 口頭討論	品 J1 溝通合作與
專題		本。	生活問題。		3. 平時上課表現	和諧人際關係。
3-3 園遊會攤位		2. 了解 Google	運 t-IV-4 能應用		4. 作業繳交	品 J8 理性溝通與
的規劃~3-4 園		簡報的功能。	運算思維解析問		5. 學習態度	問題解決。
遊會的成果報告			題。		6. 課堂問答	【國際教育】
古			運 p-IV-1 能選用			國 J1 理解我國發
			適當的資訊科技			展和全國之關聯
			組織思維,並進			性。
			行有效的表達。			【閱讀素養教育】
			運 p-IV-2 能利用			閱 J2 發展跨文本
			資訊科技與他人			的比對、分析、深
			進行有效的互			究的能力,以判讀
			動。			文本知識的正確
			運 c-IV-1 能熟悉			性。
			資訊科技共創工			閱 J6 懂得在不同
			具的使用方法。			學習及生活情境中
			運 c-IV-2 能選用			使用文本之規則。
			適當的資訊科技			閱 J8 在學習上遇
			與他人合作完成			到問題時,願意尋

C5-1 领域字目标任				作品。			找課外資料,解決
				11-00 ~			水 水 黄 叶 , 胖 决 一
							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							
1/12~1/16							
第三次							
段考週(15-16 日)							
第二十一週	關卡3設計與	1	1. 認識日常生活	設 k-IV-2 能了解	生 P-IV-3 手工具	1. 發表	【性別平等教育】
1/19~1/20	製作的基礎		中的手工具。	科技產品的基本	的操作與使用。	2. 口頭討論	性 J11 去除性別刻
休業式	挑戰3處處可		2. 正確的操作日	原理、發展歷		3. 平時上課表現	板與性別偏見的情
	見的工具(第三		常生活中的手工	程、與創新關		4. 作業繳交	感表達與溝通,具
	次段考)		具。	鍵。		5. 學習態度	備與他人平等互動
			3. 認識基本的材	設 k-IV-4 能了解		6. 課堂問答	的能力。
			料與其處理方	選擇、分析與運			【人權教育】
			式。	用科技產品的基			人 J5 了解社會上
				本知識。			有不同的群體和文
				設 s-IV-2 能運用			化,尊重並欣賞其
				基本工具進行材			差異。
				料處理與組裝。			Z //
				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。			
第一冊第3章	1 1. 了解 Google	運 t-IV-3 能設計	資 T-IV-1 資料處	1. 發表	【品德教育】
資料處理應用	工具的特色。	資訊作品以解決	理應用專題。	2. 口頭討論	品 J1 溝通合作
專題	2. 了解 Google	生活問題。		3. 平時上課表現	和諧人際關係
習作第3章(第	搜尋的功能。	運 t-IV-4 能應用		4. 作業繳交	品 J8 理性溝道
三次段考)	3. 了解 Google	運算思維解析問		5. 學習態度	問題解決。
	的搜尋技巧。	題。		6. 課堂問答	【國際教育】
	4. 了解 Google	運 p-IV-1 能選用			國 J1 理解我國
	文件的功能。	適當的資訊科技			展和全國之關
	5. 了解 Google	組織思維,並進			性。
	試算表的功能。	行有效的表達。			【閱讀素養教】
	6. 了解 Google	運 p-IV-2 能利用			閱 J2 發展跨文
	試算表的環境。	資訊科技與他人			的比對、分析
	7. 利用 Google	進行有效的互			究的能力,以
	試算表實作記帳	動。			文本知識的正确
	本。	運 c-IV-1 能熟悉			性。
	8. 了解 Google	資訊科技共創工			閲 J6 懂得在7
	簡報的功能。	具的使用方法。			學習及生活情報
	9. 了解 Google	運 c-IV-2 能選用			使用文本之規則
	簡報的環境。	適當的資訊科技			閱 J8 在學習」
	10. 利用 Google	與他人合作完成			到問題時,願
	簡報實作成果報	作品。			找課外資料,戶
	告。				困難。
					閱 J10 主動尋
					元的詮釋,並認
					表達自己的想法

[◎]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。
- ◎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。

臺南市立建興國民中學 114 學年度第二學期 七 年級 科技 領域學習課程(調整)計畫(☑普通班/□特教班/□藝才班)

教材版本	翰林	實施年級 (班級/組別)	七年級	教學節數	每週(2)節,本學期共(40)節							
	【生活科技】											
	以實作活動、專題製作為主軸,	學生必須妥善應用言	设計或問題解決的程序	享,以學習如何	[解決日常生活中所面臨的問題,進而培養其							
	做、用、想的能力。此外,在實	*作活動中,也規劃言	午多以分組合作為主的	内活動,藉此培	·養學生合作問題解決、溝通等重要關鍵能							
	力。課程目標為:											
	1. 認識結構與生活的關係、建築	物受力的形式、常見	見結構的種類與應用:	, 包含椅子、建	築、橋梁。							
2. 認識機械與生活的關係,包含認識機械與運作系統,機械、產業與生活。												
	3. 認識簡單機械、機械運動的類型、常見機構的種類與應用,包含凸輪、連桿、曲柄、撓性傳動、齒輪機構。											
	4. 了解如何製作一個創意機構玩	1.具的專題活動,包含	含運用創意思考、製圖	圖技巧、結構與	1機構的知識,並依據設計需求,選擇適切的							
材料,規畫正確加工處理方法與步驟,設計創意機構玩具。												
	5. 了解機械與社會的關係,包含機械產品與日常生活、機械對社會的影響、機械相關的職業介紹、科技達人。											
課程目標	目標 6.了解建築與社會的關係,包含建築與日常生活、建築對社會的影響、建築相關的職業介紹、科技達人。											
	【資訊科技】											
	課程設計以運算思維為主軸,透	過電腦科學相關知能	E的學習,培養邏輯 思	思考、系統化思	考等運算思維,並藉由資訊科技之設計與實							
	作,增進運算思維的應用能力、問題解決能力、團隊合作以及創新思考。也因資訊與網路介入人類社會與生活而衍生的問題,諸如											
	資料保護、資訊安全、著作合理使用等相關社會議題,也一併納入課程之中。課程目標為:											
	1. 了解個人資料的定義、個人資料的保護措施,包含個人資料的合理使用、個資保護的法令規定、個資保護應注意事項。											
	2. 了解資訊安全與防護措施,包含資安意識、資安技術、資安管理、網路的安全防護。											
	3. 了解 Scratch 程式設計-遊戲	篇,包含認識遊戲設	計流程、分析遊戲的	運作、背景與	角色建立、程式撰寫。							
	4. 了解 Scratch 程式設計-模擬	篇,包含分析模擬的	運作、背景與角色建	立、程式撰寫	•							
	5. 了解數位著作的意義,包含認	為識著作權法、著作力	\格權、著作財產權 [、]	、 著作受保護的	1條件。							
	6. 了解著作合理使用的判斷、著	作利用的其他建議	, 包含免費資源的運用	用、創用 CC 授材	崔。							
	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。									
該學習階段	科-J-A2 運用科技工具,理解與	歸納問題,進而提出	出簡易的解決之道。									
領域核心素養	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	I 算思維進行日常生活 1	舌的表達與溝通。									

