

國立卓蘭高中附設國中 115 學年度第一學期 七 年級 科技 領域課程計畫

一、本領域每週學習節數(2)節，銜接或補強節數(0)節，本學期共(42)節。

二、本學期學習目標：

教學目標

第一冊第一篇 資訊科技篇

1. 認識生活中的資訊科技。
2. 認識運算思維與演算法。
3. 認識程式語言。
4. 使用 Scratch 完成程式設計。

第一冊第二篇 生活科技篇

1. 學習各種創意技法。
2. 學習構想表達的方式。
3. 學習立體圖、平面圖的繪製。
4. 學習基礎木工。

本冊架構

第一冊第一篇 資訊科技篇

章	節
1. 資訊與生活	1-1 數位生活 1-2 資訊安全簡介
2. 演算法	2-1 演算法簡介 2-2 流程控制結構 2-3 流程圖設計實作
3. 程式設計初探 —生日派對	3-1 程式語言簡介 3-2 角色移動—上街買蛋糕 3-3 演奏音階—鍵盤鋼琴
4. 選擇結構 —歡樂聖誕	4-1 變數與條件判斷①—聖誕禮物 4-2 條件判斷②—聖誕大餐

#### 第一冊第二篇 生活科技篇

章節 / 活動	活動主軸	第一節 相關知識	第二節 活動技能	第三節 作品呈現	第四節 資源使用
1. 救援物資大 作戰	創意競賽	溝通與表達	創意與發明	測試修正	機具材料 (文具)
2. 三星歸位	魯班鎖	製造生產	識圖製圖	測試修正	機具材料 (木工)

三、本學期課程內涵：

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註	
		學習表現	學習內容					
第一週	進入資訊科技教室  第1章資訊與生活 進入資訊科技教室  1-1 數位生活	1. 說明資訊科技教室的使用規範，建立資訊科技課程的課堂秩序與規定。 2. 以人類社會為例，說明「資訊科技」對人類生活型態造成越來越快、且全面的影響。 3. 引導學生發掘「資訊科技」為日常生活帶來什麼樣的便利性，並思考哪些服務與資訊科技有關。 4. 介紹資訊科技為生活帶來的改變，從個人、家庭到整個社會都隨處可見，引導學生思考有哪些案例。	運 a-V-3 能樂於探索新興的資訊科技。  設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新知。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展趨勢。	1	1. 需求設備：個人電腦、簡報檔 2. 資訊科技應用影片，例如：物聯網、電腦斷層。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	
第一週	進入生活科技教室 進入生活科技教室	說明生活科技教室的使用規範，並強調安全至上。 (1) 服裝規定：說明正確的服裝，是保護自身安全的根本。 (2) 緊急處理方式：提示學生，若發生問題請勿驚慌，應先關閉使用中的機器，並即刻報告老師。 (3) 一般通則：一般安全、秩序注意事項。 (4) 機具安全：指示手工具、機器使用的注意事項。	設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新知。	生 N-V-1 科技與工程的關係。	1	1. 課本教材 2. 相關影片	1. 課堂討論	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
		學習表現	學習內容				
第二 週	第1章資訊與生活 1-2 資訊安全簡介	1. 引導學生回想，是否曾因資訊安全事件，造成不良影響？並討論如何避免或解決。 2. 說明資訊安全三原則（CIA）。 3. 說明維護資訊設備安全的方法。 4. 介紹惡意程式與其危害：電腦病毒、電腦蠕蟲、木馬程式。 5. 說明維護軟體安全的使用習慣。	運 a-V-3 能樂於探索新興的資訊科技。 設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。 設 a-V-1 能主動探索科技新知。	1	1. 需求設備：個人電腦、簡報檔 2. 資訊安全影片，例如：勒索病毒、防毒軟體。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	
第二 週	緒論生活與科技 緒論生活與科技	1. 說明科技是為了解決人類特定需求而被創造與發明出來的。 2. 以房屋建造、維修為例，說明問題解決程中的一切活動都是科技。 3. 說明解決問題時，應妥善應用人力、機具、材料、能源、資訊、金錢、時間等資源。 4. 介紹問題解決流程，並說明各步驟的意涵： (1) 界定問題 (2) 蒐集資料 (3) 發展方案 (4) 設計製作 (5) 測試修正 (6) 成果發表 5. 說明未來的活動，都會利	設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。 設 a-V-1 能主動探索科技新知。	1	1. 課本教材 2. 相關影片	1. 課堂討論	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註	
		學習表現	學習內容					
		用上述步驟。						
第三 週	第 1 章資 訊與生活 1-2 資訊 安全簡介	1. 介紹防火牆的功能與設定 方式。 2. 介紹維護網路安全的使用 習慣。 3. 介紹 http 與 https 網址的 差異。 4. 說明使用電子商務時，應 注意網路上的購物詐騙、個資 洩漏、交易糾紛等陷阱，提醒 學生留意網站的安全性，避免 受騙。 5. 介紹無人超商 AmazonGo， 以及其背後的科技應用。 6. 介紹臺灣的無人超商 X- Store。	運 a-V-3 能樂於探索新興的 資 訊科技。  設 k-V-2 能了解科技產業現 況 及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新 知。	資 S-V-1 系統平台之運作原 理。 資 S-V-2 系統平台之未來發 展 趨勢。	1	1. 需求設備：個 人電腦、簡報檔 2. 資訊安全影 片，例如：網路詐 騙。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	
第三 週	緒論生活 與科技 緒論生活 與科技	1. 簡單介紹科技應用對人類 生活的影響。 2. 帶學生先了解本篇將會學 習的科技領域範疇。	設 k-V-2 能了解科技產業現 況 及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新 知。	生 N-V-1 科技與工程的關 係。	1	1. 課本教材 2. 相關影片	1. 課堂討論	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
		學習表現	學習內容				
第四 週	第 2 章演 算法 2-1 演算 法簡介	<p>1. 說明電腦的程式之所以能正確運作，主要依賴「演算法」，讓程式依循指令完成任務。</p> <p>2. 說明演算法就是解決問題的方法。</p> <p>3. 說明演算法的步驟有順序性，不可任意省略或更動。</p> <p>4. 介紹演算法的 5 大特性：輸入、輸出、明確性、有限性、有效性。</p> <p>5. 說明電腦功能強大的背後，主要依賴好的演算法。例如：修圖 app 要把照片裡的眼睛變大、把臉變小，而照片裡的哪些部位是眼睛？哪些是臉？這些都是電腦依循演算法的步驟，執行程式獲取的結果。</p> <p>6. 延伸學習：</p> <p>(1) 說明演算法沒有正確的答案，只要能解決問題就可以成立。</p> <p>(2) 針對相同問題，可以有很多不同演算法。</p> <p>(3) 演算法的基本要求是能正確解決問題，而演算法的好壞，通常可以用執行效率高、耗費資源多少來比較。</p>	<p>運 t-V-2 能應用運算思維評估 問題解決方法的優劣。</p> <p>設 c-V-1 能運用工程設計流程， 規劃與執行專案計畫以解決實務問題。</p>	1	1. 需求設備：個人電腦、簡報檔	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註	
		學習表現	學習內容					
第四 週	<p>第1章救 援物資大 作戰 活動：活 動目標</p> <p>1-2 創意 與發明</p>	<p>1. 播放天災事件的救援物資運輸影音報導，引導學生思考救援物資防護的重要性。</p> <p>2. 簡介活動目標： (1)競賽內容： 設計並製作運輸載具，將救援物資（雞蛋）從斜坡賽道的起點運往終點，並保護物資不受損。 (2)限制條件：運輸載具高度須&gt;10 cm，長度不得超過閘門處，不受外力自然滑落，依序挑戰斜坡的三種坡度。</p> <p>3. 提示活動限制： (1)斜坡無邊牆，運輸載具必須能夠直線前進，以免墜落邊坡。 (2)運輸載具必須順利通過坡道上凸起的障礙物。 (3)運輸載具到達終點矮牆時必須停止，不可向前翻滾。</p> <p>4. 介紹常見的創意思考技法，包括腦力激盪法、圖像法、檢核法。</p> <p>5. 說明筆談式腦力激盪法的操作原則，並實際練習筆談式腦力激盪法。</p>	<p>設 c-V-1 能運用工程設計流程，規劃與執行專案計畫以解決實務問題。</p>	<p>生 N-V-2 工程、科技、科學、藝術與數學的統整與應用。</p>	1	<p>1. 課本教材</p> <p>2. 相關影片</p>	<p>1. 課堂討論</p> <p>2. 紙筆測驗</p>	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註	
		學習表現	學習內容					
第五 週	第 2 章演 算法 2-1 演算 法簡介	1. 認識以文字表達演算法的 方式。 2. 說明文字演算法不易閱 讀，描述複雜的步驟會顯得冗 長，且不同人的解讀可能有誤 差。 3. 說明以流程圖表達演算法 的優點 (1) 流程圖主要利用圖形和箭 頭來呈現步驟。 (2) 與「文字演算法」比較， 流程圖的步驟較易讀、易懂。 4. 學習繪製流程圖的方式與 技巧 (1) 說明流程圖的繪製原則。 (2) 介紹常用的流程圖符號。 (3) 說明如果要畫複雜的流程 時，可利用副程式的方式呈 現，讓流程更清晰易理解。 5. 說明以「虛擬碼」呈現演 算法的方式及優缺點。 6. 比較三種表達方式的不 同。	運 t-V-2 能應用運算思維評 估 問題解決方法的優劣。 設 c-V-1 能運用工程設計流 程， 規劃與執行專案計畫 以解決實務問題。	資 S-V-1 系統平台之運作原 理。 資 S-V-2 系統平台之未來發 展 趨勢。	1	1. 需求設備：個 人電腦、簡報檔、 教學影片	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	
第五 週	第 1 章救 援物資大 作戰 活動：界 定問題 1-4 機具 材料	1. 說明活動執行方式、條件 限制、評分標準，以及製作、 測試、發表的時間限制。 2. 介紹適用於本活動的材 料，以及教室現有的可用工 具，或文具類的工具，並鼓勵 學生盡量從回收材料取材。 3. 本活動為生活科技第一個	設 c-V-1 能運用工程設計流 程， 規劃與執行專案計畫 以解決實務問題。	生 N-V-2 工程、科技、科 學、藝 術與數學的統整與應 用。	1	1. 課本教材 2. 相關影片	1. 課堂討論	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
		學習表現	學習內容				
	1-3 測試 修正	實作活動，學生對於材料的認識不多，最好避免加工難度太高的材料。 4. 提問生活中哪些地方會用到防撞或緩衝材料？及其防撞或緩衝效果？帶出可朝哪些種類的材料著手準備。 5. 利用生活中的常見實例，說明防撞與緩衝的概念，以及所使用的材料類型與材料特性。 6. 透過汽車車架、安全氣囊舉例，引導學生思考及討論「同時兼具防撞與緩衝的設計，是否比較容易獲得較佳的防護效果」。 7. 說明運輸載具的可能問題與成因，幫助學生事先避免不良的設計製作結果。 8. 可引導學生討論運輸載具的型式，提示不一定都要做成車輛的型式，還有圓筒狀、球狀等型式。					
第六 週	第 2 章演 算法 2-2 流程 控制結構	1. 以生活化的例子說明「結構化」的重要性。 2. 認識循序結構：指令依先後順序由上而下，一個接著一個執行，是最基本的結構。 3. 認識選擇結構：我們口語中提到「如果…那麼…」、「如果…那麼…否則…」，就是選擇	運 t-V-2 能應用運算思維評估 問題解決方法的優劣。 設 c-V-1 能運用工程設計流程， 規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展 趨勢。	1	1. 需求設備：個人電腦、簡報檔、教學影片	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註	
		學習表現	學習內容					
		結構。 4. 認識重複結構：說明各種重複結構，可以讓程式變得更為精簡。 5. 重複結構中，也應用到「選擇結構」，用以判斷現在要重複某些指令，或是執行接下來的指令。 6. 認識前、後判斷式。						
第六週	第1章救 援物資大 作戰 1-1 溝通 與表達 活動：蒐 集資料、 發展方案	1. 以課本案例舉例簡介常見的訊息型式，包括：平面媒體、實物與模型、電子媒體。 2. 介紹構想表達的方法，以及圖文比例、版面編排等要點。 3. 提醒學生活動最後有成果發表，必須預先思考後續要採用哪些訊息種類來記錄及表達構想。 4. 回到主題活動，引導學生進行問題解決流程的前半段，開始蒐集資料及發展方案。 5. 本活動建議採1人1組方式進行，因此可使用心智圖法，幫助學生以任務導向的方式發想設計方案。 6. 讓學生在課堂上繪製設計圖，並提醒學生須在設計圖上加註各部位所使用的材料。 7. 先畫完設計圖的同學可以讓教師看過，教師可適時給予	設 c-V-1 能運用工程設計流程，規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	生 N-V-2 工程、科技、科學、藝術與數學的統整與應用。	1	1. 課習教材 2. 相關影片	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 活動紀錄	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
		學習表現	學習內容				
	建議。 8. 課堂上畫不完則當作回家作業，並提醒學生下次上課須攜帶預計使用的材料。						
第七週	第2章演算法 2-2 流程控制結構  【第一次評量週】	1. 說明附件1桌遊的遊玩方式。 2. 引導學生完成三種流程結構的「小試身手」題目，並複習三種流程結構。 3. 讓學生自行完成「進階挑戰」、「綜合挑戰」的題目，並讓學生分享自己的解題方式。 4. 讓學生自製關卡，分組進行遊玩。	運 t-V-2 能應用運算思維評估問題解決方法的優劣。  設 c-V-1 能運用工程設計流程，規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展趨勢。	1	1. 需求設備：個人電腦、簡報檔、課程附件	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗
第七週	第1章救援物資大作戰 1-4 機具材料  活動：設計製作  【第一次評量週】	1. 簡要說明美工刀、剪刀、熱熔膠槍等工具的使用方法、適合加工的材料、安全注意事項等。 2. 應特別強調具有危險性工具的使用注意事項，例如：美工刀刀口避免朝向自己、使用熱熔膠槍避免燙傷等。 3. 檢查學生是否確實準備材料。 4. 提醒學生關於斜坡場地的實際尺寸與作品限制條件等，例如：斜坡寬度、終點矮牆高	設 c-V-1 能運用工程設計流程，規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	生 N-V-2 工程、科技、科學、藝術與數學的統整與應用。	1	1. 機具：剪刀1把、美工刀1把、30 cm 鋼尺1支、切割墊1張、圓規1把、熱熔膠槍1把、錐子1把。 2. 材料：請學生依據設計自行準備材料。	1. 活動紀錄 2. 作品表現

