

苗栗縣鶴岡國民中學 109 學年度 7 年級 科技 領域課程計畫

1、本領域每週學習節數(生/資各1)節，銜接或補強節數(0)節，本學期共(36)節。

2、本學期學習目標：

- (1) 生活科技 7 年級：科技的本質(N)、設計與製作(P)、科技的應用(A)、科技與社會(S)
 (2) 資訊科技 7 年級：演算法(A)、程式設計(P)、系統平台(S)、資料表示、處理及分析(D)、資訊科技應用(T)、資訊科技與人類社會(H)

3、本學期課程內涵：

7 年級上學期

教學期程	領域及議題能力指標 (核心素養)	主題或單元活動內容	節數	使用教材	評量方式	備註
準備周						
第 1 週	生活科技 科 -J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能瞭解人與科技、資訊、媒體的互動關係。 資訊科技	生活科技 第一章：科技的起源與問題解決 第 1 節 科技是什麼 <input type="checkbox"/> 1-1 科技的開始 <input type="checkbox"/> 1-2 科技的應用 <input type="checkbox"/> 1-3 科技的內涵 資訊科技	生資 各 1	南一國中科技 第一章：科技的起源與問題解決 第四章：科技對我們的影響		

	<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，並能瞭解人與科技、資訊、媒體的互動關係。</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>第四章：科技對我們的影響</p> <p>第1節 資訊科技對個人的影響</p> <p><input type="checkbox"/> 1-1 資訊安全是什麼</p> <p><input type="checkbox"/> 1-2 使用電腦與網路的資安防護</p>				
第 2 週	<p>生活科技</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，並能瞭解人與科技、資訊、媒體的互動關係。</p> <p>科-J-B3 瞭解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p> <p>資訊科技</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，並能瞭解人與科技、資訊、媒體的互動關係。</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>生活科技</p> <p>第一章：科技的起源與問題解決</p> <p>第1節 科技是什麼</p> <p><input type="checkbox"/> 1-4 人類與科技相處</p> <p>第2節 製造的進行</p> <p><input type="checkbox"/> 2-1 製造需要的元素</p> <p>資訊科技</p> <p>第四章：科技對我們的影響</p> <p>第1節 資訊安全對個人的影響</p> <p><input type="checkbox"/> 1-3 個人數位金融安全防護</p> <p><input type="checkbox"/> 1-4 智慧型裝置的資安防護</p>	生資 各 1	南一國中科技	<p>第一章：科技的起源與問題解決</p> <p>第四章：科技對我們的影響</p>	
第 3 週	<p>生活科技</p> <p>科-J-B3 瞭解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p> <p>資訊科技</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，並能瞭解人與科技、資訊、媒體的互動關係。</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>生活科技</p> <p>第一章：科技的起源與問題解決</p> <p>第2節 製造的進行</p> <p><input type="checkbox"/> 2-2 產生想法的技巧</p> <p><input type="checkbox"/> 2-3 問題解決模式</p> <p>資訊科技</p> <p>第四章：科技對我們的影響</p> <p>第2節 資訊安全與風險</p> <p>2-1 數位金融與系統安全</p>	生資 各 1	南一國中科技	<p>第一章：科技的起源與問題解決</p> <p>第四章：科技對我們的影響</p>	
第 4 週	<p>生活科技</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 瞭解美感應用於科技的特質，並進</p>	<p>生活科技</p> <p>第一章：科技的起源與問題解決</p> <p>終極任務 載水卡多車大賽</p> <p>資訊科技</p> <p>第四章：科技對我們的影響</p> <p>第2節 資訊安全與風險</p>	生資 各 1	南一國中科技	<p>第一章：科技的起源與問題解決</p> <p>第四章：科技對我們的影響</p>	

	<p>行科技創作與分享。</p> <p>資訊科技 科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。 科-J-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>	2-2 社會秩序與隱私安全				
第 5 週	<p>生活科技 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-B3 瞭解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p> <p>資訊科技 科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。 科-J-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>生活科技 第一章：科技的起源與問題解決 終極任務 載水卡多車大賽</p> <p>資訊科技 第四章：科技對我們的影響 第 2 節 資訊安全與風險 □2-3 人工智慧與道德規範</p>	生資各 1	南一國中科技 第一章：科技的起源與問題解決 第四章：科技對我們的影響	<p>生活科技 根據任務作品與活動成果評分，課本內與教冊皆有提供評分參考標準。</p> <p>資訊科技 配合第四章的小試身手給學生作練習與自我檢核。</p>	
第 6 週		第一次段考				
第 7 週	<p>生活科技 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-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p> <p>資訊科技 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</p>	<p>生活科技 第二章：產品的設計製作 第 1 節 設計製作的開始 □ 1-1 產品的設計要點 □ 1-2 實作時應該思考的事 □ 1-3 工作步驟的安排</p> <p>資訊科技 第五章：善用科技組織與表達 第 1 節 規劃路徑更科技 □ 1-1 地圖與路徑 □ 1-2 導航與定位系統</p>	生資各 1	南一國中科技 第二章：產品的設計製作 第五章：善用科技組織與表達		

