臺南市立北區文賢國民中學114學年度第一學期八年級科技領域學習課程(調整)計畫(■普通班/□特教班)

教材版本	南一書局	實施年級 (班級/組別)	八年級	教學節數	生活科技每週(1)節 [,] 本學期共(21)節
課程目標	競賽活動。 第二章 1.了解能源的轉換與名 2.了解人類運用能源的 3.了解目前臺灣換單名 5.了解如何將相同的能 6.認識常見科技產品之 7.了解人類運用能源的 8.了解目前因人類運用 9.了解目前因人類過度 10.了解生科教室使用	「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「国演性のでは、 「関系には、 「関系には、 「関系には、 「関系には、 「関系には、 「関系には、 「関係には、 「関係には、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 「のでは、 、	深問題。 深的運作及達到目標 說的運作整合工工 一樣 一樣 一樣 一樣 一樣 一樣 一樣 一樣	。明 太陽能為動力來源	原,依靠馬達震動力量移動的抖抖獸,並進行相關的 源永續經營。 未來計畫。 更有效率 源永續經營。

第一章

- 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 利用資訊運用科技工具, 理解與歸納問題, 進而提出簡易的解決之道科技資源, 擬定與執行科技專題活動。
- 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-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。

第二章

T.1

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-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 利用資訊科技資源, 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-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。

第三章

- 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-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。

課程架構脈絡

	14.1至未,持加八市D										
+/L F83 ++□ 1 □	四一四十五十万万	節	E53 373 CT 178	學習重點	5	評量方式	融入議題				
教學期程	單元與活動名稱 	數	學習目標	學習表現	學習內容	(表現任務)	實質內涵				
	第一章:科技系統與 問題解決 第1節 科技系統組	1	1.認識科技系統的4 個運作程序為:輸 入、過程、輸出、回饋	設a-IV-3 能主動關注人與科技、 社會、環境的關係。	生N-IV-2科技 的系統。	1.態度檢 核。 2.上課參	性J14 認識社會中性別、 種族與階級的權力				
第1週 08/31 	成與運作 1-1科技系統的組成 1-2科技系統的運作		,及各個程序的定義 內容。 2.認識科技系統是如	設a-IV-4 能針對科技議題養成社 會責任感與公民意識。		與。 3.小組討 論。	結構關係。 性J8 解讀科技產品的性				
09/06	1-3科技系統的功能 		何運作與透過回饋解 決問題。 3.認識科技系統組成 的各個功能如何有效				別意涵。 涯J7 學習蒐集與分析工 作教育環境的資				

CJ-1 以%子 日 环任 (1	I	del
	第一章:科技系統與問題解決第1節 科技系統組	1	的運作及達到目標。 1.認識科技系統的4 個運作程序為:輸 入、過程、輸出、回饋	設a-IV-3 能主動關注人與科技、 社會、環境的關係。	生N-IV-2 科技的系統。	1.態度檢 核。 2.上課參	料。 SDGs 目標3良好健康與社會福利。 目標7負擔得起的潔淨能源。 目標9產業、創新與基礎設施。 性J14 認識社會中性別、種族與階級的權力
第2週 09/07 09/13	成與運作 1-1科技系統的組成 1-2科技系統的運作 1-3科技系統的功能		,及各個程序的定義 內容。 2.認識科技系統是如何運作與透過回饋解 決問題。 3.認識科技系統組成 的各個功能如何有效 的運作及達到目標。	設a-IV-4 能針對科技議題養成社 會責任感與公民意識。		與。 3.小組討 論。	結構關係。 性J8 解讀科技產品的性 別意涵。 SDGs 目標3良好健康與社 會福利。 目標7負擔得起的潔 淨能源。 目標9產業、創新與 基礎設施。
第3週 09/14 09/20	第一章:科技系統與問題解決 第2節 科技系統的問題解決模式 2-1問題解決模式回顧與補充 2-2科技系統與問題解決模式的比較	1	學習將新學習到的科 技系統與問題解決模 式做整合運用說明	設a-IV-2 能具有正確的科技價值 觀, 並適當的選用科技 產品	生N-IV-2 科技的系統。	1.態度檢 核。 2.上課參 與。 3.小組討 論。	環J2 了解人與周遭動物 的互動關係,認 動物需求,並關切 動物福利。 環J11 了解天然災害的人 為影響因子。 涯J13 培養生涯規劃及執 行的能力。
第4週 09/21	第一章:科技系統與 問題解決	1	利用發放的太陽能 板、馬達和其他材料	設k-IV-1 能了解日常科技的意涵	生P-IV-4 設計的流程。	1.態度檢 核。	能J8 養成動手做探究能

	終極任務 光能抖抖		,設計製作出一隻以	與設計製作的基本概	生P-IV-5	2.上課參	源科技的態度。
09/27	獣		太陽能為動力來源,	念。	材料的選用與	與。	涯J3
			依靠馬達震動力量移	設k-IV-2	加工處理。	3.小組討	覺察自己的能力與
			動的抖抖獸, 並進行	能了解科技產品的基本	生P-IV-6	論。	興趣。
			相關的競賽活動。	原理、發展歷程、與創新	常用的機具操		SDGs
				- 關鍵。	作。		目標7負擔得起的潔
				設c-IV-1			淨能源。
				能運用設計流程,實際			
				設計並製作科技產品以			
				解決問題。			
				設c-IV-3			
				能具備與人溝通、協調、			
				合作的能力。			
				設S-IV-2			
				能運用基本工具進行材			
				┦鬼理與組裝。			
	第一章:科技系統與	1	利用發放的太陽能	設k-IV-1	生P-IV-4	1.態度檢	能J8
	問題解決		板、馬達和其他材料	能了解日常科技的意涵	設計的流程。	核。	養成動手做探究能
	終極任務 光能抖抖		,設計製作出一隻以	與設計製作的基本概	生P-IV-5	2.上課參	源科技的態度。
	獣		太陽能為動力來源,	念。	材料的選用與	與。	涯J3
			依靠馬達震動力量移	設k-IV-2	加工處理。	3.小組討	覺察自己的能力與
			動的抖抖獸, 並進行	能了解科技產品的基本	生P-IV-6	論。	興趣。
			相關的競賽活動。	原理、發展歷程、與創新	常用的機具操		SDGs
第5週				 關鍵。	作。		目標7負擔得起的潔
09/28				設c-IV-1			淨能源。
				能運用設計流程,實際			
10/04				設計並製作科技產品以			
				│解決問題。			
				設c-IV-3			
				能具備與人溝通、協調、			
				合作的能力。			
				設S-IV-2			
				能運用基本工具進行材			
				料處理與組裝。			

第6週 10/05 10/11	第一章:科技系統與問題解決終極任務 光能抖抖獸	1	利用發放的太陽能 板、馬達和其他材料 ,設計製作出一隻以 太陽能為動力來源, 依靠馬達震動力量行 相關的競賽活動。	設k-IV-1 能了解母技的意涵 與你的基本 說k-IV-2 能可以是一个是一个是一个是一个是一个是一个是一个是一个是一个是一个是一个是一个是一个是	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料處理。 生P-IV-6 常用的機具作。	1.態度檢 核。 2.上課參 與。 3.小組討 論。	能J8 養成動手做探究能 源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與 興趣。 SDGs 目標7負擔得起的潔 淨能源。
第7週 10/12 10/18	第一章:科技系統與問題解決終極任務 光能抖抖獸	1	利用發放的太陽能板、馬達和其他材料,設計製作出一隻與作出一隻,太陽能為動力,大陽能為動力,大陽,大陽,大陽,大陽,大陽,大陽,大陽,大陽,大陽,大陽,大陽,大陽,大陽,	設k-IV-1 能了解日常科技的意涵 與計製作的基本概念。 設k-IV-2 能了解科技產品的基準 原理、發展歷程、與創 關鍵。 設c-IV-1 能運計並程,實際以 設c-IV-3 能具所能力。 設c-IV-3 能具所能力。 設C-IV-2 能運用基本工具進行材	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與 加工處理。 生P-IV-6 常用的機具 作。	根作動分與書供考据品成課課有分準等,備皆評標等。	能J8 養成動手做探究能 源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與 興趣。 SDGs 目標7負擔得起的潔 淨能源。

				料處理與組裝。			
第8週 10/19 10/25	第二章:能源與動力 的應用 第1節 能源的種類 與應用 1-1能源的種類和形式 1-2能源應用的發展 歷程 1-3臺灣目前主要的 發電方式現況	1	1.了解能源的應用。2.了的能源的應用。2.了演進,在學問題,在學問題,在學問題,在學問題,在學問題,在學問題,在學問題,在學問題	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A-IV-4 日常科技產品 的能源與動力 應用。	1.態度 核。 2.上課參 與。	環了原實環了的趨海了關涯社育S目淨目基目目海目J5 等、面質J16 各本。 與海 變境 \$ 13 是標準
第9週 10/26 11/01	第二章:能源與動力 的應用 第2節 能源轉換方 式與應用 2-1能源轉換的方式 2-2日常科技產品的 能源應用方式	1	1.了解能源的轉換與 各個能源的應用。 2.了解如何將相同的 能源可解如以利用,同 時讓此別的利用更有 效率 3.認識常見科技產品 之能源轉換運用。	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A-IV-4 日常科技產品 的能源與動力 應用。	1.態度檢 核。 2.上課參 與。 3.小組討 論。	環J5 了解平等、正義的 原則, 並在生活中 實践。 環J16 了解各種替代能源 的基本原理與發為 為J8 了解與日常生活相 關的海洋法規。

CJ-TIQ%字目标性(响立							
	第二章:能源與動力	1	1.了解人類運用能源	設k-IV-2	生P-IV-5	1.態度檢	涯J7 學習蒐集與分析工作/教育環境的資料。 SDGs 目標7負擔得起的潔淨能源。 目標9產業、創新與基礎設氣候行動。 目標14保護海洋資源。 目標15陸域生態。 環J5
第10週 11/02 11/08	的應用 第3節 能源科技發 3-1能變 3-1能變 3-2能響 3-2能響 3-2能響 3-3能 3-3能 3-3能 3-3能 3-3能 3-3能 4-1電知 4-1電知 4-2常 4-1 使用 4-1 使用 4-1 使用 4-2 使用 4-1		的的展續2.與了電計3.度面考者能4.電事進源能常營解電目發。解發的何你。解工及術地。前情臺現 前的題找生 科的反應球 臺形灣況 因地後新活 教安思如資 灣,綠與 人球,資中 室全未何源 發以能未 類目因源節 使注來發永 電及發來 過前思或約 用意	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 能主動關境的關係。 設k-IV-4 能可對達品的基本 設k-IV-4 能可對達品的基本 設s-IV-3 能運科技產品。	材加生日的應生科環生常作料工A-IV-4常能用S-IX對的V-6期與選理4技與 2社影的使用。 產動 會響 具。 品力 與。 操	核。2.上課參與。3.操作檢核。	了原實環了的趨海了關涯社育 S 目淨目基目與目解則踐 J1 解基勢 8 與海 變境 S D 標 標 生 標 平 並 查 種原 日洋 遷的 看 不