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註	
		學習表現	學習內容					
	度，載具尺寸限制。 5. 請學生依據設計圖，準備加工所需工具、規畫工作流程。							
第八週	第 2 章演算法 2-3 流程圖設計實作	1. 說明 Draw.io 的基本操作模式。 2. 可讓學生依課本範例練習繪製流程圖。 3. 介紹運算思維： (1)問題拆解：將大問題拆解成多個小問題，再針對小問題進行處理，以解決整體問題。 (2)模式識別：處理問題時，可在各個小問題間發現相同或類似的特徵，這些特徵就稱為「模式」。這些模式能方便我們以相同或類似的方式處理問題。找到的模式越多，就能越快、越有效的處理問題。 (3)抽象化：抽象化是指專注於問題的重要特徵，忽視無關緊要的小細節，並將關鍵特徵簡化成易懂的訊息，從而建立一個解決問題的表示法。 (4)演算法設計：依照 2-1 節所學的，制定清楚、明確的解決問題步驟。 4. 介紹周以真教授，鼓勵女同學也可以認真投入資訊科技	運 t-V-2 能應用運算思維評估問題解決方法的優劣。  設 c-V-1 能運用工程設計流程，規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展趨勢。	1	1. 需求設備：個人電腦、網路（使用線上免費軟體 Draw.io）	1. 上機實作 2. 課堂討論	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
		學習表現	學習內容				
		領域。					
第八 週	第 1 章救 援物資大 作戰 活動：設 計製作	1. 依據設計圖，在材料上放 樣。 2. 依據設計圖，進行材料加 工，完成各零件製作。	設 c-V-1 能運用工程設計流 程， 規劃與執行專案計畫 以解決實務問題。	生 N-V-2 工程、科技、科 學、藝 術與數學的統整與應 用。	1 1. 機具：剪刀 1 把、美工刀 1 把、 30 cm 鋼尺 1 支、 切割墊 1 張、圓規 1 把、熱熔膠槍 1 把、錐子 1 把。 2. 材料：請學生 依據設計自行準備 材料。	1. 活動紀錄 2. 作品表現	
第九 週	第 3 章程 式設計初 探—生日 派對 3-1 程式 語言簡介	1. 說明「人與電腦」溝通要 使用「程式語言」。 2. 介紹低階語言： (1)機器語言：由 1 和 0 組 成，電腦可直接看懂，但人類 不易理解。 (2)組合語言：以簡單的字串 作為指令，須經過轉譯電腦才 看得懂，人類較易理解。 3. 介紹高階語言：語法較接 近人類語言，須經轉換，才能 與電腦溝通。 4. 說明學習積木式程式設計 工具，可以作為未來進入文字 式程式設計的基礎。	運 t-V-2 能應用運算思維評 估 問題解決方法的優劣。 設 c-V-1 能運用工程設計流 程， 規劃與執行專案計畫 以解決實務問題。	資 S-V-1 系統平台之運作原 理。 資 S-V-2 系統平台之未來發 展 趨勢。	1 1. 需求設備：個 人電腦、Scratch	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 紙筆測驗	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
		學習表現	學習內容				
		5. 介紹 Scratch 的基本操作。					
第九週	第 1 章救援物資大作戰 活動：設計製作	1. 依據設計圖，進行材料加工，完成各零件製作。 2. 依據設計圖，完成各零件組裝。	設 c-V-1 能運用工程設計流程，規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	生 N-V-2 工程、科技、科學、藝術與數學的統整與應用。	1 1. 機具：剪刀 1 把、美工刀 1 把、30 cm 鋼尺 1 支、切割墊 1 張、圓規 1 把、熱熔膠槍 1 把、錐子 1 把。 2. 材料：請學生依據設計自行準備材料。	1. 活動紀錄 2. 作品表現	
第十週	第 3 章程式設計初探—生日派對 3-1 程式語言簡介	1. 說明舞臺坐標與角色位置的關係。 2. 介紹如何判斷舞臺上某位置的坐標值與角色方向。 3. 學習新增舞臺背景。 4. 介紹各類積木的類別。 5. 引導學生利用附件 2 模擬編排程式，並實際在 Scratch 上完成第一支程式。	運 t-V-2 能應用運算思維評估問題解決方法的優劣。 設 c-V-1 能運用工程設計流程，規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展趨勢。	1 1. 需求設備：個人電腦、Scratch	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 紙筆測驗	
第十週	第 1 章救援物資大作戰 活動：測試修正	1. 進行測試修正，並紀錄測試結果。 2. 選擇合適的構想表達方式，規畫報告內容，包括：作品原理、使用材料、設計特點等。	設 c-V-1 能運用工程設計流程，規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	生 N-V-2 工程、科技、科學、藝術與數學的統整與應用。	1 1. 救援物資競賽場地設備： (1) 斜坡：長 200 cm、寬 25 cm，離地高度可調整為 110、120、130	1. 活動紀錄 2. 作品表現	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
		學習表現	學習內容				
					cm，斜坡上有半圓凸起。 (2)終點矮牆：高5 cm。		
第十 一週	第3章程式設計初探—生日派對 3-2 角色移動—上街買蛋糕	1. 說明任務目標，引導學生拆解問題。 2. 介紹本節程式所需積木及其功能說明。 3. 說明如何「刪除」、「新增」角色。 4. 說明如何設定「舞臺背景」。 5. 說明如何上傳素材。	運 t-V-2 能應用運算思維評估 問題解決方法的優劣。  設 c-V-1 能運用工程設計流程， 規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展 趨勢。	1	1. 需求設備：個人電腦、Scratch 2. 程式檔案：3-2。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 紙筆測驗
第十 一週	第1章救援物資大作戰 活動：發表分享、問題討論	1. 總結救援物資大作戰： (1)依序、抽籤或依照教師指定順序上臺完成作品發表。 (2)引導學生針對其中兩個有興趣的作品，完成同儕互評。 (3)引導學生反思製作過程的問題、提出改善方案。	設 c-V-1 能運用工程設計流程， 規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	生 N-V-2 工程、科技、科學、藝術與數學的統整與應用。	1	依照教室現有設備、材料，準備： (1)電腦 (2)單槍投影機 (3)彩色筆 (4)海報紙	1. 活動紀錄 2. 作品表現 3. 上臺發表過程
第十 二週	第3章程式設計初探—生日派對 3-2 角色移動—上街買蛋糕	1. 手腦並用：說明程式的執行速度很快，若要得到較佳的動態視覺效果，就要適時增加「等待時間」。 2. 引導學生利用附件3 模擬編排程式，並上機實作，在Scratch 上撰寫及測試程式。 3. 介紹如何在Scratch 繪製	運 t-V-2 能應用運算思維評估 問題解決方法的優劣。  設 c-V-1 能運用工程設計流程， 規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展 趨勢。	1	1. 需求設備：個人電腦、Scratch 2. 程式檔案：3-2。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註	
		學習表現	學習內容					
	背景。 4. 引導學生完成 3-2 小試身手。							
第十 二 週	第 2 章三 星歸位 活動：活 動概述  2-1 製造 生產	1. 簡要介紹本活動： (1)教師展示魯班鎖，讓學生嘗試組裝。 (2)示範魯班鎖的拆解與組合。 (3)說明魯班鎖的背景、由來。 (4)說明本活動需依魯班鎖組件圖，利用木條加工製成魯班鎖。 2. 由活動概述引入教學重點： (1)製造生產：從原料加工一直到成品的過程。 (2)識圖製圖：要依組件圖加工、利用圖面與他人溝通，必須能識圖、製圖。 (3)說明什麼是「製造生產」。 (4)說明「一次加工」、「二次加工」的概念。 (5)說明「科技發展」與「生產方式」演變的關係。 (6)說明第一、第二、第三次工業革命的歷程。	設 c-V-1 能運用工程設計流程，規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	生 N-V-2 工程、科技、科學、藝術與數學的統整與應用。	1	1. 課習教材 2. 相關影片 3. 魯班鎖參考成品	1. 課堂討論 2. 教師提問 3. 紙筆測驗	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註	
		學習表現	學習內容					
	(7)介紹現今科技發展、工業4.0的趨勢。							
第十 三 週	第3章程式設計初探—生日派對 3-3演奏音階—鍵盤鋼琴	1. 說明任務目標，引導學生拆解問題。 2. 完成一個白鍵。 (1)引導學生繪製出鋼琴鍵盤。 (2)說明如何觸發程式。 (3)說明「演奏音階」的方法。 3. 說明白鍵的「外觀、功能」均相同，可使用複製功能快速完成角色設計與程式。 (1)複製出多個白鍵。 (2)修改複製白鍵的外觀、程式。 4. 引導學生利用「白鍵」的模式，完成黑鍵。 5. 讓學生練習彈奏生日快樂歌。	運 t-V-2 能應用運算思維評估問題解決方法的優劣。  設 c-V-1 能運用工程設計流程，規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展趨勢。	1	1. 需求設備：個人電腦、Scratch 2. 程式檔案：3-3。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	
第十 三 週	第2章三星歸位 2-2識圖製圖	1. 利用各式產品說明書、房屋廣告傳單、雜誌產品示意圖等說明圖的意義與種類。 2. 說明不同需求、用途，會使用不同的圖來呈現構想、表達概念。	設 s-V-1 能運用繪圖軟體或相關科技以表達設計構想。	生 P-V-1 工程設計與實作。	1	1. 課習教材 2. 機具：鉛筆1支、鋼尺1把（或三角板1組）。	1. 活動紀錄 2. 教師提問 3. 紙筆測驗	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註	
		學習表現	學習內容					
		3. 介紹「工作圖」在產品製造生產過程中的重要性。 4. 說明立體圖可以表現出長、寬、深的特性。 5. 介紹等角圖、等斜圖的不同。 6. 說明如何利用方盒法繪製等角圖。 7. 說明如何利用方盒法繪製等斜圖。						
第十 四 週	第3章程 式設計初 探—生日 派對 3-3 演奏 音階—鍵 盤鋼琴  <b>【第二次 評量週】</b>	1. 說明外觀類積木的用法。 (1)正、負號分別代表縮小或放大。 (2)數值大小代表百分比(%)。 2. 複習「等待時間」對於動態視覺效果的影響，提醒放大、縮小間要有「等待時間」。 3. 引導學生完成 3-3 小試身手。	運 t-V-2 能應用運算思維評估問題解決方法的優劣。  設 c-V-1 能運用工程設計流程，規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展趨勢。	1	1. 需求設備：個人電腦、Scratch 2. 程式檔案：3-3。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	
第十 四 週	第2章三 星歸位 2-2 識圖 製圖  <b>【第二次 評量週】</b>	1. 搭配動腦時間，繪製魯班鎖相似構造的等角圖、等斜圖。 2. 視教學時間，補充說明圓柱的畫法。	設 s-V-1 能運用繪圖軟體或相關科技以表達設計構想。	生 P-V-1 工程設計與實作。	1	1. 課習教材 2. 機具：鉛筆1支、鋼尺1把(或三角板1組)。	1. 活動紀錄 2. 教師提問 3. 紙筆測驗	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註	
		學習表現	學習內容					
第十 五周	第 4 章選擇結構—歡樂聖誕 4-1 變數與條件判斷①—聖誕禮物	1. 說明任務目標，引導學生拆解問題。 2. 介紹本節程式所需積木及其功能說明。 3. 說明「變數」就像容器，可以存放資料，但只能保留一筆資料。 4. 逐步解析 1：說明「詢問的答案」也是一種「變數」，因此若重複放入，會覆蓋掉原先的回答，導致程式錯誤。 5. 說明如何解決資料被覆蓋：放多筆資料，必須有多個變數來存放資料。 6. 說明如何「使用變數」，引導學生利用變數修正「逐步解析 1」的錯誤。	運 t-V-2 能應用運算思維評估 問題解決方法的優劣。 設 c-V-1 能運用工程設計流程， 規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展 趨勢。	1	1. 需求設備：個人電腦、Scratch 2. 程式檔案：4-1。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 紙筆測驗	
第十 五	第 2 章三星歸位 2-2 識圖製圖	1. 請學生組裝課本附件的透視箱與紙盒，搭配課本正投影多識圖觀察。教師藉由提問、引導說明平面圖與立體圖的不同。 2. 說明三視圖與物體的關係。 3. 搭配動腦時間，練習投影面與物體的對應關係。 4. 知道正投影視圖中，實線與虛線的意義。 5. 搭配動腦時間，練習補足三視圖缺漏的線。 6. 介紹展開圖的概念、應	設 s-V-1 能運用繪圖軟體或相 關科技以表達設計構想。	生 P-V-1 工程設計與實作。	1	1. 課習教材 2. 機具：鉛筆 1 支、鋼尺 1 把（或三角板 1 組）。	1. 活動紀錄 2. 教師提問 3. 紙筆測驗	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
		學習表現	學習內容				
	用，以及繪製步驟。 7. 搭配動腦時間，練習展開圖繪製。 8. 學習尺度標註原則。 10. 說明 CAD、CAM 在生產製造上的應用。 11. 說明 CAD、CAM 的特點。						
第十 六 週	第 4 章選擇結構—歡樂聖誕 4-1 變數與條件判斷①—聖誕禮物	1. 逐步解析 2：完成平均分數的計算。 (1)詢問各科分數：利用「詢問積木」。 (2)儲存各科分數：使用「變數」 (3)說出各科分數：利用「說出積木」及「字串組合積木」組合「一般文字」與「變數內容」。 (4)計算平均分數：利用 4 個變數計算平均。 (5)說出平均分數：同 3。 2 說明初始值設定的重要。 3. 引導學生完成變數的初始值設定。	運 t-V-2 能應用運算思維評估 問題解決方法的優劣。  設 c-V-1 能運用工程設計流程， 規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展 趨勢。	1	1. 需求設備：個人電腦、Scratch 2. 程式檔案：4-1。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗
第十 六 週	第 2 章三星歸位 活動：活動目標、活動流程、界定問題	1. 解說活動執行的細節： (1)說明本活動是利用小木塊堆疊組合的方式製作魯班鎖。 (2)由於是以「組合」的方式製造魯班鎖，為了各組件的強度，應特別引導學生思考「各組件分別如何使用最少的小木塊組成」。因為切成越多小木	設 c-V-1 能運用工程設計流程， 規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	生 N-V-2 工程、科技、科學、藝術與數學的統整與應用。	1	1. 課習教材 2. 機具：鉛筆 1 支、鋼尺 1 把（或三角板 1 組）、直角規 1 把、圓規 1 支、折合鋸 1 把 註、C 型夾（或 F 型夾）1 個。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 實作

