

南投縣立營北國民中學 112 學年度九年級體育班領域學習課程計畫

【第一學期】

領域/科目	科技	年級/班級	九年級，共 1 班
教師	洪錦男、林明德	上課週/節數	每週 2 節，21 週，共 42 節

課程目標：

【生活科技】

以實作活動、專題製作為主軸，學生必須妥善應用設計或問題解決的程序，以學習如何解決日常生活中所面臨的問題，進而培養其做、用、想的能力。此外，在實作活動中，也規劃許多以分組合作為主的活動，藉此培養學生合作問題解決、溝通等重要關鍵能力。課程目標為：

1. 了解科學知識在科技發展中扮演的角色，包含從科學原理看科技、生活科技課堂中的科學應用。
2. 了解科學對科技的影響、科技與科學的關係。
3. 了解產品設計流程，包含規畫、概念發展、系統整體設計、細部設計、測試與修正、試產及量產等階段。
4. 了解規畫與概念發展，包含重視同理心的需求分析、市場調查的方法。
5. 了解系統整體設計，包含規畫整體系統架構及配備、設計構想的發展與選擇。
6. 了解細部設計、建模與測試修正、生產作業流程規畫。
7. 了解電子科技的發展與運作系統。
8. 認識基本電路、常見的電子元件、電子電路的基本工具。
9. 了解基本電路的應用，包含三用電錶的測試、麵包板電路實作、銲接電路實作等。

【資訊科技】

課程設計以運算思維為主軸，透過電腦科學相關知能的學習，培養邏輯思考、系統化思考等運算思維，並藉由資訊科技之設計與實作，增進運算思維的應用能力、問題解決能力、團隊合作以及創新思考。課程目標為：

1. 了解系統平臺的概念、系統平臺的組成架構，包含電腦硬體與軟體。
2. 了解系統平臺的重要發展與演進，包含電腦從專業到普及、硬體與軟體的重要進展、網路與其他多元發展。
3. 了解系統平臺的運作原理與實例，並認識電腦系統資源的使用情形。
4. 了解 Python 程式設計，包含操作介面介紹、基本語法、繪圖模組等概念。
5. 了解網路技術的概念，包含硬體設備、網路軟體。
6. 了解網際網路通訊協定，包含 TCP / IP、無線通訊協定。
7. 了解資料交換技術、IP 位址與網域名稱，包含網際網路協定位址、全球資源定位器。

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

8. 了解網路服務的概念，包含教育內容服務、日常生活網路服務、校園網路服務、影音分享服務、社群交流服務與雲端作業服務等。					
教學進度		核心素養	教學重點	評量方式	議題融入/ 跨領域(選填)
週次	單元名稱				
一	第五冊關卡 1 科技與科 學 挑戰 1 塔克 (Tech) 的 實驗室	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>1. 從日常生活中常見的科技產品引導分別應用了什麼科學原理或現象，例如：蒸汽機應用了物質三態變化，其他常見的還有溫度與熱量、力與運動、氣體的壓力等。 小活動：請由物質三態示意圖選一個現象，試著找出生活中應用相同原理的例子有哪些？並與同學分享。 小活動：在野外露營時，資源取得不易，你會選擇攜帶哪些烹調工具煮飯？或是如何在現場利用現有的資源進行烹煮？ 小活動：試著將電風扇拆下來清洗，觀察一下電風扇有幾片葉片？葉片上哪裡比較厚？裝回去時想一想：為什麼電扇的旋轉方向要固定呢？</p> <p>2. 回顧過去七、八年級曾做過的作品，分析其內含的科學原理，例如：七年級「氣球車」應用了牛頓運動定律、八年級「太陽能車」應用了光伏效應。</p> <p>3. 觀察生科教室使用的手工具和機具，分析其內含的科學原理，例如：熱熔膠槍與吸塵器。</p>	<p>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>	

<p>一</p>	<p>第五冊第 1 章系統平臺 1-1 系統平臺的概念~ 1-2 系統平臺的架構、習作第 1 章</p>	<p>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。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>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。</p>	<p>1. 介紹資訊平臺的意涵。 (1) 說明資訊的定義。 (2) 說明平臺的定義。 (3) 說明系統平臺的概念。 (4) 說明常見的系統平臺主機，如桌上型電腦、平板電腦、手機和伺服器等。</p> <p>2. 介紹系統平臺的組成架構。 (1) 說明電腦硬體的架構等。 (2) 說明電腦軟體的架構等。</p> <p>3. 介紹電腦硬體的意涵。 (1) 說明電腦硬體的實體設備，包含電腦主機、周邊設備、終端裝置和其他零組件。 (2) 說明電腦主機的五大單元，包含輸入單元、算術／邏輯單元、記憶單元、控制單元和輸出單元。 (3) 說明中央處理器的功能。 (4) 說明記憶體的功能，包含主記憶體和輔助記憶體。 ① 主記憶體：分為隨機存取記憶體和唯讀記憶體。 ② 輔助記憶體：如硬碟、記憶卡、光碟和隨身碟等。</p> <p>4. 介紹電腦軟體的意涵。 (1) 說明作業系統的功能，以及系統平臺對應的作業系統。 (2) 說明函式庫的功能。</p> <p>5. 練習習作第 1 章討論題，了解電腦硬體和周邊設備，以及作業系統的工作項目。</p> <p>6. 檢討習作第 1 章討論題。</p>	<p>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>	
----------	--	--	---	--	--

<p>二</p>	<p>第五冊關卡 1 科技與科學 挑戰 2 科技 大爆炸</p>	<p>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。</p>	<p>1. 說明科學的定義：經由假設、實驗與論證的結果。 2. 「科技為什麼要有科學？」隨著時代演進，人類衍生不同的需求，結合科學原理的輔助，使得科技工具更為便利、符合人們所需。 小活動：有哪些著名的傳統技術也是經由長輩一代傳一代而流傳下來的？請試著上網查詢資料，比較經驗傳承的技術在過去與現在的差異。 3. 科技與科學的關係比較：科技問題解決歷程與科學探究實驗流程之比較。 小活動：試著回想之前生活科技與自然課堂中實作或實驗的經驗，檢視每個步驟的用意，比較兩者之間的異同。 4. 以塑膠材料為例，簡介由古到今的材料演變發展如何受科學原理影響。 5. 以 3D 列印為例，簡介近代科技與科學發展。</p>	<p>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>	
<p>二</p>	<p>第五冊第 1 章系統平臺 1-3 系統平臺的重要發展與演進 ~ 1-4 系統平臺的運作原理與實例</p>	<p>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</p>	<p>1. 介紹資訊科技的發展，自 1946 年第一部電腦出現迄今，引領其他領域朝數位化發展。 2. 介紹電腦從專業到普及的發展，包含各階段的進展。 3. 介紹硬體的重要進展。 (1) 說明中央處理器的進展。 ① 從一個 CPU 到多個 CPU。 ② 1990 年代後期，GPU 的成功研發。 (2) 說明記憶設備的進展。 ① 從利用磁帶機或硬碟機到透過網路異地備份。 ② 早期個人電腦無輔助記憶體到研發出硬碟設備。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

		<p>定與執行科技專題活動。</p> <p>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。</p>	<p>③隨身碟取代傳統的軟碟片及軟碟機，成為備份個人電腦資料最普遍的方式。現在也可透過網路，利用雲端硬碟備份資料。</p> <p>④科技材料的研發及技術的進步，電腦主記憶體及輔助記憶體的容量不斷提升。</p> <p>4. 介紹軟體的重要進展。</p> <p>(1)從命令列到圖形介面。</p> <p>(2)從單工到多工作業。</p> <p>5. 介紹網路與其他多元發展。</p> <p>(1)說明雲運算的意涵。</p> <p>(2)說明虛擬主機的意涵。</p> <p>6. 介紹系統平臺的運作原理。</p> <p>(1)說明輸入設備，如鍵盤和滑鼠。</p> <p>(2)說明輸入單元的意涵。</p> <p>(3)說明中央處理單元，包含控制單元、算術／邏輯單元和記憶單元的意涵。</p> <p>(4)說明輸出單元的意涵。</p> <p>(5)說明輸出設備，如顯示器和印表機。</p>		
<p>三</p>	<p>第五冊關卡 1 科技與科學 挑戰 2 科技大爆炸</p>	<p>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。</p> <p>科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進</p>	<p>1. 進行闖關任務，請學生拿出習作完成闖關任務「新世紀發明家」，試著發揮創意，繪製科技與科學的關係圖像，並與其他同學分享自己的觀點。</p> <p>※若是進行闖關任務：當科技遇上科學，思考如何應用科學原理完成現有科技產品之改造。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

		而提出簡易的解決之道。			
三	第五冊第 1 章系統平臺 1-4 系統平臺的運作原理與實例～ 1-5 檢視電腦資源的使用情形、習作第 1 章	<p>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。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>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。</p>	<p>1. 介紹系統平臺的運作實例，並以試算表軟體計算學期成績舉例說明。</p> <p>2. 練習習作第 1 章素養題，透過情境了解電腦硬體設備和系統平臺的組織，以培養科技素養。</p> <p>3. 檢討習作第 1 章素養題。</p> <p>4. 介紹電腦資源「系統」的相關資訊，並以 Windows 10 舉例說明。</p> <p>(1) 說明電腦裝置的規格及系統的監控功能。</p> <p>(2) 說明 Windows 安全性，包含病毒與威脅防護、帳戶防護、防火牆和網路保護等。</p> <p>(3) 說明電腦的儲存記憶體使用分配。</p> <p>5. 介紹電腦資源「網路連線」的相關資訊，並以 Windows 10 舉例說明。</p> <p>(1) 說明電腦的網路狀態。</p> <p>(2) 說明電腦其他可用的網路。</p> <p>6. 介紹電腦資源「工作管理員」的相關資訊，並以 Windows 10 舉例說明。</p> <p>(1) 說明作業系統的處理程序，每個程序所分配的主記憶體容量。</p> <p>(2) 說明作業系統的效能，包含 CPU 的使用情形、記憶體分配情形、硬碟的使用情形、網路的傳送情形和 GPU 的使用情形。</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>	