第11週 11/09 11/15	第二章:能源與動力的應用終極任務新世代人力車大賽	1	利用所發放的材料設計並製作一台車子,動力來源是利用人力轉動馬達所產生的電力,並進行相關競賽活動。	設k-IV-3 能不到期適當材料。 設在-IV-1 能強力, 能主要不可不可不 的。-IV-1 能力, 能力, 的。-IV-1 能力, 的。-IV-2 能力, 能力, 能力, 能力, 是一型, 是一型, 是一型, 是一型, 是一型, 是一型, 是一型, 是一型	生P-IV-4 設生P-IV-5 材加生S-IV-5 到地處理2 全转境。IV-5 到地。 生P-IV-6 等 中, 中, 中, 中, 中, 中, 中, 中, 中, 中, 中, 中, 中,	1.態度 核。 2.上興。 3.小組計 論。	目海目性認種結性解別能養源涯覺興S目淨目與標注 15次 會階係 技。 手的 己 詹尔源 12 會階係 技。 手的 己 詹尔源 2永 一种级。 产的 以为 的 , , , , , , , , , , , , , , , , , ,
第12週 11/16 11/22	第二章:能源與動力 的應用 終極任務 新世代人 力車大賽	1	利用所發放的材料設計並製作一台車子,動力來源是利用人力轉動馬達所產生的電力,並進行相關競賽活動。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及 正確工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活 動及探索興趣,不受性 別的限制。 設s-IV-1 能繪數平面或立體設計 圖。 設s-IV-2 能運用基本工具進行材 料處理與組裝。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料處P-IV-5 材工。 生S-IV-2 科技的影理。 生P-IV-6 常用使用。 作與使用。	1.態度檢 核。 2.上課參 與。 3.小組討 論。	性J14 認社會中性別、 種族與階級的權力 結構關係。 性J8 解讀科技產品的性別意 解意涵。 能J8 數手做探究能 源 源 能及技力 的態度。 涯J3 員之的能力與 與 及 SDGs

				設c-IV-2 能在實作活動中展現創 新思考的能力。			目標7負擔得起的潔 淨能源。 目標12永續的消費 與生產模式。
第13週 11/23 11/29	第二章:能源與動力 的應用 終極任務 新世代人 力車大賽	1	利用所發放的材料設計並製作一台車子,動力來源是利用人力轉動馬達所產生的電力,並進行相關競賽活動。	設k-IV-3 能了解選用適當材料。 正確工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動與科技實作活動及探制。 設s-IV-1 能會的 設s-IV-1 能會的 理念的 過。 設s-IV-2 能運理與 對於-IV-2 能運理與 對於-IV-2 能運理與 對於-IV-2 能運理與 對於-IV-2 能運理與 對於-IV-2 能運理與 對於-IV-2 能運理與 對於-IV-2 能運理與 對於-IV-2 能運用與 對於-IV-2 能可可 對於-IV-2 能可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能可可可 對於-IV-2 能力。 對於-IV-2 能力。 對於-IV-2 能力。 對於-IV-2 能力。 對於-IV-2 能力。 對於-IV-2 能力。 對於-IV-2 能力。 對於-IV-2 能力。 對於-IV-2 能力。 對於-IV-2 能力。 對於-IV-2 能力。 對於-IV-2 能力。 對於-IV-2 能力。 對於-IV-2 能力。 對於-IV-2 能力。 對於-IV-2 能力。 對於-IV-2 能力, 對於-IV-2 能力, 對於-IV-2 能力, 對於-IV-2 能力, 對於-IV-2 能力, 對於-IV-2 能力, 對於-IV-2 能力 對於-IV-2 能力 對於-IV-2 能力 對於-IV-2 能力 對於-IV-2 能力 對於-IV-2 能力 對於-IV-2 能力 對於-IV-2 能力 對於-IV-2 能力 對於-IV-2 能力 對於-IV-2 能力 對於-IV-2 能力 對 一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一	生P-IV-4 設計V-5 材工S-IV-5 材工S-IV-2 科技的是2 科技的影響 生P-IV-6 常用使 作與使用。	1.態度檢 核。 2.上課參 與。 3.小組討 論。	性J14 會中性 一性 一性 一性 一性 一性 一性 一性 一性 一性 一性 一性 一性 一种 的 一种 一种 的 一种 一种 的 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种
第14週 11/30 12/06	第二章:能源與動力的應用 的應用 終極任務 新世代人 力車大賽	1	利用所發放的材料設計並製作一台車子,動力來源是利用人力轉動馬達所產生的電力,並進行相關競賽活動。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及 正確工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及探索興趣,不受性別的限制。 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s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料成理。 生S-IV-2 科技的影響。 生P-IV-6 常用使用。	根據作動分與書供考標的與果本用提等	性J14 認識社會中性別、 種族與階級的權力 結構關讀科技產品 的性別意 能J8 養成動手做探究能 源科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與 興趣。 SDGs 目標7負擔得起的潔

第15週 12/07 12/13	第三章:生活周遭的 科技產品 第1節 判讀產品說 明書 1-1為什麼在科技時 代要會讀產品說明書 1-2產品說明書所包 含的內容	1	1.了解為何在科技時代的我們要會讀說明書。 2.了解說明書的組成與重點。	設c-IV-2 能在實作活動中展現創 新思考的能力。 設k-IV-3 能了解選用適當材料及 正確工具的基本知識。 設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-6 常用的機具操作與使用。 生A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。	1.態度檢 核。 2.上課 與。 3.小組討 論。	淨目與性認種結性解別涯職境S目與安配防到為能標生J1 織族構 B 讀意J1 業發G 是全合災了災源。續式 會階係 技。 理的 永模育中級。 產 對重 續式 課來辦的。 附權 的 作性 消 模!((曹操大学),是一个,是一个,是一个,是一个,是一个,是一个,是一个,是一个,是一个,是一个
第16週 12/14 12/20	第三章:生活周遭的 科技產品 第2節 科技產品故 障排除與維護 2-1常見的故障原因 與簡易維修方式 2-2簡易維護保養概 念與所需工具	1	1.認識各種家中常見 的電器故障及維修。 2.認識可用來維修的 工具。	設k-IV-4 能了解選擇、分析與運 用科技產品的基本知 識。 設a-IV-2 能具有正確的科技價值 觀,並適當的選用科技 產品。 設s-IV-3 能運用科技工具保養與 維護科技產品。	生P-IV-6 常用的機具操 作與使用。 生A-IV-3 日常科技產品 的保養 護。	1.態度檢 核。 2.上課 與。 3.操作檢 核。	性J14 認識社會中性別、 種族與階級的權力 結構關讀。 性J8解讀和 的性別意 選J10 職發展到工作環 境及實 等別 等別 等別 等別 等別 等別 等別 等別 等別 等別 等別 等別 等別

CJ-1 原 以 子 日 环红 (iii	正月11三(4116/4716人)						防災, 易起來!-遇 到了, 怎麼辦?(人 為災害篇)
第17週 12/21 12/27	第三章:生活周遭的 科技產品 第3節 教室內的機 具維護與保養 3-1常用的手工具	1	1.學會手工具的維修 保養—手線鋸、手搖 鑽、夾具。 2.學會電動工具的維 修保養—線鋸機、鑽 床、砂磨機。	設k-IV-4 能了解選擇、分析與運 用科技產品的基本知 識。 設s-IV-3 能運用科技工具保養與 維護科技產品。	生P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生A-IV-3 日常科技產品 的保養與維 護。	1.態度檢 核。 2.上課參 與。 3.操作檢 核。	性J14 認識社會中性別、 種族與階級的權力 結構關係。 性J8解讀科技產品 的性別意 選J5 探索性別與生涯規 劃的Gs BDGs 目標12永續的消費 與生產模式。
第18週 12/28 01/03	第三章:生活周遭的 科技產品 第3節 教室內的機 具維護與保養 3-2常用的電動工具	1	1.學會手工具的維修 保養—手線鋸、手搖 鑽、夾具。 2.學會電動工具的維 修保養—線鋸機、鑽 床、砂磨機。	設k-IV-4 能了解選擇、分析與運 用科技產品的基本知 識。 設s-IV-3 能運用科技工具保養與 維護科技產品。	生P-IV-6 常用的機具操作與使用。 生A-IV-3 日常科技產品的保養與維護。	1.態度檢 核。 2.上課參 與。 3.操作檢 核。	性J14 認識社會中性別、 種族與階級的權力 結構關係。 性J8解讀科技產品 的性別意涵。 涯J5 探索性別與生涯規 劃的關係。 SDGs 目標12永續的消費 與生產模式。
第19週 01/04 01/10	第三章:生活周遭的 科技產品 終極任務 成為維修 高手	1	認識各種家中常見的電器故障及維修。	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。 設c-IV-3 能具備與人溝通、協調、	生P-IV-6 常用的機具操 作與使用。 生A-IV-3 日常科技產品 的保養與維 護。	1.態度檢 核。 2.上課參 與。 3.小組討 論。	性J14 認識社會中性別、 種族與階級的權力 結構關係。 性J8解讀科技產品 的性別意涵。 涯J3 覺察自己的能力與

第20週 01/11 01/17	第三章:生活周遭的 科技產品 終極任務 成為維修 高手	1	認識各種家中常見的電器故障及維修。	合作的能力。 設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設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。	生P-IV-6 常用的機具操 作與使用。 生A-IV-3 日常科技產品 的保養 護。	1.態度檢 核。 2.上課參 與。 3.小組討 論。	興趣。 SDGs 目標12永續的消費 與生產性 以14 認能與解解 對於與關係。 性別的權力 對於與關係。 對於與關係。 對於與關係 對於與國際 對於與 對於與 對於
第21週 01/18 01/21	第三章:生活周遭的 科技產品 終極任務 成為維修 高手	1	認識各種家中常見的電器故障及維修。	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。 設c-IV-3 能具備與人溝通、協調、 合作的能力。	生P-IV-6 常用的機具操 作與使用。 生A-IV-3 日常科技產品 的保養與維 護。	1.態度檢 核。 2.上課參 與。 3.小組討 論。	性J14 認識社會中性別、 種族與階級的權力 結構關係。 性J8解讀科技產品 的性別意涵。 SDGs 目標12永續的消費 與生產模式。

