**南投縣立營北國民中學113學年度八年級領域學習課程計畫**

【第一學期】

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 領域/科目 | 科技領域 | 年級/班級 | 八年級，共4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:  第三冊第一篇 資訊科技篇  1.認識資訊科技的社會議題及資訊倫理。  2.認識媒體識讀。  3.認識模組化程式。  4.認識陣列。  5.使用Scratch完成程式專題。  第三冊第二篇 生活科技篇  1.了解材料特性，並根據選定方案選擇適合的材料。  2.學習根據選定的材料，選擇相應的加工方式與加工工具。  3.學習加工工具操作、保養維護相關概念。  4.認識車輛結構與動力的傳動方式。  5.學習電路銲接。 | | | | | | | | | |
| 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 | 學習瞭望臺  第1章資訊與社會  學習瞭望臺  1-1資訊科技的社會議題 | 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。  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. 說明本冊學習內容。  2. 介紹模組化的概念可在許多職場上落實。  3. 說明使用資訊科技時，不正確的態度與方法，可能會造成身、心、財產的危害。  4. 網路成癮：  (1)利用網路成癮量表與學生互動，檢測學生使用網路的習慣是否正常。  (2)網路成癮症狀包括：注意力不足、情緒焦慮、憂鬱、社交畏懼等。  (3)過度沉迷網路易影響日常生活，危及身心健康，應多培養參加戶外活動的習慣。  5. 網路霸凌：  (1)提示學生應該抱持同理心，希望別人怎麼對待你，就應該以相同方式對待他人。  (2)說明如果遇到網路霸凌時的處理方式，例如：求助學校輔導室、撥打諮商機構專線。  6. 網路交友：  (1)網路交友可跨越時空、匿名的特性，易讓真實與謊言難以分辨，因此要更提高警覺。  (2)可請學生查詢網路交友的社會案件，並加以討論其安全性、自保方法。  7. 網路詐騙：  (1)說明的常見詐騙手法，提示學生除了要避免貪小便宜，還要時時提高警覺，避免受騙。  (2)若碰到疑似詐騙的事件時，應即時撥打165專線求助。  8. 惡意程式：  (1)惡意程式通常來自任意下載軟體、點擊不明連結，會危害資訊安全。  (2)有些正版軟體在安裝時，也會附帶安裝其他軟體，稱為「流氓軟體」，因此在安裝時須多注意。  (3)保護資訊安全方式：安裝防毒軟體、避免下載來路不明的軟體、定期更新作業系統等。  9. 網路禮儀的基本出發點是「己所不欲、勿施於人」，以尊重他人為前提，做出合乎基本規範的行為。 | | | 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 |  |
| 二 | 第1章資訊與社會  1-1資訊科技的社會議題  1-2媒體識讀 | 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。  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. 介紹PAPA理論，說明使用資訊科技時，均應符合這四項議題的精神。  (1)資訊隱私權（privacy）。  (2)資訊準確性（accuracy）。  (3)資訊所有權（property）。  (4)資訊可及性（accessibility）。  2. 說明我們接收到的訊息不一定正確，可能是有特定目的、被刻意篩選的假訊息等。接收時必須謹慎思考判斷，避免被誤導。  3. 業配新聞：  (1)詢問學生是否曾因為電視節目、報章雜誌的介紹而進行消費。  (2)是否發現某個節目會一直刻意出現特定產品的現象？  (3)說明「節目廣告化」與「廣告節目化」。  4. 新聞立場：  (1)詢問學生家中是否會固定收看特定頻道的新聞？為什麼？  (2)以同一事件的不同新聞報導，說明媒體立場會影響呈現的結果。  (3)不同報導可能都是事實，但不一定全面，我們要能獨立思考，對新聞事件加以判斷。  5. 網路謠言：  (1)詢問學生是否收到過、聽過什麼樣的謠言？如何知道這個是謠言？既然是謠言，為什麼還會傳播開來？  (2)介紹各大闢謠專區，強調：「不經查證，拒絕轉發」，以免成為謠言的幫凶。  6. 說明如何以媒體識讀的六個方向來檢視訊息，培養獨立思考的能力。  7. 搭配習作「實作活動」，以新聞報導中的社會議題為例，進行媒體識讀的練習。  8. 討論無人車的道德難題，說明科技發展仍有許多倫理議題需要克服。 | | | 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 |  |