	具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。				
第 8 週	<p>生活科技 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。</p> <p>資訊科技 科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科-J-C2 運用科技工具進行溝通協調及團隊合作，以完成科技專題活動。</p>	<p>生活科技 第二章：產品的設計製作 第 2 節 設計想法的呈現 □ 2-1 認識繪圖工具 □ 2-2 基礎手繪圖練習</p> <p>資訊科技 第五章：善用科技組織與表達 第 1 節 規劃路徑更科技 □1-3 運用 Google Maps 規劃路徑</p>	生資 各 1	南一國中科技 第二章：產品的設計製作 第五章：善用科技組織與表達	
第 9 週	<p>生活科技 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-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>資訊科技 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>生活科技 第二章：產品的設計製作 第 2 節 設計想法的呈現 □ 2-3 進階手繪圖練習</p> <p>第二章：產品的設計製作 第 3 節 常見手工具的操作使用 □ 3-1 鋸切工具 □ 3-2 刀具-修飾工件</p> <p>資訊科技 第五章：善用科技組織與表達 第 2 節 活用心智圖軟體 □2-1 什麼是心智圖</p>	生資 各 1	南一國中科技 第二章：產品的設計製作 第五章：善用科技組織與表達	

<p>第 10 週</p>	<p>生活科技 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>資訊科技 科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科-J-C2 運用科技工具進行溝通協調及團隊合作，以完成科技專題活動。</p>	<p>生活科技 第二章：產品的設計製作 第 3 節 設計製作的開始 <input type="checkbox"/> 3-3 輔具-固定工件 <input type="checkbox"/> 3-4 鑽孔工具 <input type="checkbox"/> 3-5 砂磨工具</p> <p>資訊科技 第五章：善用科技組織與表達 第 2 節 活用心智圖軟體 <input type="checkbox"/> 2-2 認識 XMind 心智圖軟體 <input type="checkbox"/> 2-3 活用 XMind 心智圖軟體</p>	<p>生資 各 1</p>	<p>南一國中科技 第二章：產品的設計製作 第五章：善用科技組織與表達</p>		
<p>第 11 週</p>	<p>生活科技 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-B3 瞭解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p> <p>資訊科技 科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科-J-C2 運用科技工具進行溝通協調及團隊合作，以完成科技專題活動。</p>	<p>生活科技 第二章：產品的設計製作 終極任務 木頭公仔</p> <p>資訊科技 第五章：善用科技組織與表達 第 3 節 資訊科技讓簡報更精彩 <input type="checkbox"/> 3-1 簡報內容規劃 <input type="checkbox"/> 3-2 運用自由軟體製作簡報</p>	<p>生資 各 1</p>	<p>南一國中科技 第二章：產品的設計製作 第五章：善用科技組織與表達</p>		
<p>第 12 週</p>	<p>生活科技 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-B3</p>	<p>生活科技 第二章：產品的設計製作 終極任務 木頭公仔</p> <p>資訊科技 第五章：善用科技組織與表達</p>	<p>生資 各 1</p>	<p>南一國中科技 第二章：產品的設計製作 第五章：善用科技組織與表達</p>	<p>生活科技 根據任務作品與活動成果評分，課本內與教冊皆有提供評分參考標準。</p> <p>資訊科技</p>	