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
		學習表現	學習內容				
	2-4 機具材料	塊，就要黏合越多次，造成材料強度降低。 (3)魯班鎖組件中的「圓柱」是將方木條以「砂磨」的方式加工而成。 (4)必須依照課本圖 2-2-1 魯班鎖組件圖尺寸進行製作。 (5)必須經過適當的砂磨，增加作品美觀與尺寸精準度。 2. 介紹機具材料： (1)發放工具、材料。 (2)說明各項機具、材料的使用方法與特性。 (3)示範具有危險性工具的使用方法，並特別強調安全注意事項。			3. 材料：松木條 (10mm×10mm×900mm) 1 支、砂紙 (100 號) 1 張、白膠 1 瓶、橡皮筋 6 條。 4. 魯班鎖參考成品		
第十 七 週	第 4 章選擇結構—歡樂聖誕 4-1 變數與條件判斷①—聖誕禮物	1. 說明「選擇結構」中，「如果…那麼…」積木的功能及應用。 2. 說明如何運用「邏輯運算」將多個條件結合成判斷式。 3. 介紹「且、或、不成立」三種積木的意義與用法。 4. 學習如何設定條件判斷。 5. 逐步解析 3：計算完「平均分數」之後，要判斷是否達到標準、要說出什麼結果。 6. 提醒學生「85 分以上」包含「大於 85 分」和「等於 85 分」兩種情況。	運 t-V-2 能應用運算思維評估 問題解決方法的優劣。 設 c-V-1 能運用工程設計流程， 規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展 趨勢。	1 1. 需求設備：個人電腦、Scratch 2. 程式檔案：4-1。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 紙筆測驗	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註	
		學習表現	學習內容					
第十 週	第 2 章三 星歸位 2-3 測試 修正  活動：發 展方案	1. 說明本活動常見問題、避 免或解決之道： (1)應確認木塊規畫結果與組 件圖相符。 (2)畫線時，應至少在木塊相 鄰的兩面畫線。 (3)鋸切時，應畫一塊鋸一 塊，並預留鋸路誤差。 (4)砂磨時，砂紙內應包覆墊 木。 (5)黏合時，應優先要求組件 內側的木塊平整對齊。 (6)黏合時，白膠應適量塗抹 均勻、並且適當加壓。 (7)黏合後，在白膠乾掉之前 使用木塊塞入間隙，以確保能 順利組裝。 2. 發展方案： (1)將繪製好的魯班鎖組件三 視圖，標註尺度。 (2)規畫每個組件需要的小木 塊尺度與數量。	設 c-V-1 能運用工程設計流 程， 規劃與執行專案計畫 以解決實務問題。	生 N-V-2 工程、科技、科 學、藝 術與數學的統整與應 用。	1	1. 課習教材 2. 機具：鉛筆 1 支、鋼尺 1 把（或 三角板 1 組）、直 角規 1 把、圓規 1 支、折合鋸 1 把 註、C 型夾（或 F 型夾）1 個。 3. 材料：松木條 （10mm×10mm×900m m）1 支、砂紙 （100 號）1 張、 白膠 1 瓶、橡皮筋 6 條。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 實作	
第十 週	第 4 章選 擇結構— 歡樂聖誕 4-1 變數 與條件判 斷①—聖 誕禮物  4-2 條件	1. 引導學生完成 4-1 小試身 手。 2. 說明 4-2 任務目標，引導 學生拆解問題。 3. 介紹 4-2 節程式所需積木 及其功能說明。 4. 逐步解析 1：結合 4-1 節 學習的「詢問」、、「計算 式」概念，完成逐步解析 1 程	運 t-V-2 能應用運算思維評 估 問題解決方法的優劣。  設 c-V-1 能運用工程設計流 程， 規劃與執行專案計畫 以解決實務問題。	資 S-V-1 系統平台之運作原 理。 資 S-V-2 系統平台之未來發 展 趨勢。	1	1. 需求設備：個 人電腦、Scratch 2. 程式檔案：4-1 小試身手、4-2。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	

