

教材版本	南一書局	實施年級 (班級/組別)	九年級	教學節數	資訊科技每週(1)節，本學期共(21)節 生活科技每週(1)節，本學期共(21)節
課程目標	生活科技 第一章 1. 了解什麼是電子迴路、電壓、電流、電阻，以及各自在電路中所代表的意涵。 2. 認識各個元件的電路符號為何。 3. 了解什麼是通路、短路、斷路，並透過一項相關的暖身任務加深概念與認識。 5. 認識直流電與交流電的差異與應用。 6. 認識家中電的來源為何，對居家用電有 110V、220V 的認知，並透過一項相關的暖身任務加深認識。 7. 認識開關元件在電路中有何作用，並透過一項相關的暖身任務加深概念與認識。 8. 認識電阻元件在電路中有何作用，並透過一項相關的暖身任務加深概念與認識。 10. 利用發放的材料設計製作一個利用 USB 供電的桌上擺飾。 第二章 1. 了解科學原理在科技發展中所扮演的角色，如何對於科技發展而言非常重要。 2. 認識觸碰式螢幕所運用到的科學原理，以及如何運用。 3. 認識數位相機所運用到的科學原理，以及如何運用。 4. 認識觸碰式螢幕所運用到的科學原理，以及如何運用。 5. 認識悠遊卡/一卡通所運用到的科學原理，以及如何運用。 6. 認識喇叭所運用到的科學原理，以及如何運用。 7. 明白設計產品時，能切實收集使用者的回饋對於產品改善有重要意義。 8. 認識什麼是通用設計，並能舉例生活周遭的產品中哪些意使用了此設計。 9. 利用發放的內建藍牙擴大機板、單體和其他材料，設計製作一台藍牙音響。				
	資訊科技 第一章				

1. 了解數位資料的優點，進而了解使用數位資料後，相較於非數位資料所帶來生活方式的改變。
2. 了解在數位化的過程中，電子裝置如何將訊號轉為 0 與 1 的二進位數值。
3. 從十進位表示法複習進制的概念，認識二進位表示法，進行二進位與十進位數值轉換的練習。
4. 認識二進位表示法後，藉由生活化的例子讓學生了解數位資料的儲存單位。
5. 了解文字數位化的原理及著名的編碼方式。
6. 了解聲音數位化的原理，並認識資料壓縮的概念，接著以實作活動感受音樂檔經由破壞性壓縮後的音質差異。
7. 了解影像數位化的原理，透過實際繪製像素圖，讓學生更能體會取樣與解析度的關係。
8. 了解視訊數位化的原理，並認識 GIF 動畫。

第二章

1. 能了解影音製作的基本流程，包含腳本規劃、素材蒐集與影片製作。
2. 能運用數位工具（如：Canva）進行影片剪輯與封面設計，完成基本影音作品。
3. 能透過字幕、畫面與聲音的搭配，提升影音作品的表達效果。

第三章

1. 能了解 Python 程式語言的基本概念，並使用線上環境進程式撰寫與執行。
2. 能使用 input() 與 print() 進行基本的輸入與輸出操作。
3. 能運用變數儲存資料，並進行簡單的運算與字串處理。
4. 能運用條件判斷（if / elif / else）設計程式邏輯。
5. 能使用重複結構（如：while 迴圈）與流程控制（break、continue）解決問題。

	6. 能了解 AI 輔助程式設計的概念，認識以自然語言描述需求來生成程式的方式。 7. 能運用 AI 工具協助撰寫簡單程式，完成指定功能。
該學習階段 領域核心素養	生活科技 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-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。 第二章 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-A3 利用資訊科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1 利用資訊科技資源，擬定與執行科技專題活動。 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。
	資訊科技 第一章 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-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。 第二章 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-A3						
	利用資訊科技資源，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-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。						
	第三章						
	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							
教學期程	單元與活動名稱	節數	學習目標	學習重點		評量方式 (表現任務)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
第 1 週	第一章：基本電路設計與應用 第 1 節 基本電學原理 1-1 電子迴路、電壓、電流、電阻 1-2 電路符號 1-3 通路、短路、斷路 暖身任務 1:冰棒棍手電筒	1	1. 了解什麼是電子迴路、電壓、電流、電阻，以及各自在電路中所代表的意涵。 2. 認識各個元件的電路符號為何。 3. 了解什麼是通路、短路、斷路，並透過一項相關的暖身任務加深概	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 A-IV-5 日常科技產品的電與控制應用。 生 S-IV-4 科技產業的發展。	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 覺察自己的能力與興

			念與認識。				趣。 <u>SDGs</u> 目標 12 永續的消費與生產模式。 <u>安全教育-防災安全</u> 配合國中課程模組：防災，易起來！-遇到了，怎麼辦？(人為災害篇)
	第一章：零壹資訊面面觀 第1節 認識數位資料 1-1 數位資料的概念 1-2 資料數位化帶來的轉變與挑戰	1	1. 能從生活經驗中辨識常見的數位資料形式，建立數位資料的基本概念。 2. 能說明數位與類比資料的差異，並了解資料以 0 與 1 表示的方式。 3. 能理解資料數位化的意義，並舉例說明文字、聲音與影像的數位化方式。 4. 能比較數位與非數位資料在儲存、複製與傳輸上的差異，說明其優勢。 5. 能透過生活案例，分	<u>運 t-IV-1</u> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 <u>運 t-IV-4</u> 能應用運算思維解析問題。 <u>運 p-IV-1</u> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <u>運 a-IV-3</u> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。 <u>設 a-IV-3</u> 能主動關注人與科技、社	<u>資 D-IV-1</u> 資料數位化之原理與方法。 <u>資 D-IV-2</u> 數位資料的表示方法。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。	<u>閱 J3</u> 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。

			析數位化對日常生活的影響。	會、環境的關係。			
第 2 週	第一章：基本電路設計與應用 第 1 節 基本電學原理 1-1 電子迴路、電壓、電流、電阻 1-2 電路符號 1-3 通路、短路、斷路 暖身任務 1: 冰棒棍手電筒	1	1. 了解什麼是電子迴路、電壓、電流、電阻，以及各自在電路中所代表的意涵。 2. 認識各個元件的電路符號為何。 3. 了解什麼是通路、短路、斷路，並透過一項相關的暖身任務加深概念與認識。	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 A-IV-5 日常科技產品的電與控制應用。 生 S-IV-4 科技產業的發展。	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 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標 12 永續的消費與生產模式。 安全教育-防災安全 配合國中課程模組：防災，易起來！-遇到了，怎麼辦？（人為災害篇）
	第一章：零壹資訊面面觀 第2節 數位資料表示與儲存 2-1 數字系統 2-2 數位資料儲存單位	1	1. 能說明十進位與二進位的表示方式，並進行基本的進位轉換。 2. 能理解位元 (bit) 與位元組 (Byte) 的概念及其關係。	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資 D-IV-1 資料數位化之原理與方法。 資 D-IV-2 數位資料的表示方法。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 練習題及即時測驗。	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。 涯 J7 學習蒐集與分析工作