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-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。

課程架構脈絡	-
--------	---

加朗山加加	四二小叶子,为杨	太山	的可口馬	學習重點		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	學習內容	(表現任務)	實質內涵
第一週 2/11~2/13 調整至 1/21-23 上 課	第二冊關卡 4 結構與機構 挑戰 1 結構與生活	1	1. 了解結構的原理與功能。 2. 了解力的種類與應用。	設日與本設選正知設可理體設作新k-IV-1 技製。 -3 當具	生 A-IV-2 日常科 技產品的機構應用。 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. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳度 6. 課堂問答	【品德教育】 品 J8 理性溝通與 問題解決。
	第二冊第 4 章資 料保護與資訊安 全 4-1 個人資料的 定義~4-2 個人 資料的保護措施	1	1. 了解個人資料。 2. 了解有關個人 資料的合理利用。 3. 了解個人資料 保護的相關規定。	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	資H-IV-1 個人資料保護。	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 J4 認識身體自 主權相關議題,維護 自己與尊重他人的 身體自主權。 【人權教育】

7,7,7	水(主()的 <u>年</u> /山 <u></u>					1	
			4. 了解保護自己	議題,以保護自己			人 J11 運用資訊網
			個人資料應注意	與尊重他人。			絡了解人權相關組
			的事項。	運 a-IV-3 能具備			纖與活動。
			5. 了解個人資料	探索資訊科技之			【法治教育】
			的隱私設定。	興趣,不受性別			法 J3 認識法律之
				限制。			意義與制定。
第二週	春節連假	0					
2/16~2/20							
第三週	第二冊關卡4 結	1	1. 了解椅子的結	設 k-IV-1 能了解	生 A-IV-2 日常科	1. 發表	【品德教育】
2/23~2/27	構與機構		構。	日常科技的意涵	技產品的機構與結	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	挑戰2 常見結構		2. 了解建築結構	與設計製作的基	構應用。	3. 平時上課表現	問題解決。
	的種類與應用		與材料。	本概念。	生 P-IV-1 創意思	4. 作業繳交	
			3. 了解橋梁的結	設 k-IV-3 能了解	考的方法。	5. 學習態度	
			構與類型。	選用適當材料及	生 P-IV-3 手工具	6. 課堂問答	
				正確工具的基本	的操作與使用。		
				知識。			
				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。			
	第二冊第 4 章資	1	1. 了解個人資料。	運 a-IV-1 能落實	資 H-IV-1 個人資	1. 發表	【性別平等教育】
	料保護與資訊安		2. 了解有關個人	健康的數位使用	料保護。	2. 口頭討論	性 J4 認識身體自
	全		資料的合理利用。	習慣與態度。	資 H-IV-3 資訊安	3. 平時上課表現	主權相關議題,維護
	4-3 資訊安全與		3. 了解個人資料	運 a-IV-2 能了解	全。	4. 作業繳交	自己與尊重他人的
	防範措施、習作		保護的相關規定。	資訊科技相關之	_	5. 學習態度	身體自主權。
	•						

3.7.3 E.	第4章	4. 了解保護自己	法律、倫理及社會		6. 課堂問答	【人權教育】
		個人資料應注意	議題,以保護自己			人 J11 運用資訊網
		的事項。	與尊重他人。			絡了解人權相關組
		5. 了解個人資料	運 a-IV-3 能具備			纖與活動。
		的隱私設定。	探索資訊科技之			【法治教育】
		6. 了解資安意識	興趣,不受性別			法 J3 認識法律之
		的意涵。	限制。			意義與制定。
		7. 了解常見的資				
		安技術。				
		8. 了解資安管理				
		的意涵。				
		9. 了解使用網路				
		時要隨時注意的				
		安全防護措施。				
第四週	第二冊關卡4 結 1	1. 了解椅子的結	設 k-IV-1 能了解	生 A-IV-2 日常科	1. 發表	【品德教育】
3/2~3/6	構與機構	構。	日常科技的意涵	技產品的機構與結	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	挑戰2 常見結構	2. 了解建築結構	與設計製作的基	構應用。	3. 平時上課表現	問題解決。
	的種類與應用	與材料。	本概念。	生 P-IV-1 創意思	4. 作業繳交	
		3. 了解橋梁的結	設 k-IV-3 能了解	考的方法。	5. 學習態度	
		構與類型。	選用適當材料及	生 P-IV-3 手工具	6. 課堂問答	
			正確工具的基本	的操作與使用。		
			知識。			
			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			

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

			新思考的能力。			
	第二冊第 4 章資 1	1. 了解個人資料。	運 a-IV-1 能落實	資 H-IV-1 個人資	1. 發表	【性別平等教育】
	料保護與資訊安	2. 了解有關個人	健康的數位使用	料保護。	2. 口頭討論	性 J4 認識身體自
	全	資料的合理利用。	習慣與態度。	資 H-IV-3 資訊安	3. 平時上課表現	主權相關議題,維護
	習作第4章	3. 了解個人資料	運 a-IV-2 能了解	全。	4. 作業繳交	自己與尊重他人的
		保護的相關規定。	資訊科技相關之		5. 學習態度	身體自主權。
		4. 了解保護自己	法律、倫理及社會		6. 課堂問答	【人權教育】
		個人資料應注意	議題,以保護自己			人 J11 運用資訊網
		的事項。	與尊重他人。			絡了解人權相關組
		5. 了解個人資料	運 a-IV-3 能具備			織與活動。
		的隱私設定。	探索資訊科技之			【法治教育】
		6. 了解資安意識	興趣,不受性別			法 J3 認識法律之
		的意涵。	限制。			意義與制定。
		7. 了解常見的資				
		安技術。				
		8. 了解資安管理				
		的意涵。				
		9. 了解使用網路				
		時要隨時注意的				
		安全防護措施。				
第五週	第二冊關卡4 結 1	1. 了解椅子的結	設 k-IV-1 能了解	生 A-IV-2 日常科	1. 發表	【品德教育】
3/9~3/13	構與機構	構。	日常科技的意涵	技產品的機構與結	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	挑戰2 常見結構	2. 了解建築結構	與設計製作的基	構應用。	3. 平時上課表現	問題解決。
	的種類與應用	與材料。	本概念。	生 P-IV-1 創意思	4. 作業繳交	
		3. 了解橋梁的結	設 k-IV-3 能了解	考的方法。	5. 學習態度	
		構與類型。	選用適當材料及	生 P-IV-3 手工具	6. 課堂問答	
			正確工具的基本	的操作與使用。		
			知識。			

