

臺東縣立泰源國民中學 109 學年度第二學期 七年級 科技 領域 課程計畫

教材來源	翰林	教學節數	42
設計者	陳智強	教學者	陳智強
課程結構 (概念圖)	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> </div> <div style="text-align: center;"> </div> </div>		
年級課程目標	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 48%;"> <p>【生活科技】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解結構的原理與功能。 2. 了解力的種類與應用。 3. 了解椅子的結構。 4. 了解建築結構與材料。 5. 了解橋梁的結構與類型。 6. 了解機械的特性。 7. 認識機械組成之三大要素：機件、機構、機架。 8. 認識機械對於工業發展及日常生活的重要性。 9. 了解簡單機械的原理。 10. 了解機械的運動類型及應用方式。 11. 認識常見機構的種類與功能。 12. 辨識各種常見機構於生活中的應用。 </div> <div style="width: 48%;"> <p>【資訊科技】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能了解個人資料。 2. 能了解有關個人資料的合理利用。 3. 能了解個人資料保護的相關規定。 4. 能了解保護自己個人資料應注意的事項。 5. 能了解資安意識的意義。 6. 能了解常見的資安技術。 7. 能了解資安管理。 8. 能了解使用網路時要隨時注意的安全防護措施。 9. 能了解設計 Scratch 遊戲的流程。 10. 能了解 Scratch 複製角色的功能。 11. 能了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。 12. 能了解 Scratch 自行繪製角色的功能。 </div> </div>		

- | | | |
|--|--|--|
| | <p>13. 了解專題活動內容與規範。</p> <p>14. 回顧問題解決歷程，檢視所學習到的重點知識與技能。</p> <p>15. 運用創意思考、製圖技巧、結構與機構的知識，設計創意機構玩具。</p> <p>16. 運用製圖技巧，繪製完整的工作圖並進行尺度標註。</p> <p>17. 依據設計需求，選擇適切的材料。</p> <p>18. 運用結構知識，確認機架設計之穩定性。</p> <p>19. 規畫適切的加工步驟，進行加工、組裝、測試及問題修正。</p> <p>20. 能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。</p> <p>21. 了解機械產品與日常生活的關係。</p> <p>22. 機械對社會的貢獻與影響。</p> <p>23. 機械的相關職業與達人介紹。</p> <p>24. 了解建築與日常生活的關係。</p> <p>25. 建築對社會的貢獻與影響。</p> <p>26. 建築的相關職業與達人介紹。</p> | <p>13. 能了解 Scratch 條件式迴圈的積木使用。</p> <p>14. 能了解 Scratch 隨機取數的積木使用。</p> <p>15. 能了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。</p> <p>16. 能了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。</p> <p>17. 能了解 Scratch 運算的積木使用。</p> <p>18. 能了解 Scratch 匯入角色的功能。</p> <p>19. 能了解 Scratch 雙向選擇結構的積木使用。</p> <p>20. 能了解 Scratch 變數的積木使用。</p> <p>21. 能了解設計 Scratch 模擬情境的流程。</p> <p>22. 能了解 Scratch 擴展音樂功能的積木使用。</p> <p>23. 能了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。</p> <p>24. 能了解我國的著作權法。</p> <p>25. 能了解著作人格權與著作財產權。</p> <p>26. 能了解著作受著作權法保護的條件。</p> <p>27. 能了解著作的合理使用。</p> <p>28. 能了解合理使用判斷的要點。</p> <p>29. 能了解合理使用相關範例。</p> <p>30. 能了解在校園常見的合理使用情形。</p> <p>31. 能了解使用自由或開源碼軟體。</p> <p>32. 能了解創用 CC 授權。</p> |
|--|--|--|

週次	日期	主題	單元名稱	總綱核心素養 領綱核心素養	學習重點		教學活動概述 (教學活動重點)	節數	教學資源	評量方式	融入議題 內容重點
					學習內容	學習表現					
01	2/6 2/13										
02	2/14 2/20	第二冊關卡4 結構與機	挑戰1 結構與生活	A2系統思考與解決問題	生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-1 創意思考的方法。	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-3 能了解	1. 以椅子為例，介紹結構的主要元素及特點。 (小活動：日常生活中還有什麼物品也符合結構的三項特點呢?)	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版 電子教科	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。

		構			生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。	選用適當材料及正確工具的基本知識。 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。	2. 分享創意設計的桌椅，藉此討論結構與生活的關係。 3. 介紹建物的五種應力：壓力、拉力、剪力、彎矩與扭力。（小活動：準備一塊海綿或菜瓜布，實際操作五種應力，觀察並感受其形變與抵抗的內力。） 4. 利用課本中的桁架結構附件，說明橋梁中的桿、梁、柱及桁架結構。 （小活動：請拿出習作附件 1 的卡紙，完成一個方形結構，試著推推看，觀察四個端點是否完全穩固？接著再取一片紙板加在原本的方形結構上，試著推推看，觀察效果和原來的方形結構有什麼不同？）		書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機 6. 基本手工工具	5. 學習態度 6. 課堂問答	
		第二冊第四章資料保護與資訊安全	4-1 法的個人資料～ 4-2 個人資料的保護措施	A1 身心素質與自我精進 C1 道德實踐與公民意識	資 H-IV-1 個人資料保護。	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 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。	1. 介紹個人資料的定義及項目。 2. 介紹公務機關與非公務機關對個人資料的合理利用。 3. 介紹公務機關與非公務機關對個人資料的安全保護相關規定。 4. 介紹個人資料的自我保護措施，例如：妥善保管自己個資、使用電腦後，登出帳號或清除紀錄、安裝防毒軟體等。	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機	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】 人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。
03	2/21 2/27	第二冊關卡 4 結構與機構	挑戰 1 結構與生活	A2 系統思考與解決問題	生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 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-1 能繪製	1. 進行闖關任務，請學生依據習作 4-1-1 紙拖鞋結構設計的科技問題解決歷程以進行設計與製作（若選擇進行結構塔挑戰，也採用同樣的設計與製作流程）。 (1) 界定問題：請讓學生確認問題，思考先備知識與經驗。(2) 初步構想：請讓每位	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投	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	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。