			3. 能辨識常見資料容量單位 (KB、MB、GB、TB) 與傳輸速率 (Mbps)，並了解容量與速度的差異。	<u>運 p-IV-1</u> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <u>運 a-IV-3</u> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。 <u>設 a-IV-3</u> 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。			教育環境的資料。
第 3 週	第一章：基本電路設計與應用 第 1 節 基本電學原理 1-3 通路、短路、斷路 暖身任務 1: 冰棒棍手電筒	1	1. 了解什麼是電子迴路、電壓、電流、電阻，以及各自在電路中所代表的意涵。 2. 認識各個元件的電路符號為何。 3. 了解什麼是通路、短路、斷路，並透過一項相關的暖身任務加深概念與認識。	<u>設 k-IV-2</u> 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 <u>設 a-IV-3</u> 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	<u>生 A-IV-5</u> 日常科技產品的電與控制應用。 <u>生 S-IV-4</u> 科技產業的發展。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 作品呈現。	<u>涯 J3</u> 覺察自己的能力與興趣。 <u>SDGs</u> 目標 12 永續的消費與生產模式。 <u>安全教育-防災安全</u> 配合國中課程模組：防災，易起來！-遇到了，怎麼辦？(人為災害篇)
	第一章：零壹資訊面面觀 第2節 數位資料表示與	1	1. 能說明十進位與二進位的表示方式，並進行基本的進位轉換。	<u>運 t-IV-1</u> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。	<u>資 D-IV-1</u> 資料數位化之原理與方法。	1. 課堂參與。 2. 練習題及即時測驗。	<u>閱 J2</u> 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判

	儲存 2-1 數字系統 2-2 數位資料儲存單位		2. 能理解位元 (bit) 與位元組 (Byte) 的概念及其關係。 3. 能辨識常見資料容量單位 (KB、MB、GB、TB) 與傳輸速率 (Mbps)，並了解容量與速度的差異。	<u>運 t-IV-4</u> 能應用運算思維解析問題。 <u>運 p-IV-1</u> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <u>運 a-IV-3</u> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。 <u>設 a-IV-3</u> 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	<u>資 D-IV-2</u> 數位資料的表示方法。		讀文本知識的正確性。 <u>涯 J7</u> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。
第 4 週	<u>第一章：基本電路設計與應用</u> 第 1 節 基本電學原理 1-4 直流電與交流電的差異 1-5 家中的電力網 暖身任務 2：驗電筆	1	1. 認識直流電與交流電的差異與應用。 2. 認識家中電的來源為何，對居家用電有 110V、220V 的認知，並透過一項相關的暖身任務加深認識。	<u>設 k-IV-2</u> 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 <u>設 a-IV-3</u> 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	<u>生 A-IV-5</u> 日常科技產品的電與控制應用。 <u>生 S-IV-4</u> 科技產業的發展。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。	<u>涯 J3</u> 覺察自己的能力與興趣。 <u>SDGs</u> 目標 12 永續的消費與生產模式。 <u>安全教育-防災安全</u> 配合國中課程模組：防災，易起來！-遇到了，怎麼辦？(人為災害篇)

	第一章：零壹資訊面觀 第3節 資料數位化實例 3-1 文字數位化、3-2 聲音數位化	1	1. 能理解不同類型資料（文字、聲音）在數位化時的處理方式差異。 2. 能說明文字數位化的原理，並了解字元編碼（如：ASCII、Big5、Unicode）的概念。 3. 能理解聲音數位化的基本概念，包含取樣與量化。 4. 能透過生活案例，說明聲音數位化在儲存與播放上的應用。	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 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 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	資 D-IV-1 資料數位化之原理與方法。 資 D-IV-2 數位資料的表示方法。 資 D-IV-3 資料處理概念與方法。	1. 課堂參與。 2. 簡易練習。	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。 國 J7 了解跨語言與探究學習的重要內涵。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。
第 5 週	第一章：基本電路設計與應用 第 1 節 基本電學原理 1-5 家中的電力網 暖身任務 2：驗電筆	1	認識家中電的來源為何，對居家用電有 110V、220V 的認知，並透過一項相關的暖身任務加深認識。	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 A-IV-5 日常科技產品的電與控制應用。 生 S-IV-4 科技產業的發展。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 作品呈現。	涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 SDGs 目標 12 永續的消費與生產模式。 安全教育-防災安全 配合國中課程模組：防

							災，易起來！-遇到了，怎麼辦？(人為災害篇)
	第一章：零壹資訊面面觀 第3節 資料數位化實例 3-1 文字數位化、3-2 聲音數位化	1	1. 能理解不同類型資料（文字、聲音）在數位化時的處理方式差異。 2. 能說明文字數位化的原理，並了解字元編碼（如：ASCII、Big5、Unicode）的概念。 3. 能理解聲音數位化的基本概念，包含取樣與量化。 4. 能透過生活案例，說明聲音數位化在儲存與播放上的應用。	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 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 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	資 D-IV-1 資料數位化之原理與方法。 資 D-IV-2 數位資料的表示方法。 資 D-IV-3 資料處理概念與方法。	1. 課堂參與。 2. 簡易練習。	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。 國 J7 了解跨語言與探究學習的重要內涵。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。
第 6 週	第一章：基本電路設計與應用 第 2 節 各式電子元件的功能與應用 2-1 開關	1	認識開關元件在電路中有何作用，並透過一項相關的暖身任務加深概念與認識。	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	生 A-IV-5 日常科技產品的電與控制應用。 生 S-IV-4 科技產業的發	1. 態度檢核。 2. 上課參與。	性 J14 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。 性 J8

	暖身任務 3：啟動開關			觀，並適當的選用科技產品。	展。		解讀科技產品的性別意涵。 <u>涯 J5</u> 探索性別與生涯規劃的關係。 <u>SDGs</u> 目標 12 永續的消費與生產模式。 <u>安全教育-防災安全</u> 配合國中課程模組：防災，易起來！-遇到了，怎麼辦？（人為災害篇）
	第一章：零壹資訊面面觀 第3節 資料數位化實例 3-3 影像數位化、3-4 視訊數位化	1	1. 能理解影像由像素組成，並說明解析度對影像品質與檔案大小的影響。 2. 能說明像素數量與色彩資訊如何影響影像呈現。 3. 能理解視訊由連續影像組成，並了解影格率（fps）對畫面流暢度的影響。 4. 能透過生活案例，說明視訊數位化的應用與	<u>運 t-IV-1</u> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 <u>運 t-IV-4</u> 能應用運算思維解析問題。 <u>運 p-IV-1</u> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <u>運 a-IV-3</u> 能具備探索資訊科技之興	<u>資 D-IV-1</u> 資料數位化之原理與方法。 <u>資 D-IV-2</u> 數位資料的表示方法。 <u>資 D-IV-3</u> 資料處理概念與方法。	1. 課堂參與。 2. 操作歷程觀察。	<u>品 J5</u> 資訊與媒體的公共性與社會責任。 <u>涯 J7</u> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 <u>閱 J3</u> 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。