- ◎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。

臺南市立北區文賢國民中學114學年度第二學期八年級<u>科技</u>領域學習課程(調整)計畫(■普通班/□特教班)

教材版本	南一書局		返年級 以/組別) 八:	年級	教學節數	生活科技每边	固(1)節 [,] 本	·學期共(20)節	
課程目標	1.了解人類從古至今的運輸工具之演變,與其中與科技發展的關係。 2.認識運輸活動由哪些基本單元組成。 3.認識動力傳動有哪幾種方式,以及了解動力產生系統有哪些類型與組合。 4.瞭解生科教室內經常會使用的電動工具內動力傳遞方式。 5.認識陶瓷材料與金屬材料的特性及其應用方式。另金屬材料有哪些工具可以協助完成加工。 6.認識其他常見材料的特性與應用方式。								
該學習階段 領域核心素養	第一章 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-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 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空法觀念與公民實識								
			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	學習重點 表現	學習內容	評量方式 (表現任務)	融入議題 實質內涵	
第1週 02/11 	第一章:能源科技的永續 發展 第1節 永續發展的科技	自	僚解面對不可或缺的 能源動力科技, 如何將 其發展作出適當的變	設k-IV-2 能了解科技產品 發展歷程、與創	— — .	生A-IV-4 日常科技產品的能 源與動力應用。	1.教科書。 2.活動紀錄 簿。	環J4 了解永續發展的意義 (環境、社會、與經濟	

00/4.4	1-1科技發展至今的優劣		革, 以減少資源損耗及	設a-IV-3	生S-IV-2	3.投影片。	的均衡發展)與原則。
02/14	1-1科技發展至5的變多		単,以減少負源損耗及 環境破壞,創造永續新	^{設は-1V-3} 能主動關注人與科技、社會、	注S-IV-2 科技對社會與環境	3.投影力。 4.教學影片。	的均衡资展/兴凉则。 涯J9
	方互動		能源。	環境的關係。	的影響。		社會變遷與工作教育
	1-3未來科技的趨勢			設a-IV-4			環境的關係。
				能針對科技議題養成社會責			SDGs
				任感與公民意識。			目標9永續工業與基
							礎建設。
	第一章:能源科技的永續	0	1.認識太陽能發電之	設k-IV-4	生A-IV-4	1.教科書。	能J3
	發展		原理與目前發展現況。	能了解選擇、分析與運用科技	日常科技產品的能	2.投影片。	了解各式能源應用及
	第2節 永續發展的發電		2.認識風力發電之原	產品的基本知識。	源與動力應用。	3.教學影片。	創能、儲能與節能的
/r/c o \Θ	技術		理與目前發展現況。	設a-IV-2	生S-IV-2		原理。
第2週	2-1太陽能發電			能具有正確的科技價值觀,並	科技對社會與環境		環J4
02/15	2-2風力發電			適當的選用科技產品。	的影響。		了解永續發展的意義
				設s-IV-3			(環境、社會、與經濟
02/21				能運用科技工具保養與維護			的均衡發展) 與原
				科技產品。			則。
							涯J7
							學習蒐集與分析工作
							教育環境的資料。
	第一章:能源科技的永續	1	1.認識材料的六大機	設k-IV-3	生P-IV-5	1.教科書。	涯J7
	發展		械性質與其應用實例	能了解選用適當材料及正確	材料的選用與加工	2.活動紀錄	學習蒐集與分析工作
	第2節 永續發展的發電		說明,與木質、塑膠材	工具的基本知識。	│ 處理。	簿。	教育環境的資料。
】 第3週	技術		料的常見材質與應用	設a-IV-2		3.投影片。	SDGs
02/22	2-1太陽能發電		介紹。	能具有正確的科技價值觀,並		4.教學影片。	目標7可負擔的永續
02/22	2-2風力發電		2.認識木材與塑膠的	適當的選用科技產品。			能源。
	第3節 設計製作常用材		加工方式及其使用器				
02/28	料與加工方法		具的操作。				
	3-1常見材料的特性與應						
	用方式						
	3-2材料的加工方法與工						
	│ 具 第一章:能源科技的永續	1		設c-IV-2	 生P-IV-5 材料的選	 1.教科書。	能J8
	第一章: 能源科技的水績 發展	'	議学生進行勤于員作。 將相關想法運用之後	設C-IV-2 能在實作活動中展現創新思	生P-IV-5 材料的選 用與加工處理。	1.叙件音。 2.活動紀錄	│ ^{ÆJO} │ 養成動手做探究能源 │
第4週	^{發展} 3-2材料的加工方法與工		が が が が が が が が が が が が が が が が り が り り り り り り り り り り り り り り り り り り り り	│ 能任員1F冶 助 中展現剧初心 │ 考的能力。	用兴川上处垤。 	2.冶助化球 簿。	後成動于敞床先能源
03/01	3-2例科的加工万法典工		业门时具体刊门。	「		^{凄。} 3.投影片。	特权的思度。 涯J3
1	六	1		1			
	│	1		一部目借照人港涌 挖餌 今作		1 /1 数舆影片	丨譽安白己的能力邸 ▮
03/07	終極任務 風力起重大 寒			能具備與人溝通、協調、合作的能力		4.教學影片。	覺察自己的能力與 _脚 趣
03/07	終極任務 風力起重大 賽			能具備與人溝通、協調、合作 的能力。 設k-IV-3		4.教學影片。 	覺察自己的能力與 興趣。 SDGs

				能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。			目標7可負擔的永續 能源。
第5週 03/08 03/14	第一章:能源科技的永續 發展 終極任務 風力發電機 的製作與量測	1	讓學生進行動手實作, 將相關想法運用之後 並付諸實際執行。	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。 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。	1.教科書。 2.活動紀錄 簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源 科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與 興趣。 SDGs 目標7可負擔的永續 能源。
第6週 03/15 03/21	第一章:能源科技的永續 發展 終極任務 風力發電機 的製作與量測	1	讓學生進行動手實作, 將相關想法運用之後 並付諸實際執行。	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。 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。	1.教科書。 2.活動紀錄 簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源 科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興 趣。 SDGs 目標7可負擔的永續 能源。
第7週 03/22 03/28	第一章:能源科技的永續 發展 終極任務 風力發電機 的製作與量測	1	讓學生進行動手實作, 將相關想法運用之後 並付諸實際執行。	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。 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。	1.教科書。 2.活動紀錄 簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源 科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興 趣。 SDGs 目標7可負擔的永續 能源。
第8週 03/29 04/04	第二章:動力運輸載具設計師 第1節 運輸載具的演變 1-1運輸活動的演變 1-2運輸活動的基本單元	1	1.了解人類從古至今 的運輸工具之演變,與 其中與科技發展的關 係。 2.認識運輸活動由哪 些基本單元組成。	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A-IV-4 日常科技產品的能 源與動力應用。	1.教科書。 2.活動紀錄 簿。 3.投影片。 4.教學影片。	環J4 了解永續發展的意義 (環境、社會、與經濟 的均衡發展)與原則。 涯J8 工作/教育環境的類 型與現況。 SDGs 目標9永續工業與基

							礎建設。
第9週 04/05 04/11	第二章:動力運輸載具設計師 第2節 運輸載具中的能源動力科技 2-1動力產生系統 2-2動力傳動方式 2-3生科教室內設備的動力傳動方式	1	1.認識動力傳動有哪 幾種方式,以及了解動 力產生系統有哪些類 型與組合。 2.瞭解生科教室內經 常會使用的電動工具 內動力傳遞方式,進而 體認到機構及動力與 我們的生活息息相關。	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A-IV-4 日常科技產品的能 源與動力應用。	1.教科書。 2.投影片。 3.教學影片。	能J3 了解各式能源應用 及創能、儲能與節能 的原理。 能J4 了解各種能量形式的 轉換。 涯J8 工作/教育環境的類 型與現況。 SDGs 目標9永續工業與基 礎建設。
第10週 04/12 04/18	第二章:動力運輸載具設計師 第3節 設計製作常用材料與應用 3-1常見材料的特性與應用方式 3-2充滿可能性的新興材料	1	1.認識陶瓷材料與金屬材料的特性及其應用方式。另金屬材料有哪些工具可以協助完成加工。 2.認識其他常見材料的特性與應用方式。	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P-IV-5 材料的選用與加工 處理。	1.教科書。 2.投影片。 3.教學影片。	環J4 了解永續發展的意義 (環境、社會、與經濟 的均衡發展)與原則。 涯J8 工作/教育環境的類 型與現況。 SDGs 目標9永續工業與基 礎建設。
第11週 04/19 04/25	第二章:動力運輸載具設計師 終極任務 滑步機械車	1	讓學生進行動手實作, 將相關想法運用之後 並付諸實際執行。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確 工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及 探索興趣,不受性別的限制。 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s-IV-2 能運用基本工具進行材料處 理與組裝。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工 處理。 生P-IV-6 常用的機具操作與 使用。 生S-IV-2 科技對社會與環境 的影響。	1.教科書。 2.活動紀錄 簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源 科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興 趣。 SDGs 目標9永續工業與基 礎建設。

				考的能力。			
第12週 04/26 05/02	第二章:動力運輸載具設計師 終極任務 滑步機械車	1	譲學生進行動手實作, 將相關想法運用之後 並付諸實際執行。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確 工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及 探索興趣, 不受性別的限制。 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s-IV-2 能運用基本工具進行材料處 理與組裝。 設C-IV-2 能在實作活動中展現創新思 考的能力。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工 處理。 生P-IV-6 常用的機具操作與 使用。 生S-IV-2 科技對社會與環境 的影響。	1.教科書。 2.活動紀錄 簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源 科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興 趣。 SDGs 目標9永續工業與基 礎建設。
第13週 05/03 05/09	第二章:動力運輸載具設計師 終極任務 滑步機械車	1	譲學生進行動手實作, 將相關想法運用之後 並付諸實際執行。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確 工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及 探索興趣,不受性別的限制。 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s-IV-2 能運用基本工具進行材料處 理與組裝。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思 考的能力。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工 處理。 生P-IV-6 常用的機具操作與 使用。 生S-IV-2 科技對社會與環境 的影響。	1.教科書。 2.活動紀錄 簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源 科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標9永續工業與基 礎建設。
第14週 05/10 05/16	第二章:動力運輸載具設計師 終極任務 滑步機械車	1	讓學生進行動手實作, 將相關想法運用之後 並付諸實際執行。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確 工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及 探索興趣, 不受性別的限制。 設s-IV-1	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工 處理。 生P-IV-6 常用的機具操作與	1.教科書。 2.活動紀錄 簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源 科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興 趣。 SDGs