					<p>可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p>	<p>學生都表達自己的構想。</p> <p>(3)蒐集資料：請讓學生上網蒐集有關紙拖鞋的相關資料。(可作為回家作業)</p> <p>(4)構思解決方案：請讓每位學生表達自己的構想，再請學生進行討論後，推選三個最佳構想。</p> <p>(5)挑選最佳方案：請學生依據過關條件進行評估，再從三個最佳構想中，挑選出最佳的解決問題方案。</p> <p>(6)規畫與執行：請學生依據最佳解決問題方案進行施工規畫，並妥善進行分工，待分工完畢後，請教師先提醒學生實作過程中的安全注意事項，待確認所有學生都能夠了解之後，再將材料發給學生，並請學生開始製作。</p> <p>(7)測試與改善：讓學生穿上完成的紙拖鞋，實際沿著教室走一圈，並依據測試的結果進行修正與調整。建議可以讓學生進行至少三次的測試與修正。</p> <p>2. 進行活動反思與改善：請學生思考紙拖鞋的整個歷程，並依據科技問題解決歷程的七個步驟進行反思，再提出未來進行科技問題解決實作活動的改善建議。</p>		影機 6. 基本手工工具		
	第二冊第4章資料保護與資訊安全	4-2 個人資料的保護措施	A1 身心素質與自我精進 C1 道德實踐與公民意識	資 H-IV-1 個人資料保護。	<p>運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>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。</p>	<p>1. 介紹什麼是資安意識，什麼是機密性、完整性、可用性。</p> <p>2. 介紹什麼是資安技術，常見的有數位浮水印、防火牆、加密。</p> <p>3. 介紹什麼是資安管理，並認識 3A 安全防護與 4D 防護管理。</p>	1	<p>1. 習作</p> <p>2. 備課用書</p> <p>3. 教用版電子教科書</p> <p>4. 筆記型電腦</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>【性別平等教育】</p> <p>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。</p> <p>【人權教育】</p> <p>人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活</p>

						運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	4. 介紹使用網路時應注意的安全防護措施，例如：安裝防毒軟體、加密機密文件、避免社交工程攻擊。		5. 單槍投影機		動。 【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。
04	2/28 3/6	第二冊 卡 4 結構與機	挑戰 2 常見結構的種類與應用	A2 系統思考與解決問題	生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	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-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。	1. 觀察教室學生椅子，了解其結構及設計理念。 (小活動：請思考一下你在學校所坐的椅子穩固嗎？哪一處的結構最常故障呢？) 2. 了解建築物內部結構。 3. 了解常見的建築物材料種類，及各種類的特性比較。 4. 了解橋梁結構及種類。 (小活動：利用兩張 A4 紙、黏著用具(例如：白膠、膠帶、膠水等)、剪刀、美工刀等材料與工具，完成一座紙橋。橋的兩端要能穩定擺放跨接在兩張課桌上，並且能承受至少一本課本達到 10 秒。)	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機 6. 基本手工具	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	【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	4-3 資訊安全與防範措施~習作第四章	A1 身心素質與自我精進 C1 道德實踐與公民意識	資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安全。	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。	1. 介紹使用網路時應注意的安全防護措施，例如：使用電子郵件應注意事項，包含辨別網路釣魚、判斷郵件的真偽、留意可疑電子郵件的特徵。 2. 練習習作第 4 章選擇題。 3. 練習習作第 4 章簡答題。 4. 練習習作第 4 章討論題。	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機	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】 人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。
05	3/7 3/13	第二冊 卡 4 結構與機	挑戰 2 常見結構的種類與應用	A2 系統思考與解決問題	生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	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-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設	1. 進行闖關任務，請學生依據習作 4-2-1 桁架橋負重挑戰賽的科技問題解決歷程以進行設計與製作(亦可選擇橋梁大探索進行)。 (1) 界定問題：請讓學生確認問題，思考先備知識與經驗。	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型	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	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。