			差異。 5.能透過實作活動，理解連續影格形成動態影像的原理。	趣，不受性別限制。 <u>設 a-IV-3</u> 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。			
第 7 週	第一章：基本電路設計與應用 第 2 節 各式電子元件的功能與應用 2-1 開關 暖身任務 3：啟動開關 第一次段考	1	認識開關元件在電路中有何作用，並透過一項相關的暖身任務加深概念與認識。	<u>設 k-IV-4</u> 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 <u>設 a-IV-2</u> 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。	<u>生 A-IV-5</u> 日常科技產品的電與控制應用。 <u>生 S-IV-4</u> 科技產業的發展。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。	<u>性 J14</u> 認識社會中性別、種族與階級的權力結構關係。 <u>性 J8</u> 解讀科技產品的性別意涵。 <u>涯 J5</u> 探索性別與生涯規劃的關係。
	第一章：零壹資訊面觀 第3節 資料數位化實例 3-3 影像數位化、3-4 視訊數位化 第一次段考	1	1. 能理解影像由像素組成，並說明解析度對影像品質與檔案大小的影響。 2. 能說明像素數量與色彩資訊如何影響影像呈現。 3. 能理解視訊由連續影像組成，並了解影格率（fps）對畫面流暢度的影響。	<u>運 t-IV-1</u> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 <u>運 t-IV-4</u> 能應用運算思維解析問題。 <u>運 p-IV-1</u> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。	<u>資 D-IV-1</u> 資料數位化之原理與方法。 <u>資 D-IV-2</u> 數位資料的表示方法。 <u>資 D-IV-3</u> 資料處理概念與方法。	1. 課堂參與。 2. 操作歷程觀察。 3. 作品分享。	<u>品 J5</u> 資訊與媒體的公共性與社會責任。 <u>涯 J7</u> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 <u>閱 J3</u> 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

			4. 能透過生活案例，說明視訊數位化的應用與差異。 5. 能透過實作活動，理解連續影格形成動態影像的原理。	<u>運 a-IV-3</u> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。 <u>設 a-IV-3</u> 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。			人進行溝通。
第 8 週	第一章：基本電路設計與應用 第 2 節 各式電子元件的功能與應用 2-1 開關 暖身任務 3：啟動開關 2-2 電阻 暖身任務 4：視覺暫留轉盤	1	1. 認識開關元件在電路中有何作用，並透過一項相關的暖身任務加深概念與認識。 2. 認識電阻元件在電路中有何作用，並透過一項相關的暖身任務加深概念與認識。	<u>設 k-IV-4</u> 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 <u>設 a-IV-2</u> 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。	<u>生 A-IV-5</u> 日常科技產品的電與控制應用。 <u>生 S-IV-4</u> 科技產業的發展。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 作品呈現。	<u>安 J4</u> 探討日常生活發生事故的影響因素。 <u>涯 J3</u> 覺察自己的能力與興趣。
	第二章：影音小達人 第 1 節 影音企劃與 AI 協作 1-1 解析度與影片製作要點	1	1. 能理解解析度的概念，並說明其對影片清晰度與檔案大小的影響。 2. 能透過比較不同解析度影片，觀察畫質差異並建立觀看體驗的關聯。 3. 能了解不同使用情境	<u>運 t-IV-3</u> 能設計資訊作品以解決生活問題。 <u>運 c-IV-2</u> 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 <u>運 c-IV-3</u> 能應用資訊科技與他人合	<u>資 D-IV-3</u> 資料處理概念與方法。 <u>資 T-IV-2</u> 資訊科技應用專題。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。	<u>品 J5</u> 資訊與媒體的公共性與社會責任。 <u>涯 J7</u> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 <u>閱 J3</u> 理解學科知識內的重

			（如：手機、電腦、投影）對影片解析度的需求差異。 4. 能依據播放平台與使用需求，選擇合適的影片解析度。	作進行數位創作。 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 能利用資訊科技與他人進行。			要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。
第 9 週	第一章：基本電路設計與應用 第 2 節 各式電子元件的功能與應用 2-2 電阻 暖身任務 4: 視覺暫留轉盤 2-3 二極體 2-4 線材	1	認識電阻元件在電路中有何作用，並透過一項相關的暖身任務加深概念與認識。	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。	生 A-IV-5 日常科技產品的電與控制應用。 生 S-IV-4 科技產業的發展。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 作品呈現。	安 J4 探討日常生活發生事故的影響因素。 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。
	第二章：影音小達人 第1節 影音企劃與 AI 協作 1-2 創意發想與 AI 助理	1	1. 能理解影音腳本的概念，並說明其在影片製作中的規劃功能。 2. 能辨識腳本的基本結構，建立敘事與表達能力。 3. 能進行創意發想，並	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。	資 D-IV-3 資料處理概念與方法。 資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 作品分享。	品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。

			將影片主題轉化為具體腳本內容。 4. 能運用 AI 工具協助腳本構思，並進行判斷與調整。 5. 能完成簡易影音腳本，作為後續影片製作的依據。	運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 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 能利用資訊科技與他人進行。			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。
第 10 週	第一章：基本電路設計與應用 第 3 節 控制邏輯系統的基本概念 3-1 電子電路圖 3-2 電的控制邏輯概念	1	藉由講述電子電路途的應用，到說明開關的電路應用方式，讓學生建立基本的電的控制邏輯概念，使學生從中學會控制邏輯系統的基本觀念。	設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 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。	生 A-IV-5 日常科技產品的電與控制應用。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。	安 J4 探討日常生活發生事故的影響因素。 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。
	第二章：影音小達人 第1節 影音企劃與 AI 協作 1-2 創意發想與 AI 助理	1	1. 能理解影音腳本的概念，並說明其在影片製作中的規劃功能。 2. 能辨識腳本的基本結構，建立敘事與表達能力。	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與	資 D-IV-3 資料處理概念與方法。 資 T-IV-2 資訊科技應用專	1. 課堂參與。 2. 實作情形。 3. 作品分享。	國 J4 認識跨文化與全球競合的現象。 性 J11 去除性別刻板與性別

			3. 能進行創意發想，並將影片主題轉化為具體腳本內容。 4. 能運用 AI 工具協助腳本構思，並進行判斷與調整。 5. 能完成簡易影音腳本，作為後續影片製作的依據。	他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 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 能利用資訊科技與他人進行。	題。		偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。
第 11 週	第一章：基本電路設計與應用 終極任務：壓克力立牌	1	利用發放的材料設計製作一個利用 USB 供電的桌上擺飾。	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 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。	生 A-IV-5 日常科技產品的電與控制應用。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	性 J8 解讀科技產品的性別意涵。 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標 12 永續的消費與生產模式。

	第二章：影音小達人 第2 節 影片製作與封面視覺呈現 2-1 影片剪輯與後製整合	1	1. 能理解影片剪輯的基本概念，並說明其在影片製作中的功能。 2. 能進行基本剪輯操作，完成影片片段的整理與編排。 3. 能了解影音後製要素，提升影片的完整性與表現力。 4. 能整合影片、圖片與音訊素材，進行適當搭配與呈現。 5. 能完成具基本結構與表達的影音作品。	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 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 能利用資訊科技與他人進行。	資 D-IV-3 資料處理概念與方法。 資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	1. 課堂參與。 2. 小組成員參與度。 3. 綜合評量（內容＋技術＋創意）。	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力。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 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。
第 12 週	第一章：基本電路設計與應用 終極任務：壓克力立牌	1	利用發放的材料設計製作一個利用 USB 供電的桌上擺飾。	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 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	生 A-IV-5 日常科技產品的電與控制應用。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	性 J8 解讀科技產品的性別意涵。 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs

				題。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。			目標 12 永續的消費與生產模式。
	第二章：影音小達人 第2 節 影片製作與封面視覺呈現 2-1 影片剪輯與後製整合	1	1. 能理解影片剪輯的基本概念，並說明其在影片製作中的功能。 2. 能進行基本剪輯操作，完成影片片段的整理與編排。 3. 能了解影音後製要素，提升影片的完整性與表現力。 4. 能整合影片、圖片與音訊素材，進行適當搭配與呈現。 5. 能完成具基本結構與表達的影音作品。	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 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 能利用資訊科技與他人進行。	資 D-IV-3 資料處理概念與方法。 資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	1. 課堂參與。 2. 小組成員參與度。 3. 綜合評量（內容＋技術＋創意）。	國 J4 認識跨文化與全球競合的現象。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 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。