CJ-1 原终子日标性(则立			Т	// // // //	1 # 8	I	ㅁ= > Æ - ૠઌ은
				能繪製可正確傳達設計理念 的平面或立體設計圖。 設s-IV-2	使用。 生S-Ⅳ-2 科技對社會與環境		目標9永續工業與基 礎建設。
				能運用基本工具進行材料處 理與組裝。	的影響。		
				設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思			
	第二章:動力運輸載具設	1	┃ ┃ ┃譲學生進行動手實作,	考的能力。 設k-IV-3	生P-IV-4	 1.教科書。	能J8
	計師 終極任務 滑步機械車	'	勝中國	能了解選用適當材料及正確 工具的基本知識。	─ 設計的流程。 生P-IV-5	2.活動紀錄	養成動手做探究能源 科技的態度。
第15週				設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及 探索興趣,不受性別的限制。	材料的選用與加工 處理。 生P-IV-6	3.投影片。 4.教學影片。	涯J3 覺察自己的能力與興 趣。
05/17 				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。	常用的機具操作與 使用。 生S-IV-2		SDGs 目標9永續工業與基 礎建設。
05/23				設s-IV-2 能運用基本工具進行材料處	科技對社會與環境 的影響。		1.4.2.2.0
				理與組裝。 設c-IV-2			
				能在實作活動中展現創新思 考的能力。			
	第二章:動力運輸載具設計師	1	譲學生進行動手實作,	設k-IV-3	生P-IV-4	1.教科書。	能J8
	│ <mark>訂即</mark> │終極任務 滑步機械車		│ 將相關想法運用之後 │ 並付諸實際執行。	能了解選用適當材料及正確 工具的基本知識。	│ 設計的流程。 │ 生P-IV-5	2.活動紀錄 簿。	養成動手做探究能源 科技的態度。
	,作1型1175 / 月少1成1以 工		亚门田县体状门。	上共り基本知識。 I 設a-IV-1	本	[.]	147以
				能主動參與科技實作活動及	虚理。	4.教學影片。	覺察自己的能力與興
第16週				探索興趣,不受性別的限制。	生P-IV-6		趣。
05/24				設s-IV-1	常用的機具操作與		SDGs
1				能繪製可正確傳達設計理念	使用。		目標9永續工業與基
05/30				的平面或立體設計圖。 設s-IV-2	生S-IV-2		一礎建設。
00/00				設S-IV-2 能運用基本工具進行材料處	科技對社會與環境		
				理與組裝。	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □		
				設c-IV-2			
				能在實作活動中展現創新思			
				 考的能力。			

第17週 05/31 06/06	第二章:動力運輸載具設計師 終極任務 滑步機械車	1	讓學生進行動手實作, 將相關想法運用之後 並付諸實際執行。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確 工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及 探索興趣,不受性別的限制。 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s-IV-2 能運用基本工具進行材料處 理與組裝。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思 考的能力。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工 處理。 生P-IV-6 常用的機具操作與 使用。 生S-IV-2 科技對社會與環境 的影響。	1.教科書。 2.活動紀錄 簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源 科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標9永續工業與基 礎建設。
第18週 06/07 06/13	第二章:動力運輸載具設計師 終極任務 電刷軌道車	1	讓學生進行動手實作, 將相關想法運用之後 並付諸實際執行。	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確 工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及 探索興趣,不受性別的限制。 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s-IV-2 能運用基本工具進行材料處 理與組裝。 設C-IV-2 能在實作活動中展現創新思 考的能力。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工 處理。 生P-IV-6 常用的機具操作與 使用。 生S-IV-2 科技對社會與環境 的影響。	1.教科書。 2.活動紀錄 簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源 科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興 趣。 SDGs 目標9永續工業與基 礎建設。
第19週 06/14 06/20	第二章:動力運輸載具設計師 終極任務 電刷軌道車	1	讓學生進行動手實作, 將相關想法運用之後 並付諸實際執行。	設K-IV-3 能了解選用適當材料及正確 工具的基本知識。 設a-IV-1 能主動參與科技實作活動及 探索興趣, 不受性別的限制。 設s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念 的平面或立體設計圖。	生P-IV-4 設計的流程。 生P-IV-5 材料的選用與加工 處理。 生P-IV-6 常用的機具操作與 使用。 生S-IV-2	1.教科書。 2.活動紀錄 簿。 3.投影片。 4.教學影片。	能J8 養成動手做探究能源 科技的態度。 涯J3 覺察自己的能力與興 趣。 SDGs 目標9永續工業與基 礎建設。

	1			設s-IV-2	科技對社會與環境		1
				│ 設5-1V-2 │ 能運用基本工具進行材料處	竹及野社音樂環境 的影響。		
					」の記号。 		
				上 設C-IV-2			
				能在實作活動中展現創新思			
			-+ run .1 .11 /	考的能力。	11 = 11	. 10 - 1 -	ht
	第二章:動力運輸載具設	1	讓學生進行動手實作,	設k-IV-3	生P-IV-4	1.教科書。	能J8
	計師		將相關想法運用之後	能了解選用適當材料及正確	設計的流程。	2.活動紀錄	養成動手做探究能源
	終極任務 電刷軌道車		並付諸實際執行。	工具的基本知識。	生P-IV-5	簿。	科技的態度。
				設a-IV-1	材料的選用與加工	3.投影片。	涯J 3
				能主動參與科技實作活動及	處理。	4.教學影片。	覺察自己的能力與興
第20週				探索興趣,不受性別的限制。	生P-IV-6		趣。
06/21				設s-IV-1	常用的機具操作與		SDGs
00/21				能繪製可正確傳達設計理念	使用。		目標9永續工業與基
				的平面或立體設計圖。	生S-IV-2		礎建設。
06/27				設s-IV-2	科技對社會與環境		
				能運用基本工具進行材料處	的影響。		
				理與組裝。			
				設c-IV-2			
				能在實作活動中展現創新思			
				考的能力。			
	第二章:動力運輸載具設	1		設k-IV-3	生P-IV-4	1.教科書。	能J8
	計師		將相關想法運用之後	能了解選用適當材料及正確	 設計的流程。	2.活動紀錄	養成動手做探究能源
	終極任務 電刷軌道車		→ ハロ病心凶星/7~図 一並付諸實際執行。	工具的基本知識。	生P-IV-5	, 一 簿。	科技的態度。
	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		一 工门阳县队孙(1)。		本: 100 材料的選用與加工	 3.投影片。	14.0cm 次。 涯J3
				能主動參與科技實作活動及	處理。	4.教學影片。	//200 覺察自己的能力與興
た の 小田				探索興趣, 不受性別的限制。	<u>燃</u> 垤。 生P-IV-6	4.狄子\$2月。 	類祭日こ的能力 英英
第21週				一	ヱг-iv-o 常用的機具操作與		歴。 SDGs
06/28				│ 設5-1V-1 │ 能繪製可正確傳達設計理念	市用的機具採1F與 使用。		SDGS 目標9永續工業與基
1 1					** ** **		
06/30				的平面或立體設計圖。	生S-IV-2		礎建設。
00/30				設s-IV-2	科技對社會與環境		
				能運用基本工具進行材料處	的影響。		
				理與組裝。			
				設c-IV-2			
				能在實作活動中展現創新思			
				考的能力。			

◎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。

- C5-1領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)
- ◎「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。

臺南市立北區文賢國民中學114學年度第一學期<u>八</u>年級<u>科技</u>領域學習課程(調整)計畫(■普通班/□特教班)

教材版本	南一書局	實施年級 (班級/組別)	八年級	教學節數	資訊科技每週(1)節 [,] 本學期共(21)節
課程目標	5.讓學生利用跑步遊戲 第五章 1.認識搜尋演算法於資 2.了解搜尋演算法的基 3.了解循序搜尋、二分 4.利用實例引導學生使 第六章 1.認識排序演算法於資 2.了解排序演算法的基 3.以實例、文字規則、济	的建立及項目內理之及項目內處理,程控制有數數實作,加入其數數實別,如數數數數數數數數數數數數數數數數數數數數數數數數數數數數數數數數數數	修改方式。 青單中的項目。 運用陣列製作得分紀 運用陣列製作得分紀 的遊戲元素使其更的 即與問題解決之間以 即與紹「作流程。 分搜轉尋演算法式之間 以及「出 以與問題解決」、 計序法 動解 動源	一線,並且延續前一 一趣。 「本趣。」 「本語」 「本語」 「本語」 「本語」 「本語」 「本語」 「本語」 「本語	舌動讓學生更明白搜尋的特性與操作細節。
該學習階段 領域核心素養	第四章 科-J-A2 運用科技工具 科-J-A3 利用科技資源 科-J-B1 具備運用科技 科-J-C1 理解科技與人 第五章 科-J-A2 運用科技工具	,擬定與執行科技 符號與運算思維進 文議題,培養科技	專題活動。 行日常生活的表達與 發展衍生之守法觀念	ł溝通。 與公民意識。	

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。 第六章

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-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。

課程架構脈絡

IN 593 II = 4=		節		學習重點	5	評量方式	融入議題					
教學期程	單元與活動名稱	數	學習目標 	學習表現	學習內容	(表現任務)	實質內涵					
第1週 08/31 09/06	第四章: 資料收納櫃-陣列 列第1節 認識陣列 1-1陣列的定義 1-2陣列的使用時機	1	了解陣列的定義及使用 時機,並能描述如何用 陣列解決問題。	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。 運p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織 思維,並進行有效的表達。 運p-IV-3 能有系統地整理數位資源。 運a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣 ,不受性別限制。	資A-IV-2 陣列資料結構的 概念與應用。 資P-IV-3 陣列程式設計實 作。	1.課堂參與。	性J6 探究各種符號中的性別意兩及人際溝通中的性別問題。 閱J3 理解學科知識內的重要詞何運用該面,並們運用方溝通。 進行溝通。 涯J14 培養於田田道德倫理 意義於日常生活。 SDGs 目標4優質教育。 目標9產業、創新與基礎設施。					
第2週 09/07 09/13	第四章: 資料收納櫃-陣列 第1節 認識陣列 1-1陣列的定義 1-2陣列的使用時機	1	了解陣列的定義及使用 時機, 並能描述如何用 陣列解決問題。	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。 運p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織 思維,並進行有效的表達。 運p-IV-3 能有系統地整理數位資源。 運a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣 ,不受性別限制。	資A-IV-2 陣列資料結構的 概念與應用。 資P-IV-3 陣列程式設計實 作。	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.實例討論分 享。	性J6 探究各種符號中的性 別意涵及人際溝通中 的性別問題。 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。 涯J14 培養並涵化道德倫理 意義於日常生活。 SDGs					