附件 2-5 (一至五/七至九年級適用)

<p>四</p>	<p>第五冊關卡 2 產品設 計的流程 挑戰 1 產品 設計流程</p>	<p>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。</p>	<p>1. 簡介產品設計流程的概念及各個階段的主要意涵，並強調於測試階段若發現問題，可回到前面階段反覆修正。 小活動：請搜尋紅點設計大獎或其他國際產品設計獎項得獎作品，找出你最喜歡的一項產品設計，並試著與同學分享這項產品的優點與特色。 (1) 規畫階段：此階段必須在實際進行產品設計發想之前實施，希望找出潛在的「使用者需求」進行評估。 (2) 概念發展階段：此階段主要會進行確認目標市場的需求、確認功能需求與期待的規格、發展設計構思，即進行市場調查。 (3) 系統整體設計階段：此階段會透過反覆的評估與修正，確定產品各個環節的設計，將產品的功能設計趨於完整。 (4) 細部設計階段：此階段會確立產品的工作圖、建立產品製造和裝配的流程計畫。 (5) 測試與修正階段：此階段會試作多個產品原型，並評估、修改整體設計。 (6) 試產及量產階段：此階段會進行小量的試產以提供給客戶試用，並進行修正及排除問題，即可正式進入產品大量生產階段。 小活動：請套用產品設計流程，設計某種產品或改造現有商品，並將過程記錄下來。</p>	<p>1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交度 5. 學習態度 6. 課堂問答</p>	
<p>四</p>	<p>第五冊第 1 章系統平臺 習作第 1 章</p>	<p>科-J-A2 運用科技 工具，理 解與歸納 問題，進 而提出簡</p>	<p>1. 練習習作第 1 章是非題。 2. 練習習作第 1 章選擇題。 3. 練習習作第 1 章實作題，了解 CPU 和記憶體的使用情形。 4. 檢討習作第 1 章是非題。 5. 檢討習作第 1 章選擇題。 6. 檢討習作第 1 章實作題。</p>	<p>1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交度 5. 學習態度 6. 課堂問答</p>	

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

		<p>易的解決之道。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>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。</p>			
<p>五</p>	<p>第五冊關卡 2 產品設計的流程 挑戰 2 規畫與概念發展</p>	<p>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。</p>	<p>1. 說明使用者需求的意涵及重要性：強調同理心的使用者需求分析，並搭配說明運用同理心設計的產品案例（例如：120ml 的保溫瓶、無糖優格、瓶蓋特殊設計等）。</p> <p>小活動：請運用同理心的需求分析，試想不同需求的學生書包設計時應注意哪些事項？（例如：年級、性別、選讀課程等）</p> <p>2. 說明市場調查與市場分析的異同，可以 Kin Phone 手機進行說明，以強調符合使用者需求的重要性。</p> <p>3. 說明市場調查的方式（觀察法、調查法、實驗法）、設計問卷前的準備（目的性、背景性、邏輯性）、問卷設計的原則</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

			<p>(簡潔、相關、禮貌、非導向性)，可搭配反例說明。</p> <p>小活動：假設今年學校校慶將舉辦園遊會，各班可販售自訂的商品，本班決定設計一份問卷調查校內師生對於商品的意見與喜好，請同學們討論上述「設計問卷前的準備」的三項項目。</p> <p>4. 說明問卷內容撰寫，內容可以從「三大面向」進行設計，包含：過去使用經驗、對於產品的了解程度與感受、未來發展的推測或期待。</p>		
五	<p>第五冊第 2 章從 Scratch 到 Python 2-1 認識 Python 程式語言</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>1. 介紹 App Inventor 程式語言。</p> <p>(1) 說明與 Scratch 同為麻省理工學院開發且為積木式程式設計軟體。</p> <p>(2) 說明與 Scratch 的差別，如物件導向程式設計概念、支援中文和各種手機的感測器等。</p> <p>2. 介紹 Python 程式語言。</p> <p>(1) 說明 Python 適合做為第一個學習的文字式程式語言的原因，如廣泛使用且功能強大的通用型程式語言、語句易懂且易讀。</p> <p>(2) 說明 Python 研發及自行開發模組。</p> <p>(3) 說明 Python 常見的應用，如資料分析、科學運算、網站開發、人工智慧和機器人控制等。</p> <p>(4) 說明 Python 名稱的由來。</p> <p>3. 介紹 Python 離線版工具。</p> <p>(1) 說明 IDLE 編輯器的下載與安裝。</p> <p>(2) 說明 IDLE 編輯器的開啟，包含開啟新檔。</p> <p>(3) 說明 IDLE 編輯器的編輯介面，包含編輯與執行程式碼。</p> <p>4. 介紹 Python 線上版工具。</p> <p>(1) 說明 Colab 的登入帳號與開啟筆記本。</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>	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

			(2)說明 Colab 的編輯介面，包含命名筆記本和新增程式碼或文字區塊。 (3)說明 Colab 的共用筆記本功能。		
六	第五冊關卡 2 產品設計的流程挑戰 2 規畫與概念發展	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。	1. 進行闖關任務，請學生拿出習作完成「市場調查小偵探」，先協助小翰修改問卷上錯誤的題目，再根據本組欲研究的電器產品設計至少三個問卷題目，並於課後訪問 5~10 位顧客、填寫問卷（可用海報或電腦簡報呈現）。 ※本闖關可於課堂講解後讓學生利用時間進行作業，再於課堂中報告分享。	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	
六	第五冊第 2 章從 Scratch 到 Python 2-2 Python 程式設計的概念、習作第 2 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。	1. 練習習作第 2 章素養題，透過情境了解 Python 相關的應用，以培養科技素養。 2. 檢討習作第 2 章素養題。 3. 觀察範例《哈囉》的 Scratch 程式和對應的 Python 程式，並思考程式的差異及如何運作。 4. 撰寫將輸入的名字存到變數的程式。 (1)程式執行時，變數命名為 name，並詢問：「請問您的名字是？」。 (2)輸入名字後，將名字存到變數 name。 (3)說明 input()函式的概念及其例子。 (4)思考程式的組合，並了解 input()函式的運用。 5. 撰寫呈現打招呼與名字的程式。 (1)程式執行時，輸出：「哈囉！...您好！」。 (2)說明 print()函式的概念及其例子。	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	

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

		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。	(3)思考程式的組合，並了解 print()函式的運用。		
七 第一次 段考	第五冊關卡 2 產品設 計的流程 挑戰 3 系統整體設 計 (第一次 段考)	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。	1. 說明系統整體設計的意涵：將產品的功能設計趨於完整、確立產品家族內容（以臺灣的公共自行車租賃系統進行說明），並注意設計時須同時關切對自然環境及社會可能造成的影響（可舉例奧運獎牌的產生）。 小活動：生活中有沒有其他系統整體設計的案例？此系統分別由哪些要素組成呢？ 2. 說明替代性產品的意涵：指在功能或使用價值上可互相替代的商品或服務。 小活動：市面上有哪些彼此互為競爭型產品的例子？評估它們吸引或不吸引你購買的原因。 3. 說明構想選擇法的意涵（可比較各方案的優缺點，並避免主觀偏好）與實施方式（設計矩陣→評估概念→概念排序）。 小活動：挑選一項產品，試著蒐集類似的競爭產品，並運用構想選擇法比較評估這幾項產品的優勢與劣勢。	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>七</p>	<p>第五冊第 2 章從 Scratch 到 Python 2-2 Python 程式設計的概念 (第一次段考)</p>	<p>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。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>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。</p>	<p>1. 觀察範例《求平均數》的 Scratch 程式和對應的 Python 程式，並思考程式的差異及如何運作。</p> <p>2. 撰寫將輸入的字串轉變為數字存到變數的程式。</p> <p>(1) 程式執行時，依序將變數命名為 x 和 y，並分別詢問：「請輸入數字 x：」、「請輸入數字 y：」。</p> <p>(2) 輸入第一個字串後，將字串轉變為數字，再存到變數 x。</p> <p>(3) 輸入第二個字串後，將字串轉變為數字，再存到變數 y。</p> <p>(4) 說明變數與資料型態的概念，包含整數、浮點數、布林值和字串的资料型態與範例。</p> <p>(5) 說明資料轉換型態的概念及其例子。</p> <p>① int()、float()、bool() 和 str() 函式的使用時機。</p> <p>② 數值資料型態的運算例子。</p> <p>③ 數值資料型態與字串組合的運算例子。</p> <p>(6) 思考程式的組合，並了解 input() 和 int() 函式的運用。</p> <p>3. 撰寫計算輸入數字的平均數存到變數的程式。</p> <p>(1) 程式執行時，變數命名為 z。</p> <p>(2) 計算兩個輸入數字的平均數後，將數字結果存到變數 z。</p> <p>(3) 說明算術運算符號的概念及其例子，包含 +、-、*、/、%、// 和 ** 的符號與範例。</p> <p>(4) 思考程式的組合，並了解算術運算符號的運用。</p> <p>4. 撰寫呈現平均數的程式。</p> <p>(1) 程式執行時，輸出：「平均是...」。</p> <p>(2) 思考程式的組合，並了解 print() 函式的運用。</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>八</p>	<p>第五冊關卡 2 產品設 計的流程 挑戰 3 系統整體設 計</p>	<p>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。</p>	<p>1. 進行闖關任務，請學生拿出習作完成「家電設計構想選擇」。參考上一則闖關任務的調查結果，利用上節課所學的構想選擇法進行分析，選出產品的最佳方案。 ※本闖關可於課堂講解後讓學生利用時間進行作業，再於課堂中報告分享。或可部分於課堂中帶領學生進行，再於時間進行後續作業，最後於課堂中報告分享。</p>	<p>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>	
<p>八</p>	<p>第五冊第 2 章從 Scatch 到 Python 2-2 Python 程式設計的概念</p>	<p>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-C2 運用科技 工具進行 溝通協調</p>	<p>1. 觀察範例《計算學期成績》的 Scratch 程式和對應的 Python 程式，並思考程式的差異及如何運作。 2. 撰寫將輸入的字串轉變為數字存到變數的程式。 (1) 程式執行時，依序將變數命名為 x、y 和 z，並分別詢問：「請輸入作業成績：」、「請輸入測驗成績：」和「請輸入平時成績：」。 (2) 輸入第一個字串後，將字串轉變為數字，再存到變數 x。 (3) 輸入第二個字串後，將字串轉變為數字，再存到變數 y。 (4) 輸入第三個字串後，將字串轉變為數字，再存到變數 z。 (5) 思考程式的組合，並了解 input() 和 int() 函式的運用。 3. 撰寫計算學習成績存到變數的程式。 (1) 程式執行時，變數命名為 grade。 (2) 計算三個輸入數字的學期成績後，將數字結果存到變數 grade。 (3) 思考程式的組合，並了解算術運算符號的運用。 4. 撰寫呈現學期成績的程式。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