第 13 週	第一章：基本電路設計與應用 終極任務：壓克力立牌	1	利用發放的材料設計製作一個利用 USB 供電的桌上擺飾。	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 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。	生 A-IV-5 日常科技產品的電與控制應用。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	性 J8 解讀科技產品的性別意涵。 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標 12 永續的消費與生產模式。
	第二章：影音小達人 第2 節 影片製作與封面視覺呈現 2-2 封面設計與影像處理	1	1. 能理解封面設計的功能，並說明其在吸引觀眾與傳達主題上的重要性。 2. 能辨識封面設計的基本元素。 3. 能運用基本影像處理技巧。 4. 能完成符合主題的影片封面設計作品。	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 運 p-IV-1	資 D-IV-3 資料處理概念與方法。 資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	1. 課堂參與。 2. 小組成員參與度。 3. 綜合評量（內容＋技術＋創意）。	國 J4 認識跨文化與全球競合的現象。 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力。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。

				能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <u>運 p-IV-2</u> 能利用資訊科技與他人進行。			
第 14 週	第一章：基本電路設計與應用 終極任務：壓克力立牌 第二次段考	1	利用發放的材料設計製作一個利用 USB 供電的桌上擺飾。	<u>設 a-IV-1</u> 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制。 <u>設 c-IV-1</u> 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 <u>設 c-IV-2</u> 能在實作活動中展現創新思考的能力。 <u>設 c-IV-3</u> 能具備與人溝通、協調、合作的能力。	<u>生 A-IV-5</u> 日常科技產品的電與控制應用。	根據任務作品與活動成果評分，課本內與備課用書皆有提供評分參考標準。	<u>性 J8</u> 解讀科技產品的性別意涵。 <u>涯 J3</u> 覺察自己的能力與興趣。 <u>SDGs</u> 目標 12 永續的消費與生產模式。
	第二章：影音小達人 第2 節 影片製作與封面視覺呈現 2-2 封面設計與影像處理	1	1. 能理解封面設計的功能，並說明其在吸引觀眾與傳達主題上的重要性。	<u>運 t-IV-3</u> 能設計資訊作品以解決生活問題。 <u>運 c-IV-2</u>	<u>資 D-IV-3</u> 資料處理概念與方法。 <u>資 T-IV-2</u>	1. 課堂參與。 2. 小組成員參與度。 3. 綜合評量	<u>性 J11</u> 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

	第二次段考		2. 能辨識封面設計的基本元素。 3. 能運用基本影像處理技巧。 4. 能完成符合主題的影片封面設計作品。	能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。 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 能利用資訊科技與他人進行。	資訊科技應用專題。	(內容+技術+創意)。	動的能力。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 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。
第 15 週	第二章：科技與科學的關係 第 1 節 科技與科學 1-1 科技與科學的定義與內涵 1-2 科學原理在科技發展中所扮演的角色	1	了解科學原理在科技發展中所扮演的角色，如何對於科技發展而言非常重要。	設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。	生 N-IV-3 科技與科學的關係。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	涯 J9 社會變遷與工作教育環境的關係。
	第三章：踏入 Python 的世界 第 1 節 Python 基礎入門 1-1 認識 Python	1	1. 能了解 Python 程式語言的特性與應用情境。 2. 能理解常見資料型態	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 程式作品評量。	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。

	1-2 資料型態與運算式		及其差異。 3. 能運用基本運算式進行運算。 4. 能撰寫簡單程式，應用資料型態與運算式解決問題。	能應用運算思維解析問題。 <u>運 p-IV-1</u> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <u>運 t-V-2</u> 能使用程式設計實現運算思維的解題方法。 <u>運 t-V-3</u> 能應用運算思維評估解題。		人進行溝通。 <u>閱 J8</u> 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 <u>涯 J3</u> 覺察自己的能力與興趣。
第 16 週	<u>第二章：科技與科學的關係</u> 第 2 節 科技產品中蘊含的科技與科學 2-1 數位相機 2-2 觸碰式螢幕 2-3 悠遊卡／一卡通 2-4 喇叭	1	1. 認識觸碰式螢幕所運用到的科學原理，以及如何運用。 2. 認識數位相機所運用到的科學原理，以及如何運用。 3. 認識觸碰式螢幕所運用到的科學原理，以及如何運用。 4. 認識悠遊卡/ 一卡通所運用到的科學原理，以及如何運用。 5. 認識喇叭所運用到的科學原理，以及如何運	<u>設 k-IV-2</u> 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 <u>設 a-IV-2</u> 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。	<u>生 P-IV-7</u> 產品的設計與發展。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。 <u>性 J8</u> 解讀科技產品的性別意涵。 <u>涯 J8</u> 工作教育環境的類型與現況。

			用。				
	第三章：踏入 Python 的世界 第1節 Python 基礎入門 1-3 Python 基礎語法	1	1. 能理解 Python 的基本語法規則，包含縮排與區塊結構。 2. 能運用變數、輸入與輸出撰寫基本程式。 3. 能運用選擇結構（if、elif、else）進行條件判斷。 4. 能運用重複結構（for、while）處理重複性問題。 5. 能整合順序、選擇與重複結構，撰寫並除錯簡單程式。	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 t-V-2 能使用程式設計實現運算思維的解題方法。 運 t-V-3 能應用運算思維評估解題。	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 程式作品評量。	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 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。
第 17 週	第二章：科技與科學的關係 第 3 節 從人出發的設計 3-1 人因工程設計 3-2 感性設計 3-3 使用者經驗設計	1	1. 明白設計產品時，能切實收集使用者的回饋對於產品改善有重要意義。 2. 認識什麼是通用設計，並能舉例生活周遭的產品中哪些意使用了	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-7 產品的設計與發展。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	多 J8 探討不同文化接觸時可能產生的衝突、融合或創新。 涯 J13 培養生涯規劃及執行的能力。

	3-4 通用設計		此設計。				SDGs 目標 9 永續工業與基礎建設。
	第三章：踏入 Python 的世界 第1節 Python 基礎入門 1-3 Python 基礎語法	1	1. 能理解 Python 的基本語法規則，包含縮排與區塊結構。 2. 能運用變數、輸入與輸出撰寫基本程式。 3. 能運用選擇結構（if、elif、else）進行條件判斷。 4. 能運用重複結構（for、while）處理重複性問題。 5. 能整合順序、選擇與重複結構，撰寫並除錯簡單程式。	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 t-V-2 能使用程式設計實現運算思維的解題方法。 運 t-V-3 能應用運算思維評估解題。	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 程式作品評量。	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 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。
第 18 週	第二章：科技與科學的關係 終極任務：貼心的禮物-藍牙音響	1	利用發放的內建藍牙擴大機板、單體和其他材料，設計製作一台藍牙音響。	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	生 A-IV-5 日常科技產品的電與控制應用。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	性 J8 解讀科技產品的性別意涵。 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。