第3週 09/14 09/20	第四章: 資料收納櫃-陣列 第2節 Scratch中的陣列-清單 2-1清單的建立 2-2清單項目的修改	1	1.了解Scratch 中清單的建立及項目內容修改方式。 2.了解如何適當應用流程控制有效處理清單中的項目。	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-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。	資A-IV-2 陣列資料結構的 概念與應用。 資P-IV-3 陣列程式設計實 作。	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.心得分享。	目標4優質教育。 目標9產業、創新與基礎設施。 閱J3 理解學科知識內的重要詞何進行 與別數學的意調,量與他 人進月, 以上, 以上, 以上, 以上, 以上, 以上, 以上, 以上, 以上, 以上
第4週 09/21 09/27	第四章: 資料收納櫃-陣列 第3節 陣列的實際應用 3-1實際應用I: 學期成績 最高分	1	讓學生在實作有趣的跑步遊戲實例中,運用陣列製作得分紀錄,並且延續前一堂課的演算法找出最高分並學習不同的比較方法。	運t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活 問題。 運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他 人合作完成作品。 運p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	資A-IV-2 陣列資料結構的 概念與應用。 資P-IV-3 陣列程式設計實 作。	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.實作情形。	性J6 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。 家J5 了解與家人溝通互動及相互支持的適切方式。 涯J11 分析影響個人生涯決定的因素。 SDGs 目標9產業、創新與基礎設施。
第5週 09/28	第四章:資料收納櫃-陣 列	1	讓學生在實作有趣的跑 步遊戲實例中, 運用陣	運t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活	資A-IV-2 陣列資料結構的	1.課堂參與。 2.平時觀察。	性J6 探究各種符號中的性

C5-1限以字自床性(测金	<u> </u>			Γ	1== A ====		
10/04	第3節 陣列的實際應用 3-1實際應用: 學期成績 最高分		列製作得分紀錄, 並且 延續前一堂課的演算法 找出最高分並學習不同 的比較方法。	問題。 運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他 人合作完成作品。 運p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	概念與應用。 資P-IV-3 陣列程式設計實 作。	3.實作情形。 4.心得分享。 5.配合活動紀 錄簿給學生作 練習與自我檢 核。	別意涵及人際溝通中的性別問題。 家J5 了解與家人溝通互動及相互支持的適切方式。 涯J11 分析影響個人生涯決定的因素。 SDGs 目標4優質教育。 目標9產業、創新與基礎設施。
第6週 10/05 10/11	第四章:資料收納櫃-陣列 第3節 陣列的實際應用 3-2實際應用II:運動訓 練紀錄	1	讓學生在實作有趣的跑步遊戲實例中,運用陣列製作得分紀錄,並且延續前一堂課的演算法找出最高分並學習不同的比較方法。	運t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活 問題。 運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他 人合作完成作品。 運p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	資A-IV-2 陣列資料結構的 概念與應用。 資P-IV-3 陣列程式設計實 作。	1.課堂參與。 2.平實作情形。 4.心得分子動紀 5.配合為學生作 練習 核。	性J6 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。 閱J3 理解學科知識內的重要詞何運用講通。 理解學會的意語,並與他人進了 選J14 培養並溶日常生活。 SDGs 目標4優質教育。 目標9產業、創新與基礎設施。
第7週 10/12 10/18	第四章: 資料收納櫃-陣列 別 第3節 陣列的實際應用 3-2實際應用II: 運動訓 練紀錄	1	讓學生在實作有趣的跑步遊戲實例中,運用陣列製作得分紀錄,並且延續前一堂課的演算法找出最高分並學習不同的比較方法。	運t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活 問題。 運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他 人合作完成作品。 運p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	資A-IV-2 陣列資料結構的 概念與應用。 資P-IV-3 陣列程式設計實 作。	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.實作情形。 4.心合活動紀 錄習 錄習 核。 6.紙筆測驗。	性J6 探究各種符號中的性 別意涵及人際溝通中 的性別問題。 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。 涯J14

CJ-1 原线子目标性(侧立		1		T	<u> </u>	I	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
第8週 10/19 10/25	第四章:資料收納櫃-陣列 第3節 陣列的實際應用延伸學習遊戲為什麼好玩	1	讓學生利用跑步遊戲的實作,加入其他的遊戲元素使其更有趣。	運t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活 問題。 運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他 人合作完成作品。 運p-IV-3 能有系統地整理數位資源。	資A-IV-2 陣列資料結構的 概念與應用。 資P-IV-3 陣列程式設計實 作。	1.課堂參與。 2.平時體別 3.實組討分享。 5.心得分享。	培養 高 SDGs 目標 2
第9週 10/26 11/01	第五章: 資料在哪兒-搜 尋演算法 第1節 資料的搜尋 1-1生活中的搜尋 1-2搜尋演算法的基本概 念	1	1.認識搜尋演算法於資訊科學中的意義和與問題解決之間的關係。 2.了解搜尋演算法的基本概念與意義,並介紹「循序搜尋」及「二分搜尋」兩種搜尋法。	運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織 思維,並進行有效的表達。	資A-IV-3 基本演算法的介 紹。	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.實作情形。 4.經驗分享。	開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。 多J11 增加實地體驗與行動 學習,落實文化實踐 力。 涯J14 培養並涵化道德倫理

							意義於日常生活。 SDGs 目標4優質教育。
第10週 11/02 11/08	第五章: 資料在哪兒-搜 尋演算法 第2節 循序搜尋 2-1循序搜尋演算法	1	了解循序搜尋演算法的 概念與操作流程。	運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織 思維,並進行有效的表達。	資A-IV-3 基本演算法的介 紹。	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.實作情形。 4.小組討論。	閱J3 理解學科知識內的重要制定 要詞彙的意涵,並懂得如何運用該詞彙與他 人進用該詞彙與他 人進用透調之外,依閱 設工本閱讀達之外,依閱 可以來, 以本數選達 以本數數 以本數數 以本數數 以本數數 以本數數 以本數數 以本數數 以本數
第11週 11/09 11/15	第五章:資料在哪兒-搜 尋演算法 第2節 循序搜尋 2-2循序搜尋演算法實例	1	利用實例引導學生使用 循序搜尋法找出目標, 並透過實作活動讓學生 更明白循序搜尋的特性 與操作細節。	運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織 思維,並進行有效的表達。	資A-IV-3 基本演算法的介 紹。	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.實作情形。 4.配合課本實際應用。	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。 閱J7 小心求證資訊來源,判讀文本知識的正確性。 品J8 理性溝通與問題解決。 理性溝通與問題解決。 涯J7 學習蒐集與分析工作 教育環境的資料。 SDGs 目標4優質教育。
第12週 11/16 11/22	第五章:資料在哪兒-搜 尋演算法 第3節 二分搜尋 3-1二分搜尋演算法	1	了解二分搜尋演算法的 概念與操作流程。	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	資A-IV-3 基本演算法的介 紹。	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.實作情形。 4.配合課本實	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

C3-1限以字自床性(测量							
				思維,並進行有效的表達。		際應用。	人進行溝通。 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。 涯J4 了解自己的人格特質 與價值觀。 SDGs 目標4優質教育。
第13週 11/23 11/29	第五章: 資料在哪兒-搜 尋演算法 第3節 二分搜尋 3-2二分搜尋演算法實例 延伸學習 終極密碼	1	利用實例引導學生使用 二分搜尋法找出目標, 並透過實作活動讓學生 更明白二分搜尋的特性 與操作細節。	運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織 思維,並進行有效的表達。	資A-IV-3 基本演算法的介 紹。	1.課堂參與。 2.平實作情形。 4.配簿習 4.配簿習 核。	閱J3 理解學科知識內的重要的原理用數學的意源,並懂得如何運用該調量與他人選J7 小心求證資訊來源,判讀文本知識的正確性。 品J8 理性溝通與問題解決。 理性溝通與問題解決。 涯J7 學習育環境的資料。 SDGs 目標4優質教育。
第14週 11/30 12/06	第五章:資料在哪兒-搜 尋演算法 第3節 二分搜尋 3-2二分搜尋演算法實例 延伸學習 終極密碼	1	利用實例引導學生使用 二分搜尋法找出目標, 並透過實作活動讓學生 更明白二分搜尋的特性 與操作細節。	運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織 思維,並進行有效的表達。	資A-IV-3 基本演算法的介 紹。	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.實作情形。 4.配合課本實際應用。 5.紙筆測驗。	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。 閱J7 小心求證資訊來源,判 讀文本知識的正確性。 品J8 理性溝通與問題解決。 涯J7 學習蒐集與分析工作

, programme and	三, 百1 重(为10本小型加以)						教育環境的資料。 SDGs 目標4優質教育。
第15週 12/07 12/13	第六章: 資料排排站 第1節 資料的排序 1-1生活中的排序 1-2排序演算法的基本概 念	1	1.認識排序演算法於資訊科學中的意義和與問題解決之間的關係。 2.了解排序演算法的基本概念,並介紹「選擇排序」、「插入排序」及「氣泡排序」至種排序法。	運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織 思維,並進行有效的表達。	資A-IV-3 基本演算法的介 紹。	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.實作情形。	品J8 理性溝通與問題解決。 品J5 資訊與媒體的公共性與別J10 主動試高。 別到尋著表 並試。 人J11 運用相關組織 了解動。 正規與 不可能
第16週 12/14 12/20	第六章: 資料排排站 第2節 選擇排序 2-1選擇排序演算法	1	以實例、文字規則、流程 圖說明選擇排序法的原 理與步驟。	運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織 思維,並進行有效的表達。	資A-IV-3 基本演算法的介 紹。	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.實作情形。 4.小組討論。	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。 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。 涯J12 發展及評估生涯決定 的策略。 SDGs

							目標4優質教育。
第17週 12/21 12/27	第六章: 資料排排站 第2節 選擇排序 2-2選擇排序演算法實例	1	利用問題情境示範選擇排序法的解題流程,並透過實作活動讓學生更明白選擇排序法的特性與操作細節。	運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織 思維,並進行有效的表達。	資A-IV-3 基本演算法的介 紹。	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.實作情形。 4.配合課本實際應用。	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。 閱J7 小心求證資訊來源,判 讀文本知識的正確性。 品J8 理性溝通與問題解決。 涯J7 學習蒐集與分析工作 教育環境的資料。 SDGs 目標4優質教育。 目標9產業、創新與基 礎設施。
第18週 12/28 01/03	第六章: 資料排排站 第3節 插入排序 3-1插入排序演算法	1	以實例、文字規則、流程 圖說明插入排序法的原 理與步驟。	運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織 思維,並進行有效的表達。	資A-IV-3 基本演算法的介 紹。	1.課堂參與。 2.平時觀察。 3.實作情形。	品J2 重視開體規範與榮譽。 閱J3 理解學和知識內的重 要同項運用方面。 別J10 主動試 例J10 主動式 多元的設制 表達自己的設制 法。 涯J7 學育環境的 等有環境的 SDGs 目標4優質教育。 目標9產業、創新與基 礎設施。
第19週 01/04	第六章: 資料排排站 第3節 插入排序	1	利用問題情境示範插入	運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資A-IV-3 基本演算法的介	1.課堂參與。 2.平時觀察。	閱J3 理解學科知識內的重