	瞭解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 資訊科技 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。	<input type="checkbox"/> 3-2 運用自由軟體製作簡報			配合第五章的小試身手給學生作練習與自我檢核。
第 13 週		第二次段考			
第 14 週	生活科技 科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 資訊科技 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。	生活科技 第三章：設計圖的繪製 I 第 1 節 為什麼要畫圖 <input type="checkbox"/> 1-1 想法的傳達與溝通 <input type="checkbox"/> 1-2 識圖與製圖 資訊科技 第六章：演算法的運用 第 1 節 演算法的基本概念 <input type="checkbox"/> 1-1 問題的解析 <input type="checkbox"/> 1-2 解決問題的步驟	生資 各 1	南一國中科技 第三章：設計圖的繪製 I 第六章：演算法的運用	
第 15 週	生活科技 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-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 資訊科技 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。	生活科技 第三章：設計圖的繪製 I 第 2 節 創意點子的產生 <input type="checkbox"/> 2-1 創意思考技法 <input type="checkbox"/> 2-2 奔馳法 資訊科技 第六章：演算法的運用 第 1 節 演算法的基本概念 <input type="checkbox"/> 1-3 演算法的意義 <input type="checkbox"/> 1-4 演算法的特性 <input type="checkbox"/> 1-5 演算法與程式設計的關係	生資 各 1	南一國中科技 第三章：設計圖的繪製 I 第六章：演算法的運用	
第 16 週	生活科技 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。 資訊科技	生活科技 第三章：設計圖的繪製 I 第 3 節 平面變立體 <input type="checkbox"/> 3-1 展開圖的應用 <input type="checkbox"/> 3-2 包裝盒的設計 資訊科技 第六章：演算法的運用	生資 各 1	南一國中科技 第三章：設計圖的繪製 I 第六章：演算法的運用	

	<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>第2節 演算法中的流程圖 □ 2-1 演算法與流程圖的關係 □ 2-2 認識流程圖</p>				
第 17 週	<p>生活科技 科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。 科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p> <p>資訊科技 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>生活科技 第三章：設計圖的繪製 I 第3節 平面變立體 □3-1 展開圖的畫法 資訊科技 第六章：演算法的運用 第2節 演算法中的流程圖 □2-3 演算法的基本結構</p>	生資 各 1	南一國中科技 第三章：設計圖的繪製 I 第六章：演算法的運用		
第 18 週	<p>生活科技 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。</p> <p>資訊科技 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。</p>	<p>生活科技 第二章：產品的設計製作 終極任務 公仔的家 資訊科技 第六章：演算法的運用 第2節 演算法中的流程圖 □2-4 運用 Dia 軟體畫流程圖</p>	生資 各 1	南一國中科技 第三章：設計圖的繪製 I 第六章：演算法的運用		
第 19 週	<p>生活科技 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>生活科技 第二章：產品的設計製作 終極任務 公仔的家 資訊科技</p>	生資 各 1	南一國中科技 第三章：設計圖的繪製 I 第六章：演算法的運用	生活科技 根據任務作品與活動成果 評分，課本內與教冊皆有	

	<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>資訊科技 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>第六章：演算法的運用 第2節 演算法中的流程圖 □22-4 運用 Dia 軟體畫流程圖</p>			<p>提供評分參考標準。</p> <p>資訊科技 配合第六章的小試身手給學生作練習與自我檢核。</p>	
第 20 週		第三次段考				

7 年級下學期

教學期程	領域及議題能力指標 (核心素養)	主題或單元活動內容	節數	使用教材	評量方式	備註
準備周						
第 1 週	<p>生活科技 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行</p>	<p>生活科技 第一章：設計圖的繪製 II 第 1 節 生活中常見的圖 □ 1-1 圖的用途</p>	生資各 1	<p>南一國中科技 第一章：設計圖的繪製 II 第四章：智慧財產</p>		

	<p>日常生活的表達與溝通。</p> <p>資訊科技 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>1-2 圖的種類</p> <p>資訊科技 第四章：智慧財產 第1節 智慧財產合理用 <input type="checkbox"/>1-1 智慧也是財產</p>				
第 2 週	<p>生活科技 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-B3 瞭解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享</p> <p>資訊科技 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>生活科技 第一章：設計圖的繪製 II 第2節 工程圖中的平面圖 <input type="checkbox"/> 2-1 正投影多視圖 <input type="checkbox"/> 2-2 正投影多視圖-圓柱 <input type="checkbox"/> 2-3 尺度標註</p> <p>資訊科技 第四章：智慧財產 第1節 資訊安全對個人的影響 <input type="checkbox"/> 1-2 智慧財產的共享方式 <input type="checkbox"/> 1-3 一起來保護智慧財產</p>	生資 各 1	南一國中科技 第一章：設計圖的繪製 II 第四章：智慧財產		
第 3 週	<p>生活科技 科 -J-B3 瞭解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p> <p>資訊科技 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>生活科技 第一章：設計圖的繪製 II 第3節 工程圖中的立體圖 <input type="checkbox"/> 3-1 等角圖 <input type="checkbox"/> 3-2 斜視圖</p> <p>資訊科技 第四章：智慧財產 第2節 我的 Logo 我創作 <input type="checkbox"/> 2-1 Logo 的設計 <input type="checkbox"/> 2-2 Inkscape 平面 Logo 設計</p>	生資 各 1	南一國中科技 第一章：設計圖的繪製 II 第四章：智慧財產		
第 4 週	<p>生活科技 科-J-A3 利用資訊科技資源，擬定與執行科技專題活動</p> <p>科 -J-B3 瞭解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享</p> <p>資訊科技 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</p>	<p>生活科技 第一章：設計圖的繪製 II 終極任務 積木小人</p> <p>資訊科技 第四章：智慧財產 第2節 我的 Logo 我創作 <input type="checkbox"/> 2-3 Tinkercad 立體 Logo 設計 <input type="checkbox"/> 2-4 平面與立體設計的差異</p>	生資 各 1	南一國中科技 第一章：設計圖的繪製 II 第四章：智慧財產		