			及探索興趣，不受性別的限制 <u>設 s-IV-1</u> 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖 <u>設 s-IV-2</u> 能運用基本工具進行材。料處理與組裝 <u>設 c-IV-2</u> 能在實作活動中展現創新思考的能力			趣。 <u>SDGs</u> 目標 12 永續的消費與生產模式。
第三章：踏入 Python 的世界 第1節 Python 基礎入門 1-4 選擇結構與重複結構	1	1. 能理解 Python 的基本語法規則，包含縮排與區塊結構。 2. 能運用變數、輸入與輸出撰寫基本程式。 3. 能運用選擇結構（if、elif、else）進行條件判斷。 4. 能運用重複結構（for、while）處理重複性問題。 5. 能整合順序、選擇與重複結構，撰寫並除錯簡單程式。	<u>運 t-IV-3</u> 能設計資訊作品以解決生活問題。 <u>運 t-IV-4</u> 能應用運算思維解析問題。 <u>運 p-IV-1</u> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <u>運 t-V-2</u> 能使用程式設計實現運算思維的解題方法。	<u>資 T-IV-2</u> 資訊科技應用專題。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 程式作品評量。	<u>閱 J3</u> 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。 <u>閱 J8</u> 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 <u>涯 J3</u> 覺察自己的能力與興趣。

				運 t-V-3 能應用運算思維評估解題。			
第 19 週	第二章：科技與科學的關係 終極任務：貼心的禮物-藍牙音響	1	利用發放的內建藍牙擴大機板、單體和其他材料，設計製作一台藍牙音響。	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 A-IV-5 日常科技產品的電與控制應用。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	性 J8 解讀科技產品的性別意涵。 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標 12 永續的消費與生產模式。
	第三章：踏入 Python 的世界 第1節 Python 實作與 AI 助理 2-1 和 AI 一起寫程式	1	1. 能理解 AI 在程式學習中的輔助角色。 2. 能描述問題與需求，向 AI 提出適當的指令。 3. 能閱讀並理解 AI 產生的程式碼結構與邏輯。	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	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 程式理解說明。	閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。

			輯。 4. 能檢核與修正 AI 產生的程式內容。 5. 能與 AI 協作完成簡單程式設計任務。	能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <u>運 t-V-2</u> 能使用程式設計實現運算思維的解題方法。 <u>運 t-V-3</u> 能應用運算思維評估解題。			<u>國 J7</u> 了解跨語言與探究學習的重要內涵。
第 20 週	<u>第二章：科技與科學的關係</u> 終極任務：貼心的禮物-藍牙音響	1	利用發放的內建藍牙擴大機板、單體和其他材料，設計製作一台藍牙音響。	<u>設 k-IV-3</u> 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識 <u>設 a-IV-1</u> 能主動參與科技實作活動及探索興趣，不受性別的限制 <u>設 s-IV-1</u> 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖 <u>設 s-IV-2</u> 能運用基本工具進行材料處理與組裝 <u>設 c-IV-2</u> 能在實作活動中展現創新思考的能力	<u>生 A-IV-5</u> 日常科技產品的電與控制應用。	根據任務作品與活動成果評分，課本內與備課用書皆有提供評分參考標準。	<u>性 J8</u> 解讀科技產品的性別意涵。 <u>涯 J3</u> 覺察自己的能力與興趣。 <u>SDGs</u> 目標 12 永續的消費與生產模式。
	<u>第三章：踏入 Python 的</u>	1	1. 能理解 AI 在程式學	<u>運 t-IV-3</u>	<u>資 T-IV-2</u>	1. 課堂參與。	<u>閱 J8</u>

	世界 第1節 Python 實作與 AI 助理 2-1 和 AI 一起寫程式		習中的輔助角色。 2. 能描述問題與需求，向 AI 提出適當的指令。 3. 能閱讀並理解 AI 產生的程式碼結構與邏輯。 4. 能檢核與修正 AI 產生的程式內容。 5. 能與 AI 協作完成簡單程式設計任務。	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 t-V-2 能使用程式設計實現運算思維的解題方法。 運 t-V-3 能應用運算思維評估解題。	資訊科技應用專題。	2. 平時觀察。 3. AI 使用歷程紀錄。	在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 國 J7 了解跨語言與探究學習的重要內涵。
第 21 週	第二章：科技與科學的關係 終極任務：貼心的禮物—藍牙音響 第三次段考	1	利用發放的內建藍牙擴大機板、單體和其他材料，設計製作一台藍牙音響。	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 A-IV-5 日常科技產品的電與控制應用。	根據任務作品與活動成果評分，課本內與備課用書皆有提供評分參考標準。	性 J8 解讀科技產品的性別意涵。 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 SDGs 目標 12 永續的消費與生產模式。

				<u>設 s-IV-2</u> 能運用基本工具進行材料處理與組裝 <u>設 c-IV-2</u> 能在實作活動中展現創新思考的能力			
	第三章：踏入 Python 的世界 第1節 Python 實作與 AI 助理 2-2 模組的力量 第三次段考	1	1. 能理解模組的概念及其在程式中的功能。 2. 能使用 import 指令載入模組並呼叫其功能。 3. 能比較模組與自訂函式在功能封裝與重複使用上的相似性。 4. 能運用模組（如：calendar、random）解決簡單程式問題。	<u>運 t-IV-3</u> 能設計資訊作品以解決生活問題。 <u>運 t-IV-4</u> 能應用運算思維解析問題。 <u>運 p-IV-1</u> 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 <u>運 t-V-2</u> 能使用程式設計實現運算思維的解題方法。 <u>運 t-V-3</u> 能應用運算思維評估解題。	<u>資 T-IV-2</u> 資訊科技應用專題。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. AI 使用歷程紀錄。 4. 程式作品評量。	<u>閱 J8</u> 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 <u>涯 J7</u> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 <u>國 J7</u> 了解跨語言與探究學習的重要內涵。

◎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。

C5-1 領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

- ◎依據 109.12.10 函頒修訂之「臺南市十二年國民基本教育課程綱要國中小彈性學習課程規劃建議措施」中之配套措施，如有每位學生上台報告之「表現任務-評量方式」請用不同顏色的文字特別註記並具體說明。
- ◎如若實施課中差異化教學之班級，其「學習目標」、「學習重點」、「評量方式」應有不同，本表僅是呈現進度規劃，各校可視學生學習起點與需求適時調整規劃。

教材版本	南一書局	實施年級 (班級/組別)	九年級	教學節數	資訊科技每週(1)節，本學期共(18)節 生活科技每週(1)節，本學期共(18)節
課程目標	生活科技 第一章 1. 瞭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革，以減少資源損耗及環境破壞，創造永續新能源。 2. 認識太陽能發電之原理與目前發展現況。 3. 認識風力發電之原理與目前發展現況。 4. 認識材料的六大機械性質與其應用實例說明，與木質、塑膠材料的常見材質與應用介紹。 5. 認識木材與塑膠的加工方式及其使用器具的操作。 第二章 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。				
	資訊科技 第一章 1. 模組化概念：將系統拆分成獨立模組，使開發、測試、維護更容易。 2. 函式應用：函式可將程式碼分解，使問題更易理解與處理，提高程式的可讀性與重用性。 3. 遊戲實作應用：透過小蜜蜂與妙筆生花實作學習函式中的參數傳遞方式及其應用。 第二章 1. Scratch 實作：透過創造 101 與迷宮建造師實作，學習運用程式設計解決問題。 第三章 1. 透過故事情境與案例分析，了解網路交友的潛在風險與網路成癮的影響，並學習自我保護與預防措施。				