						計圖。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	(2)初步構想：請讓每位學生都表達自己的構想。 (3)蒐集資料：請讓學生上網蒐集有關桁架橋的相關資料。(可作為回家作業) (4)構思解決方案：請讓每位學生表達自己的構想，再請學生進行討論後推選三個最佳構想。 (5)挑選最佳方案：請學生依據過關條件進行評估，再從三個最佳構想中挑選出最佳的解決問題方案。		電腦 5.單槍投影機 6.基本手工具		
		第二冊第四章資料保護與資訊安全	習作第四章	A1 身心素質與自我精進 C1 道德實踐與公民意識	資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安全。	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。	1.練習習作第4章案例與分析。 2.檢討習作第4章選擇題。 3.檢討習作第4章簡答題。 4.檢討習作第4章討論題。 5.檢討習作第4章案例與分析。	1	1.習作 2.備課用書 3.教用版電子教科書 4.筆記型電腦 5.單槍投影機	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】 人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。
06	3/14 3/20	第二冊關卡4結構與機構	挑戰2常見結構的種類與應用	A2系統思考與解決問題	生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生P-IV-1 創意思考的方法。 生P-IV-3 手工具的操作與使用。	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-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。	1.以科技問題解決歷程以進行桁架橋的設計與製作。 (6)規畫與執行：請學生依據最佳解決問題方案進行施工規畫，並妥善進行分工，待分工完畢後，請教師先提醒學生實作過程中的安全注意事項，待確認所有學生都能夠了解之後，再將材料發給學生，並請學生開始製作。 (7)測試與改善：讓學生將完成的作品，實際堆疊負重物進行承重測試，並依據測試的結果進行修正與調整。建議可以讓學生進行至少三次	1	1.習作 2.備課用書 3.教用版電子教科書 4.筆記型電腦 5.單槍投影機 6.基本手工具	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	【環境教育】 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。 【生涯規劃教育】 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 涯 J7 學習蒐集與分析工作/教育環境的資料。

							的測試與修正，並從中挑選出能夠堆疊最多負重物的結構。（負重物可以選用：寶特瓶水、積片、砂子等。） 2. 進行活動反思與改善：請學生思考桁架橋的整個歷程，並依據科技問題解決歷程的七個步驟進行反思，再提出未來進行科技問題解決實作活動的改善建議。				
		第二冊第5章 基礎程式設計 (2)	5-IS cratch 程式設計- 遊戲篇	A2 系統思考與解決問題 A3 規劃執行與創新應變 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	1. 小狗散步遊戲。 (1) 觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (2) 利用問題分析，了解遊戲的解題步驟。 (3) 練習透過問題拆解，匯入遊戲的背景、角色及調整角色尺寸。 (4) 練習透過問題拆解，思考遊戲積木的組合，並了解計次式迴圈的積木。 (5) 練習透過問題拆解，思考如何複製遊戲的角色。 (6) 了解解題複習的心智圖。	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機	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	【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。
07	3/21 3/27	第二冊關卡4 結構與機構	挑戰3 機械與生活	A1 身心素質與自我精進	生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	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。	1. 介紹日常生活中的機械產品。 2. 以修正帶為例，說明機械的組成與運作系統。 3. 以咬人小狗玩具為例，套用科技系統模式，說明機械運作系統。 (小活動：很多修正帶的機構都有防止倒轉的設計，仔細觀察是哪些機件負責這一項功能呢？) 4. 分享機械與產業、生活關係。	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機 6. 基本手工具	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	【安全教育】 安 J6 了解運動設施安全的維護。

							(小活動：科幻電影中經常出現各式各樣的機器人，如果可能的話，你最想要設計出具有何種功能的機器人呢?) 5. 進行闖關活動，請同學拿出習作，完成4-3「機械產品大解密」的活動內容。				
		第二冊第5章基礎程式設計(2)	5-IS cratch 程式設計-遊戲篇	A2系統思考與解決問題 A3規劃執行與創新應變 B1符號運用與溝通表達 B2科技資訊與媒體素養	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	1. 賽馬遊戲。 (1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (2)利用問題分析，了解遊戲的解題步驟。 (3)練習透過問題拆解，匯入遊戲的背景、角色及自行製作新角色。 (4)練習透過問題拆解，思考遊戲積木的組合，並了解條件式迴圈、隨機取數的積木。 (5)練習透過問題拆解，思考如何複製遊戲的角色。 (6)了解解題複習的心智圖。	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機	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	【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。
08	3/28 4/3	第二冊關卡4結構與機構	挑戰4簡單機械與機械運動的類型(第一次段考)	A2系統思考與解決問題	生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	設k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。	1. 說明各種機械元件(簡單機械)及例子。 (小活動：你覺得開瓶器可以省力嗎?在國小階段，你還曾經學習過哪些簡單機械的概念呢?) 2. 說明機械運動類型：直線往復運動與旋轉運動、弧線擺動與間歇運動。 3. 進行闖關任務，請同學拿出習作，完成4-4「遊樂園工程師大挑戰」的活動內容。	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機 6. 基本手工具	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	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。
		第二冊第5章基礎	5-IS cratch 程式設	A2系統思考與解決問題 A3規劃執行與創新應變	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。	1. 水族箱遊戲。 (1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (2)利用問題分析，了解遊戲	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現	【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