	題活動					
第 5 週	<p>生活科技 科-J-A3 利用資訊科技資源，擬定與執行科技專題活動</p> <p>科-J-B3 瞭解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享</p> <p>資訊科技 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>科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</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>生活科技 第一章：設計圖的繪製 II 終極任務 積木小人</p> <p>資訊科技 第五章：資料變資訊 第 1 節 資料的蛻變 <input type="checkbox"/> 1-1 資料與資訊 <input type="checkbox"/> 1-2 資料的搜尋 <input type="checkbox"/> 1-3 資料的蒐集</p>	生資 各 1	南一國中科技 第一章：設計圖的繪製 II 第四章：智慧即財產	<p>生活科技 根據任務作品與活動成果評分，課本內與教冊皆有提供評分參考標準。</p> <p>資訊科技 配合第四章的小試身手給學生作練習與自我檢核。</p>	
第 6 週		第一次段考				
第 7 週	<p>生活科技 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>資訊科技 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</p>	<p>生活科技 第二章：機構的原理與應用 第 1 節 機構的基本認識 <input type="checkbox"/> 1-1 機件、機構、機器與機械的關係 <input type="checkbox"/> 1-2 機構傳遞動力的方式</p> <p>資訊科技 第五章：資料變資訊 第 2 節 開放資料的解讀與處理 <input type="checkbox"/> 2-1 資料的解讀 <input type="checkbox"/> 2-2 資料的處理</p>	生資 各 1	南一國中科技 第二章：機構的原理與應用 第五章：資料變資訊		

	<p>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-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</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>					
第 8 週	<p>生活科技 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>資訊科技 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>科 -J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</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>生活科技 第二章：機構的原理與應用 第 2 節 機構的種類與應用 □ 2-1 斜面與螺旋 □ 2-2 槓桿與連桿</p> <p>資訊科技 第五章：資料變資訊 第 2 節 開放資料的解讀與處理 □2-2 資料的處理</p>	生資 各 1	南一國中科技 第二章：機構的原理與應用 第五章：資料變資訊		
第 9 週	<p>生活科技 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>資訊科技 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>生活科技 第二章：機構的原理與應用 第 2 節 機構的種類與應用 □ 2-3 輪軸與滑輪 □ 2-4 齒輪與棘輪 □ 2-5 凸輪桿</p> <p>資訊科技 第五章：資料變資訊 第 2 節 開放資料的解讀與處理 □ 2-2 資料的處理 □ 2-3 資料的處理結果</p>	生資 各 1	南一國中科技 第二章：機構的原理與應用 第五章：資料變資訊		

	<p>科 -J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</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>					
第 10 週	<p>生活科技 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>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>資訊科技 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>科 -J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</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>生活科技 第二章：機構的原理與應用 第 3 節 機械的應用與發展 □ 3-1 機械應用帶來的影響 □ 3-2 機械的未來發展</p> <p>資訊科技 第五章：資料變資訊 第 3 節 資訊的破蛹而出 □3-1 資訊的分析</p>	生資 各 1	南一國中科技 第二章：機構的原理與應用 第五章：資料變資訊		
第 11 週	<p>生活科技 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>資訊科技 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>生活科技 第二章：機構的原理與應用 終極任務 連桿玩具 - 雪橇車</p> <p>資訊科技 第五章：資料變資訊 第 3 節 資訊的破蛹而出 □3-2 資訊的運用</p>	生資 各 1	南一國中科技 第二章：機構的原理與應用 第五章：資料變資訊		