	2. 認識網路發言的法律責任，了解不當言論可能造成的影響，避免觸犯法規，如網路誹謗與公然侮辱。 3. 認識網路霸凌的影響與應對方式，透過案例討論，學習如何避免成為施暴者或受害者，並適當處理相關事件。 4. 了解網路倫理與媒體識讀的重要性，學習尊重他人、避免散佈不當訊息，並培養辨別假訊息與錯誤資訊的能力。 5. 認識常見的網路犯罪類型與網路性別暴力的影響，學習如何保護個人安全並、尊重性別與個人權益。
該學習階段 領域核心素養	生活科技 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守法觀念與公民意識。 第二章 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-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。 資訊科技 第一章 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-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-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。 第二章 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-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。 第三章

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

教學期程	單元與活動名稱	節數	學習目標	學習重點		評量方式 (表現任務)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
第 1 週	第一章：電的進階控制 第 1 節 邏輯控制進階概念及相關電子零件 1-1 電晶體	1	1. 認識電晶體在電路中的特性原理及應用。 2. 認識電子元件在電路中的特性原理及應用。	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-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。	生 P-IV-7 產品的設計與發展。 生 A-IV-5 日常科技產品的電與控制應用。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。
	第三章：認識系統平臺 第 1 節 系統平臺的基本概念 1-1 系統平台的架構與演進歷程	1	了解電腦系統平臺運作的基本概念，並從世界上第一部電腦認識系統平臺的演進歷程。	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 S-IV-1 系統平臺重要發展與演進。 資 S-IV-2 系統平臺之組成架構與基本運作原理。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。	性 J8 解讀科技產品的性別意涵。 涯 J9 社會變遷與工作教育環境的關係。 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。 目標 13 氣候行動。
第 2 週	第一章：電的進階控制 第 1 節 邏輯控制進階概念及相關電子零件	1	認識電子元件在電路中的特性原理及應用。	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。	生 P-IV-7 產品的設計與發展。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。

第 3 週	1-2 電容器			<u>設 a-IV-4</u> 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。	<u>生 A-IV-5</u> 日常科技產品的電與控制應用。		
	第三章：認識系統平臺 第 1 節 系統平臺的基本概念 1-2 常見的作業系統	1	認識作業系統的基本功用，了解早期文字式介面的作業系統及後來圖形化介面作業系統的差異，而隨著科技日新月異，現在市面上最常見的個人電腦及行動載具作業系統已相當普及化。	<u>運 t-IV-1</u> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 <u>運 a-IV-3</u> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	<u>資 S-IV-1</u> 系統平臺重要發展與演進。 <u>資 S-IV-2</u> 系統平臺之組成架構與基本運作原理。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。	<u>品 J5</u> 資訊與媒體的公共性與社會責任。 <u>閱 J6</u> 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 <u>國 J1</u> 理解我國發展和全球之關聯性。
	第一章：電的進階控制 第 1 節 邏輯控制進階概念及相關電子零件 1-3 積體電路	1	了解什麼是積體電路並有基本概念，能舉出目前生活中那些是積體電路的應用範疇。	<u>設 k-IV-2</u> 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 <u>設 a-IV-4</u> 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。	<u>生 P-IV-7</u> 產品的設計與發展。 <u>生 A-IV-5</u> 日常科技產品的電與控制應用。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	<u>涯 J7</u> 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。
	第三章：認識系統平臺 第 2 節 電腦硬體的基本架構 2-1 輸入單元	1	了解電腦硬體五大單元中輸入單元的功用及運作方式，認識市面上常見的輸入單元設備。	<u>運 t-IV-1</u> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 <u>運 a-IV-3</u> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	<u>資 S-IV-1</u> 系統平臺重要發展與演進。 <u>資 S-IV-2</u> 系統平臺之組成架構與基本運作原理。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。	<u>性 J8</u> 解讀科技產品的性別意涵。 <u>閱 J3</u> 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。 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。
第 4 週	第一章：電的進階控制 第 2 節 電與控制的極致展現—機器人 2-1 機器人的基本概念 2-2 機器人的組成	1	1. 認識機器人被設計製造出來的歷程，以及了解目前的應用範疇為何。 2. 認識機器人的組成，包含各種感測裝置。	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 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	生 P-IV-7 產品的設計與發展。 生 A-IV-5 日常科技產品的電與控制應用。 生 S-IV-3 科技議題的探究。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。 SDGs 目標 9 永續工業與基礎建設。
	第三章：認識系統平臺 第 2 節 電腦硬體的基本架構 2-2 輸出單元	1	了解電腦硬體五大單元中輸出單元的功用及運作方式，認識市面上常見的輸出單元設備。	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 S-IV-1 系統平臺重要發展與演進。 資 S-IV-2 系統平臺之組成架構與基本運作原理。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。	性 J8 解讀科技產品的性別意涵。 國 J12 探索全球議題，並構思永續發展的在地行動方案。 SDGs 目標 8 體面工作與經濟成長。 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 11 永續城鎮與社區。 目標 17 促進目標實現之全球夥伴

							關係。
第 5 週	第一章：電的進階控制 第 2 節 電與控制的極致展現—機器人 2-3 機器人的思考進化 2-4 機器人可能帶來的改變	1	1. 了解機器人能自主化學習是目前世界各國努力發展的重要目標之一。 2. 讓學生能思考未來可能的科技發展，以及多在課堂上分享自己的想法。	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 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	生 P-IV-7 產品的設計與發展。 生 A-IV-5 日常科技產品的電與控制應用。 生 S-IV-3 科技議題的探究。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	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。
	第三章：認識系統平臺 第 2 節 電腦硬體的基本架構 2-3 記憶單元	1	了解電腦硬體五大單元中記憶單元的功用及運作方式，認識市面上常見的記憶單元設備。	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 S-IV-1 系統平臺重要發展與演進。 資 S-IV-2 系統平臺之組成架構與基本運作原理。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。	性 J8 解讀科技產品的性別意涵。 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。 SDGs 目標 8 體面工作與經濟成長。 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 11 永續城鎮與社區。 目標 17 促進目標實現之全球夥伴關係。

第 6 週	第一章：電的進階控制 終極任務： 1 密碼挑戰計劃 2 自動化產品設計師	1	讓學生進行動手實作，運用邏輯閘、各式感測器的特性與其他電晶體原理設計電路、發揮創意設計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 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 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-7 產品的設計與發展。 生 A-IV-5 日常科技產品的電與控制應用。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	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。
	第三章：認識系統平臺 第 2 節 電腦硬體的基本架構 2-4 中央處理單元	1	了解電腦硬體五大單元中中央處理單元的功用及運作方式，認識市面上常見的中中央處理單元設備。	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 S-IV-1 系統平臺重要發展與演進。 資 S-IV-2 系統平臺之組成架構與基本運作原理。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。	性 J8 解讀科技產品的性別意涵。 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。 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。