5-1 Scratch 程 式設計-遊戲篇 流程。 組成架構與運算應用。 原理。 複製角色的功能。 3. 平時上課表現 6. 課堂問答 問題解決。 【閱讀素養教育】 別 2. 了解 Scratch 複製角色的功能。 3. 了解 Scratch 3. 了解 Scratch 電t-IV-3 能設計 資訊作品以解決 程式設計。 6. 課堂問答 5. 學習態度 6. 課堂問答 問別 2 發展跨文本 的比對、分析、深穷		1		i e	Ť		1	
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。 選 t-IV-1 能工 能工 報					設 s-IV-1 能繪製			
體設計圖。					可正確傳達設計			
設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 第二冊第 5 章基 1					理念的平面或立			
第二冊第 5 章基 1					體設計圖。			
第二冊第 5 章基 1					設 c-IV-2 能在實			
第二冊第 5 章基 1					作活動中展現創			
礎程式設計 (2) Scratch 遊戲的 流程。 實訊系統的基本 組成架構與運算 組成架構與運算 應用。 3.平時上課表現 問題解決。 式設計-遊戲篇 2.了解 Scratch 複製角色的功能。 3.了解 Scratch 計次式迴圈的積 十大使用。 實訊作品以解決 生活問題。 4.作業繳交 [閱讀素養教育] 本使用。 運工-IV-3 能設計 (2) 5.學習態度 (3) 1. 課堂問答 (4) 5.學習態度 (6) 6. 課堂問答 (6) 1. 課堂問答 (6) 6. 課堂問答 (7) 1. 課堂問答 (7) 6. 課堂問答 (7) 1. 課業問答 (7) 6. 課堂問答 (7) 1. 課業問題 (7) 6. 課堂問答 (7) 1. 課業問答 (7) 6. 課堂問答 (7) 1. 課業問題 (7) 6. 課堂問答 (7) 1. 計畫表現 (7) 7. 學習經 (7) 1. 計畫表現 (7) 8. 計畫表現 (7)					新思考的能力。			
5-1 Scratch 程 式設計-遊戲篇 流程。 2. 了解 Scratch 複製角色的功能。 3. 了解 Scratch 育訊作品以解決 計次式迴圈的積 本使用。 組成架構與運算 原理。 實 t-IV-2 結構化 育訊作品以解決 生活問題。 本使用。 應用。 資訊作品以解決 生活問題。 本使用。 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答 閲 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。 2. 了解 Scratch 複製角色的功能。 運 t-IV-3 能設計 運 g z 维解析問 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 閱 J3 理解學科知 運用該詞彙與他人 進行溝通。		第二冊第5章基	1	1. 了解設計	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-1 程式語	1. 發表	【品德教育】
式設計-遊戲篇 2. 了解 Scratch 複製角色的功能。 原理。 資 P-IV-2 結構化 複製角色的功能。 3. 了解 Scratch 資訊作品以解決 生活問題。 4. 作業繳交 5. 學習態度 別 J2 發展跨文本的比對、分析、深致的能力,以判讀文本的能力,以判讀文本知識的正確性。 未使用。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運算思維解析問題。 週 別 理解學科知識的重要調彙的意涵,並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 建 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 進行溝通。		礎程式設計(2)		Scratch 遊戲的	資訊系統的基本	言基本概念、功能及	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
複製角色的功能。 3. 了解 Scratch 資訊作品以解決 生活問題。 大使用。 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		5-1 Scratch 程		流程。	組成架構與運算	應用。	3. 平時上課表現	問題解決。
3. 了解 Scratch 計次式迴圈的積 生活問題。		式設計-遊戲篇		2. 了解 Scratch	原理。	資 P-IV-2 結構化	4. 作業繳交	【閱讀素養教育】
計次式迴圈的積 木使用。 生活問題。 運 t-IV-4 能應用 運算 思維解析問題。 選 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				複製角色的功能。	運 t-IV-3 能設計	程式設計。	5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
本使用。 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				3. 了解 Scratch	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
運算思維解析問題。 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				計次式迴圈的積	生活問題。			的能力,以判讀文本
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				木使用。	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
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					運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
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					題。			識內的重要詞彙的
組織思維,並進行 有效的表達。 運 p-IV-2 能利用					運 p-IV-1 能選用			意涵,並懂得如何
有效的表達。 運 p-IV-2 能利用					適當的資訊科技			運用該詞彙與他人
運 p-IV-2 能利用					組織思維,並進行			進行溝通。
					有效的表達。			
資訊科技與他人					運 p-IV-2 能利用			
					資訊科技與他人			
進行有效的互					進行有效的互			
動。					動。			
第六週 第二冊關卡 4 結 1 1. 了解機械的特 設 k-IV-2 能了解 生 A-IV-2 日常科 1. 發表 【環境教育】	第六週	第二冊關卡4 結	1	1. 了解機械的特	設 k-IV-2 能了解	生 A-IV-2 日常科	1. 發表	【環境教育】
3/16~3/20 構與機構 性。 科技產品的基本 技產品的機構與結 2. 口頭討論 環 J4 了解永續發	3/16~3/20	構與機構		性。	科技產品的基本	技產品的機構與結	2. 口頭討論	環 J4 了解永續發
挑戰 3 機械與生 構應用。 3. 平時上課表現 展的意義(環境、社		挑戰3機械與生				構應用。	3. 平時上課表現	展的意義(環境、社

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	不住(明正月1里						
	活		2. 認識機械組成	原理、發展歷程、	生 S-IV-1 科技與	4. 作業繳交	會、與經濟的均衡發
			之三大要素:機	與創新關鍵。	社會的互動關係。	5. 學習態度	展)與原則。
			件、機構、機架。	設 a-IV-3 能主動		6. 課堂問答	【生涯規劃教育】
			3. 認識機械對於	關注人與科技、			涯 J3 覺察自己的
			工業發展及日常	社會、環境的關			能力與興趣。
			生活的重要性。	係。			涯 J7 學習蒐集與
							分析工作/教育環
							境的資料。
	第二冊第 5 章基	1	1. 了解設計	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-1 程式語	1. 發表	【品德教育】
	礎程式設計(2)		Scratch 遊戲的	資訊系統的基本	言基本概念、功能及	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	5-1 Scratch 程		流程。	組成架構與運算	應用。	3. 平時上課表現	問題解決。
	式設計-遊戲篇		2. 了解 Scratch	原理。	資 P-IV-2 結構化	4. 作業繳交	【閱讀素養教育】
			複製角色的功能。	運 t-IV-3 能設計	程式設計。	5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
			3. 了解 Scratch	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
			自行繪製角色的	生活問題。			的能力,以判讀文本
			功能。	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
			4. 了解 Scratch	運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
			條件式迴圈的積	題。			識內的重要詞彙的
			木使用。	運 p-IV-1 能選用			意涵 ,並懂得如何
			5. 了解 Scratch	適當的資訊科技			運用該詞彙與他人
			偵測的積木使用。	組織思維,並進行			進行溝通。
			6. 了解 Scratch	有效的表達。			
			隨機取數的積木	運 p-IV-2 能利用			
			使用。	資訊科技與他人			
				進行有效的互			
				動。			