		程式設計 (2)	計-遊戲篇 (第一次考)	B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養	程式設計。	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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	的解題步驟。 (3)練習透過問題拆解，匯入遊戲的背景、背景音效及角色。 (4)練習透過問題拆解，思考遊戲積木的組合，並了解單向選擇結構、無窮迴圈、隨機取數的積木。 (5)練習透過問題拆解，思考如何複製遊戲的角色。 (6)了解解題複習的心智圖。		電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機	4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	性。
09	4/4 4/10	第二冊關卡 4 結構與機構	挑戰 5 常見機器的種類與應用	B3 藝術涵養與美感素養	生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	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-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。	1. 說明機器的種類：凸輪機構、連桿機構、曲柄機構。 (小活動：蒐集不同樣式的雨傘(例如：直傘、折疊傘、反向雨傘等)，觀察其連桿機構運作的方式，並嘗試動手修理家中壞掉的雨傘。)	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機 6. 基本手工工具	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	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。
		第二冊第 5 章基礎程式設計 (2)	5-1Scratch 程式設計-遊戲篇	A2 系統思考與解決問題 A3 規劃執行與創新應變 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	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-2 能利用	1. 大馬路遊戲。 (1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (2)利用問題分析，了解遊戲的解題步驟。 (3)練習透過問題拆解，匯入遊戲的背景、角色、角色音效，以及自行製作新角色和造型。 (4)練習透過問題拆解，思考遊戲積木的組合，並了解單向選擇結構、無窮迴圈、隨機取數的積木，以及運算結果的條件判斷積木。 (5)練習透過問題拆解，思考	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機	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	【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。

						資訊科技與他人進行有效的互動。	如何複製遊戲的角色。 (6)了解解題複習的心智圖。				
10	4/11 4/17	第二冊 關卡4 結構與機 構	挑戰 5 常見機 構的種類 與應用	B3 藝術涵養與美感 素養	生A-IV-2 日常科 技產品的機構與結 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。	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-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。	1. 說明機構的種類：撓性傳 動機構、齒輪機構。 2. 進行闖關任務，請學生拿 出活動紀錄簿，完成活動 4-5 「創意可動卡片製作」的內容，並進行卡片的設計與製 作。	1	1. 習作 2. 備課用 書 3. 教用版 電子教科 書 4. 筆記型 電腦 5. 單槍投 影機 6. 基本手 工工具	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 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。
				A2 系統思考與解決 問題 A3 規劃執行與創新 應變 B1 符號運用與溝通 表達 B2 科技資訊與媒體 素養	資 P-IV-1 程式語 言基本概念、功能 及應用。 資 P-IV-2 結構化 程式設計。	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-2 能利用 資訊科技與他人進 行有效的互動。	1. 打擊魔鬼遊戲。 (1)觀察程式的執行，並思考 運用到的素材及如何運作。 (2)利用問題分析，了解遊戲 的解題步驟。 (3)練習透過問題拆解，匯入 遊戲的背景、角色、角色音 效，以及自行製作新角色和 造型。 (4)練習透過問題拆解，思考 遊戲積木的組合，並了解選 擇結構、變數、無窮迴圈、 隨機取數、邏輯運算的積 木，以及運算結果的條件判 斷積木。 (5)練習透過問題拆解，思考 如何複製遊戲的角色。 (6)了解解題複習的心智圖。	1	1. 習作 2. 備課用 書 3. 教用版 電子教科 書 4. 筆記型 電腦 5. 單槍投 影機	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	【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。
11	4/18 4/24	第二冊 關卡5 製作一 個創意 機構玩 具		A1 身心素質與自我 精進 A2 系統思考與解決 問題 B3 藝術涵養與美感 素養 C2 人際關係與團隊 合作	生 N-IV-1 科技 的起源與演進。 生 P-IV-1 創意思 考的方法。 生 P-IV-2 設計圖 的繪製。 生 P-IV-3 手工具 的操作與使用。	設 k-IV-1 能了解 日常科技的意涵與 設計製作的基本概 念。 設 k-IV-3 能了解 選用適當材料及正 確工具的基本知 識。	1. 建構學習情境、引起動 機：介紹機構設計與機構玩 具相關歷史故事（例如：達 文西的機械設計、寫字機器 人、運茶人偶等），吸引學 生的興趣。 2. 講解專題任務規範及評分 標準：	1	1. 習作 2. 備課用 書 3. 教用版 電子教科 書 4. 筆記型 電腦	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 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。

				生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>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。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p>	<p>(1)講解專題活動內容與規範。</p> <p>(2)回顧設計與問題解決的程序，連結關卡 1 的內容，喚起舊經驗。</p> <p>3. 主題發想與蒐集資料： (1)引導學生觀察生活周遭人事物的運動，嘗試找出固定的運動模式，可連結關卡 1 挑戰 2 之創意思考策略，運用創意思考的技巧，發想有趣的玩具主題。 (2)提醒學生運用課餘時間蒐集相關資料，供下週草圖設計與討論使用，可連結關卡 1 挑戰 2 之創意思考策略，運用創意思考的技巧、小組討論等策略，聚焦玩具主題。</p>		5. 單槍投影機 6. 基本手工工具			
		第二冊第 5 章 基礎程式設計 (2)	5-1Scratch 程式設計-遊戲篇	<p>A2 系統思考與解決問題</p> <p>A3 規劃執行與創新應變</p> <p>B1 符號運用與溝通表達</p> <p>B2 科技資訊與媒體素養</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>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。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>1. 打擊魔鬼遊戲。 (1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (2)利用問題分析，了解遊戲的解題步驟。 (3)練習透過問題拆解，匯入遊戲的背景、角色、角色音效，以及自行製作新角色和造型。 (4)練習透過問題拆解，思考遊戲積木的組合，並了解選擇結構、變數、無窮迴圈、隨機取數、邏輯運算的積木，以及運算結果的條件判斷積木。 (5)練習透過問題拆解，思考如何複製遊戲的角色。 (6)了解解題複習的心智圖。</p>	1	<p>1. 習作</p> <p>2. 備課用書</p> <p>3. 教用版電子教科書</p> <p>4. 筆記型電腦</p> <p>5. 單槍投影機</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>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。</p>
12	4/25 5/1	第二冊 關卡 5		<p>A1 身心素質與自我精進</p> <p>A2 系統思考與解決</p>	<p>生 N-IV-1 科技的起源與演進。</p> <p>生 P-IV-1 創意思</p>	<p>設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概</p>	<p>1. 繪製設計草圖： (1)引導學生繪製出玩具設計草圖，並標示玩具的運動</p>	1	<p>1. 習作</p> <p>2. 備課用書</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課</p>	<p>【性別平等教育】</p> <p>性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與</p>