C3-1限以字自床性(测量	<u> </u>						
	3-2插入排序演算法實例		排序法的解題流程, 並	運p-IV-1	紹。	3.實作情形。	要詞彙的意涵, 並懂得
01/10			透過實作活動讓學生更	能選用適當的資訊科技組織 思維, 並進行有效的表達		4.配合課本實 例練習。	如何運用該詞彙與他 人進行溝通。
			 明白插入排序法的特性	心脏,业连门有双的衣连		が非来自。	入進1 J 再通。 関J7
							小心求證資訊來源, 判
			與操作細節。				讀文本知識的正確性。
							品J8
							理性溝通與問題解決。
							涯J7 學習蒐集與分析工作
							教育環境的資料。
							SDGs
							目標4優質教育。
							目標9產業、創新與基
							礎設施。
	第六章:資料排排站	1	以實例、文字規則、流程	運t-IV-4	資A-IV-3	1.課堂參與。	品J2 新知歌聯想然與然簡
	第4節 氣泡排序 4-1氣泡排序演算法		圖說明氣泡排序法的原 理與步驟。	能應用運算思維解析問題。 運p-IV-1	基本演算法的介紹。	2.平時觀察。 3.實作情形。	重視群體規範與榮譽。 閱J3
	T-1米(/已)乔万/英莽/丛		生火ジッパ。	建p-1v-1 能選用適當的資訊科技組織	ጥ¤ o	4.配合課本實	理解學科知識內的重
				思維,並進行有效的表達。		例練習。	要詞彙的意涵, 並懂得
						5.配合活動紀	如何運用該詞彙與他
) 第20週						錄簿給學生作	人進行溝通。
91/11						練習與自我檢	閱J10 <u> </u>
01/11						核。	主動尋求多元的詮釋, 並試著表達自己的想
04/47							法。
01/17							冱。 涯J7
							學習蒐集與分析工作
							教育環境的資料。
							SDGs
							目標4優質教育。 目標9產業、創新與基
							世標5度未、創新兴基 礎設施。
	第六章:資料排排站	1	 利用問題情境示範氣泡	 _運t-IV-4	資A-IV-3	 1.課堂參與。	品J2
第21週	第4節 氣泡排序		排序法的解題流程,並	能應用運算思維解析問題。	基本演算法的介	2.平時觀察。	重視群體規範與榮譽。
01/18	4-2氣泡排序演算法實例		透過實作活動讓學生更	運p-IV-1	紹。	3.實作情形。	閱J3
			明白氣泡排序法的特性	能選用適當的資訊科技組織		4.配合課本實	理解學科知識內的重
01/21			與操作細節。	思維,並進行有效的表達。		例練習。	要詞彙的意涵,並懂得
						5.配合活動紀	如何運用該詞彙與他

C5-1領域學習課程(調整	5-1領域學習課程(調整)計畫(新課網版)								
						錄簿給學生作	人進行溝通。		
						練習與自我檢	閱J10		
						核。	主動尋求多元的詮釋,		
						6.紙筆測驗。	並試著表達自己的想		
							法。		
							涯J7		
							學習蒐集與分析工作		
							教育環境的資料。		
							SDGs		
							目標4優質教育。		
							目標9產業、創新與基		
							礎設施。		

- ◎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。

臺南市立北區文賢國民中學114學年度第二學期八年級<u>科技</u>領域學習課程<mark>(調整)</mark>計畫(■普通班/□特教班)

教材版本	南一書局	實施年級 (班級/組別)	八年級	教學節數	資訊科技每週(1)節,本學期共(20)節									
	第三章 1.了解模組化是將一個系統拆分成若干個獨立的模塊或組件,每個模塊都具有獨立的功能和特性,並且可以單獨進行開發、測試和維護。													
	2.了解函式是一種模組化概念的應用,通過將程式碼分解成函式,可以將大型複雜的問題分解成為更小、更容易理解和處理的部分, 從而簡化開發過程。													
	3.了解函式是一種可重複使用的程式碼片段,它將一些相關的程式碼打包在一起,以實現特定的功能。 4.了解在程式中使用函式功能的優點與不使用函式的缺點。													
課程目標	5.了解在程式設計中,參數傳遞是指將一個值或一個物件作為參數傳遞到函式或方法中,以供函式或方法使用。 6.引導學生思考如何將樂透開獎的程式應用函式,實作出樂透開獎的遊戲。													
	7.引導學生觀察發射煙火時會出現的規律現象,再以一個煙火碎片(建立0個分身)的狀態,應用函式將現象按順序實作出來。8.完成後透過更改建立分身的參數,建立出多個分身,進而完成發射煙火時會看到的效果。													
	1.以抽牌遊戲為問題情 	第四章 1.以抽牌遊戲為問題情境,利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題思維。												
	3.以圖書館借還書為問	2.引導學生使用Scratch完成抽牌遊戲實作。 3.以圖書館借還書為問題情境,利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題思維。												
	第五章	…,26.1%。在日外则只	1 0	2.引導學生使用Scratch完成還書系統實作。 第五章										

設計

02/11

C5-1領域學習課程(調團	隆)計畫(新課綱版)								
	1.透過故事情境、案例	分析引	引導學生認識、網路交流	友各階段可能發生的情況, 並	比較網路交友與一	·般交友之差異,	讓學生了解網路交		
	友自我保護的重要性。								
	2.透過故事情境、案例分析引導學生認識、了解網路成癮的症狀以及對生活造成之影響,讓學生了解網路成癮的預防措施及必要時								
	應尋求醫療協助。								
	3.透過故事情境、案例分析引導學生認識網路發言與一般言論的差異,了解不當的網路言論可能對社會帶來的影響,學習網路誹謗								
	與公然侮辱的相關法律	宇知識	•						
	4.透過故事情境、案例	分析引	別導學生認識網路霸凌	對他人或社會可能帶來的影	響, 並引導學生討詞	侖、釐清面對網 	路霸凌事件該如何		
	應變。								
	5.透過故事情境、案例分析引導學生認識網路倫理與規範,並提醒學生在網路上須尊重他人,避免「散佈不當訊息」對他人或社會造								
	成負面影響。								
	6.透過故事情境、案例	分析提	是醒學生常見的網路犯	罪類型,釐清當發生網路犯影	罪事件該如何應變 。				
	第三章	-m 41							
	│科-J-A2 運用科技工具								
	│ 科-J-A3 利用科技資源 │ 科-J-B1 具備運用科技								
	科-J-C2 運用科技工具								
該學習階段		~							
領域核心素養	科-J-A2 運用科技工具	,理解	解與歸納問題,進而提出	出簡易的解決之道。					
	科-J-A3 利用科技資源	,擬定	E與執行科技專題活動。	0					
	│科-J-B1 具備運用科技	符號與	與運算思維進行日常生	活的表達與溝通。					
	第五章	_ =¥ F	范 拉莱拉比森巴尔亚	土克法期 4					
	科-J-C1 埋解科技與人	乂譲		之守法觀念與公民意識。 					
				程架構脈絡					
┃ 数學期程	 單元與活動名稱	節		學習重點	<u> </u>	評量方式	融入議題		
		數	學習目標	學習表現	學習內容	(表現任務)	實質內涵		
第1週	第三章:模組化程式	1	1.了解模組化是將	運t-IV-1	資P-IV-3	1.課堂參	品J8		

能了解資訊系統的基本組

陣列程式設計實

與。

理性溝通與問題解

一個系統拆分成若

C3-1限以字白标性(测量						,	
	第1節 模組化程式		干個獨立的模塊或	成架構與運算原理。	作。	2.平時觀	决 。
02/14	設計的概念		組件,每個模塊都	運t-Ⅳ-4	資P-IV-4	察。	閱J3
	1-1模組化的意義與		具有獨立的功能和	能應用運算思維解析問	模組化程式設計		理解學科知識內的
	特性		特性, 並且可以單	題。	的概念。		重要詞彙的意涵,
	1-2函式的概念		獨進行開發、測試	■ 運p-IV-1	資P-IV-5		並懂得如何運用該
			和維護。	能選用適當的資訊科技組	模組化程式設計		詞彙與他人進行溝
			2.了解函式是一種	織思維,並進行有效的表	與問題解決實		通。
			模組化概念的應用	達。	作。		閱J8
			,通過將程式碼分	運p-IV-3			在學習上遇到問題
			解成函式,可以將	,			 時, 願意尋找課外
			大型複雜的問題分	源。			資料,解決困難。
			解成為更小、更容	· 運a-IV-3			SDGs
			易理解和處理的部	能具備探索資訊科技之興			】 目標4優質教育。
			分,從而簡化開發	趣,不受性別限制。			目標9產業、創新
			 過程。				— 與基礎設施。
							目標11永續城鎮
							與社區。
	第三章:模組化程式	0	1.了解函式是一種	運t-IV-1	資P-IV-3	1.課堂參	品J8
	設計		可重複使用的程式	能了解資訊系統的基本組	陣列程式設計實	與。	理性溝通與問題解
	第2節 Scratch中的		碼片段,它將一些	成架構與運算原理。	作。	2.平時觀	決 。
	函式		相關的程式碼打包	運t-IV-4	資P-IV-4	察。	閱J6
	2-1函式的應用		在一起,以實現特	│ │ 能應用運算思維解析問	模組化程式設計	3.心得分	 懂得在不同學習及
			定的功能。	1題。	的概念。	- · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	生活情境中使用文
			2了解在程式中使	運p-IV-1	資P-IV-5		本之規則。
第2週			用函式功能的優點	 能選用適當的資訊科技組	模組化程式設計		閱J8
02/15			與不使用函式的缺	織思維,並進行有效的表	與問題解決實		在學習上遇到問題
1 1			點。	達。	作。		時, 願意尋找課外
02/21				運p-IV-3			資料,解決困難。
02/21				 能有系統地整理數位資			涯J13
				源。			····· ·······························
							行的能力。
							SDGs
							目標4優質教育。
							目標9產業、創新
							與基礎設施。
				i	1	I .	