	<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-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</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>					
第 12 週	<p>生活科技 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>資訊科技 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>生活科技 第二章：機構的原理與應用 終極任務 連桿玩具-雪橇車</p> <p>資訊科技 第六章：程式設計師初體驗 第 1 節 程式存在的意義 <input type="checkbox"/> 1-1 程式所扮演的角色 <input type="checkbox"/> 1-2 程式與電腦的關係</p>	生資 各 1	南一國中科技 第二章：機構的原理與應用 第五章：資料變資訊	<p>生活科技 根據任務作品與活動成果評分，課本內與教冊皆有提供評分參考標準。</p> <p>資訊科技 配合第五章的小試身手給學生作練習與自我檢核。</p>	
第 13 週		第二次段考				
第 14 週	<p>生活科技 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>資訊科技 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>生活科技 第三章：結構的原理與應用 第 1 節 結構的基本認識 <input type="checkbox"/> 1-1 結構無所不在 <input type="checkbox"/> 1-2 基本結構構件 <input type="checkbox"/> 1-3 結構構件接合處介紹</p> <p>資訊科技 第六章：程式設計師初體驗 第 2 節 認識程式語言 <input type="checkbox"/> 2-1 程式語言簡介 <input type="checkbox"/> 2-2 不同的程式語言語系</p>	生資 各 1	南一國中科技 第三章：結構的原理與應用 第六章：程式設計師初體驗		
第 15 週	<p>生活科技 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>資訊科技 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行</p>	<p>生活科技 第三章：結構的原理與應用 第 1 節 結構的基本認識 <input type="checkbox"/> 1-4 結構與力的關係 第 2 節 常見的結構應用 <input type="checkbox"/> 2-1 常見的建築結構 <input type="checkbox"/> 2-2 常見的橋梁結構 <input type="checkbox"/> 2-3 常見的家具結構</p> <p>資訊科技 第六章：程式設計師初體驗</p>	生資 各 1	南一國中科技 第三章：結構的原理與應用 第六章：程式設計師初體驗		

	日常生活的表達與溝通。	第2節 演算法的基本概念 □2-3 視覺化程式語言				
第 16 週	<p>生活科技 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。 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>資訊科技 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>生活科技 第三章：結構的原理與應用 第3節 現今建築結構發展 □ 3-1 設計理念的發展 □ 3-2 結構材料的發展 □ 3-3 設計方式發展</p> <p>資訊科技 第六章：程式設計師初體驗 第3節 程式的設計實作 □3-1 運用 Scratch 進行程式設計</p>	生資 各 1	南一國中科技 第三章：結構的原理與應用 第六章：程式設計師初體驗		
第 17 週	<p>生活科技 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。 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>資訊科技 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>生活科技 第三章：結構的原理與應用 第3節 現今建築結構發展 □3-4 常見電腦繪圖軟體示例</p> <p>資訊科技 第六章：程式設計師初體驗 第3節 程式的設計實作 □3-1 運用 Scratch 進行程式設計</p>	生資 各 1	南一國中科技 第三章：結構的原理與應用 第六章：程式設計師初體驗		
第 18 週	<p>生活科技 科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。 科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用資訊科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-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>資訊科技 科-J-B1</p>	<p>生活科技 第二章：結構的原理與應用 終極任務 迷你小橋</p> <p>資訊科技 第六章：程式設計師初體驗 第3節 程式的設計實作 □3-2 結構化的程式設計</p>	生資 各 1	南一國中科技 第三章：結構的原理與應用 第六章：程式設計師初體驗		

	具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。					
第 19 週	<p>生活科技 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 利用資訊科技資源，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>資訊科技 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>生活科技 第二章：結構的原理與應用 終極任務 迷你小橋</p> <p>資訊科技 第六章：程式設計師初體驗 第 3 節 程式的設計實作 □3-2 結構化的程式設計</p>	生資 各 1	南一國中科技 第三章：結構的原理與應用 第六章：程式設計師初體驗	<p>生活科技 根據任務作品與活動成果評分，課本內與教冊皆有提供評分參考標準。</p> <p>資訊科技 配合第六章的小試身手給學生作練習與自我檢核。</p>	
第 20 週		第三次段考				

六、補充說明（例如：說明本學期未能規劃之課程銜接內容，提醒下學期課程規劃需注意事項……）