	製作一個創意機構玩具		問題 B3 藝術涵養與美感素養 C2 人際關係與團隊合作	考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	念。 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試探興趣，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-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。	方式。 (2)教師應適時檢視學生的學習情況，給予適時的指導或建議。 (3)提醒進度較慢的學生運用課餘時間完成設計草圖繪製。 2. 選擇機構種類： (1)簡單複習關卡 4 機構相關內容，喚起舊經驗。 (2)可連結關卡 4 挑戰 5，介紹機構玩具常用的機構種類與運動方式：凸輪、連桿機構。 (3)運用習作附件的簡易模型，嘗試不同機構應用於玩具中可產生的運動方式。 (小活動：拿出習作附件 2 動手組裝，透過操作觀察來了解凸輪的運動過程。(可作為回家作業)) (小活動：拿出習作附件 3 動手組裝，透過操作觀察來了解曲柄的運動過程。(可作為回家作業))		3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機 6. 基本手工具	表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答 溝通，具備與他人平等互動的能力。
	第二冊第 5 章 基礎程式設計 (2)	習作第五章	A2 系統思考與解決問題 A3 規劃執行與創新應變 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	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-2 能利用	1. 練習習作撰寫打地鼠的遊戲。 (1)練習設計遊戲的背景。 (2)練習設計遊戲的角色。 (3)練習撰寫遊戲的程式，並使用變數、無窮迴圈、隨機取數、運算結果的積木。 2 練習習作撰寫打雷的遊戲。 (1)利用問題分析，了解遊戲的解題步驟。 (2)練習設計遊戲的背景。 (3)練習設計遊戲的角色。 (4)練習匯入遊戲角色的音效。 (5)練習撰寫遊戲的程式，並	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機	【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。

						資訊科技與他人進行有效的互動。	使用選擇結構、變數、無窮迴圈、隨機取數、邏輯運算的積木，以及運算結果的條件判斷積木。 3. 檢討習作第5章實作題。				
13	5/2 5/8	第二冊 關卡5 製作一個 創意機構 玩具		A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題 B3 藝術涵養與美感素養 C2 人際關係與團隊合作	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-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試探興趣，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-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。	1. 選擇機構種類： (4)可連結關卡4挑戰5，介紹機構玩具常用的機構種類與運動方式：曲柄、齒輪、其他機構。 (5)運用附件的簡易模型，嘗試不同機構應用於玩具中可產生的運動方式。 (6)引導學生針對所設計的玩具運動方式，選擇可行的機構設計。 (7)教師應適時檢視學生的學習情況，給予適時的指導或建議。 (8)提醒進度較慢的學生運用課餘時間完成習作第30頁。	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機 6. 基本手工工具	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 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。
			第二冊 第5章 基礎程式 設計- 模擬篇 (2)	5-2S crat ch 程 式設 計- 模擬 篇	A2 系統思考與解決問題 A3 規劃執行與創新應變 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	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	1. 電子琴模擬。 (1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (2)利用問題分析，了解模擬的解題步驟。 (3)練習透過問題拆解，匯入模擬的背景和角色。 (4)分析電子琴鍵的角色坐標位置。	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投	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