第3週 02/22 02/28	第三章:模組化程式 設計 第2節 Scratch中的 函式 2-1函式的應用 2-2參數傳遞	1	了解在程式設計中,參數傳遞是指將一個值或一個物件作為參數傳遞到傳遞到內式或方法中,以供函式或方法使用。	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-3 能有系統地整理數位資源。	資P-IV-3 陣列程式設計實作。 資P-IV-4 模組念。 資P-IV-5 模組化程 與問題解 作。	1.課。 與。 2.察。 3.心。 4.實 形。	関J6 信件情見 信子情則 同中。 問題 一种。 問題 一种。 明期 一种。 一种。 一种。 一种。 一种。 一种。 一种。 一种。 一种。 一种。
第4週 03/01 03/07	第三章:模組化程式設計 第3節 函式的實際應用 3-1實際應用 樂透開獎	1	引導學生思考如何 將樂透開獎的程式 應用函式,實作出 樂透開獎的遊戲。	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 活問題。 運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運p-IV-1 能選用適當的資有效的的達別,並進行有效的的達別,並進行有效的的達別,並進行有效的資訊,對於表 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 運p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 是p-IV-3 能力。 更p-IV-3 能力。 是p-IV-3 能力。 是p-IV-3 能力。 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3 是p-IV-3	資P-IV-3 陣列程。 資P-IV-4 模組化念。 資P-IV-5 模組問題 作。	1. 與 2. 察 3. 。 實 8 觀 分 情	関J10 尋式表 の の の の の の の の の の の の の

·				趣, 不受性別限制。			與基礎設施。
第5週 03/08 03/14	第三章:模組化程式 設計 第3節 函式的實際 應用 3-1實際應用I:樂透 開獎	1	引導學生思考如何 將樂透開獎的程式 應用函式,實作出 樂透開獎的遊戲。	運t-IV-1 能T-IV-3 能理算 证t-IV-3 能設題。 運t-IV-4 能問題。 運p-IV-4 能題。 運p-IV-1 能思題。 運p-IV-1 能思題。 運p-IV-3 能思数音符 企理的行有 数 企 理p-IV-3 能思数 企 理p-IV-3 能思数 企 理的一段 一系統 地整理数 位 下 一系统 一条 一条 一条 一条 一条 一条 一条 一条 一条 一条 一条 一条 一条	資P-IV-3 陣列程式設計實作。 資P-IV-4 模組念。 資P-IV-5 模組比解 與問題解 作。	1.課。 與。 2.察。心 3.心 多 者.實 形。	別主釋己閱懂生本多增動實涯了質別目目與 別別動並想。 一個 別別 別別 別別 別別 別別 別別 別別 別別 別別 別別 別別 別別 別別
第6週 03/15 03/21	第三章:模組化程式 設計 第3節 函式的實際 應用 3-2實際應用II:煙火 秀	1	1.引導學生觀察與 射煙現外, 開煙現外, 開煙, 開煙, 開煙, 明度, 明度, 明度, 明度, 明度, 明度, 明度, 明度	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-3 能有系統地整理數位資	資P-IV-3 陣列程式設計實作。 資P-IV-4 模組化程式設計的概念。 資P-IV-5 模組化程報決實 作。	1.課。2.察心。實。配錄作我學觀,分情,活給習核5.紀錄作檢檢數。	閱J10 主動學表 已開發 主動想 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是

	第三章:模組化程式設計	1	1.引導學生觀察發射煙火時會出現的	源。 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-1 能了解資訊系統的基本組	資P-IV-3 陣列程式設計實	1.課堂參與。	SDGs 目標4優質教育。 目標9產業、創新 與基礎設施。 閉J10 主動尋求多元的詮
第7週 03/22 03/28	第3節 函式的實際應用 3-2實際應用Ⅱ:煙火 秀		規律現象,再以立0 個別分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個分別。 一個一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一	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-3 能有系統地整理數位資 源。 運a-IV-3	作。 資P-IV-4 模組化程式設計 的概念。 資P-IV-5 模組化程式設計 與問題解決實 作。	2.察3.享4.形5.紀生自紙等。 4. 宗。配錄作我紙等 6. 為實 6. 為數學與。	釋, 並想 一一 一一 一一 一一 一一 一一 一一 一一 一一 一
第8週 03/29 04/04	第三章: 模組化程式 設計 第3節 函式的實際 應用 3-2實際應用II: 煙火 秀	1	1.引導學生觀察發射煙火寒會出現中, 射煙火象,再以是 個煙,與一個分子, 個性,與一個, 個性, 個性, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一個, 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一一。 是一。 是	能具備探索資訊科技之興趣,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 能設計資訊作品以解決生活問題。 運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運p-IV-1 能選用適當的資訊科技組	資P-IV-3 陣列程式設計實 作。 資P-IV-4 模組化程式設計 的概念。 資P-IV-5 模組化程式設計 與問題解決實 作。	1.課。 與 2.察心。 實。配錄 等 觀 分 情 活給習 5.配錄 生作	目標9產業、創新 與J10 以 表表

						,
第四章:模組化程式 設計進階實作 第1節 循序搜尋-抽 牌遊戲 1-1遊戲規則 1-2程式實作	1	1.以抽牌遊戲為問題情境,利用解鍵提問與流程問題。 引導學生使用 Scratch完成抽牌遊戲實作。	達。 運p-IV-3 能源。 運a-IV-3 能源。 運a-IV-3 能力 強力 運性。 運性。 運性。 運性。 運性。 運性。 一型。 一型。 一型。 一型。 一型。 一型。 一型。 一型	資A-IV-2 陣概資基紹資陣作資模與作 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	1.與2.察心。實參觀分情	涯了質S目目與 品溝際性去別與人力閱樂的他閱主釋己涯學作料 SUJ4 解與G s 4 保 4 保 4 保 4 保 5 日 6 保 6 保 6 保 6 別 6 保 6 別 6 保 6 別 6 保 6 別 6 保 6 別 7 と 6 日 6 保 7 と 6 と 7 と 7 と 7 と 7 と 7 と 7 と 7 と 7 と
第四章:模組化程式 設計進階實作 第1節 循序搜尋-抽	1	1.以抽牌遊戲為問 題情境, 利用解題 關鍵提問與流程圖	運t-IV-3 能設計資訊作品以解決生 活問題。	資A-IV-2 陣列資料結構的 概念與應用。	1.課堂參 與。 2.平時觀	
	設計進階實作 第1節 循序搜尋-抽 牌遊戲 1-1遊戲規則 1-2程式實作	設計進階實作 第1節 循序搜尋-抽 牌遊戲 1-1遊戲規則 1-2程式實作 1 2 2 3 3 3 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3	 設計進階責作 第1節 循序搜尋-抽牌遊戲 1-1遊戲規則 1-2程式實作 第四章:模組化程式 設計進階責作 担情境,利用解題 關鍵提問與流程圖 引導學生解題思維。 2.引導學生使用 Scratch完成抽牌遊戲實作。 1.以抽牌遊戲為問題情境,利用解題 	第四章:模組化程式	第四章:模組化程式 1	第四章: 護組化程式

04/18	牌遊戲 1-1遊戲規則 1-2程式實作		引導學生解題思維。 2.引導學生使用 Scratch完成抽牌遊戲實作。	運t-IV-4 能應用運算思維解析問 題。 運p-IV-1 能選用適當的資訊科技組 織思維,並進行有效的表 達。	資A-IV-3 基本演 為P-IV-3 陣列程 作。 資P-IV-5 模組問題 作。	察。 3.心得分 享。 4.實作情 形。	性去別與人力閱樂的他閱主釋己涯學作料 S 目目 11 11 11 11 12 12 13 14 14 15 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16
第11週 04/19 04/25	第四章:模組化程式 設計進階實作 第1節 循序搜尋-抽 牌遊戲 1-1遊戲規則 1-2程式實作	1	1.以抽牌遊戲為問題情境,利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題思維。 2.引導學生使用Scratch完成抽牌遊戲實作。	運t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維,並進行有效的表達。	資A-IV-2 陣列資料結構的 概念與應用。 資A-IV-3 基本演算法的介 紹。 資P-IV-3 陣列程式設計實 作。 資P-IV-5 模組化解決 與問題解決 作。	1.課堂參 與。 2.平時觀 察。 3.心得 享。 4.實作情 形。	與基礎設施。 品J1 清通係。 性J11 去除關打 的

C3-1限以字自床性(测定	E/01 鱼(初10水剂阿川以) T			·		T	
第12週 04/26 05/02	第四章:模組化程式 設計進階實作 第1節 循序搜尋-抽 牌遊戲 1-1遊戲規則 1-2程式實作	1	1.以抽牌遊戲為問題 題情,利與題別 到導學生解題 2.引導學生使用 Scratch完成抽牌遊 戲實作。	運t-IV-3 能設計資訊作品以解決生 活問題。 運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運p-IV-1 能選用適當的資訊科技組 織思維, 並進行有效的表 達。	資A-IV-2 陣概資基紹資陣作資模與 6 1V-3 9 1V-3 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	1. 與 2. 察 心。 等 觀 分 情	閱主釋己涯學作料S目目與品溝際性去別與人力閱樂的他閱主釋己涯學的的了習教。G標標基J1通關J1除偏溝平。J9於學人J1動,的J7 對立想
05/02					IF o		閱J10 主動尋求多元的詮 釋, 並試著表達自
							涯J7 學習蒐集與分析工 作教育環境的資 料。
							SDGs 目標4優質教育。

第13週 05/03 05/09	第四章:模組化程式 設計進階實作 第2節 選擇排序-還 書系統 2-1系統規則 2-2程式實作	1	1.以圖書館借還書 為問題情境,利用 解題關鍵提問與流 程圖引導學生解題 思維。 2.引導學生使用 Scratch完成還書系 統實作。	運t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維,並進行有效的表達。	資A-IV-2 陣列資應 資A-IV-3 轉為-IV-3 轉子-IV-3 轉子-IV-5 模型 作。 資子-IV-5 模問題 作。	1.課堂 寒心等 3.心。 4.實 形。	目與閱懂生本閱小,正閱樂的他涯學作料S目目與目與標基的 在情規 求讀性 參習交 蒐育 医子孢子 对心消確以 參習交 克育 優產設 不境則 證文。 與活流 集環 質業施續 質知 一次 資本 閱動。 與境 教創。城續 對明 來的 關與 工
第14週 05/10 05/16	第四章:模組化程式 設計進階實作 第2節 選擇排序-還 書系統 2-1系統規則 2-2程式實作	1	1.以圖書館借還書 為問題情境, 利用 解題關鍵提問與流 程圖引導學生解題 思維。 2.引導學生使用 Scratch完成還書系 統實作。	運t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維,並進行有效的表達。	資A-IV-2 陣列資料結構的 概念與應用。 資A-IV-3 基本演算法的介 紹。 資P-IV-3 陣列程式設計實 作。 資P-IV-5 模組化程式設計	1.課 與。 2.察。 3.心。 等 者.形。配 第 名 5配錄 生作 動學與	閱J6 懂得在不同學習及 生活情境中使用文 本之規則。 閱J7 小心求證資訊來 ,判讀文本知識的 正確性。 閱J9 樂於參與閱讀相關 的學習活動,並與