| 三 | 第2章模組化程式—幾何藝術家  2-1正多邊形小畫家 | 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. 說明任務目標，引導學生拆解問題。  2. 說明Scratch畫筆功能。  3. 說明如何調整造型中心的位置，並以鉛筆角色畫線。  4. 逐步解析1：說明如何以重複結構畫出正四邊形。  5. 說明「初始狀態」的意義與重要性，提醒學生注意初始狀態的設定，避免錯誤。  6. 手腦並用：利用三角形、四邊形，以及其外角和的概念，說明正多邊形的相關概念。  7. 逐步解析2：依輸入畫正多邊形。  (1)設定詢問：利用詢問積木輸入邊數。  (2)畫正多邊形：依邊數決定重複結構執行次數，並隨之調整旋轉角度。  8. 當邊數較多時，正多邊形可能會因Scratch舞臺限制而變形，可引導學生利用除法運算，依輸入邊數調整邊長設定。  9. 觀察正多邊形的變化，可以發現邊數越多，其圖形越接近圓形。  10. 說明若輸入的邊數為2，則會畫出一條直線，若輸入3.5則會四捨五入畫出4條線，但無法畫出正多邊形，因此若要避免此錯誤，需在詢問時判斷輸入是否為大於2的正整數。  11. 引導學生完成2-1小試身手。 | 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 |  |
| 四 | 第2章模組化程式—幾何藝術家  2-2有趣的幾何圖形 | 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. 說明任務目標，引導學生拆解問題。  (1)延續2-1節程式，增加詢問「要畫出正幾邊形？」、「要畫幾個圖形？」。  (2)依詢問的答案輸入，畫出平均分布的正多邊形。  2. 說明運算思維中，會將大問題拆解成小物，而在程式設計中，是將一個大程式拆解成幾個功能獨立且可以重複使用的小程式，這些小程式就稱為「模組」。  3. 說明模組化程式設計的優點：  (1)多人開發，可提高程式設計效率。  (2)功能模組化，可以重複讀取、使用，節省時間與記憶體空間。  (3)模組化程式有較高的可讀性，易於理解。  (4)各模組功能獨立，除錯及維護較容易。  4. 說明不同程式語言中，會有不同的實踐模組化方式，在Scratch中，是以「函式」表現。  5. 將特定功能的程式區塊定義為「函式」，之後即可「呼叫函式」以執行定義好的動作。  6. 說明如何建立函式、設定參數。  7. 以「畫筆設定」程式為例，將指令定義成函式，引導學生體驗函式的使用方法與功能。  8. 說明Scratch函式積木的特性：  (1)在Scratch中，由某一個角色所定義的函式積木，就只有該角色本身能呼叫。  (2)若其他角色定義一樣名稱的函式，兩者間不會互相影響。 | 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 |  |
| 五 | 第2章模組化程式—幾何藝術家  2-2有趣的幾何圖形 | 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。 | | | | | 1. 逐步解析1：將2-1節程式改寫為模組化程式。  (1)定義函式。  (2)設定參數：邊數。  (3)呼叫函式。  (4)傳入參數：詢問的答案。  2. 可請同學比較「參考程式」中，「畫筆設定」和「正多邊形」兩個自定義積木，有沒有參數的差別，以此理解參數的作用。  3. 逐步解析2：增加畫出的正多邊形數量。  (1)設定詢問，由於有兩個提問，因此以變數分別儲存兩個詢問的答案。  (2)依輸入畫正多邊形。  (3)依輸入決定每畫完一個圖形，要轉動幾度。  4. 說明雙層重複結構的使用方式。  5. 引導學生比較43頁參考程式與未使用定義積木的程式，說明模組化程式後，較容易閱讀、理解。  6. 引導學生完成2-2小試身手。 | 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3章陣列  3-1認識陣列 | 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。 | | | | | 1. 手腦並用：利用停車格與同學互動。  (1)如何從位置編號找到資料。  (2)如何從資料找到位置編號  2. 說明陣列的概念：依序編號、存放資料。  3. 說明陣列的表示方法。  (1)陣列名稱。  (2)陣列索引：一般程式由0開始；Scratch中則以1開始。  (3)陣列元素：由陣列名稱與陣列索引組成，表示出陣列的特定元素。  4. 利用停車格為例，說明陣列維度的差別。  5. 說明如何以陣列表示法，表達出特定的陣列元素。  6. 說明如何計算陣列大小。  7. 介紹Scratch中的陣列：清單。  8. 說明如何建立Scratch清單，並將資料放入。  9. 介紹陣列與Scratch清單的名詞對應。  10. 介紹陣列常用的操作與操作情形狀況。  11. 使用課程附件「貨物管理員」熟習陣列功能的運用。 | 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 |  |