教學 期程	主題或單元活動內容		學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
			學習表現	學習內容				
	判斷②— 聖誕大餐	式。						
第十 八 週	第 2 章三 星歸位 活動：設 計製作	1. 依據「活動流程」實際進行加工製作，並進行活動紀錄。 2. 帶領學生練習幾次「畫線、鋸切、砂磨、測量並確認木塊尺寸」的流程。 3. 教師可在黑板或簡報統一提示各尺寸的木塊數量，避免學生鋸錯數量導致材料不夠。	設 c-V-1 能運用工程設計流程，規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	生 N-V-2 工程、科技、科學、藝術與數學的統整與應用。	1	1. 課習教材 2. 機具：鉛筆 1 支、鋼尺 1 把（或三角板 1 組）、直角規 1 把、圓規 1 支、折合鋸 1 把、C 型夾（或 F 型夾）1 個。 3. 材料：松木條（10mm×10mm×900mm）1 支、砂紙（100 號）1 張、白膠 1 瓶、橡皮筋 6 條。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 實作	
第十 九 週	第 4 章選 擇結構— 歡樂聖誕 4-2 條件 判斷②— 聖誕大餐	1. 介紹「如果…那麼…否則…」積木的功能與應用。 2. 逐步解析 2：接續「逐步解析 1」，使用「如果…那麼…否則…」積木完成條件判斷。 3. 說明「變數」可提高程式的可讀性，並且有利於程式的修改與管理。 4. 提醒學生，在使用選擇條件時，必須全面思考各種結	運 t-V-2 能應用運算思維評估問題解決方法的優劣。 設 c-V-1 能運用工程設計流程，規劃與執行專案計畫以解決實務問題。		1	1. 需求設備：個人電腦、Scratch 2. 程式檔案：4-2。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 紙筆測驗	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
		學習表現	學習內容				
		果，並且利用各種不同的數據進行測試，以確保程式正確無誤。					
第十 九 週	第 2 章三 星歸位 活動：設 計製作	1. 依據「活動流程」實際進行加工製作，並進行活動紀錄。 2. 教師可在黑板或簡報統一提示各尺寸的木塊數量，避免學生鋸錯數量導致材料不夠。 3. 巡視、適時引導學生製作細節。	設 c-V-1 能運用工程設計流程，規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	生 N-V-2 工程、科技、科學、藝術與數學的統整與應用。	1  1. 課習教材 2. 機具：鉛筆 1 支、鋼尺 1 把（或三角板 1 組）、直角規 1 把、圓規 1 支、折合鋸 1 把、註、C 型夾（或 F 型夾）1 個。 3. 材料：松木條（10mm×10mm×900mm）1 支、砂紙（100 號）1 張、白膠 1 瓶、橡皮筋 6 條。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 實作	
第廿 週	第 4 章選 擇結構— 歡樂聖誕 4-2 條件 判斷②— 聖誕大餐	1. 帶給學生資料型態的概念，例如「文字無法運算」。 2. 提醒學生 Scratch 沒有錯誤提示功能，因此在資料設定或輸入時，必須特別小心。 3. 引導學生完成 4-2 小試身手。	運 t-V-2 能應用運算思維評估問題解決方法的優劣。  設 c-V-1 能運用工程設計流程，規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展趨勢。	1  1. 需求設備：個人電腦、Scratch 2. 程式檔案：4-2、4-2 小試身手。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
		學習表現	學習內容				
第廿週	第 2 章三星歸位 活動：測試修正、問題討論	1. 組裝魯班鎖、微調木塊位置： (1)依據「活動流程」實際進行加工製作，並進行活動紀錄。 (2)務必提醒學生趁白膠未乾還能滑動時，將木塊塞進間隙中進行調整與配合。 (3)測試成品是否符合標準，必要時進行修正。 2. 活動檢討： (1)依據「評分規準參考」評分。 (2)鼓勵學生反思製造過程的問題、改善方案。 (3)回顧第 1 節製造生產內容，進行總結。	運 t-V-2 能應用運算思維評估 問題解決方法的優劣。  設 c-V-1 能運用工程設計流程， 規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	1	1. 課習教材 2. 機具：鉛筆 1 支、鋼尺 1 把（或三角板 1 組）、直角規 1 把、圓規 1 支、折合鋸 1 把 註、C 型夾（或 F 型夾）1 個。 3. 材料：松木條（10mm×10mm×900mm）1 支、砂紙（100 號）1 張、白膠 1 瓶、橡皮筋 6 條。	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 課堂討論 4. 實作 5. 成品	
第廿一週	第 4 章選擇結構—歡樂聖誕  學期課程回顧 4-2 條件判斷②—聖誕大餐  學期課程回顧  【第三次	1. 介紹第 1 位程式設計師—艾達。 2. 學期課程回顧。	設 c-V-1 能運用工程設計流程， 規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	1	1. 需求設備：個人電腦	1. 課堂討論	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
		學習表現	學習內容				
	【評量週】						
第廿 一週	第2章三星歸位 2-1 製造生產 【第三次 評量週】	1. 補充說明前面第1節製造生產略過的部分。 2. 播放影片製造生產相關影片，例如：木材從原料取得、加工成材、直到製作成品的過程。 3. 播放工業革命影片，介紹世界各國工業4.0趨勢與發展。 4. 請學生發表工業4.0對社會的正面、負面影響。可分組討論，請學生扮演企業老闆、消費者、學者等腳色，練習從不同立場思考影響。	設 c-V-1 能運用工程設計流程，規劃與執行專案計畫以解決實務問題。	生 N-V-2 工程、科技、科學、藝術與數學的統整與應用。	1	1. 課本教材 2. 相關影片	1. 課堂討論