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

第七週	第二冊關卡4 結	1	1. 認識常見機構	設 k-IV-3 能了解	生 A-IV-2 日常科	1. 發表	【品德教育】
3/23~3/27	構與機構		的種類與功能。	選用適當材料及	技產品的機構與結	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	挑戰 5 常見機構		2. 辨識各種常見	正確工具的基本	構應用。	3. 平時上課表現	問題解決。
	的種類與應用		機構於生活中的	知識。	生 P-IV-1 創意思	4. 作業繳交	
			應用。	設 s-IV-1 能繪製	考的方法。	5. 學習態度	
				可正確傳達設計	生 P-IV-3 手工具	6. 課堂問答	
				理念的平面或立	的操作與使用。		
				體設計圖。			
				設 c-IV-2 能在實			
				作活動中展現創			
				新思考的能力。			
	第二冊第5章基	1	1. 了解設計	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-1 程式語	1. 發表	【品德教育】
	礎程式設計(2)		Scratch 遊戲的	資訊系統的基本	言基本概念、功能及	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	5-1 Scratch 程		流程。	組成架構與運算	應用。	3. 平時上課表現	問題解決。
	式設計-遊戲篇		2. 了解 Scratch	原理。	資 P-IV-2 結構化	4. 作業繳交	【閱讀素養教育】
			複製角色的功能。	運 t-IV-3 能設計	程式設計。	5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
			3. 了解 Scratch	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
			偵測的積木使用。	生活問題。			的能力,以判讀文本
			4. 了解 Scratch	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
			隨機取數的積木	運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
			使用。	題。			識內的重要詞彙的
			5. 了解 Scratch	運 p-IV-1 能選用			意涵 ,並懂得如何
			單向選擇結構的	適當的資訊科技			運用該詞彙與他人
			積木使用。	組織思維,並進行			進行溝通。
			6. 了解 Scratch	有效的表達。			
			無窮迴圈的積木	運 p-IV-2 能利用			
			使用。	資訊科技與他人			
				進行有效的互			

			動。			
			-74			
第八週	第一次段考 3/31~4/2	3				
3/30~4/3	0/01~4/2					
清明連假						
第九週	第二冊關卡4 結	1. 認識常	見機構 設 k-IV-3 能了	解 生 A-IV-2 日常科	1. 發表	【品德教育】
4/6~4/10	構與機構	的種類與功	力能。 選用適當材料	及 技產品的機構與結	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	挑戰 5 常見機構	2. 辨識各種	重常見 正確工具的基	本 構應用。	3. 平時上課表現	問題解決。
	的種類與應用	機構於生活	5中的 知識。	生 P-IV-1 創意思	4. 作業繳交	
		應用。	設 s-IV-1 能繪	製考的方法。	5. 學習態度	
			可正確傳達設	計 生 P-IV-3 手工具	6. 課堂問答	
			理念的平面或	立 的操作與使用。		
			體設計圖。			
			設 c-IV-2 能在	實		
			作活動中展現創			
			新思考的能力。			
	第二冊第 5 章基	1 1. 了解	設 計 運 t-IV-1 能了	解 資 P-IV-1 程式語	1. 發表	【品德教育】
	礎程式設計(2)	Scratch	遊戲的 資訊系統的基	本 言基本概念、功能及	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	5-1 Scratch 程	流程。	組成架構與運	算應用。	3. 平時上課表現	問題解決。
	式設計-遊戲篇	2. 了解 3	Scratch 原理。	資 P-IV-2 結構化	4. 作業繳交	【閱讀素養教育】
		複製角色的	的功能。 運 t-IV-3 能設	計程式設計。	5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
		3. 了解 5	Scratch 資訊作品以解	決	6. 課堂問答	的比對、分析、深究
		匯入角色的	为 力能。 生活問題。			的能力,以判讀文本
		4. 了解 5	Scratch 運 t-IV-4 能應	用		知識的正確性。
		自行繪製	角色的 運算思維解析	問		閱 J3 理解學科知
		功能。	題。			識內的重要詞彙的
						意涵,並懂得如何

	木怪(調金店) 畫	T				
		5. 了解 Scratch	•			運用該詞彙與他人
		偵測的積木使用。	適當的資訊科技			進行溝通。
		6. 了解 Scratch	組織思維,並進行			
		無窮迴圈的積木	有效的表達。			
		使用。	運 p-IV-2 能利用			
		7. 了解 Scratch	資訊科技與他人			
		雙向選擇結構的	進行有效的互			
		積木使用。	動。			
第十週	第二冊關卡 5 製 1	1. 了解專題活動	設 k-IV-1 能了解	生 N-IV-1 科技的	1. 發表	【性別平等教育】
4/13~4/17	作一個創意機構	內容與規範。	日常科技的意涵	起源與演進。	2. 口頭討論	性 J7 解析各種媒
	玩具	2. 回顧問題解決	與設計製作的基	生 P-IV-1 創意思	3. 平時上課表現	體所傳遞的性別迷
		歷程,檢視所學習	本概念。	考的方法。	4. 作業繳交	思、偏見與歧視。
		到的重點知識與	設 k-IV-3 能了解	生 P-IV-2 設計圖	5. 學習態度	性 J8 解讀科技產
		技能。	選用適當材料及	的繪製。	6. 課堂問答	品的性別意涵。
		3. 運用創意思考、	正確工具的基本	生 P-IV-3 手工具		
		製圖技巧、結構與	知識。	的操作與使用。		
		機構的知識,設計	設 a-IV-1 能主動	生 A-IV-2 日常科		
		創意機構玩具。	參與科技實作活	技產品的機構與結		
		4. 運用製圖技巧,	動及試探興趣,不	構應用。		
		繪製完整的工作	受性別的限制。			
		圖並進行尺度標	設 s-IV-1 能繪製			
		註。	可正確傳達設計			
		5. 依據設計需求,	理念的平面或立			
		選擇適切的材料。	體設計圖。			
		6. 運用結構知識,	設 s-IV-2 能運用			
		確認機架設計之	基本工具進行材			
		穩定性。	料處理與組裝。			

21,21,7	不住的走川 里						
			7. 規劃適切的加	設 c-IV-1 能運用			
			工步驟,進行加	設計流程,實際設			
			工、組裝、測試及	計並製作科技產			
			問題修正。	品以解決問題。			
			8. 能用口頭或書	設 c-IV-2 能在實			
			面方式,表達自	作活動中展現創			
			己的設計理念與	新思考的能力。			
			成品。				
	第二冊第 5 章基	1	1. 了解設計	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-1 程式語	1. 發表	【品德教育】
	礎程式設計(2)		Scratch 遊戲的	資訊系統的基本	言基本概念、功能及	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	5-1 Scratch 程		流程。	組成架構與運算	應用。	3. 平時上課表現	問題解決。
	式設計-遊戲篇		2. 了解 Scratch	原理。	資 P-IV-2 結構化	4. 作業繳交	【閱讀素養教育】
			複製角色的功能。	運 t-IV-3 能設計	程式設計。	5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
			3. 了解 Scratch	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
			匯入角色的功能。	生活問題。			的能力,以判讀文本
			4. 了解 Scratch	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
			自行繪製角色的	運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
			功能。	題。			識內的重要詞彙的
			5. 了解 Scratch	運 p-IV-1 能選用			意涵,並懂得如何
			偵測的積木使用。	適當的資訊科技			運用該詞彙與他人
			6. 了解 Scratch	組織思維,並進行			進行溝通。
			隨機取數的積木	有效的表達。			
			使用。	運 p-IV-2 能利用			
			7. 了解 Scratch	資訊科技與他人			
			單向選擇結構的	進行有效的互			
			積木使用。	動。			