						<p>題。</p> <p>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。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>(5)分析電子琴鍵的對應音階。</p> <p>(6)練習透過問題拆解，思考模擬的白鍵和黑鍵其積木的組合，並了解擴展的音樂功能、廣播訊息、運算的積木。</p> <p>(7)練習透過問題拆解，思考如何複製模擬的角色。</p> <p>(8)練習透過問題拆解，思考模擬的小蜜蜂和小星星其積木的組合，並了解擴展的音樂功能、廣播訊息。</p> <p>(9)了解解題複習的心智圖。</p>		影機		
14	5/9 5/15	第二冊 關卡 5 製作一個 創意機構 玩具	<p>A1 身心素質與自我精進</p> <p>A2 系統思考與解決問題</p> <p>B3 藝術涵養與美感素養</p> <p>C2 人際關係與團隊合作</p>	<p>生 N-IV-1 科技的起源與演進。</p> <p>生 P-IV-1 創意思考的方法。</p> <p>生 P-IV-2 設計圖的繪製。</p> <p>生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。</p> <p>生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。</p>	<p>設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p> <p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>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。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p>	<p>1. 選擇材料與設計：</p> <p>(1)簡單複習關卡 4 結構相關內容，喚起舊經驗。</p> <p>(2)說明材料特性及應用方式，引導學生進行機構玩具的材料選用。</p> <p>(小活動：你所設計的機構玩具，適合採用哪些材料呢？)</p> <p>(3)可連結關卡 4 挑戰 2，說明機構玩具結構設計的關鍵要素，包含：材料選用、外框穩定性、支點與固定點的設計等。</p> <p>(4)教師應適時檢視學生的學習情況，給予適時的指導或建議。</p> <p>(5)提醒進度較慢的學生運用課餘時間完成習作第 31 頁。</p>	1	<p>1. 習作</p> <p>2. 備課用書</p> <p>3. 教用版電子教科書</p> <p>4. 筆記型電腦</p> <p>5. 單槍投影機</p> <p>6. 基本手工工具</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>【性別平等教育】</p> <p>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。</p>	

		第二冊第5章基礎程式設計(2)	5-2Scratch程式設計-模擬篇	<p>A2系統思考與解決問題</p> <p>A3規劃執行與創新應變</p> <p>B1符號運用與溝通表達</p> <p>B2科技資訊與媒體素養</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>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。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>1. 電子琴模擬。</p> <p>(1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。</p> <p>(2)利用問題分析，了解模擬的解題步驟。</p> <p>(3)練習透過問題拆解，匯入模擬的背景和角色。</p> <p>(4)分析電子琴鍵的角色坐標位置。</p> <p>(5)分析電子琴鍵的對應音階。</p> <p>(6)練習透過問題拆解，思考模擬的白鍵和黑鍵其積木的組合，並了解擴展的音樂功能、廣播訊息、運算的積木。</p> <p>(7)練習透過問題拆解，思考如何複製模擬的角色。</p> <p>(8)練習透過問題拆解，思考模擬的小蜜蜂和小星星其積木的組合，並了解擴展的音樂功能、廣播訊息。</p> <p>(9)了解解題複習的心智圖。</p>	1	<p>1. 習作</p> <p>2. 備課用書</p> <p>3. 教用版電子教科書</p> <p>4. 筆記型電腦</p> <p>5. 單槍投影機</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>【閱讀素養教育】</p> <p>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。</p>
15	5/16 5/22	第二冊關卡5製作一個創意機構玩具		<p>A1身心素質與自我精進</p> <p>A2系統思考與解決問題</p> <p>B3藝術涵養與美感素養</p> <p>C2人際關係與團隊合作</p>	<p>生 N-IV-1 科技的起源與演進。</p> <p>生 P-IV-1 創意思考的方法。</p> <p>生 P-IV-2 設計圖的繪製。</p> <p>生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。</p> <p>生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。</p>	<p>設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p> <p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料</p>	<p>1. 選擇材料與設計：</p> <p>(6)簡單複習關卡3設計圖繪製相關內容，喚起舊經驗。</p> <p>(7)引導學生依據設計草圖、選用的機構，繪製完整的工作圖（可使用手繪或電腦繪圖）。</p> <p>（小活動：請使用尺規或是3D繪圖的方式，畫出你所設計的機構玩具前視圖，並標上尺度標註。）</p> <p>(8)教師應適時檢視學生的學習情況，給予適時的指導或建議。</p> <p>(9)提醒進度較慢的學生運用課餘時間完成設計圖的繪製。</p>	1	<p>1. 習作</p> <p>2. 備課用書</p> <p>3. 教用版電子教科書</p> <p>4. 筆記型電腦</p> <p>5. 單槍投影機</p> <p>6. 基本手工工具</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>【性別平等教育】</p> <p>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。</p>

						處理與組裝。 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。					
		第二冊第5章基礎程式設計(2)	5-2Scratch程式設計-模擬篇	A2系統思考與解決問題 A3規劃執行與創新應變 B1符號運用與溝通表達 B2科技資訊與媒體素養	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	1. 電梯升降模擬。 (1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (2)利用問題分析，了解模擬的解題步驟。 (3)練習透過問題拆解，匯入模擬的背景和角色。 (4)分析電梯的角色坐標位置。 (5)分析搭乘電梯至目標樓層的坐標變化。 (6)練習透過問題拆解，思考模擬的電梯按鍵與電梯樓層鍵其積木的組合，並了解變數、廣播訊息、運算的積木。 (7)練習透過問題拆解，思考如何複製模擬的角色。 (8)練習透過問題拆解，思考模擬的電梯移動其積木的組合，並了解變數、廣播訊息、運算的積木。 (9)了解解題複習的心智圖。	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機	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	【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。
16	5/23 5/29	第二冊關卡5製作一個創意機構玩具		A1身心素質與自我精進 A2系統思考與解決問題 B3藝術涵養與美感素養 C2人際關係與團隊合作	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-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	1. 製作、測試與改良： (1)簡單複習關卡3工具使用相關內容，喚起舊經驗，提醒安全注意事項。 (2)發放材料，引導學生構思製作步驟，提醒加工流程注意事項，例如：應從材料的邊緣開始使用、注意鋸路的消耗、需鑽孔的小型零件應先完成鑽孔再裁切等。	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機	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 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。