## 國立卓蘭高中附設國中 115 學年度第二學期 七 年級 科技 領域課程計畫

一、本領域每週學習節數(2)節，銜接或補強節數(0)節，本學期共(40)節。

二、本學期學習目標：

### 教學目標

#### 第二冊第一篇 資訊科技篇

1. 使用 Scratch 完成遊戲專題。
2. 利用雲端工具完成旅遊專題。
3. 認識個人資料保護法的意涵。
4. 學習何謂合理使用原則，以及其允許的範圍。

#### 第二冊第二篇 生活科技篇

1. 認識各種橋梁的型式與結構工法。
2. 認識常見的機構及其特性。
3. 學習木材加工技法。
4. 學習放樣模板、治具的使用。
5. 認識精度、裕度的概念。

### 本冊架構

#### 第二冊第一篇 資訊科技篇

章	節
1. 重複結構 — 勇闖魔鬼城	1-1 遊戲設計 1-2 聲音設計
2. 資料處理 — 雲端應用專題	2-1 啟動專題 2-2 旅遊規畫書 2-3 經費預算表 2-4 行前簡報
3. 資訊合理使用	3-1 個人資料保護 3-2 資訊的合理使用 3-3 創用 CC 的應用

### 第二冊第二篇 生活科技篇

章節 / 活動	活動主軸	第一節 相關知識	第二節 活動技能	第三節 作品呈現	第四節 資源使用
1. 虹飛拱橋	達文西橋	橋梁簡介	虹橋結構	測試修正	機具材料 (木工)
2. 玩轉跑跳碰	機構玩偶	常見機構	機構傳動	測試修正	機具材料 (木工)

三、本學期課程內涵：

教學 期程	主題或單元活動內容		學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
			學習表現	學習內容				
第一 週	第1章重複 結構—勇闖 魔鬼城 1-1 遊戲設 計	1. 場景設定：背景、角色。 2. 角色定位、隱藏。 3. 介紹「重複無限次」積木的 功能與常見應用。	運 a-V-3 能樂於探索新興的 資 訊科技。  設 k-V-2 能了解科技產業現 況 及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新 知。	資 S-V-1 系統平台之運作原 理。 資 S-V-2 系統平台之未來發 展 趨勢。	1	1. 需求設備：個 人電腦、Scratch 2. 相關影片 3. 程式檔案。	1. 上機實作 2. 作業成品 3. 紙筆測驗	
第一 週	緒論科技與 產品 緒論科技與 產品	1. 以遊戲引導的方式，幫助每 一位學生舉例說出一件他所認 定的產品。 2. 結論產品的種類與分類方 式。 3. 以不同品牌的手機作為討論 對象，引導方式，讓學生思考 為什麼「實用」功能並非產品 唯一考量要素。 4. 引導學生討論「燈具」的實 用功能。 5. 統整「實用」、「心理」、 「附加」三項功能對於產品選 購的重要性。	設 k-V-2 能了解科技產業現 況 及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新 知。	生 N-V-1 科技與工程的關 係。	1	1. 課本教材 2. 相關影片	1. 課堂討論	
第二 週	第1章重複 結構—勇闖 魔鬼城 1-1 遊戲設 計	1. 完成各障礙物的動作設定： (1)角色不斷來回移動。 (2)角色不斷旋轉。 (3)角色不斷閃爍。	運 a-V-3 能樂於探索新興的 資 訊科技。  設 k-V-2 能了解科技產業現 況 及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新 知。	資 S-V-1 系統平台之運作原 理。 資 S-V-2 系統平台之未來發 展 趨勢。	1	1. 需求設備：個 人電腦、Scratch 2. 相關影片 3. 程式檔案。	1. 上機實作 2. 作業成品 3. 紙筆測驗	