CJ-1 识以字百。	小江(叫正川 鱼					
		8. 了解 Scratch				
		無窮迴圈的積木				
		使用。				
		9. 了解 Scratch				
		運算的積木使用。				
		10. 了解 Scratch				
		變數的積木使用。				
		11. 了解 Scratch				
		雙向選擇結構的				
		積木使用。				
第十一週	第二冊關卡 5 製 1	1. 了解專題活動	設 k-IV-1 能了解	生 N-IV-1 科技的	1. 發表	【性別平等教育】
4/20~4/24	作一個創意機構	內容與規範。	日常科技的意涵	起源與演進。	2. 口頭討論	性 J7 解析各種媒
	玩具	2. 回顧問題解決	與設計製作的基	生 P-IV-1 創意思	3. 平時上課表現	體所傳遞的性別迷
		歷程,檢視所學習	本概念。	考的方法。	4. 作業繳交	思、偏見與歧視。
		到的重點知識與	設 k-IV-3 能了解	生 P-IV-2 設計圖	5. 學習態度	性 J8 解讀科技產
		技能。	選用適當材料及	的繪製。	6. 課堂問答	品的性別意涵。
		3. 運用創意思考、	正確工具的基本	生 P-IV-3 手工具		
		製圖技巧、結構與	知識。	的操作與使用。		
		機構的知識,設計	設 a-IV-1 能主動	生 A-IV-2 日常科		
		創意機構玩具。	參與科技實作活	技產品的機構與結		
		4. 運用製圖技巧,	動及試探興趣,不	構應用。		
		繪製完整的工作	受性别的限制。			
		圖並進行尺度標	設 s-IV-1 能繪製			
		註。	可正確傳達設計			
		5. 依據設計需求,	理念的平面或立			
		選擇適切的材料。	體設計圖。			

	6. 運用結構知識,	設 s-IV-2 能運用			
	確認機架設計之	基本工具進行材			
	穩定性。	料處理與組裝。			
	7. 規劃適切的加	設 c-IV-1 能運用			
	工步驟,進行加	設計流程,實際設			
	工、組裝、測試及	計並製作科技產			
	問題修正。	品以解決問題。			
	8. 能用口頭或書	設 c-IV-2 能在實			
	面方式,表達自	作活動中展現創			
	己的設計理念與	新思考的能力。			
	成品。				
第二冊第5章基 1	1. 了解設計	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-1 程式語	1. 發表	【品德教育】
礎程式設計(2)	Scratch 遊戲的	資訊系統的基本	言基本概念、功能及	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
5-1 Scratch 程	流程。	組成架構與運算	應用。	3. 平時上課表現	問題解決。
式設計-遊戲	2. 了解 Scratch	原理。	資 P-IV-2 結構化	4. 作業繳交	【閱讀素養教育】
篇、習作第5章	複製角色的功能。	運 t-IV-3 能設計	程式設計。	5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
	3. 了解 Scratch	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
	匯入角色的功能。	生活問題。			的能力,以判讀文本
	4. 了解 Scratch	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
	自行繪製角色的	運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
	功能。	題。			識內的重要詞彙的
	5. 了解 Scratch	運 p-IV-1 能選用			意涵 ,並懂得如何
	偵測的積木使用。	適當的資訊科技			運用該詞彙與他人
	6. 了解 Scratch	組織思維,並進行			進行溝通。
	隨機取數的積木	有效的表達。			
	使用。	運 p-IV-2 能利用			
		資訊科技與他人			
		進行有效的互			

7,7,7	木性(神雀后) 重		T			T	,
			7. 了解 Scratch	動。			
			單向選擇結構的				
			積木使用。				
			8. 了解 Scratch				
			無窮迴圈的積木				
			使用。				
			9. 了解 Scratch				
			運算的積木使用。				
			10. 了解 Scratch				
			變數的積木使用。				
			11. 了解 Scratch				
			雙向選擇結構的				
			積木使用。				
第十二週	第二冊關卡5 製]	1	1. 了解專題活動	設 k-IV-1 能了解	生 N-IV-1 科技的	1. 發表	【性別平等教育】
4/27~5/1	作一個創意機構		內容與規範。	日常科技的意涵	起源與演進。	2. 口頭討論	性 J7 解析各種媒
	玩具		2. 回顧問題解決	與設計製作的基	生 P-IV-1 創意思	3. 平時上課表現	體所傳遞的性別迷
			歷程,檢視所學習	本概念。	考的方法。	4. 作業繳交	思、偏見與歧視。
			到的重點知識與	設 k-IV-3 能了解	生 P-IV-2 設計圖	5. 學習態度	性 J8 解讀科技產
			技能。	選用適當材料及	的繪製。	6. 課堂問答	品的性別意涵。
			3. 運用創意思考、	正確工具的基本	生 P-IV-3 手工具		
			製圖技巧、結構與	知識。	的操作與使用。		
			機構的知識,設計	設 a-IV-1 能主動	生 A-IV-2 日常科		
			創意機構玩具。	參與科技實作活	技產品的機構與結		
			4. 運用製圖技巧,	動及試探興趣,不	構應用。		
			繪製完整的工作	受性别的限制。			
			圖並進行尺度標	設 s-IV-1 能繪製			
			註。	可正確傳達設計			

		i.		i	i
	5. 依據設計需求,	理念的平面或立			
	選擇適切的材料。	體設計圖。			
	6. 運用結構知識,	設 s-IV-2 能運用			
	確認機架設計之	基本工具進行材			
	穩定性。	料處理與組裝。			
	7. 規劃適切的加	設 c-IV-1 能運用			
	工步驟,進行加	設計流程,實際設			
	工、組裝、測試及	計並製作科技產			
	問題修正。	品以解決問題。			
	8. 能用口頭或書	設 c-IV-2 能在實			
	面方式,表達自	作活動中展現創			
	己的設計理念與	新思考的能力。			
	成品。				
第二冊第 5 章基 1	1. 了解設計	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-1 程式語	1. 發表	【品德教育】
礎程式設計 (2)	Scratch 模擬情	資訊系統的基本	言基本概念、功能及	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
5-2 Scratch 程	境的流程。	組成架構與運算	應用。	3. 平時上課表現	問題解決。
式設計-模擬篇	2. 了解 Scratch	原理。	資 P-IV-2 結構化	4. 作業繳交	【閱讀素養教育】
	複製角色的功能。	運 t-IV-3 能設計	程式設計。	5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
	3. 了解 Scratch	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
	匯入角色的功能。	生活問題。			的能力,以判讀文本
	4. 了解 Scratch	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
	運算的積木使用。	運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
	5. 了解 Scratch	題。			識內的重要詞彙的
	擴展音樂功能的	運 p-IV-1 能選用			意涵 ,並懂得如何
	積木使用。	適當的資訊科技			運用該詞彙與他人
	6. 了解 Scratch	組織思維,並進行			進行溝通。
	廣播訊息的積木	有效的表達。			
	使用。	運 p-IV-2 能利用			