				構應用。	及試探興趣，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-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。	(3)進行材料放樣與加工，製作機構箱與機構零件。 (4)教師應適時檢視學生的學習情況，給予適時的指導或建議。		6. 基本手工工具		
第二冊第5章基礎程式設計(2)	5-2Scratch程式設計-模擬篇	A2系統思考與解決問題 A3規劃執行與創新應變 B1符號運用與溝通表達 B2科技資訊與媒體素養 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	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	1. 電梯升降模擬。 (1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (2)利用問題分析，了解模擬的解題步驟。 (3)練習透過問題拆解，匯入模擬的背景和角色。 (4)分析電梯的角色坐標位置。 (5)分析搭乘電梯至目標樓層的坐標變化。 (6)練習透過問題拆解，思考模擬的電梯按鍵與電梯樓層鍵其積木的組合，並了解變數、廣播訊息、運算的積木。 (7)練習透過問題拆解，思考如何複製模擬的角色。 (8)練習透過問題拆解，思考模擬的電梯移動其積木的組合，並了解變數、廣播訊息、運算的積木。 (9)了解解題複習的心智圖。	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機	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	【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。	

				人與科技、資訊、媒體的互動關係。							
17	5/30 6/5	第二冊 關卡5 製作一個 創意機構 玩具		A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題 B3 藝術涵養與美感素養 C2 人際關係與團隊合作	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-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試探興趣，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-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。	1. 製作、測試與改良： (5)說明組裝程序，引導學生藉由假組合方式進行機構之測試修正。 (6)持續進行材料加工，製作玩具零件。 (7)教師應適時檢視學生的學習情況，給予適時的指導或建議。	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機 6. 基本手工工具	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 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。
		第二冊第5章 基礎程式設計 (2)	5-2S crat ch 程 式設 計- 模擬 篇	A2 系統思考與解決問題 A3 規劃執行與創新應變 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	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	1. 電梯升降模擬。 (1)觀察程式的執行，並思考運用到的素材及如何運作。 (2)利用問題分析，了解模擬的解題步驟。 (3)練習透過問題拆解，匯入模擬的背景和角色。 (4)分析電梯的角色坐標位置。 (5)分析搭乘電梯至目標樓層的坐標變化。 (6)練習透過問題拆解，思考	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機	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	【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。

						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。	模擬的電梯按鈕與電梯樓層鍵其積木的組合，並了解變數、廣播訊息、運算的積木。 (7)練習透過問題拆解，思考如何複製模擬的角色。 (8)練習透過問題拆解，思考模擬的電梯移動其積木的組合，並了解變數、廣播訊息、運算的積木。 (9)了解解題複習的心智圖。				
18	6/6 6/12	第二冊 關卡5 製作一個 創意構 玩具		A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題 B3 藝術涵養與美感素養 C2 人際關係與團隊合作	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-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試探興趣，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-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。	1. 製作、測試與改良： (8)進行機構與玩具之組裝、測試及問題解決。 (9)教師應適時檢視學生的學習情況，給予適時的指導或建議。 (10)進行最終組裝與美化。 2. 成果發表：藉由口頭報告、說故事、或極短片拍攝等方式，使學生發揮創意進行成果分享。	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機 6. 基本手工工具	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 J3 檢視家庭、學校、職場中基於性別刻板印象產生的偏見與歧視。 【環境教育】 環 J15 認識產品的生命週期，探討其生態足跡、水足跡及碳足跡。
				第二冊 第5章 基礎	習作 第五章	A2 系統思考與解決問題 A3 規劃執行與創新應變	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。	1. 練習習作自行撰寫遊戲或模擬。 (1)練習設計遊戲或模擬的背景。	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版

		程式設計 (2)		B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養	程式設計。	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-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	(2)練習設計遊戲或模擬的角色。 (3)練習匯入遊戲或模擬角色的音效。 (4)練習撰寫遊戲或模擬的程式，並使用各種學過的積木。 2. 檢討習作第 5 章討論題。		電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機	4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	權。 【人權教育】 人 J1 認識基本人權的意涵，並了解憲法對人權保障的意義。 【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。
19	6/13 6/19	第二冊關卡 6 機械、建築與社會	挑戰 1 機械與社會的關係	A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題	生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	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 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。 設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。	1. 教師提問：同學家中有許多機械產品，試著分享為何要花錢買這些機械呢？它們對我們的生活提供了哪些貢獻？如果哪天機械都不見了，對你有什麼影響？ 2. 介紹生活中常見的機械有哪些？並以鎖具及腳踏車為例，說明機械產品都是逐步改良演進的。 3. 介紹鎖及腳踏車等機械是如何改變我們的生活型態。 (小活動：日常生活中的科技產品，可以跟哪些機械配合，以產生不同的創新功能呢？)	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機 6. 基本手工工具	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 J3 檢視家庭、學校、職場中基於性別刻板印象產生的偏見與歧視。 【環境教育】 環 J15 認識產品的生命週期，探討其生態足跡、水足跡及碳足跡。
		第二冊第 6 章數位著作合理使用原則	6-1 資訊科技合理使用的議題	A1 身心素質與自我精進	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2 能了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。	1. 介紹我國的著作權法，並知道什麼是衍生著作。 2. 介紹著作權法中的著作人格權。 3. 介紹著作權法中的著作財產權。 4. 介紹著作受著作權法保護的條件，包含：範圍、創作與表達。	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機	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】 人 J1 認識基本人權的意涵，並了解憲法對人權保障的意義。 【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧

											人際關係。 【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。
20	6/20 6/26	第二冊 關卡 6 機械、 建築與 社會	挑戰 1 機械與 社會的 關係	A1 身心素質與自我 精進 A2 系統思考與解決 問題	生 S-IV-1 科技與 社會的互動關係。	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 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。 設 a-IV-4 能針對 科技議題養成社會 責任感與公民意 識。	1. 介紹凡是物品都會有正負 面的影響，機械產品的發明 及生產也是一樣，它對社會 也會產生優缺點。 （小活動：以前的農業社 會，需要大量的人力進行耕 作，才能有足夠的糧食供 應；而現在僅有少數人從事 農耕，卻也能使產量不受影 響，為什麼呢？） （小活動：你曾在馬路上看 見哪些不恰當的駕駛行為？ 可能會造成哪些危險呢？） 2. 介紹現代社會中和機械相 關的從業人員。 3. 介紹和機械產業相關的達 人，藉由他們的努力，引起 同學們對自己興趣的探討。 4. 進行闖關任務，請同學拿 起習作，完成 6-1 科技族譜 大探索，藉由科技產品的演 進發展，了解科技與社會之 間的關係，並進一步思考科 技的演進如何影響人類的生 活。	1	1. 習作 2. 備課用 書 3. 教用版 電子教科 書 4. 筆記型 電腦 5. 單槍投 影機 6. 基本手 工具	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 J3 檢視家庭、學校、 職場中基於性別刻板印 象產生的偏見與歧視。 【環境教育】 環 J15 認識產品的生命 週期，探討其生態足 跡、水足跡及碳足跡。
		第二冊 第 6 章 數位作 合理使 用原則	6-2 著作的 合理使 用	A1 身心素質與自我 精進	資 H-IV-2 資訊科 技合理使用原則。	運 a-IV-1 能落實 健康的數位使用習 慣與態度。 運 a-IV-2 能了解 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。	1. 介紹什麼是著作的合理使 用。 2. 介紹什麼是合理使用判斷 的要點，包含著作之性質與 合理使用之範圍或條件等。 3. 介紹合理使用相關範例， 例如：重製網路之著作、引 用網路圖文和公開播放樂曲 等。 4. 介紹校園常見的合理使用 情形，例如：活動公開使用	1	1. 習作 2. 備課用 書 3. 教用版 電子教科 書 4. 筆記型 電腦 5. 單槍投 影機	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】 人 J1 認識基本人權的 意涵，並了解憲法對人 權保障的意義。 【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧

							已發表著作，引述他人著作註明出處。				人際關係。 【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。
21	6/27 7/3	第二冊 關卡 6 機械、 建築與 社會	挑戰 2 建 築與 社會 的關係	A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題	生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	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 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。 設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。	1. 介紹建築與日常生活的關係，並進一步說明臺灣有名的建築物及與生活的相關性。 2. 介紹世界有名的建築。 （小活動：除了課本的這些例子之外，你還知道哪些足以代表當地特色的建築嗎？） 3. 以高塔作為例子，說明塔的結構配合當代材料的進步，會導致新的結構設計誕生，造成高塔的高度能不斷提升。（小活動：請查詢馬來西亞的國油雙塔（Petronas Twin Towers）主要是利用什麼建材所建造而成的呢？） 4. 介紹建築對社會也會有正、負面的影響。 （小活動：房子的結構構造為梁、柱及牆面等，如果某天發生嚴重的地震災害後，你應該如何判斷房子是否遭受損害，是否安全？） （小活動：近年來政府興建大量的交通建設，例如：東西向快速道路、環島鐵路電氣化及高架化，對我們的生活有哪些影響？） 5. 介紹現代社會中和建築相關的從業人員。	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版 電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機 6. 基本手工具	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 J3 檢視家庭、學校、職場中基於性別刻板印象產生的偏見與歧視。 【環境教育】 環 J15 認識產品的生命週期，探討其生態足跡、水足跡及碳足跡。
				第二冊第 6 章 數位	6-3 避免 違反 合理	A1 身心素質與自我精進	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2 能了解	1. 介紹使用自由或開源碼軟體。 2. 介紹創用 CC 的四種主要元素，創用 CC 的六種授權條款。	1	1. 習作 2. 備課用書 3. 教用版

		著作 合理 使用 原則	使用的 措施～ 習作 第六 章			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。	3. 練習習作第 6 章選擇題。 4. 練習習作第 6 章簡答題。 5. 練習習作第 6 章討論題。		電子教科書 4. 筆記型電腦 5. 單槍投影機	4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	權。 【人權教育】 人 J1 認識基本人權的意涵，並了解憲法對人權保障的意義。 【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。
--	--	----------------------	-----------------------------	--	--	--	--	--	-------------------------------	-------------------------------	---

※若規畫進行「協同」或「跨域統整」教學者，請於當週之備註欄中註記，如：第一週 +聯絡 國1節 / +協同 2節