		<p>及團隊合作，以完成科技專題活動。</p>	<p>(1)程式執行時，輸出：「學期成績是…」。</p> <p>(2)思考程式的組合，並了解 print()函式的運用。</p> <p>5. 撰寫判斷學期成績是否及格的程式。</p> <p>(1)程式執行時，將變數 grade 代入學期成績。</p> <p>(2)讓學期成績小於 60 時，輸出：「不及格」；學期成績大於或等於 60 時，輸出：「及格」。</p> <p>(3)說明關係運算符號的概念及其例子，包含 ==、!=、>、<、>=和<=的符號與範例。</p> <p>(4)說明單向選擇結構的概念及其例子，包含流程圖和 if 敘述。</p> <p>(5)說明雙向選擇結構的概念及其例子，包含流程圖和 if...else 敘述。</p> <p>(6)說明多向選擇結構的概念及其例子，包含流程圖和 if...elif...else 敘述。</p> <p>(7)思考程式的組合，並了解關係運算符號、單向選擇結構和 print()函式的運用。</p>		
<p>九</p>	<p>第五冊關卡 2 產品設計的流程挑戰 4 細部設計與建模測試</p>	<p>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。</p> <p>科-J-B3 了解美感應用於科</p>	<p>1. 說明細部設計的意涵：在進入正式量產前，必須經過反覆的設計與修正，以確認產品的外型、所需零件的尺寸、種類與數量、加工及組裝方式。</p> <p>2. 說明產品的設計必須確保使用者的安全，可以汽車定期檢查與更換零件、家電會有傾斜自動斷電的設計、電路都設有保險絲或無熔絲開關等例子說明其重要性。 小活動：觀察生活周遭的電器產品，了解其關於使用安全的設計與作動時機（例如：除溼機水箱滿水時會自動關閉電源）。</p> <p>3. 說明建模的功能（量產前評估、後續行銷資料、吸引投資商的目光、設計師與使</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五/七至九年級適用)

		<p>技的特質，並進行科技創作與分享。</p>	<p>用者的溝通平臺)及重要性(以七、八年級曾學過之闖關任務說明)。 小活動：若沒有按照設計圖建模，可能會產生什麼後果？ 4.說明生產流程規畫的意涵：實際量產前須完成，可搭配自動化生產線說明。 小活動：以包裝糖果為主題，在小組內規畫一個具有3個工作站的生產線，比賽看看哪一組的包裝動作最快又最正確。</p>		
九	<p>第五冊第2章從Scatch到Python 2-2 Python 程式設計的概念</p>	<p>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-C2 運用科技工具進行溝通協調及團隊合作，以完</p>	<p>1.觀察範例《累加計算》的Scratch程式和對應的Python程式，並思考程式的差異及如何運作。 2.撰寫重設總和變數的程式。 (1)程式執行時，變數命名為sum，讓變數設為0。 3.撰寫將輸入的字串轉變為數字存到變數的程式。 (1)程式執行時，變數命名為n，並詢問：「請輸入數字n：」。 (2)思考程式的組合，並了解input()和int()函式的運用。 4.撰寫累加數字的程式。 (1)程式執行時，讓變數sum不斷增加1，直到加總至數字n。 (2)說明串列的概念及其例子。 (3)說明range()函式的概念及其例子。 (4)說明for迴圈的概念及其例子。 (5)思考程式的組合，並了解算術運算符號、串列、range()函式和for迴圈的運用。 5.撰寫呈現總和的程式。 (1)程式執行時，輸出：「1 + 2 +...+ ... =...」。 (2)思考程式的組合，並了解print()函式的運用。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

		成科技專題活動。			
十	第五冊關卡 3 認識電應與控制的應用 (電子元件) 挑戰 1 電子科技的發展與運作系統	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。	1. 介紹電子發展的歷程與歷史故事，透過電腦的發展歷史說明科技產物如何從機械型態轉變為電子型態，電子產品又對生活帶來什麼助益？ 小活動：請尋找生活中的電器設備，試著搜尋其演進歷程，並與同學討論當時的時空背景對這項產品的發展造成了什麼限制？ 2. 解構生活中的電器，以電風扇為例解說生活中的電子產品所包含的元件及其科技系統。 3. 進行闖關任務，請學生拿出習作完成闖關任務「生活中的電器分析」，引導學生拆解 (或上網搜尋) 生活中的電器，並協助說明與組裝。 ※本闖關務必於課堂中進行，以免發生危險。並提醒學生應在未通電的情況下進行拆解，觀察完畢後必須組裝還原。	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	
十	第五冊第 2 章從 Scratch 到 Python 2-2 Python 程式設計的概念、習作第 2 章	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡	1. 觀察練習題的題目，撰寫《累乘計算》的程式。 (1) 思考 Scratch 程式碼如何對應 Python 程式碼。 (2) 練習設定累乘總和的變數與初始值。 (3) 思考撰寫練習題的程式，並使用算術運算符號、串列、for 迴圈、input()、int()、range() 和 print() 函式。	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	

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

	<p>易的解決之道。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>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。</p>	<p>2. 練習習作第 2 章配合題，利用選項的積木，撰寫《購買書籍》的程式。</p> <p>3. 檢討習作第 2 章配合題。</p>		
--	---	---	--	--

<p>十一</p>	<p>第五冊關卡 3 認識電應 與控制的元 用(電子元 件) 挑戰1 電子 科技的發展 與運作系統 ~挑戰2 電子電路小 偵探</p>	<p>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-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</p>	<p>1. 介紹基本的電路，透過第 81 頁的基本電路圖，引導學生思考身邊中有哪些物件是這樣構成的？電池能替換成什麼東西？開關的用途在哪裡？電阻有什麼作用？LED 如何使用等。 小活動：生活中有哪些東西會用到類似的電路呢？ 2. 說明基本的電路公式「歐姆定律」。 3. 介紹基本電子元件的類型與使用環境，並引導學生思考身邊哪裡有這些元件？又該如何使用？ 小活動：請看看家裡常見的電器用品使用哪些電池？電壓是多少？可以在哪裡買到呢？ 小活動：你能夠從學校及家裡找出幾種不同的開關呢？</p>	<p>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>	
-----------	---	---	--	--	--

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

		的互動關係。			
十一	第五冊第 2 章從 Scatch 到 Python 2-2 Python 程式設計的概念、習作第 2 章	<p>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。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>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。</p>	<p>1. 練習習作第 2 章實作題，撰寫《溫度轉換》的程式。 (1) 利用問題分析，了解程式的解題步驟。 (2) 思考撰寫讓使用者輸入華氏溫度的程式，並使用 float() 和 input() 函式。 (3) 思考撰寫轉換為攝氏溫度的程式，並使用算術運算符號。 (4) 思考撰寫呈現攝氏溫度的程式，並使用 print() 函式。</p> <p>2. 檢討習作第 2 章實作題。</p> <p>3. 介紹 Python 的 turtle 繪圖模組。 (1) 說明 Turtle 名稱的由來。 (2) 說明 Python 的繪圖坐標。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五/七至九年級適用)

<p>十二</p>	<p>第五冊關卡 3 認識電與控制的應用 (電子元件) 挑戰 2 電子電路小偵探</p>	<p>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。</p>	<p>1. 接續上節課繼續介紹基本電子元件的類型與使用環境，並引導學生思考身邊哪裡有這些元件？又該如何使用？ 小活動：生活中有哪些照明設施使用 LED 呢？LED 取代了什麼發光元件？有什麼好處？ 2. 認識電子電路基本工具，並說明其安全的操作方式。 小活動：認識這些常見的電子元件與工具後，請試著訪查學校或住家附近哪裡可以購買這些電子材料。</p>	<p>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>	
<p>十二</p>	<p>第五冊第 2 章從 Scratch 到 Python 2-2 Python 程式設計的概念</p>	<p>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</p>	<p>1. 觀察範例《畫正方形》的 Scratch 程式和對應的 Python 程式，並思考程式的差異及如何運作。 2. 撰寫匯入 turtle 模組的程式。 (1) 程式執行時，匯入 turtle 繪圖模組。 (2) 產生畫布後，將海龜變數命名為 john。 (3) 說明 turtle.Turtle() 及 turtle.Screen() 函式的概念及其例子。 (4) 思考程式的組合，並了解 turtle.Turtle() 和 turtle.Screen() 函式的運用。 3. 撰寫畫出一個正方形的程式。 (1) 程式執行時，讓箭頭移動並旋轉角度，畫出正方形。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