第 7 週	第一章：電的進階控制 終極任務： 1 密碼挑戰計劃 2 自動化產品設計師 第一次段考	1	讓學生進行動手實作，運用邏輯閘、各式感測器的特性與其他電晶體原理設計電路、發揮創意設計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 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 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-7 產品的設計與發展。 生 A-IV-5 日常科技產品的電與控制應用。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	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。
	第三章：認識系統平臺 第 2 節 電腦硬體的基本架構 2-4 中央處理單元 第一次段考	1	了解電腦硬體五大單元中中央處理單元的功用及運作方式，認識市面上常見的中中央處理單元設備。	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 S-IV-1 系統平臺重要發展與演進。 資 S-IV-2 系統平臺之組成架構與基本運作原理。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 紙筆測驗。	品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 國 J12 探索全球議題，並構思永續發展的在地行動方案。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。
第 8 週	第一章：電的進階控制 終極任務：	1	讓學生進行動手實作，運用邏輯閘、各式	設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確	生 P-IV-7 產品的設計與發	1. 態度檢核。 2. 上課參與。	涯 J3 覺察自己的能力與

第 9 週	1 密碼挑戰計劃 2 自動化產品設計師		感測器的特性與其他 電晶體原理設計電 路、發揮創意設計之後 並付諸實際執行。	工具的基本知識 <u>設 s-IV-2</u> 能運用基本工具進行材料處 理與組裝 <u>設 a-IV-1</u> 能主動參與科技實作活動及 試探興趣，不受性別的限制。 <u>設 c-IV-2</u> 能在實作活動中展現創新思 考的能力。 <u>設 c-IV-3</u> 能具備與人溝通、協調、合 作的能力。	展。 <u>生 A-IV-5</u> 日常科技產品的電 與控制應用。	3. 小組討論。	興趣。 <u>SDGs</u> 目標 9 永續工業與基 礎建設。
	第四章：網路的發展 與新興服務 第 1 節 電腦網路 的基本概念 1-1 網路發展史	1	了解網路發展的 時空背景與歷 史，認識網路協 定、網域名稱、全 球資訊網及瀏覽 器的基本概念。	<u>運 t-IV-1</u> 能了解資訊系統的基本 組成架構與運算原理。	<u>資 S-IV-3</u> 網路技術的概 念與介紹。 <u>資 S-IV-4</u> 網路服務的概 念與介紹。	1. 課堂參 與。 2. 平時觀 察。	<u>品 J5</u> 資訊與媒體的公 共性與社會責 任。 <u>國 J1</u> 理解我國發展和 全球之關聯性。 <u>國 J10</u> 了解全球永續發 展之理念。
	第一章：電的進階控制 終極任務： 1 密碼挑戰計劃 2 自動化產品設計師	1	讓學生進行動手實 作，運用邏輯閘、各式 感測器的特性與其他 電晶體原理設計電 路、發揮創意設計之後 並付諸實際執行。	<u>設 k-IV-3</u> 能了解選用適當材料及正確 工具的基本知識 <u>設 s-IV-2</u> 能運用基本工具進行材料處 理與組裝	<u>生 P-IV-7</u> 產品的設計與發 展。 <u>生 A-IV-5</u> 日常科技產品的電 與控制應用。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	<u>涯 J3</u> 覺察自己的能力與 興趣。 <u>SDGs</u> 目標 9 永續工業與 基礎建設。

				<u>設 a-IV-1</u> 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 <u>設 c-IV-2</u> 能在實作活動中展現創新思考的能力。 <u>設 c-IV-3</u> 能具備與人溝通、協調、合作的能力。			
	第四章：網路的發展與新興服務 第 1 節 電腦網路的基本概念 1-2 網路傳輸技術與設備	1	利用學生常接觸的情境了解生活中常見的網路設備及用途，並進一步學習有線網路及無線網路的傳輸媒介與使用時機。	<u>運 t-IV-1</u> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。	<u>資 S-IV-3</u> 網路技術的概念與介紹。 <u>資 S-IV-4</u> 網路服務的概念與介紹。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。	<u>品 J5</u> 資訊與媒體的公共性與社會責任。 <u>涯 J14</u> 培養並涵化道德倫理意義於日常生活。 <u>SDGs</u> 目標 8 體面工作與經濟成長。 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 11 永續城鎮與社區。 目標 17 促進目標實現之全球夥伴關係。
第 10 週	第一章：電的進階控制 終極任務： 1 密碼挑戰計劃	1	讓學生進行動手實作，運用邏輯閘、各式感測器的特性與其他	<u>設 k-IV-3</u> 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識	<u>生 P-IV-7</u> 產品的設計與發展。	根據任務作品與活動成果評分，課本內與	<u>涯 J3</u> 覺察自己的能力與興趣。

第 11 週	2 自動化產品設計師		電晶體原理設計電路、發揮創意設計之後並付諸實際執行。	<u>設 s-IV-2</u> 能運用基本工具進行材料處理與組裝 <u>設 a-IV-1</u> 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 <u>設 c-IV-2</u> 能在實作活動中展現創新思考的能力。 <u>設 c-IV-3</u> 能具備與人溝通、協調、合作的能力。	<u>生 A-IV-5</u> 日常科技產品的電與控制應用。	教冊皆有提供評分參考標準。	<u>SDGs</u> 目標 9 永續工業與基礎建設。
	第四章：網路的發展與新興服務 第 2 節 網際網路服務 2-1 通訊與社群互動	1	了解電子郵件用途、功能及操作方式，認識即時溝通軟體及部落格。	<u>運 t-IV-1</u> 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。	<u>資 S-IV-3</u> 網路技術的概念與介紹。 <u>資 S-IV-4</u> 網路服務的概念與介紹。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。	<u>人 J11</u> 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 <u>國 J12</u> 探索全球議題，並構思永續發展的在地行動方案。 <u>涯 J6</u> 建立對於未來生涯的願景。
	第二章：科技的未來進行式 第 1 節 新興科技的發展與應用 1-1 奈米科技的應用與發展	1	1. 了解奈米科技的應用與發展。 2. 了解目前生物科技的應用與發展。 3. 了解人工智慧中的強人工智慧與弱人工	<u>設 k-IV-2</u> 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 <u>設 a-IV-3</u> 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	<u>生 P-IV-7</u> 產品的設計與發展。 <u>生 A-IV-6</u> 新興科技的應用。 <u>生 S-IV-4</u>	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	<u>環 J4</u> 了解永續發展的意義（環境、社會、與經濟的均衡發展）與原則。 <u>涯 J8</u>

	1-2 生物科技的應用與發展		智慧的分別，及其應用與發展。 4. 認識物聯網的應用與發展，並能舉出目前較廣泛應用的生活實例。 5. 了解自動駕駛汽車的應用與發展。 6. 認識沉浸式環境技術的應用與發展，不單只是玩遊戲，還有哪些事務使用這類技術是有很大幫助的。		科技產業的發展。		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。
	第四章：網路的發展與新興服務 第 2 節 網際網路服務 2-2 影音娛樂 2-3 網路金流與線上服務	1	1. 了解影音娛樂平臺的發展，認識熱門的影音平臺 YouTube、其他直播平臺以及網路遊戲娛樂的發展。 2. 因應網路的發展，網路銀行及網路店家興起改變了人們的消費習慣，消費型態逐漸由實體店面消費轉換成線上消費。	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。	資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。	涯 J14 培養並涵化道德倫理意義於日常生活。 閱 J7 小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。 SDGs 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 12 永續的消費與生產模式。
第 12 週	第二章：科技的未來進行式 第 1 節 新興科技的發展	1	1. 了解奈米科技的應用與發展。 2. 了解目前生物科技的應用與發展。	設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。	生 P-IV-7 產品的設計與發展。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	環 J4 了解永續發展的意義（環境、社會、與