C3-1限以字百味性(测定							
	第四章:模組化程式	1	1.以圖書館借還書	運t-IV-3	與問題解決實作。 作。	自我檢核。	他人交流。 涯J7 學習蒐集與分析工 作教育環境的資 料。 SDGs 目標4優質教育。 目標9產業、創新 與基礎設施。 目標11永續城鎮 與社區。 閱J6
第15週 05/17 05/23	設計進階實作 第2節 選擇排序-選 書系統 2-1系統規則 2-2程式實作		為問題情境,利用解題關鍵提問與流程圖引導學生解題思維。 2.引導學生使用Scratch完成還書系統實作。	能設計資訊作品以解決生活問題。 運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維,並進行有效的表達。	陣列資格。 資本。 資本。 資本。 以-3 算。 以-5 程 作 資 組 問 的 介 計 会 一 以-5 式 長 一 以-5 式 長 一 以-5 式 長 一 以-5 式 長 一 以 一 段 一 日 、 日 、 日 、 日 、 日 、 日 、 日 、 日 、 日 、 日	與 2. 察 3. 享 4. 形 5. 驗 6. 紀生自 平。心。實。紙。配錄作我觀 分 情 測 活給習核 動學與。	懂生本閱小,正閱樂的他涯學作料 S目目與目與得活之J7 心判確J9 於學人J7習教。G標標基標工不境則 證文。與活流 集環 質業配介 以 與 與 與 類 類 類 類 類 類 類 類 類 類 類 類 類 類 類 類
第16週 05/24	第五章:網路使用與 社會議題	1	1.透過故事情境、案 例分析引導學生認	│運a-IV-1 │能落實健康的數位使用習	│資H-IV-4 │媒體與資訊技相	1.課堂參 與。	性J1 接納自我與尊重他

	第1節 網路交友與		識、網路交友各階	慣與態度。	關社會議題。	2.平時觀	人的性傾向、性別
05/30	網路成癮		段可能發生的情況	運a-IV-2	資H-IV-5	察。	特質與性別認同。
	1-1網路交友		,並比較網路交友	能了解資訊科技相關之法	資訊倫理與法	3.小組討	性J11
	1-2網路成癮		與一般交友之差異	律、倫理及社會議題, 以	律。	論。	去除性別刻板與性
			,讓學生了解網路	保護自己與尊重他人。			別偏見的情感表達
			交友自我保護的重				與溝通, 具備與他
			要性。				人平等互動的能
			2.透過故事情境、案				力。
			例分析引導學生認				人J11
			識、了解網路成癮				運用資訊網絡了解
			的症狀以及對生活				人權相關組織與活
			造成之影響, 讓學				動。
			生了解網路成癮的				品EJU4
			預防措施及必要時				自律負責。
			應尋求醫療協助。				品EJU6
							謙遜包容。
							│ 品J1
							溝通合作與和諧人
							際關係。
							國J5
							尊重與欣賞世界不
							同文化的價值。
							涯J12
							發展及評估生涯決
							定的策略。
							涯J14
							培養並涵化道德倫
							理意義於日常生
							活。
							SDGs
				ATT	1	. === 1/2 (5	目標4優質教育。
第17週	第五章:網路使用與	1	1.透過故事情境、案		資H-IV-4	1.課堂參	性J1
05/31	社會議題		例分析引導學生認	能落實健康的數位使用習	媒體與資訊技相	與。	接納自我與尊重他
	第1節 網路交友與		識、網路交友各階	慣與態度。	關社會議題。	2.平時觀	人的性傾向、性別
06/06	網路成癮		段可能發生的情況	運a-IV-2	資H-IV-5	察。	特質與性別認同。

	1-1網路交友		,並比較網路交友	能了解資訊科技相關之法	資訊倫理與法	3.小組討	性J11
	1-2網路成癮		與一般交友之差異	律、倫理及社會議題, 以	┃律。	論。	去除性別刻板與性
			,讓學生了解網路	保護自己與尊重他人。		4.報告分	別偏見的情感表達
			交友自我保護的重			享。	與溝通, 具備與他
			要性。				人平等互動的能
			2.透過故事情境、案				力。
			例分析引導學生認				人J11
			識、了解網路成癮				運用資訊網絡了解
			的症狀以及對生活				人權相關組織與活
			造成之影響, 讓學				動。
			生了解網路成癮的				品EJU4
			預防措施及必要時				自律負責。
			應尋求醫療協助。				品EJU6
							謙遜包容。
							品J1
							溝通合作與和諧人
							際關係。
							國J5
							尊重與欣賞世界不
							同文化的價值。
							涯J12
							發展及評估生涯決
							定的策略。
							涯J14
							培養並涵化道德倫
							理意義於日常生
							活。
							SDGs
							目標3良好健康與
							社會福利。
							目標4優質教育。
							目標10減少國內
							及國家間不平等。
第18週	第五章:網路使用與	1	1.透過故事情境、案	運a-IV-1	資H-IV-4	1.課堂參	性J7
06/07	社會議題		例分析引導學生認	能落實健康的數位使用習	媒體與資訊技相	與。	解析各種媒體所傳

06/13	第2節 網路言論與 網路霸凌 2-1網路言論自由與 責任 2-2網路霸凌	識網的差異所謂 學問 與 言語 的 對學 學然知過 的 對學 學然知過 的 對學 學然知過 的 對學 學然 的 對學 學然 的 對學 學然 的 對學 學然 的 對學 對	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。	關社會議題。 資H-IV-5 資訊倫理與法 律。	2.平時觀察。3.小組討論。	遞的性別。 見與J12 省思關係 人的性別 不 等人J4 不 等人J4 不 等在 等人J4 不 等在 等人J11 資關 額 以 等在
		或社會可能帶來的 影響,並引導學生 討論、釐清面對網 路霸凌事件該如何				人工人動品自品公品資性涯培理活S目社目目實別用權。U4責例與社4並義。BJ與社4並義。BJ與社4並義。BJ與社4並義。BJ與社4並義。BJ與社4並,與社4並常。BJ與共2的任。其常,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人類,與一個人,與一個人,與一個人,與一個人,與一個人,與一個人,與一個人,與一個人
第19週 06/14	第五章:網路使用與 社會議題	1.透過故事情境、案例分析引導學生認	運a-IV-1 能落實健康的數位使用習	資H-IV-4 媒體與資訊技相	1.課堂參	│係。 │性J7 │解析各種媒體所傳
	第2節 網路言論與	識網路發言與一般	慣與態度。	關社會議題。	2.平時觀	遞的性別迷思、偏

06/20	網路霸凌 2-1網路言論自由與責任 2-2網路霸凌	言論的語彙與法之。例論或影計數數學然知過析路會可以對於的的語彙與不能學別,言來說的的語彙,是不能學與法之。例,對於一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個的語,是一個語,是一個語,是一個語,是一個語,是一個語,是一個語,是一個語,是一個	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-5 資訊倫理與法 律。	察。 3.小組討論。 4.報告分享。	見性省權等人了原實人運人動品自品公品資性涯培與J2 與關良 平,。1 資相 U4 責9 義 媒會 似低係好 等並 訊關 4 責9 義 媒會 化性重量 義活 了與 4 責9 義 體責 化性重量 。 的任 道 1 與 4 ,的 下生 解 4 。 的任 道 1 以 4 ,的 正生 解 4 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。
		版女 。				自律負責。 品EJU9 公平正義。 品J5 資訊與媒體的公共 性與社會責任。 涯J14
						社會福利。 目標4優質教育。 目標17促進目標 實現求夥伴之關 係。
第20週 06/21 06/27	第五章:網路使用與 社會議題 第3節 網路倫理與 法律	1 1.透過故事情境、案 例分析引導學生認 識網路倫理與規範 ,並提醒學生在網	運a-IV-1 能落實健康的數位使用習 慣與態度。 運a-IV-2	資H-IV-4 媒體與資訊技相 關社會議題。 資H-IV-5	1.課堂參 與。 2.平時觀 察。	性J11 去除性別刻板與性 別偏見的情感表達 與溝通, 具備與他

(分工)原例子目标任(例页	3-1網路倫理規範3-2網路犯罪與法律		路上須尊重他人, 避免「散佈不當訊 息」對他人或社會。 2.透過故事情境、第 見分析提醒學生常 見的網路犯罪類路, 釐清當發生網路 犯罪事件該如何應 變。	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。	資訊倫理與法 律。	3.小組討 論。 4.報告分 享配合簿 知 生作 自我檢 有 有 有 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名 。 名 名 名 名	人力。 人J7 探對個人、社響的 人社學的 人社學 人社出方 人人的 等 工力 人人的 等 工力 工力 工力 工力 工力 工力 工力 工力 工力 工力 工力 工力 工力
							資訊與媒體的公共
							目標16和平、正義與健全的司法。
第21週 06/28 06/30	第五章:網路使用與 社會議題 第3節 網路倫理與 法律 3-1網路倫理規範	1	1.透過故事情境、案 例分析引導學生認 識網路倫理與規範 ,並提醒學生在網 路上須尊重他人.	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	資H-IV-4 媒體與資訊技相 關社會議題。 資H-IV-5 資訊倫理與法	1.課堂參 與。 2.平時觀 察。 3.小組討	性J11 去除性別刻板與性 別偏見的情感表達 與溝通, 具備與他 人平等互動的能

3-2網路犯罪與法律	避免「散佈不當訊	律、倫理及社會議題, 以	律。	論。	力。
	息」對他人或社會造	保護自己與尊重他人。		4.報告分	人J7
	成負面影響。			享。	探討違反人權的事
	2.透過故事情境、案			5.配合活動	件對個人、社區部
	例分析提醒學生常			紀錄簿給學	落、社會的影響,
	見的網路犯罪類型			生作練習與	並提出改善策略或
	,釐清當發生網路			自我檢核。	行動方案。
	犯罪事件該如何應			6.紙筆測	品EJU3
	緣 。			驗。	誠實信用。
					品J5
					資訊與媒體的公共
					性與社會責任。
					法J9
					進行學生權利與校
					園法律之初探。
					閱J7
					小心求證資訊來源
					,判讀文本知識的
					」正確性。
					國J6
					評估衝突的情境並
					提出解決方案。
					涯J10
					職業倫理對工作環
					境發展的重要性。
					SDGs
					目標4優質教育。
					目標16和平、正義
					與健全的司法。

- ◎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

- C5-1領域學習課程(調整)計畫(新課綱版) 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。