		<p>定與執行科技專題活動。 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。</p>	<p>(2)說明 forward()及 right()函式的使用與例子。 (3)思考程式的組合，並了解 forward()和 right()函式的運用。 4. 觀察範例《畫平行排列的正方形》的 Scratch 程式和對應的 Python 程式，並思考程式的差異及如何運作。 5. 撰寫匯入 turtle 模組並定位的程式。 (1)程式執行時，匯入 turtle 繪圖模組。 (2)產生並設定畫布大小後，將海龜變數命名為 john。 (3)將畫筆提起後，定位至指定位置。 (4)說明 windows.setup()函式的概念及其例子。 (5)說明 goto()函式的概念及其例子。 (6)說明 penup()函式的概念及其例子。 (7)思考程式的組合，並了解 turtle.Turtle()、turtle.Screen()、windows.setup()、goto()和 penup()函式的運用。</p>		
<p>十三</p>	<p>第五冊關卡 3 認識電與控制的應用 (電子元件) 挑戰 3 基礎電路實作與應用</p>	<p>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</p>	<p>1. 剝線：讓學生嘗試運用學校裡有的剝線工具進行剝線操作，並嘗試將剝好之電線連接麵包板、電池及 LED，以確認電路是否能形成一迴路。 2. 三用電錶測試： (1)測量電壓：引導學生使用三用電錶測量不同電池的電壓，確認學生能熟悉探針插拔以及實作方法。 小活動：市面上還有許多不同種類的電池，試著利用三用電錶測量看看這些電池的電壓。 (2)測量電流：引導學生進行電流檢測。 (3)測量電阻：引導學生進行電阻檢測。</p>	<p>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>	

		<p>解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。</p> <p>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。</p>	<p>小活動：電阻的數值可以透過色碼表判別與識讀，右圖是電阻的色碼表規範，請試著計算看看教室內的精密電阻的電阻值是多少？與實際用三用電錶測量出來的數值是否相近？</p>		
<p>十三</p>	<p>第五冊第 2 章從 Scratch 到 Python 2-2 Python 程式設計的概念、習作第 2 章</p>	<p>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。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p>	<p>1. 觀察範例《畫平行排列的正方形》的 Scratch 程式和對應的 Python 程式，並思考程式的差異及如何運作。</p> <p>2. 撰寫匯入 turtle 模組並定位的程式。</p> <p>(1) 程式執行時，匯入 turtle 繪圖模組。</p> <p>(2) 產生並設定畫布大小後，將海龜變數命名為 john。</p> <p>(3) 將畫筆提起後，定位至指定位置。</p> <p>(4) 說明 windows.setup() 函式的概念及其例子。</p> <p>(5) 說明 goto() 函式的概念及其例子。</p> <p>(6) 說明 penup() 函式的概念及其例子。</p> <p>(7) 思考程式的組合，並了解 turtle.Turtle()、turtle.Screen()、windows.setup()、goto() 和 penup() 函式的運用。</p> <p>3. 撰寫畫出六個間隔相同正方形的程式。</p> <p>(1) 程式執行時，下筆讓箭頭移動並旋轉角度，畫出正方形，且每畫出一個正方形就</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

		<p>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。</p>	<p>提筆移動固定距離，直至畫完六個正方形。 (2)說明 pendown()函式的概念及其例子。 (3)說明 for 迴圈的概念及其例子，包含雙迴圈的使用。 (4)思考程式的組合，並了解 range()、forward()、right()、penup()、pendown()函式和 for 迴圈的運用。 4. 練習習作第 2 章配合題，利用選項的積木，撰寫《畫逐漸擴散的方形》的程式。 5. 檢討習作第 2 章配合題。</p>		
<p>十四 第二次 段考</p>	<p>第五冊關卡 3 認識電與控制的應用 (電子元件) 挑戰 3 基礎電路實作與應用 (第二次段考)</p>	<p>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</p>	<p>1. 三用電錶測試： (1)電阻檢測：引導學生測量可變電阻，觀察了解可變電阻對電路的改變。 2. 銲接電路實作：創意手燈，讓學生練習如何運用銲接電路，來設計製作獨特的電子產品。 (1)引導學生練習繪製電路圖，可以手繪呈現，或利用模擬軟體繪製後進行模擬測試。</p>	<p>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>	

		與運算思維進行日常生活的表達與溝通。			
十四	第五冊第 2 章從 Scatch 到 Python 2-3 Python 程式設計的應用 (第二次段考)	<p>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。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>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。</p>	<p>1. 觀察範例《你想畫什麼，我來畫給你看看》的情境模擬，並思考程式如何運作。</p> <p>2. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。</p> <p>3. 透過問題拆解，撰寫匯入 turtle 模組並定位的程式。</p> <p>(1) 程式執行時，匯入 turtle 繪圖模組。</p> <p>(2) 將海龜變數命名為 t。</p> <p>(3) 將畫筆提起後，定位至指定位置。</p> <p>(4) 思考程式的組合，並了解 turtle.Turtle()、goto() 和 penup() 函式的運用。</p> <p>4. 透過問題拆解，撰寫選單的程式。</p> <p>(1) 程式執行時，依序將變數命名為 draw_what 和 draw_times，並分別詢問：「輸入想畫的圖形(1. 三角形 2. 六邊形 3. 五角星星):」、「你想畫幾個這樣的圖形:」。</p> <p>(2) 輸入第一個字串後，將字串轉變為數字，再存到變數 draw_what。</p> <p>(3) 輸入第二個字串後，將字串轉變為數字，再存到變數 draw_times。</p> <p>(4) 思考程式的組合，並了解 input() 和 int() 函式的運用。</p> <p>5. 透過問題拆解，撰寫判斷輸入數字其代表圖形的程式。</p> <p>(1) 程式執行時，將變數 draw_what 代入輸入的數字。</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>	

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

			<p>(2)讓使用者輸入 1，代表要畫三角形；輸入 2，代表要畫六邊形；輸入 3，代表要畫五角星星。</p> <p>(3)思考程式的組合，並了解多向選擇結構和 input() 函式的運用。</p>		
十五	<p>第五冊關卡 3 認識電與控制的應用 (電子元件) 挑戰 3 基礎電路實作與應用</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的</p>	<p>1. 銲接電路實作：創意手燈。</p> <p>(1)引導學生依規畫開始進行銲接實作。教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議，並提醒學生做好安全措施。</p> <p>(2)提醒學生於必要處利用三用電錶測試開關是否正常、電路是否導通。</p> <p>(3)成果發表。</p> <p>※本闖關可於課堂講解後讓學生利用時間進行作業，再於課堂中進行銲接實作。</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>	

		表達與溝通。			
十五	第五冊第 2 章從 Scatch 到 Python 2-3 Python 程式設計的应用、習作第 2 章	<p>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。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>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。</p>	<p>1. 觀察範例《你想畫什麼，我來畫給你看看》的情境模擬，並思考程式如何運作。</p> <p>2. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。</p> <p>3. 透過問題拆解，撰寫匯入 turtle 模組並定位的程式。</p> <p>(1) 程式執行時，匯入 turtle 繪圖模組。</p> <p>(2) 將海龜變數命名為 t。</p> <p>(3) 將畫筆提起後，定位至指定位置。</p> <p>(4) 思考程式的組合，並了解 turtle.Turtle()、goto() 和 penup() 函式的運用。</p> <p>4. 透過問題拆解，撰寫選單的程式。</p> <p>(1) 程式執行時，依序將變數命名為 draw_what 和 draw_times，並分別詢問：「輸入想畫的圖形(1. 三角形 2. 六邊形 3. 五角星星):」、「你想畫幾個這樣的圖形:」。</p> <p>(2) 輸入第一個字串後，將字串轉變為數字，再存到變數 draw_what。</p> <p>(3) 輸入第二個字串後，將字串轉變為數字，再存到變數 draw_times。</p> <p>(4) 思考程式的組合，並了解 input() 和 int() 函式的運用。</p> <p>5. 透過問題拆解，撰寫判斷輸入數字其代表圖形的程式。</p> <p>(1) 程式執行時，將變數 draw_what 代入輸入的數字。</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>(2)讓使用者輸入 1，代表要畫三角形；輸入 2，代表要畫六邊形；輸入 3，代表要畫五角星星。</p> <p>(3)思考程式的組合，並了解多向選擇結構和 input() 函式的運用。</p> <p>6. 透過問題拆解，撰寫畫三角形、六邊形和五角星星的程式。</p> <p>(1)下筆讓箭頭移動並旋轉角度，畫出指定的圖形後就提筆。</p> <p>(2)思考程式的組合，並了解 for 迴圈、pendown()、range()、forward()、right() 和 penup() 函式的運用。</p> <p>7. 透過問題拆解，撰寫重複畫圖形的程式。</p> <p>(1)每畫出一個指定的圖形後就移動固定距離，直至畫完指定的圖形數量。</p> <p>(2)思考程式的組合，並了解 for 迴圈、多向選擇結構、range() 和 forward() 函式的運用。</p> <p>8. 練習習作第 2 章討論題，撰寫旋轉多邊形的程式。</p> <p>(1)討論 Scratch 程式碼與執行結果，所對應的圖形，並了解程式碼的意義。</p> <p>(2)練習運用 Python 程式碼撰寫程式，並使用 for 迴圈、turtle.Turtle()、turtle.Screen()、range()、forward() 和 right() 函式。</p>		
十六	<p>第五冊關卡 3 認識電與控制的應用 (電子元件) 挑戰 4 製作創意桌上</p>	<p>科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以</p>	<p>1. 講解專題任務規範：以製作「桌上型電動清潔機」為主題練習如何應用更多、更複雜的電子電路 (參考主題 1 任務緣起與說明)。</p> <p>2. 講解專題評分標準：依據執行過程及製作成果表現進行評量 (參考主題 2 得分秘笈)。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