教學 期程	主題或單元活動內容		學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
			學習表現	學習內容				
第二 週	緒論科技與 產品 緒論科技與 產品	<ol style="list-style-type: none"> <li>以三種明顯構造、色彩不同的檯燈為話題，引導學生思考個人的喜好。</li> <li>彙整所有學生的想法，歸類構成形體的三個要素。</li> <li>分組討論何者最適合學生閱讀選用。</li> <li>結論人因工程的基本概念。</li> <li>補充說明環保綠色設計的概念，作為本版教科書八年級續論的連結。</li> </ol>	設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新知。	生 N-V-1 科技與工程的關係。	1	<ol style="list-style-type: none"> <li>課本教材</li> <li>相關影片</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>課堂討論</li> </ol>	
第三 週	第 1 章重複 結構—勇闖 魔鬼城 1-1 遊戲設 計	<ol style="list-style-type: none"> <li>利用滑鼠控制角色進行闖關。</li> <li>介紹「重複指定次數」積木的常見應用。</li> <li>設定倒數計時、生命值。</li> </ol>	運 a-V-3 能樂於探索新興的資訊科技。  設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新知。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展趨勢。	1	<ol style="list-style-type: none"> <li>需求設備：個人電腦、Scratch</li> <li>相關影片</li> <li>程式檔案。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>上機實作</li> <li>作業成品</li> <li>紙筆測驗</li> </ol>	
第三 週	第 1 章虹飛 拱橋 活動：活動 概述  1-1 橋梁簡 介	<ol style="list-style-type: none"> <li>引言：橋梁與生活圈                (1)讓學生了解橋梁聯結河岸兩邊的交通，也擴大交流與生活圈。                (2)從圖畫中探討古時候的生活型態、文化、當時的科技產品。</li> <li>主題活動：活動概述與分組                (1)導讀與解釋虹橋製作與活動條件。                (2)學生分組。</li> </ol>	設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新知。	生 N-V-1 科技與工程的關係。	1	<ol style="list-style-type: none"> <li>課本教材</li> <li>相關影片</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>課堂討論</li> <li>教師提問</li> <li>紙筆測驗</li> </ol>	

教學 期程	主題或單元活動內容		學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
			學習表現	學習內容				
第四 週	第1章重複 結構—勇闖 魔鬼城 1-1 遊戲設 計	1. 從生活化的場景中，發現廣播的用途：通知其他角色，可以開始執行任務。 2. 介紹 Scratch 中，廣播的用途： (1)角色對話。 (2)切換場景。	運 a-V-3 能樂於探索新興的資訊科技。 設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。 設 a-V-1 能主動探索科技新知。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展趨勢。	1	1. 需求設備：個人電腦、Scratch 2. 相關影片 3. 程式檔案。	1. 上機實作 2. 作業成品 3. 紙筆測驗	
第四 週	第1章虹飛 拱橋 活動：界定 問題 1-2 虹橋結 構	1. 核心技能：虹橋結構 (1)認識虹橋結構名稱。 (2)了解桿件夾角所形成的橋梁造型關係。 2. 核心技能：承重受力、橋墩基礎 (1)說明虹橋結構力學關係。 (2)解釋材料長度粗細不同的受力強度。 (3)說明虹橋的基礎設計。	設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。 設 a-V-1 能主動探索科技新知。	生 N-V-1 科技與工程的關係。	1	1. 課習教材 2. 相關影片	1. 活動紀錄 2. 作品表現	
第五 週	第1章重複 結構—勇闖 魔鬼城 1-1 遊戲設 計	1. 設定遊戲的勝敗條件： (1)設定失敗條件。 (2)設定過關條件。 (3)設定再玩一次鈕。 2. 完成場景切換之相關設定。	運 a-V-3 能樂於探索新興的資訊科技。 設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。 設 a-V-1 能主動探索科技新知。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展趨勢。	1	1. 需求設備：個人電腦、Scratch 2. 相關影片 3. 程式檔案。	1. 上機實作 2. 作業成品 3. 紙筆測驗	

教學 期程	主題或單元活動內容		學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
			學習表現	學習內容				
第五 週	第1章虹飛 拱橋 活動：蒐集 資料、發展 方案  1-2 虹橋結 構	1. 設計模擬：讓學生使用課本 附件紙卡製模擬虹橋。 3. 材料介紹 (1)介紹木材紋路與鋸切走向關 係。 (2)提醒加工時要注意的位置與 尺寸密合	設 k-V-2 能了解科技產業現 況 及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新 知。	生 N-V-1 科技與工程的關 係。	1	1. 課習教材 2. 課本附件拱骨 圖卡、虹橋設計圖 3. 瓦楞紙板（或 軟木墊）、圖釘、 剪刀	1. 活動紀錄 2. 作品表現	
第六 週	第1章重複 結構—勇闖 魔鬼城 1-1 遊戲設 計	1. 完成小試身手：猜一猜	運 a-V-3 能樂於探索新興的 資 訊科技。  設 k-V-2 能了解科技產業現 況 及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新 知。	資 S-V-1 系統平台之運作原 理。 資 S-V-2 系統平台之未來發 展 趨勢。	1	1. 需求設備：個 人電腦、Scratch 2. 相關影片 3. 程式檔案。	1. 上機實作 2. 作業成品 3. 紙筆測驗	
第六 週	第1章虹飛 拱橋 活動：設計 製作  1-2 虹橋結 構 1-4 機具材 料	1. 放樣與加工：模板製作，並 提醒考慮畫線產生的誤差。 2. 說明曲線鋸的使用方法。 3. 拱骨零件的鋸切技巧。 4. 讓每位學生製作一隻桿件， 確認後續加工程序的組內分工 作業。 5. 說明各項機具、材料的使用 方法與特性。 6. 應特別強調具有危險性工具 的使用注意事項。	設 k-V-2 能了解科技產業現 況 及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新 知。	生 N-V-1 科技與工程的關 係。	1	1. 課習教材 2. 機具：虎鉗、 曲線鋸、手搖鑽、 弓型鑽、螺絲、游 標卡尺	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 實作	