	展與應用 1-3 人工智慧的應用與發展 1-4 物聯網的應用與發展		的應用與發展。 3. 了解人工智慧中的強人工智慧與弱人工智慧的分別，及其應用與發展。 4. 認識物聯網的應用與發展，並能舉出目前較廣泛應用的生活實例。 5. 了解自動駕駛汽車的應用與發展。 6. 認識沉浸式環境技術的應用與發展，不單只是玩遊戲，還有哪些事務使用這類技術是有很大幫助的。	設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。		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。
	第四章:網路的發展與新興服務 第 3 節 新興網路應用 3-1 物聯網	1	了解物聯網的發展過程及基本架構，透過實例讓學生認識物聯網在智慧家庭、智慧醫療、智慧交通等方面的應用。	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 實作情形。 防 J6 應用氣象局提供的災害資訊，做出適當的判斷及行動。 多 J11 增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。 戶 J4 理解永續發展的意義與責任並在參與活動的過程中落實原則。

第 13 週	第二章：科技的未來進行式 第 1 節 新興科技的發展與應用 1-5 自動駕駛汽車的應用與發展 1-6 沉浸式環境技術的應用與發展 第二次段考	1	1. 了解奈米科技的應用與發展。 2. 了解目前生物科技的應用與發展。 3. 了解人工智慧中的強人工智慧與弱人工智慧的分別，及其應用與發展。 4. 認識物聯網的應用與發展，並能舉出目前較廣泛應用的生活實例。 5. 了解自動駕駛汽車的應用與發展。 6. 認識沉浸式環境技術的應用與發展，不單只是玩遊戲，還有哪些事務使用這類技術是有很大幫助的。	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-7 產品的設計與發展。 生 A-IV-6 新興科技的應用。 生 S-IV-4 科技產業的發展。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	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。
	第四章：網路的發展與新興服務 第 3 節 新興網路應用 3-2 雲端運算 第二次段考	1	了解雲端運算基本概念及雲端運算三種服務模式 IaaS、PaaS、SaaS 的差異。	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。	資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。	性 J8 解讀科技產品的性別意涵。 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。 戶 J4 理解永續發展的

C5-1 領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

							意義與責任並在參與活動的過程中落實原則。
第 14 週	第二章：科技的未來進行式 第 2 節 新興科技所帶來的未來工作 2-1 數據分析師 2-2 機器人設計師	1	1. 探討未來數據分析師可能的發展與工作內容。 2. 探討未來機器人設計師可能的發展與工作內容。	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-7 產品的設計與發展。 生 A-IV-6 新興科技的應用。 生 S-IV-4 科技產業的發展。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	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。
	第四章：網路的發展與新興服務 第 3 節 新興網路應用 3-2 雲端運算	1	了解雲端運算基本概念及雲端運算三種服務模式 IaaS、PaaS、SaaS 的差異。	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。	資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 資 S-IV-4 網路服務的概念與介紹。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。	戶 J4 理解永續發展的意義與責任並在參與活動的過程中落實原則。 國 J1 理解我國發展和全球之關聯性。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。
第 15 週	第二章：科技的未來進行式 第 2 節 新興科技所帶來的未來工作 2-3 虛擬世界工作者 2-4 高科技輔助數人員	1	1. 探討未來虛擬世界工作者可能的發展與工作內容。 2. 探討未來高科技輔助技術人員可能的發展與工作內容。	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-7 產品的設計與發展。 生 A-IV-6 新興科技的應用。 生 S-IV-4 科技產業的發展。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	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。
	第五章：資訊科技與人類社會	1	認識資訊科技與	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用	資 H-IV-6	1. 課堂參與。	防 J6 應用氣象局提供

	第 1 節 生活中的資訊科技 1-1 資訊科技與生活		食衣住行之間的關係與應用，例如：電子貨幣、智慧家電、智慧交通等。	習慣與態度。 <u>運 a-IV-2</u> 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。 <u>運 a-IV-3</u> 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資訊科技對人類生活之影響。	2. 平時觀察。 3. 心得分享。	的災害資訊，做出適當的判斷及行動。 <u>多 J11</u> 增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。 <u>閱 J4</u> 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 16 週	第二章：科技的未來進行式 第 2 節 新興科技所帶來的未來工作 2-3 虛擬世界工作者 2-4 高科技輔助數人員	1	1. 探討未來虛擬世界工作者可能的發展與工作內容。 2. 探討未來高科技輔助技術人員可能的發展與工作內容。	<u>設 k-IV-2</u> 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 <u>設 a-IV-3</u> 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	<u>生 P-IV-7</u> 產品的設計與發展。 <u>生 A-IV-6</u> 新興科技的應用。 <u>生 S-IV-4</u> 科技產業的發展。	1. 態度檢核。 2. 上課參與。 3. 小組討論。	<u>涯 J8</u> 工作教育環境的類型與現況。 <u>SDGs</u> 目標 9 永續工業與基礎建設。
	第五章：資訊科技與人類社會 第 1 節 生活中的資訊科技 1-2 資訊科技對生活的衝擊	1	了解資訊科技對人類生活所帶來的衝擊，例如：機器人取代人力、科技文明病、隱私權爭議等。	<u>運 a-IV-1</u> 能落實健康的數位使用習慣與態度。 <u>運 a-IV-2</u> 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。 <u>運 a-IV-3</u> 能具備探索資訊科技之	<u>資 H-IV-6</u> 資訊科技對人類生活之影響。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 心得分享。	<u>人 J7</u> 探討違反人權的事件對個人、社區部落、社會的影響，並提出改善策略或行動方案。 <u>人 J11</u> 運用資訊網絡了解人權相關組織

				興趣，不受性別限制。			與活動。 涯 J13 培養生涯規劃及執行的能力。
第 17 週	第二章：科技的未來進行式 終極任務：新科技帶來的改變—會改變你什麼？	1	讓學生互相討論一種正改變生活習慣的新興科技，說明其優缺點，學會從不同角度切入思考問題，並與班上同學分享。	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 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。	生 A-IV-6 新興科技的應用。 生 S-IV-3 科技議題的探究。	根據任務作品與活動成果評分，課本內與教冊皆有提供評分參考標準。	人 J2 關懷國內人權議題，提出一個符合正義的社會藍圖並進行社會改進與行動。 涯 J7 學習蒐集與分析工作教育環境的資料。
	第五章：資訊科技與人類社會 第 2 節 資訊科技相關產業 2-1 硬體 2-2 軟體 2-3 網路 2-4 相關產業升級與轉型	1	1. 認識硬體的相關產業以及代表企業。 2. 認識軟體的相關產業以及代表企業。 3. 認識網路、網路設備、數位平台服務及數位內容共享的相關產業以及代表企業。	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。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 H-IV-7 常見資訊產業的特性與種類。	1. 課堂參與。 2. 平時觀察。 3. 配合活動紀錄簿給學生作練習與自我檢核。	國 J1 理解我國發展和全球之關聯性。 涯 J14 培養並涵化道德倫理意義於日常生活。 SDGs 目標 1 消除貧窮 目標 3 良好健康與社會福利 目標 4 優質教育 目標 9 產業、創新與基礎設施。 目標 12 永續的消費與生產模式。
第 18 週	【畢業週無課程計畫】	1					

C5-1 領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

	【畢業週無課程計畫】	1					
--	------------	---	--	--	--	--	--

◎教學期程以每週教學為原則，如行列太多或不足，請自行增刪。

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

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

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

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