	<p>型電動清潔機</p>	<p>啟發自我潛能。 科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p>	<p>3. 界定問題與主題發想：引導學生觀察生活周遭的清潔打掃問題，可連結7上關卡1挑戰2之創意思考策略，運用創意思考的技巧，發想不同的清潔方式（參考主題3界定問題、4發展初步構想）。 4. 蒐集資料與構思解決方案：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，可參考課本主題6的呈現內容，先分析電路的構造與組成，再嘗試設計（參考主題5蒐集多元資料、6構思解決方案）。 小活動：有哪些電器用品的電路構造與電動拖地機相似？</p>		
<p>十六</p>	<p>第五冊第2章從Scatch到Python習作第2章</p>	<p>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</p>	<p>1. 練習習作第2章是非題。 2. 練習習作第2章選擇題。 3. 檢討習作第2章是非題。 4. 檢討習作第2章選擇題。 5. 檢討習作第2章討論題。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

		<p>定與執行科技專題活動。</p> <p>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。</p>			
十七	<p>第五冊關卡 3 認識電與控制的應用 (電子元件)</p> <p>挑戰 4 製作創意桌上型電動清潔機</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>1. 繪製設計草圖： (1) 引導學生繪製出清潔機草圖，並標示清掃的運動方式以及簡單的電路設計圖 (參考主題 7 繪製設計草圖)。 (2) 教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。 (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. 選擇電子元件：可簡單複習挑戰 2 相關內容，喚起舊經驗 (參考主題 8 選擇電子元件)。</p>	<p>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>	<p>【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。</p>

		科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。			
十七	第五冊第 3 章網路技術與服務 3-1 網路技術的概念	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-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。	<p>1. 介紹電腦網路的意涵。</p> <p>2. 介紹網路的主要功能。 (1) 說明傳遞訊息及資料，並以 Google Gmail 舉例說明。 (2) 說明資料共享，並以 Google 雲端硬碟舉例說明。 (3) 說明瀏覽網路資源，並以 Google Chrome 瀏覽器舉例說明。</p> <p>3. 介紹網路的硬體設備。 (1) 說明網路伺服器的意涵與功能，常見的伺服器為網站伺服器、郵件伺服器和資料庫伺服器等。 (2) 說明終端設備的意涵。 (3) 說明傳輸媒介的意涵。 ① 有線的傳輸媒介：光纖、雙絞線、同軸電纜。 ② 無線的傳輸媒介：微波、廣播電波、紅外線。 (4) 說明連結裝置的意涵，包含網路卡、數據機、中繼器、集線器、交換器、橋接器、路由器、閘道器、IP 分享器和無線基地臺。</p> <p>4. 介紹常用的網路軟體。 (1) 說明網路作業系統的意涵，常見的網路作業系統有 Windows Server、Linux 和 Unix 等。</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>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。</p>	<p>(2)說明網路應用軟體的意涵，並以瀏覽器、電子郵件、搜索引擎、視訊軟體和 Apps 舉例說明。</p>		
<p>十八</p>	<p>第五冊關卡 3 認識電 與控制的應 用 (電子元 件) 挑戰 4 製 作創意桌上 型電動清潔 機</p>	<p>科-J-A1 具備良好 的科技態 度，並能 應用科技 知能，以 啟發自我 潛能。 科-J-A2 運用科技 工具，理 解與歸納 問題，進 而提出簡 易的解決 之道。 科-J-A3 利用科技</p>	<p>1. 電路設計： (1)本書提供三種簡單電路概念提供給教師參考，教師可依據教學狀況進行選擇或是修改 (參考主題 9 電路設計)。 (2)可引導學生利用模擬軟體繪製、測試。 2. 選擇材料與設計： (1)說明材料特性及應用方式，引導學生進行清潔機的材料選用 (參考主題 10 選擇材料與設計)。 (2)教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。 (3)簡單複習 7 上關卡 3 設計圖繪製相關內容，喚起舊經驗。 (4)引導學生繪製完整的工作圖 (可使用手繪或電腦繪圖) (參考主題 10 選擇材料與設計)。 (5)提醒進度較慢的學生運用課餘時間完成設計圖的繪製。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

		資源，擬定與執行科技專題活動。			
十八	第五冊第 3 章網路技術與服務 3-2 網際網路通訊協定 ~3-4 IP 位址與網域名稱	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>1. 介紹網際網路通訊協定的由來。 (1)說明在 1970 年代美國國防部的 ARPAnet 為了軍事上資料傳遞，開創網際網路。 (2)說明在 1974 年由羅伯特·卡恩和文頓·瑟夫提出使用傳輸控制協定／網際網路協定，並成為目前網際網路主要的通信協定。</p> <p>2. 介紹 TCP / IP 及其主要的協定。 (1) TCP：在傳送資料過程中，接收端與傳送端會不斷的確證資料是否到達。 (2) IP：資料傳輸通過節點時，IP 會先檢查接收端與傳送端的地址，再決定傳送途徑。 (3) UDP：在傳送資料過程中，接收端與傳送端不會確證資料是否到達。</p> <p>3. 介紹常見的無線通訊協定。 (1)說明 Wi-Fi 的意涵及其特性，如傳輸速度快和傳輸距離短。 (2)說明 LTE 的意涵及其特性，如無線行動寬頻通訊系統的主流。 (3)說明藍牙的意涵及其特性，如一對多傳輸、短距離間交換語音和數據資料。 (4)說明 RFID 的意涵及其特性，如不需接觸可傳達訊號。</p> <p>4. 介紹資料交換技術的意涵，包含資料傳輸前、資料傳輸時和資料傳輸完成的封包交換流程。</p> <p>5. 介紹網際網路協定位址的意涵。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

		<p>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。</p>	<p>(1)說明 IP 位址的組成結構。 (2)說明 IP 位址的發展，包含 IPv4 和 IPv6。</p>		
十九	<p>第五冊關卡 3 認識電 與控制的應 用 (電子元 件) 挑戰 4 製 作創意桌上 型電動清潔 機</p>	<p>科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。 科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技</p>	<p>1. 製作： (1)簡單複習挑戰 2、3 工具使用相關內容，喚起舊經驗，並提醒安全注意事項。 (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。 (3)進行材料加工與電路銲接 (參考主題 11 規畫與執行)。 (4)教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

		資源，擬定與執行科技專題活動。			
十九	第五冊第 3 章網路技術與服務 3-4 IP 位址與網域名稱~3-5 網路服務的概念與介紹	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>1. 介紹網域名稱的意涵。 (1)說明網域名稱的組成結構，包含主機名稱、機構名稱、機構類別和地理名稱。 (2)說明網域名稱伺服器，並以原住民族委員會和國家教育研究院舉例說明。</p> <p>2. 介紹全球資源定位器的意涵。 (1)說明網址的組成結構，包含通訊協定、網域名稱、埠位址和路徑檔名。 (2)說明常用的通訊協定與網路服務對照表。</p> <p>3. 介紹網路服務的概念。 (1)說明狹義的網路服務的意涵，包含 ISP 及其提供的服務。 (2)說明廣義的網路服務的意涵，包含 ICP 及其提供的服務。</p> <p>4. 介紹教育內容的網路服務，並以教育部因材網、臺北市酷課雲、均一教育平臺和學習吧舉例說明。</p> <p>5. 介紹日常生活的網路服務，並以掛號、訂票、餐飲、購物、旅遊、金融交易舉例說明。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

		<p>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。</p>			
二十	<p>第五冊關卡 3 認識電 與控制的應 用 (電子元 件) 挑戰 4 製 作創意桌上 型電動清潔 機</p>	<p>科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。 科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技</p>	<p>1. 製作： (1) 進行材料加工與電路銲接 (參考主題 11 規畫與執行)。 (2) 教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

		資源，擬定與執行科技專題活動。			
二十	第五冊第 3 章網路技術與服務 3-5 網路服務的概念與介紹、習作第 3 章	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>1. 介紹校園的網路服務，並以國立臺灣師範大學舉例說明。</p> <p>2. 介紹影音分享的網路服務，並以 YouTube 舉例說明。</p> <p>3. 介紹社群交流的網路服務，並以 Facebook 和 Instagram 舉例說明。</p> <p>4. 介紹雲端作業的網路服務。</p> <p>(1) 說明雲端作業系統的意涵。</p> <p>(2) 說明 Google 雲端服務。</p> <p>① 文件：基本的文書處理功能，如設定文字樣式、插入圖表和設定項目符號等。</p> <p>② 簡報：基本的簡報設計功能，如套用簡報主題和播放簡報等。</p> <p>③ 雲端硬碟：可儲存檔案，也可隨時隨地查看，甚至可與他人共用。</p> <p>④ 試算表：基本的試算表使用功能，如將資料繪製成圖表和排序表格等。</p> <p>5. 練習習作第 3 章討論題，了解 ISP 與 ICP 的意涵和相關服務。</p> <p>6. 練習習作第 3 章素養題，透過情境了解雲端作業服務，以培養科技素養。</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>	

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

		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。			
二十一 第三次 段考	第五冊關卡 3 認識電應 與控制的應 用 (電子元 件) 挑戰 4 製 作創意桌上 型電動清潔 機 (第三 段考)	科-J-A1 具備良好 的科技態 度，並能 應用科技 知能，以 啟發自我 潛能。 科-J-A2 運用科技 工具，理 解與歸納 問題，進 而提出簡 易的解決 之道。 科-J-A3 利用科技	1. 製作： (1)進行材料加工與電路銲接 (參考主題 11 規畫與執行)。 (2)教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。 2. 測試與修正： (1)進行清潔機成品功能測試及問題解決 (參考主題 12 測試與修正)。 (2)進行最終組裝、改善與美化。 3. 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 (參考主題 13 成果發表)。 4. 生活科技相關競賽介紹：除了讓學生多多認識生科相關競賽，亦能增加其學習興趣及參賽。	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	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