教學 期程	主題或單元活動內容		學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
			學習表現	學習內容				
第七 週	第1章重複 結構—勇闖 魔鬼城 1-2 聲音設 計 【第一次評 量週】	1. 說明 1-2 任務，引導學生拆解問題。 2. 完成勇闖魔鬼城音效設計。 3. 完成小試身手：嘻哈之舞。	運 a-V-3 能樂於探索新興的資訊科技。  設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新知。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展趨勢。	1	1. 需求設備：個人電腦、Scratch 2. 相關影片 3. 程式檔案。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	
第七 週	第1章虹飛 拱橋 活動：設計 製作  1-2 虹橋結 構 【第一次評 量週】	1. 加工注意事項：應確認同一組拱骨的缺口位置一致、大小相同。 2. 橋面寬度：應確實計算橋面寬度，並確保橫木長度超過橋寬。 3. 設計製作的生產流程製作桿件、載重平臺。	設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新知。	生 N-V-1 科技與工程的關係。	1	1. 課習教材 2. 課本附件拱骨圖卡	1. 活動紀錄 2. 作品表現	
第八 週	第1章重複 結構—勇闖 魔鬼城 科技廣角	1. 科技廣角：葛瑞絲·霍普。 2. 學習動畫轉場效果。 3. 學習錄音功能，為動畫配音。	運 a-V-3 能樂於探索新興的資訊科技。  設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新知。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展趨勢。	1	1. 需求設備：個人電腦、Scratch 2. 相關影片 3. 程式檔案。	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
		學習表現	學習內容				
第八 週	第1章虹飛 拱橋 活動：設計 製作	1. 設計製作的生產流程製作桿件、載重平臺。 2. 確認桿件尺寸數量後進行組裝。組裝時先不上膠，檢查橋梁的對稱性。 3. 本活動桿件數量多，要求精準，對於七年級學生在實作技能與科技態度的養成有幫助，教師時時關心作業進度，給不同程度的組別適當協助。	設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。 設 a-V-1 能主動探索科技新知。	生 N-V-1 科技與工程的關係。	1 1. 課習教材 2. 機具：曲線鋸2把、折合鋸1把、剪刀2把、直角規1把、鋼尺1把、C型夾2個、手搖鑽1把、螺絲起子1把 3. 材料：方木條(15×15×900mm)5支、圓木棒(φ8×900mm)2支、密集板(100×150×5mm)1片、白膠1瓶、橡皮筋數條、砂紙(100號)1張	1. 活動紀錄 2. 紙筆測驗 3. 課堂討論 4. 作品表現	
第九 週	第2章資料 處理—雲端 應用專題 2-1 啟動專 題	1. 任務說明：引入「家族旅遊」的專案說明。 2. 利用系統性的思考工具進行問題分析，如「人事時地物」、「5W1H法」。 3. 搭配問題分析，說明心智圖的用法。 4. 介紹雲端硬碟的使用方法。 5. 介紹 Google 日曆，並說明共用方式與優點。	運 a-V-3 能樂於探索新興的資訊科技。 設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。 設 a-V-1 能主動探索科技新知。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展趨勢。	1 1. 需求設備：個人電腦、網路(使用 Google 公司提供的各項線上免費軟體)	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
		學習表現	學習內容				
第九 週	第1章虹飛 拱橋 活動：設計 製作、測試 修正  1-3 測試修 正	1. 重複前一節活動，直到桿件 製作完成。 2. 本活動桿件數量多，要求精 準，對於七年級學生在實作技 能與科技態度的養成有幫助， 教師時時關心作業進度，給不 同程度的組別適當協助。	設 k-V-2 能了解科技產業現 況 及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新 知。	生 N-V-1 科技與工程的關 係。	1  1. 課習教材 2. 機具：曲線鋸 2 把、折合鋸 1 把、剪刀 2 把、直 角規 1 把、鋼尺 1 把、C 型夾 2 個、 手搖鑽 1 把、螺絲 起子 1 把 3. 材料：方木條 (15×15×900mm) 5 支、圓木棒 (φ8×900mm) 2 支、密集板 (100×150×5mm) 1 片、白膠 1 瓶、橡 皮筋數條、砂紙 (100 號) 1 張	1. 活動紀錄 2. 紙筆測驗 3. 課堂討論 4. 作品表現	
第十 週	第2章資料 處理—雲端 應用專題 2-1 啟動專 題	1. 介紹 Google 表單的功能， 並說明各種題型的差異。 2. 【實作】 (1)以小組為單位製作班級旅遊 問卷，並發送給全班同學。 (2)請同學回覆所接收到的問 卷。 (3)各小組統計問卷結果。	運 a-V-3 能樂於探索新興的 資 訊科技。  設 k-V-2 能了解科技產業現 況 及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新 知。	資 S-V-1 系統平台之運作原 理。 資 S-V-2 系統平台之未來發 展 趨勢。	1  1. 需求設備：個 人電腦、網路（使 用 Google 公司提 供的各項線上免費 軟體）	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	

教學 期程	主題或單元活動內容		學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
			學習表現	學習內容				
第十 週	第1章虹飛 拱橋 活動：設計 製作、測試 修正	1. 製作負重平臺平放在橋梁 上。 2. 橋墩基礎可利用多層木板堆 疊夾持而成。 3. 負重測試：以方便取得的金 屬重物置放於測試平臺（例 如：錫絲錫條、鑽床虎鉗等， 使用定量的鉛片、螺絲）。	設 k-V-2 能了解科技產業現 況 及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新 知。	生 N-V-1 科技與工程的關 係。	1	1. 課習教材 2. 兩張桌子、C 型夾 2 個、裝水寶 特瓶共 6kg(或教 室內易取得之金屬 重物) 3. 學生的虹橋模 型作品	1. 活動紀錄 2. 紙筆測驗 3. 課堂討論 4. 作品表現	
第十 一週	第2章資料 處理—雲端 應用專題 2-2 旅遊規 畫書	1. 介紹 Google 的進階搜尋方 法。 2. 【實作】請學生查詢特定的 資料。 3. 介紹 Google 地圖的使用方 法。 4. 【實作】請學生查詢班級旅 遊景點的相關介紹。	運 a-V-3 能樂於探索新興的 資 訊科技。  設 k-V-2 能了解科技產業現 況 及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新 知。	資 S-V-1 系統平台之運作原 理。 資 S-V-2 系統平台之未來發 展 趨勢。	1	1. 需求設備：個 人電腦、網路（使 用 Google 公司提 供的各項線上免費 軟體）	1. 上機實作 2. 課堂討論 3. 紙筆測驗	
第十 一週	第1章虹飛 拱橋 活動：問題 討論	1. 虹飛拱橋的負重活動表揚與 檢討。 2. 針對活動後的材料應用變 化，聽看看各組學生的創意與 巧思，真實將結構的技能應用 在生活。上。 3. 科技廣角：電腦輔助設計與 製作介紹。	設 k-V-2 能了解科技產業現 況 及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新 知。	生 N-V-1 科技與工程的關 係。	1	1. 課習教材	1. 活動紀錄 2. 課堂討論	
第十 二週	第2章資料 處理—雲端 應用專題 2-2 旅遊規 畫書	1. 介紹 Google 文件的使用方 法。 2. 說明圖、表的處理。 3. 【實作】請學生製作一份班 級旅遊規畫書。	運 a-V-3 能樂於探索新興的 資 訊科技。  設 k-V-2 能了解科技產業現 況 及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新	資 S-V-1 系統平台之運作原 理。 資 S-V-2 系統平台之未來發 展 趨勢。	1	1. 需求設備：個 人電腦、網路（使 用 Google 公司提 供的各項線上免費 軟體）	1. 上機實作 2. 課堂討論 3. 紙筆測驗	

教學 期程	主題或單元活動內容		學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
			學習表現	學習內容				
			知。					
第十二週	第2章玩轉跑跳碰 活動：活動概述  2-1 常見機構	1. 播放 YouTube 上的機構玩具影片，引導學生觀察機構如何傳動。 2. 以凸輪玩具相關影片作為進入主題活動的序曲。 3. 簡單介紹主題活動與流程。 4. 介紹機構的作用，包括省時、省力或是改變運動方向。 5. 介紹何謂連桿組、齒輪組、凸輪機構，舉例說明應用方式。	設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新知。	生 N-V-1 科技與工程的關係。	1	1. 課習教材 2. 相關影片	1. 課堂討論 2. 教師提問 3. 紙筆測驗	
第十三週	第2章資料處理—雲端應用專題 2-3 經費預算  【第二次評量週】	1. 介紹 Google 試算表的使用方法。 2. 說明公式、簡單函式的使用方法。 3. 說明繪製統計圖表的方法。	運 a-V-3 能樂於探索新興的資訊科技。  設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新知。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展趨勢。	1	1. 需求設備：個人電腦、網路（使用 Google 公司提供的各項線上免費軟體）	1. 上機實作 2. 課堂討論 3. 紙筆測驗	

教學 期程	主題或單元活動內容		學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
			學習表現	學習內容				
第十 三 週	第2章玩轉 跑跳碰 活動：界定 問題  2-2 機構傳 動  【第二次評 量週】	1. 介紹主動件與從動件的概念。 2. 說明動力在一個機構各機件之間的傳遞情形。 3. 介紹各式機構運動型態。 4. 說明凸輪能產生的運動型態，並引導學生討論、分析：不同的凸輪位置安排，分別會產生什麼運動。	設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新知。	生 N-V-1 科技與工程的關係。	1	1. 課習教材 2. 相關影片	1. 課堂討論 2. 教師提問 3. 紙筆測驗	
第十 四 週	第2章資料 處理－雲端 應用專題 2-4 行前簡 報	1. 介紹 Google 簡報的使用方法。 2. 介紹「主題範本」的使用方法，以提高簡報製作的效率。 3. 介紹播放動畫、播放方式。 4. 【實作】請學生製作一份班級旅遊簡報。	運 a-V-3 能樂於探索新興的資訊科技。  設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新知。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展趨勢。	1	1. 需求設備：個人電腦、網路（使用 Google 公司提供的各項線上免費軟體）	1. 上機實作 2. 課堂討論 3. 紙筆測驗	
第十 四 週	第2章玩轉 跑跳碰 活動：蒐集 資料  2-2 機構傳 動 2-3 測試修 正	1. 介紹影響機構運轉流暢度的成因。 2. 列舉錯誤的機構設計方式。 3. 說明裕度的概念，及其對機構運轉流暢度的影響。 4. 請學生回家先蒐集資料找好創作主題，下週可攜帶相關圖片到校。	設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新知。	生 N-V-1 科技與工程的關係。	1	1. 課習教材 2. 相關影片	1. 活動紀錄 2. 作品表現	