C3-1 领线字目。			資訊科技與他人			
			進行有效的互			
			動。			
第十三週	第二冊關卡 5 製 1	1. 了解專題活動	設 k-IV-1 能了解	生 N-IV-1 科技的	1. 發表	【性別平等教育】
5/4~5/8	作一個創意機構	內容與規範。	日常科技的意涵	起源與演進。	2. 口頭討論	性 J7 解析各種媒
	玩具	2. 回顧問題解決	與設計製作的基	生 P-IV-1 創意思	3. 平時上課表現	體所傳遞的性別迷
		歷程,檢視所學習	本概念。	考的方法。	4. 作業繳交	思、偏見與歧視。
		到的重點知識與	設 k-IV-3 能了解	生 P-IV-2 設計圖	5. 學習態度	性 J8 解讀科技產
		技能。	選用適當材料及	的繪製。	6. 課堂問答	品的性別意涵。
		3. 運用創意思考、	正確工具的基本	生 P-IV-3 手工具		
		製圖技巧、結構與	知識。	的操作與使用。		
		機構的知識,設計	設 a-IV-1 能主動	生 A-IV-2 日常科		
		創意機構玩具。	參與科技實作活	技產品的機構與結		
		4. 運用製圖技巧,	動及試探興趣,不	構應用。		
		繪製完整的工作	受性别的限制。			
		圖並進行尺度標	設 s-IV-1 能繪製			
		註。	可正確傳達設計			
		5. 依據設計需求,	理念的平面或立			
		選擇適切的材料。	體設計圖。			
		6. 運用結構知識,	設 s-IV-2 能運用			
		確認機架設計之	基本工具進行材			
		穩定性。	料處理與組裝。			
		7. 規劃適切的加	設 c-IV-1 能運用			
		工步驟,進行加	設計流程,實際設			
		工、組裝、測試及	計並製作科技產			
		問題修正。	品以解決問題。			
		8. 能用口頭或書	設 c-IV-2 能在實			
		面方式,表達自	作活動中展現創			

		己的設計理念與	新思考的能力。			
		成品。				
	第二冊第 5 章基 1	1. 了解設計	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-1 程式語	1. 發表	【品德教育】
	礎程式設計 (2)	Scratch 模擬情	資訊系統的基本	言基本概念、功能及	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
	5-2 Scratch 程	境的流程。	組成架構與運算	應用。	3. 平時上課表現	問題解決。
	式設計-模擬篇	2. 了解 Scratch	原理。	資 P-IV-2 結構化	4. 作業繳交	【閱讀素養教育】
		複製角色的功能。	運 t-IV-3 能設計	程式設計。	5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
		3. 了解 Scratch	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
		匯入角色的功能。	生活問題。			的能力,以判讀文本
		4. 了解 Scratch	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
		運算的積木使用。	運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
		5. 了解 Scratch	題。			識內的重要詞彙的
		擴展音樂功能的	運 p-IV-1 能選用			意涵,並懂得如何
		積木使用。	適當的資訊科技			運用該詞彙與他人
		6. 了解 Scratch	組織思維,並進行			進行溝通。
		廣播訊息的積木	有效的表達。			
		使用。	運 p-IV-2 能利用			
			資訊科技與他人			
			進行有效的互			
			動。			
第十四週						
5/11~5/15						
第二次段考						
週						
(13-14 日)						
第十五週	第二冊關卡 5 製 1	1. 了解專題活動	設 k-IV-1 能了解	生 N-IV-1 科技的	1. 發表	【性別平等教育】
5/18~5/22	作一個創意機構	內容與規範。	日常科技的意涵	起源與演進。	2. 口頭討論	
	玩具				3. 平時上課表現	

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

[] [] [] [] [] [] [] [] [] []	9 回節眼節幼山	的机比制化丛甘	山 D IV 1 AI立田	1 4 米 44 六	LL IT 切以为任性
	2. 回顧問題解決			4. 作業繳交	性 J7 解析各種媒
	歷程,檢視所學習		考的方法。	5. 學習態度	體所傳遞的性別迷
	到的重點知識與	,	,	6. 課堂問答	思、偏見與歧視。
	技能。	選用適當材料及			性 J8 解讀科技產
	3. 運用創意思考、	正確工具的基本	生 P-IV-3 手工具		品的性別意涵。
	製圖技巧、結構與	知識。	的操作與使用。		
	機構的知識,設計	設 a-IV-1 能主動	生 A-IV-2 日常科		
	創意機構玩具。	參與科技實作活	技產品的機構與結		
	4. 運用製圖技巧,	動及試探興趣,不	構應用。		
	繪製完整的工作	受性別的限制。			
	圖並進行尺度標	設 s-IV-1 能繪製			
	註。	可正確傳達設計			
	5. 依據設計需求,	理念的平面或立			
	選擇適切的材料。	體設計圖。			
	6. 運用結構知識,	設 s-IV-2 能運用			
	確認機架設計之	基本工具進行材			
	穩定性。	料處理與組裝。			
	7. 規劃適切的加	設 c-IV-1 能運用			
	工步驟,進行加	設計流程,實際設			
	工、組裝、測試及	計並製作科技產			
	問題修正。	品以解決問題。			
	8. 能用口頭或書	設 c-IV-2 能在實			
	面方式,表達自	作活動中展現創			
	己的設計理念與	新思考的能力。			
	成品。				
第二冊第 5 章基 1	1. 了解設計	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-1 程式語	1. 發表	【品德教育】
礎程式設計(2)	Scratch 遊戲的	資訊系統的基本	言基本概念、功能及	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
習作第5章	流程。		應用。	3. 平時上課表現	問題解決。

2. 了解 Scratch 組成架構與運算 資P-IV-2 結構化 4. 作業繳交	【閱讀素養教育】
複製角色、自行繪 原理。 程式設計。 5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
製角色和匯入角 運 t-IV-3 能設計 6. 課堂問答	的比對、分析、深究
色的功能。 資訊作品以解決	的能力,以判讀文本
3. 了解 Scratch 生活問題。	知識的正確性。
計次式迴圈的積 運 t-IV-4 能應用	閱 J3 理解學科知
木使用。 運算思維解析問	識內的重要詞彙的
4. 了解 Scratch 題。	意涵,並懂得如何
條件式迴圈的積 運 p-IV-1 能選用	運用該詞彙與他人
木使用。 適當的資訊科技	進行溝通。
5. 了解 Scratch 組織思維,並進行	
偵測的積木使用。 有效的表達。	
6. 了解 Scratch 運 p-IV-2 能利用	
隨機取數的積木 資訊科技與他人	
使用。 進行有效的互	
7. 了解 Scratch 動。	
單向選擇結構的	
積木使用。	
8. 了解 Scratch	
無窮迴圈的積木	
使用。	
9. 了解 Scratch	
運算的積木使用。	
10. 了解 Scratch	
變數的積木使用。	
11. 了解 Scratch	
雙向選擇結構的	
積木使用。	