		資源，擬定與執行科技專題活動。			
二十一	第五冊第 3 章網路技術與服務習作第 3 章(第三次段考)	<p>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。</p> <p>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。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 練習習作第 3 章是非題。 2. 練習習作第 3 章選擇題。 3. 檢討習作第 3 章討論題。 4. 檢討習作第 3 章素養題。 5. 檢討習作第 3 章是非題。 6. 檢討習作第 3 章選擇題。 	<ol style="list-style-type: none"> 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 	

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

		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。			
--	--	---	--	--	--

南投縣立營北國民中學 112 學年度九年級體育班領域學習課程計畫

【第二學期】

領域/科目	科技	年級/班級	九年級，共 1 班
教師	洪錦男、林明德	上課週/節數	每週 2 節，18 週，共 36 節

課程目標：

【生活科技】

以實作活動、專題製作為主軸，學生必須妥善應用設計或問題解決的程序，以學習如何解決日常生活中所面臨的問題，進而培養其做、用、想的能力。此外，在實作活動中，也規劃許多以分組合作為主的活動，藉此培養學生合作問題解決、溝通等重要關鍵能力。課程目標為：

1. 了解生活中的控制邏輯系統，包含控制邏輯系統的應用。
2. 認識常見的微控制器，包含微控制器的配件。
3. 了解如何製作一個創意清掃機器人的專題活動，包含運用產品設計流程、創意思考、製圖技巧、結構與機構、能源與動力、電與控制等知識，並依據設計需求，選擇適切的材料，規畫正確加工處理方法與步驟，設計創意清掃機器人。
4. 了解電子科技產品的選用與環保議題。
5. 了解電子科技產業的發展，包含電子科技的職業介紹、新興電子科技產業、科技達人。

【資訊科技】

課程設計以運算思維為主軸，透過電腦科學相關知能的學習，培養邏輯思考、系統化思考等運算思維，並藉由資訊科技之設計與實作，增進運算思維的應用能力、問題解決能力、團隊合作以及創新思考。也因資訊與網路介入人類社會與生活而衍生的問題，一併納入課程之中。課程目標為：

1. 了解資料與資料檔的概念、資料的來源。
2. 了解資料的處理方法，包含 Google 試算表的操作介紹、試算表的統計圖表。
3. 了解資料數位化的概念，包含數字系統、文字資料數位化。
4. 了解聲音數位化、影像數位化，包含取樣與量化。
5. 了解資訊產業的種類與特性，包含硬體製造、軟體設計、網路通訊、系統整合、支援服務、電子商務等。
6. 了解資訊科技對人類社會的影響，包含生活與工作、社會與經濟、在地與全球。

教學進度	核心素養	教學重點	評量方式	議題融入/
------	------	------	------	-------

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

週次	單元名稱				跨領域(選填)
一	第六冊 關卡 4 認識電與控制的應用 (控制邏輯系統) 挑戰 1 控制系統在生活中的應用	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。	1. 簡介生活中的控制邏輯系統（可以照明控制為例）。 小活動：找找看，生活當中有哪些科技產品可以自動檢測或感應外在環境並做出調整？試著找出它的各項控制裝置及運作模式。 2. 介紹控制系統的運作模式，並介紹常見的控制裝置： (1) 電子元件控制：電晶體是一種特殊的電子元件，具有電流「放大」以及「開關」的功能。在電路設計中，可以藉由多顆電晶體的組合，設計出不同的邏輯電路，以控制身邊各式各樣的電子設備。 (2) 微控制器：將電腦的五大單元（輸入、輸出、記憶、算術邏輯和控制單元）、以及一些周邊電路整合在一塊晶片上的小型電腦，可放置在各種科技產品中，進行更為複雜的控制與操作。 (3) 可程式控制器：利用積體電路代替電機機械設備，使電腦可以透過程式控制，並可簡化電路的設計和零件的數量。	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	
一	第六冊第 4 章資料處理概念與方法 4-1 資料與資料檔 ~4-2 資料來源	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。	1. 介紹資料的意義與概念。 2. 介紹數值資料與非數值資料，並認識兩者的資料處理方式。 3. 介紹資料檔的形成，包含資料值、錄、檔、項目與變數的意義。 4. 介紹資料的來源。 (1) 認識操作資料的意涵和例子。 (2) 認識開放資料的意涵和例子。	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	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>			
--	---	--	--	--

<p>二</p>	<p>第六冊 關卡 4 認識電與控制 的應用 (控制邏輯系統) 挑戰 1 控制系統在生活中的應用</p>	<p>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。</p>	<p>1. 介紹生活中的控制邏輯系統的應用—物聯網。 (1) 定義：透過資訊科技的技術，讓原本獨立運作的科技產品連結至網際網路，進而對機器、裝置或人員達到資料蒐集、定位、遠端遙控等目的。 (2) 教師可多分享物聯網的產品案例，例如：智慧型路燈監控系統。 小活動：生活周遭還有其他物聯網應用的實例嗎？試著分析其如何完成「感知、傳遞、控制和反應」的運作流程。</p>	<p>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>	
<p>二</p>	<p>第六冊第 4 章資料處理概念 與方法 4-3 資料處理方法</p>	<p>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</p>	<p>1. 介紹資料處理工具—Google 試算表。 (1) 練習登入 Google 試算表。 (2) 練習將範例檔上傳至試算表。 (3) 練習將範例檔依學號進行資料排序。 (4) 認識資料排序結果的特性。 2. 介紹地理分布圖的意涵。 3. 利用 Google 試算表，製作《地理分布圖》範例。 (1) 透過範例說明，思考如何呈現資料處理後的統計圖。 (2) 練習將範例檔上傳至試算表。 (3) 練習整理資料，隱藏不需要的儲存格。 (4) 練習使用試算表的圖表功能，以及了解地理分布圖的細項設定。 (5) 認識地理分布圖結果的特性。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

	<p>解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>			
--	--	--	--	--

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

<p>三</p>	<p>第六冊關卡 4 認識電與控制的應用 (控制邏輯系統) 挑戰 2 認識微控制器</p>	<p>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。</p>	<p>1. 介紹常見的微控制器： (1) 認識 Micro:bit 的功能。 (2) 認識 Arduino Uno 的功能。 (3) 比較兩者之異同 (補給站的對照表格)：Micro:bit 與 Arduino 雖然是不同的微控制器，也利用不同的程式，但表達的意思和呈現出來的動作結果可以是一樣的。 2. MakeCode 編輯器軟體介紹，建議教師可以透過行動載具或電腦進行授課說明。也可先於課堂上進行講解，讓學生回家依課本步驟操作練習。 小活動：請試著利用 Micro:bit 上的 A、B 鍵與 5x5LED 螢幕，透過軟體進行小遊戲的設計。</p>	<p>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>	
<p>三</p>	<p>第六冊第 4 章資料處理概念與方法 4-3 資料處理方法</p>	<p>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</p>	<p>1. 利用 Google 試算表，製作《地理分布圖》範例。 (1) 透過範例說明，思考如何呈現資料處理後的統計圖。 (2) 練習將範例檔上傳至試算表。 (3) 練習整理資料，隱藏不需要的儲存格。 (4) 練習使用試算表的圖表功能，以及了解地理分布圖的細項設定。 (5) 認識地理分布圖結果的特性。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

	<p>解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>			
--	--	--	--	--

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

<p>四</p>	<p>第六冊關卡 4 認識電與控制的應用 (控制邏輯系統) 挑戰 2 認識微控制器</p>	<p>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。</p>	<p>1. 介紹微控制器的配件： 微控制器就如同人類的大腦，但只有大腦仍無法完成動作，需要其他的配件來完成動作表現，這些動作包含「蒐集訊息 (感知)」、「傳遞」和「反應」，分別對應「輸入裝置」和「輸出裝置」。 (1)輸入裝置：按鈕、旋鈕和搖桿，還有用於偵測環境的「感測器」，可針對溫度、溼度、電流和距離等狀況蒐集數據。 (2)輸出裝置：顯示器、LED、喇叭和馬達等。 (3)傳遞裝置：藍牙模組和 WiFi 模組等。 2. 進行闖關任務，請學生拿出習作，完成「創意狀態機大挑戰」，藉由程式設計、電子元件及機構的組合，完成一臺創意狀態顯示器，透過按鍵的控制，分享你的心情。 (1)引導學生構思創意狀態機內容。 (2)引導學生構思程式並進行撰寫。 ※本闖關可於課堂講解後讓學生利用時間進行程式設計，再於課堂中完成實作。</p>	<p>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>	
<p>四</p>	<p>第六冊第 4 章資料處理概念與方法 4-3 資料處理方法</p>	<p>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</p>	<p>1. 介紹折線圖的意涵。 2. 利用 Google 試算表，製作《折線圖》範例。 (1)透過範例說明，思考如何呈現資料處理後的統計圖。 (2)練習將開放資料上傳至試算表。 (3)練習整理資料，保留需要的欄位並合併檔案。 (4)練習使用試算表的圖表功能，以及了解折線圖的細項設定。 (5)認識折線圖結果的特性。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