教學 期程	主題或單元活動內容		學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
			學習表現	學習內容				
第十 五周	第 2 章資料 處理—雲端 應用專題	1. 讓學生仿照課本範例，實施 旅遊行程規畫。 2. 進行各式文書工作。	運 a-V-3 能樂於探索新興的 資訊科技。  設 k-V-2 能了解科技產業現 況 及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新 知。	資 S-V-1 系統平台之運作原 理。 資 S-V-2 系統平台之未來發 展 趨勢。	1	1. 需求設備：個 人電腦、網路（使 用 Google 公司提 供的各項線上免費 軟體）	1. 上機實作 2. 課堂討論 3. 紙筆測驗	
第十 五	第 2 章玩轉 跑跳碰 活動：發展 方案	1. 說明活動的實施細節。 2. 確認所有零件是否皆已繪 製。 3. 確認機構設計的正确性與功 能性。 4. 教師檢視學生設計圖並給予 回饋。	設 k-V-2 能了解科技產業現 況 及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新 知。	生 N-V-1 科技與工程的關 係。	1	1. 課習教材	1. 活動紀錄 2. 作品表現 3. 實作	
第十 六週	第 2 章資料 處理—雲端 應用專題	1. 請學生進行 5 分鐘的班級旅 遊規畫簡報。	運 a-V-3 能樂於探索新興的 資訊科技。  設 k-V-2 能了解科技產業現 況 及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新 知。	資 S-V-1 系統平台之運作原 理。 資 S-V-2 系統平台之未來發 展 趨勢。	1	1. 需求設備：個 人電腦、網路（使 用 Google 公司提 供的各項線上免費 軟體）	1. 上機實作 2. 課堂討論 3. 紙筆測驗	
第十 六週	第 2 章玩轉 跑跳碰 活動：設計 製作  2-4 機具材 料	1. 介紹本次活動材料的特性， 以及使用機具的使用方法。 2. 應特別強調具有危險性工具 的使用注意事項。 3. 發下準備的機具材料。	設 k-V-2 能了解科技產業現 況 及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新 知。	生 N-V-1 科技與工程的關 係。	1	1. 課習教材 2. 機具：手電 鑽、木工銼刀、鋼 絲鉗、斜口鉗、尖 嘴鉗	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗 3. 實作	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註	
		學習表現	學習內容					
第十七週	第3章資訊合理使用 3-1 個人資料保護	1. 說明《個人資料保護法》的意義。 2. 以案例探討個資的重要，以及相關的法律問題，包括個資外洩的危害、個資外洩的途徑、詐騙手法與因應等。	運 a-V-3 能樂於探索新興的資訊科技。 設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。 設 a-V-1 能主動探索科技新知。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展趨勢。	1	需求設備：個人電腦、簡報檔、教學影片	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	
第十七週	第2章玩轉跑跳碰 活動：設計製作	1. 教師引導學生規畫零件加工流程。 2. 依據「設計製作」規畫的流程，實際進行加工製作。	設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。 設 a-V-1 能主動探索科技新知。	生 N-V-1 科技與工程的關係。	1	1. 課習教材 2. 機具：曲線鋸1把、折合鋸1把、C型夾2個、手電鑽1把、鋼絲鉗1把、斜口鉗1把、尖嘴鉗1把、銼刀1把、剪刀1把。 3. 材料：長條松木板 (600mm×50mm×8mm) 1片、長方形松木板 (300mm×200mm×8mm) 1片、竹筷2雙、鐵1支 (30cm)、白膠1瓶、口紅膠1支、橡皮筋數條。	1. 活動紀錄 2. 作品表現 3. 實作	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註	
		學習表現	學習內容					
第十 八 週	第3章資訊 合理使用 3-2 資訊的 合理使用	1. 認識著作權的種類與用途。 2. 介紹著作權保護的範疇。 3. 以案例探討著作權的法律問題，包括引用資料的態度、重製或分享可能造成的觸法行為等問題。 4. 說明合理使用的意義。	運 a-V-3 能樂於探索新興的資訊科技。 設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。 設 a-V-1 能主動探索科技新知。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展趨勢。	1	需求設備：個人電腦、簡報檔、教學影片	1. 課堂討論 2. 紙筆測驗	
第十 八 週	第2章玩轉 跑跳碰 活動：設計 製作	1. 教師引導學生規畫零件加工流程。 2. 依據「設計製作」規畫的流程，實際進行加工製作。	設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。 設 a-V-1 能主動探索科技新知。	生 N-V-1 科技與工程的關係。	1	1. 課習教材 2. 機具：曲線鋸1把、折合鋸1把、C型夾2個、手電鑽1把、鋼絲鉗1把、斜口鉗1把、尖嘴鉗1把、銼刀1把、剪刀1把。 3. 材料：長條松木板 (600mm×50mm×8mm) 1片、長方形松木板 (300mm×200mm×8mm) 1片、竹筷2雙、鐵1支 (30cm)、白膠1瓶、口紅膠1支、橡皮筋數條。	1. 活動紀錄 2. 作品表現 3. 實作	

教學 期程	主題或單元活動內容	學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註	
		學習表現	學習內容					
第十 九 週	第 3 章資訊 合理使用 3-3 創用 CC 的應用	1. 說明創用 CC 的精神。 2. 認識創用 CC 的 4 個授權要素與意義。 3. 認識創用 CC 的 6 種授權條款與應用時機。 4. 探索活動：嘗試搜尋創用 CC 的素材。 5. 說明 CC0 公眾領域貢獻宣告的意義與應用。	運 a-V-3 能樂於探索新興的資訊科技。 設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。 設 a-V-1 能主動探索科技新知。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展趨勢。	1	需求設備：個人電腦、簡報檔、教學影片、網路（用於「創用 CC」查詢）	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	
第十 九 週	第 2 章玩轉 跑跳碰 活動：設計 製作	1. 依據「設計製作」規畫的流程，實際進行加工製作。 2. 參考「2-3 測試修正」，完成測試與修正，直到機構運轉流暢。 3. 準備下週上臺發表。	設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。 設 a-V-1 能主動探索科技新知。	生 N-V-1 科技與工程的關係。	1	1. 課習教材 2. 機具：曲線鋸 1 把、折合鋸 1 把、C 型夾 2 個、手電鑽 1 把、鋼絲鉗 1 把、斜口鉗 1 把、尖嘴鉗 1 把、銼刀 1 把、剪刀 1 把。 3. 材料：長條松木板 (600mm×50mm×8mm) 1 片、長方形松木板 (300mm×200mm×8mm) 1 片、竹筷 2 雙、鐵 1 支 (30cm)、白膠 1 瓶、口紅膠 1 支、橡皮筋數條。	1. 活動紀錄 2. 作品表現 3. 實作	

教學 期程	主題或單元活動內容		學習重點		節 數	使用教材	評量方式	備註
			學習表現	學習內容				
第廿週	第3章資訊合理使用 3-3 創用 CC 的應用  【第三次評量週】	1. 探索活動：嘗試搜尋創用 CC 的素材。 2. 說明 CC0 公眾領域貢獻宣告的意義與應用。	運 a-V-3 能樂於探索新興的資訊科技。  設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新知。	資 S-V-1 系統平台之運作原理。 資 S-V-2 系統平台之未來發展趨勢。	1	需求設備：個人電腦、簡報檔、教學影片、網路（用於「創用 CC」查詢）	1. 課堂討論 2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗	
第廿週	第2章玩轉跑跳碰 活動：測試修正、活動檢討  【第三次評量週】	1. 各作品依序、抽籤或依照教師指定順序上臺完成發表。 2. 完成同儕互評。 3. 教師依據「評分規準參考」評分。 4. 總結各組的活動表現。 5. 鼓勵學生反思活動過程的問題、改善方案。	設 k-V-2 能了解科技產業現況及新興科技發展趨勢。  設 a-V-1 能主動探索科技新知。	生 N-V-1 科技與工程的關係。	1	1. 課習教材	1. 活動紀錄 2. 作品表現 3. 上臺發表過程	