C5-1 領 學習語	小王(明正月) 旦					
		12. 了解設計				
		Scratch 模擬情				
		境的流程。				
		13. 了解 Scratch				
		擴展音樂功能的				
		積木使用。				
		14. 了解 Scratch				
		廣播訊息的積木				
		使用。				
第十六週	第二冊關卡5 製 1	1. 了解專題活動	設 k-IV-1 能了解	生 N-IV-1 科技的	1. 發表	【性別平等教育】
5/25~5/29	作一個創意機構	內容與規範。	日常科技的意涵	起源與演進。	2. 口頭討論	性 J7 解析各種媒
	玩具	2. 回顧問題解決	與設計製作的基	生 P-IV-1 創意思	3. 平時上課表現	體所傳遞的性別迷
		歷程,檢視所學習	本概念。	考的方法。	4. 作業繳交	思、偏見與歧視。
		到的重點知識與	設 k-IV-3 能了解	生 P-IV-2 設計圖	5. 學習態度	性 J8 解讀科技產
		技能。	選用適當材料及	的繪製。	6. 課堂問答	品的性別意涵。
		3. 運用創意思考、	正確工具的基本	生 P-IV-3 手工具		
		製圖技巧、結構與	知識。	的操作與使用。		
		機構的知識,設計	設 a-IV-1 能主動	生 A-IV-2 日常科		
		創意機構玩具。	參與科技實作活	技產品的機構與結		
		4. 運用製圖技巧,	動及試探興趣,不	構應用。		
		繪製完整的工作	受性别的限制。			
		圖並進行尺度標	設 s-IV-1 能繪製			
		註。	可正確傳達設計			
		5. 依據設計需求,	理念的平面或立			
		選擇適切的材料。	體設計圖。			
		6. 運用結構知識,	設 s-IV-2 能運用			
		確認機架設計之	基本工具進行材			
		穩定性。	料處理與組裝。			

不住(明正月) 里						
		7. 規劃適切的加	設 c-IV-1 能運用			
		工步驟,進行加	設計流程,實際設			
		工、組裝、測試及	計並製作科技產			
		問題修正。	品以解決問題。			
		8. 能用口頭或書	設 c-IV-2 能在實			
		面方式,表達自	作活動中展現創			
		己的設計理念與	新思考的能力。			
		成品。				
第二冊第 5 章基	1	1. 了解設計	運 t-IV-1 能了解	資 P-IV-1 程式語	1. 發表	【品德教育】
礎程式設計(2)		Scratch 遊戲的	資訊系統的基本	言基本概念、功能及	2. 口頭討論	品 J8 理性溝通與
習作第5章		流程。	組成架構與運算	應用。	3. 平時上課表現	問題解決。
		2. 了解 Scratch	原理。	資 P-IV-2 結構化	4. 作業繳交	【閱讀素養教育】
		複製角色、自行繪	運 t-IV-3 能設計	程式設計。	5. 學習態度	閱 J2 發展跨文本
		製角色和匯入角	資訊作品以解決		6. 課堂問答	的比對、分析、深究
		色的功能。	生活問題。			的能力,以判讀文本
		3. 了解 Scratch	運 t-IV-4 能應用			知識的正確性。
		計次式迴圈的積	運算思維解析問			閱 J3 理解學科知
		木使用。	題。			識內的重要詞彙的
		4. 了解 Scratch	運 p-IV-1 能選用			意涵 ,並懂得如何
		條件式迴圈的積	適當的資訊科技			運用該詞彙與他人
		木使用。	組織思維,並進行			進行溝通。
		5. 了解 Scratch	有效的表達。			
		偵測的積木使用。	運 p-IV-2 能利用			
		6. 了解 Scratch	資訊科技與他人			
		隨機取數的積木	進行有效的互			
		使用。	動。			

C5-1 领域字目6	1-1-7-(4-3-1-7-)+1 <u></u>						
			7. 了解 Scratch				
			單向選擇結構的				
			積木使用。				
			8. 了解 Scratch				
			無窮迴圈的積木				
			使用。				
			9. 了解 Scratch				
			運算的積木使用。				
			10. 了解 Scratch				
			變數的積木使用。				
			11. 了解 Scratch				
			雙向選擇結構的				
			積木使用。				
			12. 了解設計				
			Scratch 模擬情				
			境的流程。				
			13. 了解 Scratch				
			擴展音樂功能的				
			積木使用。				
			14. 了解 Scratch				
			廣播訊息的積木				
			使用。				
第十七週	第二冊關卡5 製	1	1. 了解專題活動	設 k-IV-1 能了解	生 N-IV-1 科技的	1. 發表	【性別平等教育】
6/1~6/5	作一個創意機構		內容與規範。	日常科技的意涵		2. 口頭討論	性 J7 解析各種媒
	玩具		2. 回顧問題解決			3. 平時上課表現	體所傳遞的性別迷
			歷程,檢視所學習		考的方法。	4. 作業繳交	思、偏見與歧視。
			到的重點知識與			5. 學習態度	性 J8 解讀科技產
			技能。	選用適當材料及		6. 課堂問答	品的性別意涵。
			, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,				• .

		3. 運用創意思考、	正確工具的基本	生 P-IV-3 手工具		
		製圖技巧、結構與	知識。	的操作與使用。		
		機構的知識,設計	設 a-IV-1 能主動	生 A-IV-2 日常科		
		創意機構玩具。	參與科技實作活	技產品的機構與結		
		4. 運用製圖技巧,	動及試探興趣,不	構應用。		
		繪製完整的工作	受性別的限制。			
		圖並進行尺度標	設 s-IV-1 能繪製			
		註。	可正確傳達設計			
		5. 依據設計需求,	理念的平面或立			
		選擇適切的材料。	體設計圖。			
		6. 運用結構知識,	設 s-IV-2 能運用			
		確認機架設計之	基本工具進行材			
		穩定性。	料處理與組裝。			
		7. 規劃適切的加	設 c-IV-1 能運用			
		工步驟,進行加	設計流程,實際設			
		工、組裝、測試及	計並製作科技產			
		問題修正。	品以解決問題。			
		8. 能用口頭或書	設 c-IV-2 能在實			
		面方式,表達自	作活動中展現創			
		己的設計理念與	新思考的能力。			
		成品。				
第二冊第 6 章數	1	1. 了解數位著作	運 a-IV-1 能落實	資 H-IV-2 資訊科	1. 發表	【性別平等教育】
位著作合理使用		的意涵。	健康的數位使用	技合理使用原則。	2. 口頭討論	性 J4 認識身體自
原則		2. 了解著作人格	習慣與態度。		3. 平時上課表現	主權相關議題,維護
6-1 數位著作的		權與著作財產權。	運 a-IV-2 能了解		4. 作業繳交	自己與尊重他人的
意義~6-2 著作		3. 了解著作權的	資訊科技相關之		5. 學習態度	身體自主權。
合理使用的判斷		種類。	法律、倫理及社會		6. 課堂問答	【人權教育】