	<p>解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>			
--	--	--	--	--

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

<p>五</p>	<p>第六冊關卡 4 認識電與控制的應用 (控制邏輯系統) 挑戰 2 認識微控制器</p>	<p>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。</p>	<p>1. 進行闖關任務，請學生拿出習作，完成「創意狀態機大挑戰」，藉由程式設計、電子元件及機構的組合，完成一臺創意狀態顯示器，透過按鍵的控制，分享你的心情。 (1) 引導學生依規畫開始進行實作。 (2) 提醒學生組裝前務必確認程式已燒錄。 (3) 成果發表。</p>	<p>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>	
<p>五</p>	<p>第六冊第 4 章資料處理概念與方法 4-3 資料處理方法、習作 第 4 章</p>	<p>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</p>	<p>1. 利用 Google 試算表，製作《折線圖》範例。 (1) 透過範例說明，思考如何呈現資料處理後的統計圖。 (2) 練習將開放資料上傳至試算表。 (3) 練習整理資料，保留需要的欄位並合併檔案。 (4) 練習使用試算表的圖表功能，以及了解折線圖的細項設定。 (5) 認識折線圖結果的特性。 2. 練習習作第 4 章討論題的折線圖。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

		<p>解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>			
六	第六冊 關卡5 製作創意掃 清人 機器	<p>科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以</p>	<p>1. 營造活動情境、引起動機：說明掃除工具的發展故事及材料演進（雞毛→掃把→具脫水機構的拖把好神拖→吸塵器→掃地機器人），引發學生學習興趣與動機（參考主題1、2任務緣起及任務說明）。</p> <p>2. 講解專題任務規範及評分標準： (1)引導學生運用九上關卡2學過的產品設計流程，利用觀察、問卷調查及資料蒐集</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

	<p>啟發自我潛能。</p> <p>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。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>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。</p>	<p>等方式，找出想挑戰的設計主題與功能，自行擬定屬於自己的「挑戰任務」(課本呈現掃地機器人的事件現場，其中隱含很多亟待解決的問題)。</p> <p>(2)講解專題活動內容與基本任務要求(參考主題 3 得分秘笈)。</p> <p>(3)回顧產品設計流程，連結九上關卡 2 的內容，喚起舊經驗並加以運用(參考主題 3 得分秘笈)。</p>		
--	---	--	--	--

<p>六</p>	<p>第六冊第 4 章資料處理概念與方法 4-3 資料處理方法、習作第 4 章</p>	<p>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-C2 運用科技工具進行</p>	<p>1. 檢討習作第 4 章討論題的折線圖。 2. 介紹雷達圖的意涵。 3. 利用 Google 試算表，製作《雷達圖》範例。 (1) 利用範例說明，思考如何呈現資料處理後的統計圖。 (2) 練習自行輸入資料至試算表。 (3) 練習使用試算表的圖表功能，以及了解雷達圖的細項設定。 (4) 認識雷達圖結果的特性。</p>	<p>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>	
----------	---	--	---	--	--

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

		溝通協調及團隊合作，以完成科技專題活動。			
七 第一次 段考	第六冊 關卡 5 製作 創意掃機器 人	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p>	<p>1. 概念發展：引導學生使用七上曾學過的創意思考法「心智圖法」，將自己所擬定的功能需求及可能採取的製作方式畫出來，藉以找出設計的方向（參考主題 4 概念發展）。</p> <p>(1) 呈現兄妹兩人的心智圖、功能構想及蒐集的資料，引導學生於習作完成概念發展與蒐集資料。</p> <p>2. 繪製構想草圖：教師可向學生強調，因為清掃機器人必須考量的功能設計較為複雜多樣，可能很難一次就完成整體設計。因此後續在逐步決定各項功能與零件選用後，同學們應持續精緻草圖的內容，包含外型設計、零件擺放位置、尺寸及選用的材料等，此外也可以善用不同視角的配置圖或剖面結構圖，再輔以文字說明，有助於與他人溝通，設計時可以更加清楚理解（參考主題 5 繪製構想草圖）。</p> <p>(1) 呈現兄妹兩人的構想草圖，並搭配文字說明希望的功能，引導學生也於習作完成構想草圖。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

		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。			
七	第六冊第4章資料處理概念與方法 4-3 資料處理方法	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	1. 利用 Google 試算表，製作《雷達圖》範例。 (1)利用範例說明，思考如何呈現資料處理後的統計圖。 (2)練習自行輸入資料至試算表。 (3)練習使用試算表的圖表功能，以及了解雷達圖的細項設定。 (4)認識雷達圖結果的特性。	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>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。</p>			
<p>八</p>	<p>第六冊 關卡 5 製作創意掃機器人</p>	<p>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</p>	<p>1. 系統整體設計：將上節課完成的構想草圖，結合九下關卡 4 所學的電子電路和開發板程式，來實踐清掃機器人的各項功能（參考主題 6 系統整體設計）。 (1) 分析掃地機器人的控制系統，可分為： ① 電源供應元件：包含電源、電路等。 ② 控制元件：包含控制板（程式）、感測器、開關等。 ③ 作動元件：清掃功能，包含馬達、刷具或抹布、吸塵裝置及集塵盒等。行走功能，包含馬達、傳動機構和車輪等。 (2) 分析掃地機器人的外觀結構：內部機架、外殼等。每項功能選用的零件與材質、位置的安排、機架及外殼的設計都會彼此影響，學生依據自己的功能需求，參考關卡 4 的控制系統運作流程圖，畫出清掃機器人的系統整體功能設計構想。 (3) 呈現兄妹兩人的系統整體功能設計構想，包含電源供應、控制元件、作動元</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

		<p>易的解決之道。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>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。</p>	<p>件、外觀結構等，引導學生也於習作完成系統整體功能設計構想。</p>		
八	<p>第六冊第4章資料處理概念與方法第4章</p>	<p>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。</p> <p>科-J-A2 運用科技工具，理</p>	<p>1. 練習習作第4章選擇題。</p> <p>2. 檢討習作第4章選擇題。</p> <p>3. 練習習作第4章實作題的雷達圖。</p> <p>4. 檢討習作第4章實作題的雷達圖。</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>	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

		<p>解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>			
九	第六冊 關卡 5 製作創意掃地機器人	<p>科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以</p>	<p>1. 控制電路設計：設計清掃機器人時，同樣的功能可以透過不同的零組件來完成，例如：避障功能可以運用微動開關的電路設計，使掃地機器人「遇到障礙物時自動轉向」，另外，也可以藉由感測器和控制板的搭配，寫入程式使其完成動作（參考主題 7 控制電路設計與程式撰寫）。</p>	<p>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>	<p>【家庭教育】 家 J10 參與家庭與社區的相關活動。</p>

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

	<p>啟發自我潛能。</p> <p>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。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>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。</p>	<p>(1)介紹不同感測器的避障功能設計：光敏電阻、紅外線、超音波、微動開關。</p> <p>(2)呈現兄妹兩人的控制電路構想，引導學生也於習作完成控制電路的構想。</p>		
--	---	--	--	--

<p>九</p>	<p>第六冊第5章資料數位化原理與方法 5-1 數位化的概念 ~5-3 文字資料數位化</p>	<p>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</p>	<p>1. 介紹數位化的概念，包含類比訊號、數位訊號及轉換的過程。 2. 介紹數字系統的概念。 (1) 認識二進位數字的意涵。 (2) 認識十進位數字的意涵。 (3) 了解二進位數字轉換成十進位數字的過程及實作範例。 (4) 了解十進位數字轉換成二進位數字的過程及實作範例。</p>	<p>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>	
----------	---	--	---	--	--

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

		作，以完成科技專題活動。			
十	第六冊 關卡 5 製作創意 掃機器人	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p>	<p>1. 清掃功能設計： (1)說明清掃功能設計時須注意的細節：透過不同的機構與清潔材質搭配，可達到不同的清掃效果。需注意輪子的運行方式，清掃部位要能跟著被帶動，才不會卡住。可以連結七下關卡 5 機構玩具的設計，思考如何應用到清掃功能之設計（參考主題 8 清掃功能設計）。</p> <p>(2)機構設計：向內側旋轉、滾筒滾輪。 (3)材料選擇：掃除、擦拖。</p> <p>2. 電路設計：提醒教師在進行電路設計時，可利用模擬軟體先確認電路邏輯與配線的正确性，再實際製作，避免損壞電子元件（參考主題 9 電路設計）。</p> <p>(1)呈現兄妹兩人的電路圖，引導學生也於習作完成電路圖。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

		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。			
十	第六冊第5章資料數位化原理與方法5-4 聲音數位化、習作第5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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹文字資料的數位化，以及轉換的過程。 2. 介紹常見的編碼系統。 <ol style="list-style-type: none"> (1) 認識 ASCII 及其編碼表。 (2) 認識 Big-5 碼及其編碼表。 (3) 認識 Unicode 及其編碼表。 3. 練習習作第 5 章討論題。 4. 檢討習作第 5 章討論題。 	<ol style="list-style-type: none"> 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>常生活的表達與溝通。</p> <p>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。</p>			
<p>十一</p>	<p>第六冊 關卡 5 製作 掃機器人</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>1. 電路設計：提醒教師在進行電路設計時，可利用模擬軟體先確認電路邏輯與配線的正確性，再實際製作，避免損壞電子元件（參考主題 9 電路設計）。</p> <p>(1) 呈現兄妹兩人的電路圖，引導學生也於習作完成電路圖。</p> <p>(2) Micro:bit 擴充板的功能介紹。</p> <p>(3) L9110S 直流電機驅動板的功能介紹。</p> <p>2. 電路與程式測試：在完成模擬電路圖的設計後，接下來就要運用實際的電子元件將控制電路給製作出來。然而為了確保電路運作順暢，在安裝到成品之前，必須進行電路與程式的測試（參考主題 10 電路與程式測試）。</p> <p>(1) 呈現兄妹兩人的電路測試：妹妹運用電子元件，就能進行控制；哥哥運用微控制器、擴充板、電子元件等，並搭配程式才能進行控制。引導學生也於習作完成電路、程式撰寫與測試。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

		<p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>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。</p>			
十一	<p>第六冊第5章資料數位化原理與方法 5-4 聲音數位化、習作第5章</p>	<p>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。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行</p>	<p>1. 介紹聲音的三要素，包含響度、音調、音色。</p> <p>2. 介紹聲音數位化的概念。 (1) 認識聲音的取樣。 (2) 認識聲音的量化。</p> <p>3. 練習習作第5章實作題。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

		<p>科技專題活動。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>			
十二	第六冊 關卡 5 製作創意掃地機器人	<p>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。</p>	<p>1. 電路與程式測試：在完成模擬電路圖的設計後，接下來就要運用實際的電子元件將控制電路給製作出來。然而為了確保電路運作順暢，在安裝到成品之前，必須進行電路與程式的測試（參考主題 10 電路與程式測試）。</p> <p>(1) 呈現兄妹兩人的電路測試：妹妹運用電子元件，就能進行控制；哥哥運用微控制器、擴充板、電子元件等，並搭配程式才能進行控制。引導學生也於習作完成電路、程式撰寫與測試。</p> <p>(2) 將測試時發現的問題予以解決。</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>	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

		<p>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。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>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。</p>			
十二	第六冊第5章資料數位化原理與方法5-4 聲音數位化、	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進	<ol style="list-style-type: none"> 1. 檢討習作第5章實作題。 2. 介紹聲音的編輯，包括線性編輯、非線性編輯。 3. 利用 Audacity 數位音訊編輯軟體，錄製並儲存聲音檔。 (1) 認識 Audacity 的下載介面。 (2) 認識 Audacity 的操作介面。 	<ol style="list-style-type: none"> 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 	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

	習作第 5 章	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。	(3)練習錄製聲音。 (4)練習儲存聲音檔，包含儲存為 Audacity 專案檔格式、匯出為其他音訊檔格式。		
--	---------	--	---	--	--

<p>十三</p>	<p>第六冊 關卡 5 製作 創意清掃 機器人</p>	<p>科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。 科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-C2 運用科技工具進行溝通協調及團隊合</p>	<p>1. 細部設計與材料選擇： (1)設計掃除機構與外殼結構，並妥善規畫各項電子元件及各個機件在清掃機器人當中擺放的位置（參考主題 11 細部設計與材料選擇）。 (2)材料選擇：連結過去所學，思考掃地機器人適合哪種材料？此處需要考慮外殼結構設計及清掃功能設計等兩個面向。外殼須兼顧輕巧及堅固耐用的特性；清掃功能則必須能夠確實的清潔髒汙或蒐集灰塵。 (3)呈現兄妹兩人的工作圖，引導學生也於習作完成工作圖繪製及尺度標註。 2. 製作（參考主題 12 製作、測試與改良）： (1)簡單複習九上關卡 3 挑戰 2、3 工具使用相關內容，喚起舊經驗，並提醒安全注意事項。 (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。 (3)進行材料加工與電路銲接。 (4)教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。</p>	<p>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>	
-----------	---	---	---	--	--

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

		作，以完成科技專題活動。			
十三	第六冊第 5 章資料數位化原理與方法 5-5 影像數位化、習作第 5 章	<p>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。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>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。</p>	<p>1. 介紹影像數位化的概念。 (1) 認識影像的取樣。 (2) 認識影像的量化，包含黑白點陣圖、灰階點陣圖、彩色點陣圖。</p> <p>2. 介紹數位鏡頭的運作流程。</p> <p>3. 練習習作第 5 章選擇題。</p> <p>4. 檢討習作第 5 章選擇題。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

		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。			
十四 第二次 段考	第六冊 關卡 5 製作創意清掃機器人	科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。 科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬	1. 製作 (參考主題 12 製作、測試與改良)： (1) 簡單複習九上關卡 3 挑戰 2、3 工具使用相關內容，喚起舊經驗，並提醒安全注意事項。 (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。 (3) 進行材料加工與電路銲接。 (4) 教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。	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	

附件 2-5 (一至五／七至九年級適用)

		<p>定與執行科技專題活動。</p> <p>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。</p>			
十四	<p>第六冊第6章資訊產業與人類社會</p> <p>6-1 資訊產業的種類與特性</p>	<p>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。</p> <p>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</p>	<p>1. 介紹資訊產業的種類與特性，分為六大類產業：硬體製造、軟體設計、網路通訊、系統整合、支援服務、電子商務。</p> <p>2. 認識硬體製造產業的意涵： (1)介紹硬體製造產業的範圍，包含電腦硬體的周邊設備、終端設備和零組件等。 (2)介紹硬體製造產業的特性。</p>	<p>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>	

		與國際事務。			
十五	第六冊 關卡 5 製作 創意掃機器 人	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p>	<p>1. 製作 (參考主題 12 製作、測試與改良)： (1) 進行材料加工與電路銲接。 (2) 教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。</p> <p>2. 測試與修正 (參考主題 12 製作、測試與改良)： (1) 測試過程中，仔細觀察是否有不順利的地方或需要修正的功能？ (2) 教師可引導學生用課本提及的製作密技思考。 (3) 該如何改良清掃效果不佳的結構或其他問題？(搭配密技：常見問題改善與作品精進)</p> <p>3. 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，讓每位學生呈現自己的清掃機器人作品，並讓學生們互相交流討論，記錄可以延伸發展的創意，並思考還有沒有其他可以再改進的地方？(參考主題 13 成果發表)。</p>	<p>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>	

<p>十六</p>	<p>第六冊 電子科技發展挑戰子科技環境議題</p>	<p>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-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。</p>	<p>1. 說明電子產品製作及使用過程中，對自然環境可能造成的影響，例如：戴奧辛和金屬廢液，教師可多加引導學生思考如何從積極面免除電子廢棄物的方法（可搭配課本舉例或上網搜尋相關影片）。 2. 介紹世界各地電子產品的環保標章，引導學生選用科技產品時除了須考量功能、價格等因素，也應將環保標章納入考慮。 3. 進行闖關任務，請學生拿出習作完成闖關任務「標章認證小偵探」，想想家中電器產品上是否有課本介紹的其他認證標章？再請學生回家進行習作之填寫。 ※本闖關可於課堂講解後讓學生利用時間進行作業，再於課堂中報告分享。</p>	<p>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>	
<p>十六</p>	<p>第六冊第6章資訊產業與人類社會 6-1 資訊產業的種類與特性</p>	<p>科-J-C2 運用科技工具進行溝通協調及團隊合作，以完成科技專題活動。 科-J-C3 利用科技</p>	<p>1. 認識系統整合產業的意涵： (1) 介紹系統整合的過程，包含硬體整合、軟體整合。 (2) 介紹系統整合產業的特性。 2. 認識支援服務產業的意涵： (1) 介紹支援服務產業的服務範圍，常見的項目可分為建置或銷售、維護或維修、諮詢或其他。 (2) 介紹支援服務產業的特性。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

		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。			
十七	<p>第六冊關卡6 電子科技產業的發展</p> <p>挑戰2 電子科技產業的發展與職業</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>1. 新興科技的發展促進產業型態不斷轉變，本書以 5G、MR、AI 等新型態的科技為例，說明其發展趨勢及對社會環境之影響。</p> <p>小活動：你最希望將 MR 技術運用在生活中的哪些地方？</p> <p>2. 新興科技也改變了產業與職業的發展，本書介紹了自動化科技產業、資安產業、數位娛樂產業等近年來熱門的電子科技產業，教師可搭配課本中的生活實例進行解說，除了讓學生理解各產業相關的職業類別及工作內容以外，更希望讓學生能有職涯探索的機會。</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>十七</p>	<p>第六冊第 6 章資訊產業與人類社會 6-1 資訊產業的種類與特性 ~6-2 資訊科技對人類社會的影響</p>	<p>科-J-C2 運用科技工具進行溝通協調及團隊合作，以完成科技專題活動。 科-J-C3 利用科技工具理解國內及全球科技發展現況或其他本土與國際事務。</p>	<p>1. 認識電子商務產業的意涵： (1) 介紹電子商務產業的範圍，常見的項目可分為管理、交換、交易、行銷、拍賣。 (2) 介紹電子商務產業的特性。 2. 介紹資訊科技對個人生活與工作的影響，例如：教學、資訊共享、人工智慧技術、機器人技術、過度依賴電腦網路等。 3. 介紹資訊科技對社會與經濟的影響，例如：傳播資訊的主動權、網路犯罪、社會價值的分歧、新的電子商業模式等。 4. 介紹資訊科技對在地與全球角度的影響，例如：線上觀賞藝文活動、掌握全球各地動態、資料被遠端駭客遙控竊取等。</p>	<p>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>	
<p>十八</p>	<p>第六冊關卡 6 電子科技產業的發展 挑戰 2 電子科技產業的發展與職業</p>	<p>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-C3 利用科技</p>	<p>1. 科技達人介紹：電競冠軍、張忠謀。 小活動：了解各種職業及工作內容後，你認為未來當你進入職場工作時，當時的新興職業可能為何？ 2. 進行闖關任務，請學生拿出習作進行「如果我是遊戲設計師」，教師可請同學分組討論、分析遊戲的優缺點（可以圖法記錄），並針對缺點予以改造，最後再將改造畫面繪畫出來。 ※本闖關可於課堂講解後讓學生利用時間進行作業，再於課堂中報告分享。</p>	<p>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>	

附件 2-5 (一至五/七至九年級適用)

		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。			
十八	第六冊第 6章資訊 產業與人 類社會 習作第6 章	科-J-C2 運用科技 工具進行 溝通協調 及團隊合 作，以完 成科技專 題活動。 科-J-C3 利用科技 工具理解 國內及全 球科技發 展現況或 其他本土 與國際事 務。	1. 練習習作第6章選擇題。 2. 檢討習作第6章選擇題。 3. 練習習作第6章討論題。 4. 檢討習作第6章討論題。	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	

附件 2-5 (一至五 / 七至九年級適用)

十九					
二十 第三次段考					

註：

1. 本表格係依〈國民中學及國民小學課程計畫備查作業參考原則〉設計而成。
2. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。