0,0(1)		1		T		T	
			4. 了解著作受著	議題,以保護自己			人 J1 認識基本人
			作權法保護的條	與尊重他人。			權的意涵,並了解憲
			件。	運 a-IV-3 能具備			法對人權保障的意
			5. 了解著作的合	探索資訊科技之			義。
			理使用。	興趣,不受性別			【法治教育】
			6. 了解合理使用	限制。			法 J3 認識法律之
			判斷的要點。				意義與制定。
							【品德教育】
							品 J1 溝通合作與
							和諧人際關係。
第十八週	第二冊關卡 6 機	1	1. 了解機械產品	設 a-IV-1 能主動	生 S-IV-1 科技與	1. 發表	【性別平等教育】
6/8~6/12	械、建築與社會		與日常生活的關	參與科技實作活	社會的互動關係。	2. 口頭討論	性 J3 檢視家庭、學
畢業典禮	挑戰1機械與社		係。	動及試探興趣,不		3. 平時上課表現	校、職場中基於性別
	會的關係		2. 機械對社會的	受性別的限制。		4. 作業繳交	刻板印象產生的偏
			貢獻與影響。	設 a-IV-2 能具有		5. 學習態度	見與歧視。
				正確的科技價值		6. 課堂問答	【環境教育】
				觀,並適當的選用			環 J15 認識產品的
				科技產品。			生命週期,探討其
				設 a-IV-3 能主動			生態足跡、水足跡
				關注人與科技、社			及碳足跡。
				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。			
	第二冊第 6 章數	1	1. 了解著作的合	運 a-IV-1 能落實	資 H-IV-2 資訊科	1. 發表	【性別平等教育】
	位著作合理使用		理使用。	健康的數位使用	技合理使用原則。	2. 口頭討論	性 J4 認識身體自
	原則			習慣與態度。		3. 平時上課表現	主權相關議題,維護
	*	•	*	•	*	•	•

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

	体性(神能) 重 C 9 英 佐 人 珊 佳	0 つ知人四十四	で IUO ルラ知		1 11 W 141 H	4 7 你 茶 工 儿) 儿
	6-2 著作合理使 用的判斷、習作	2. 了解合理使用	運 a-IV-2 能了解		4. 作業繳交	自己與尊重他人的
	第6章	判斷的要點。	資訊科技相關之		5. 學習態度	身體自主權。
	707	3. 了解合理使用	法律、倫理及社會		6. 課堂問答	【人權教育】
		相關範例。	議題,以保護自己			人 J1 認識基本人
		4. 了解在校園常	與尊重他人。			權的意涵,並了解憲
		見的合理使用情	運 a-IV-3 能具備			法對人權保障的意
		形。	探索資訊科技之			義。
			興趣,不受性別			【法治教育】
			限制。			法 J3 認識法律之
						意義與制定。
						【品德教育】
						品 J1 溝通合作與
						和諧人際關係。
第十九週	第二冊關卡6機 1	1. 機械的相關職	設 a-IV-1 能主動	生 S-IV-1 科技與	1. 發表	【性別平等教育】
6/15~6/19	械、建築與社會	業與達人介紹。	參與科技實作活	社會的互動關係。	2. 口頭討論	性 J3 檢視家庭、學
	挑戰1機械與社	2. 了解建築與日	動及試探興趣,不		3. 平時上課表現	校、職場中基於性別
	會的關係~挑戰	常生活的關係。	受性別的限制。		4. 作業繳交	刻板印象產生的偏
	2 建築與社會的		設 a-IV-2 能具有		5. 學習態度	見與歧視。
	關係		正確的科技價值		6. 課堂問答	【環境教育】
			觀,並適當的選用			環 J15 認識產品的
			科技產品。			生命週期,探討其
			設 a-IV-3 能主動			生態足跡、水足跡
			關注人與科技、社			及碳足跡。
			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。			

C5-1 領域學習課程(調整)計畫

	第二冊第 6 章數 1	1. 了解數位著作	運 a-IV-1 能落實	資 H-IV-2 資訊科	1. 發表	【性別平等教育】
	位著作合理使用	的意涵。	健康的數位使用	技合理使用原則。	2. 口頭討論	性 J4 認識身體自
	原則	2. 了解著作人格	習慣與態度。		3. 平時上課表現	主權相關議題,維護
	6-3 著作利用的	權與著作財產權。	運 a-IV-2 能了解		4. 作業繳交	自己與尊重他人的
	其他建議、習作	3. 了解著作權的	資訊科技相關之		5. 學習態度	身體自主權。
	第6章	種類。	法律、倫理及社會		6. 課堂問答	【人權教育】
		4. 了解著作受著	議題,以保護自己			人 J1 認識基本人
		作權法保護的條	與尊重他人。			權的意涵,並了解憲
		件。	運 a-IV-3 能具備			法對人權保障的意
		5. 了解著作的合	探索資訊科技之			義。
		理使用。	興趣,不受性別			【法治教育】
		6. 了解合理使用	限制。			法 J3 認識法律之
		判斷的要點。				意義與制定。
		7. 了解合理使用				【品德教育】
		相關範例。				品 J1 溝通合作與
		8. 了解在校園常				和諧人際關係。
		見的合理使用情				
		形。				
		9. 了解創用 CC				
		授權。				
		10. 了解自由軟體				
		的意涵。				
		11. 了解開源碼軟				
		體的意涵。				
第二十週						
6/22~6/26						

			T		T.	
第三次段考						
週						
(25-26 日)						
第二十一	第二冊關卡 6 機 1	1. 了解建築與日	設 a-IV-1 能主動	生 S-IV-1 科技與	1. 發表	【性別平等教育】
週	械、建築與社會	常生活的關係。	參與科技實作活	社會的互動關係。	2. 口頭討論	性 J3 檢視家庭、學
6/29~6/30	挑戰2 建築與社	2. 建築對社會的	動及試探興趣,不		3. 平時上課表現	校、職場中基於性別
休業式	會的關係	貢獻與影響。	受性別的限制。		4. 作業繳交	刻板印象產生的偏
	(總複習)	3. 建築的相關職	設 a-IV-2 能具有		5. 學習態度	見與歧視。
		業與達人介紹。	正確的科技價值		6. 課堂問答	【環境教育】
			觀,並適當的選用			環 J15 認識產品的
			科技產品。			生命週期,探討其
			設 a-IV-3 能主動			生態足跡、水足跡
			關注人與科技、社			及碳足跡。
			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。			
	第二冊第 6 章數 1	1. 了解數位著作	運 a-IV-1 能落實	資 H-IV-2 資訊科	1. 發表	【性別平等教育】
	位著作合理使用	的意涵。	健康的數位使用	技合理使用原則。	2. 口頭討論	性 J4 認識身體自
	原則	2. 了解著作人格	習慣與態度。		3. 平時上課表現	主權相關議題,維護
	習作第6章(總	權與著作財產權。	運 a-IV-2 能了解		4. 作業繳交	自己與尊重他人的
	複習)	3. 了解著作權的	資訊科技相關之		5. 學習態度	身體自主權。
		種類。	法律、倫理及社會		6. 課堂問答	【人權教育】
		4. 了解著作受著	議題,以保護自己			人 J1 認識基本人
		作權法保護的條	與尊重他人。			權的意涵,並了解憲
		件。	運 a-IV-3 能具備			法對人權保障的意
			探索資訊科技之			義。

5. 了解著作的合 興趣,不受性別	【法治教育】
理使用。 限制。	法 J3 認識法律之
6. 了解合理使用	意義與制定。
判斷的要點。	【品德教育】
7. 了解合理使用	品 J1 溝通合作與
相關範例。	和諧人際關係。
8. 了解在校園常	
見的合理使用情	
形。	
9. 了解創用 CC	
授權。	
10. 了解自由軟體	
的意涵。	
11. 了解開源碼軟	
體的意涵。	

- ◎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。
- ◎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。