| 七  第一次段考 | 第3章陣列  3-1認識陣列  3-2陣列程式—成績計算  【第一次評量週】 | 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。 | | | | | 1. 使用課程附件「貨物管理員」熟習陣列功能的運用。  2. 利用58～59頁手腦並用，熟習Scratch中清單的操作。  3. 說明任務目標，引導學生拆解問題。  (1)利用清單儲存4筆資料。  (2)計算資料的總和、平均。  4. 逐步解析1：建立成績清單及其內容。  (1)詢問國文分數：利用詢問積木。  (2)將分數存入清單：建立清單後，以重複結構添加詢問的答案。  5. 手腦並用：提示學生初始設定的重要，並養成習慣立即設定，避免遺忘。  6. 逐步解析2：  (1)詢問第「幾」位同學的分數：以「變數」來結合提問的內。  (2)將分數存入清單的指定位置：使用「插入」積木，並以「變數」控制資料的存放位置。 | 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 |  |
| 八 | 第3章陣列  3-2陣列程式—成績計算 | 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。 | | | | 1. 逐步解析3：  (1)以空白鍵觸發程式。  (2)計算平均：利用變數、重複結構，依序讀取清單的資料並加總，平均＝總和÷4。  (3)說出結果：平均分數。  2. 引導學生完成3-2小試身手。 | | 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 |  |
| 九 | 第4章程式應用專題—幸運彩球  4-1樂透開獎 | 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。 | | | | 1. 說明4-1節任務目標，引導學生拆解問題。  (1)程式自動開出4個號碼。  (2)開出的號碼不可重複。  2. 逐步解析1：隨機開出4個號碼。  (1)點擊角色觸發開獎程式。  (2)以「隨機取數」開出介於1～20之間的號碼。  (3)重複4次，以開出4個號碼。  (4)儲存資料：資料添加到清單「開獎號碼」。3. 說明清單會儲存上次開出的號碼，導致號碼超出4個，因此要在每次執行程式或開獎前，都初始化清單內容。  4. 說明隨機取數每次的號碼都可能不同，因此有可能會造成開出的號碼重複。  5. 逐步解析2：避免開獎號碼重複。  (1)利用變數儲存每一次的隨機取數，避免資料不一致。  (2)當隨機取數的號碼不重複時，才將號碼添加到清單中，使用單向選擇結構。  (3)判斷號碼是否重複的方式：結合「清單中包含資料」和「不成立」來判斷。  (4)每秒開出一個號碼：在重複結構中，放置「等待」積木。  6. 說明隨機取數過程中可能產生重複數字，若重複時就會少產生一個數字，導致清單中不足4個號碼。  7. 複習「重複無限次」、「重複指定次數」結構，比較不同的使用時機。  8. 介紹「重複直到」結構，說明在不確定該重複幾次，但有明確終止條件時，可使用「重複直到」執行程式，直到條件被滿足為止。  9. 逐步解析3：確保選出4個號碼。  (1)替換重複結構為「重複直到」，直到清單長度等於4時，代表選完4個號碼，才停止程式。 | | 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 |  |
| 十 | 第4章程式應用專題—幸運彩球  4-2彩球號碼 | 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。 | | | | 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. 逐步解析1：以額外的程式，學習以編號顯示角色造型。  4. 以「飛貓子彈」程式，說明角色分身的使用方法、功能與特性。  (1)分身和本尊具有相同的外形與程式。  (2)利用分身就不用建立很多個相同角色。  (3)可以建立自己及其他角色的分身。  (4)本尊無法刪除自己的分身，只有分身可以刪除自己。  5. 逐步解析2：延續4-1節的程式，利用彩球的造型來呈現開獎號碼。  (1)設定彩球初始狀態：尚未開獎時，隱藏角色。  (2)產生分身的時機：號碼放入清單時。  (3)產生分身時要做的事：造型換成當前取號對應的造型，並顯示到舞臺上。  (4)定位分身所在位置：根據當前清單長度設定彩球分身的座標。  6. 手腦並用：說明分身顯示前，必須先定位到正確位置，並更換為取號的造型，以此避免分身顯示出來後還更改位置或造型。  7. 逐步解析3：彩球初始狀態。  (1)當程式開始執行或重新開始開獎時，進行彩球分身的初始設定。  (2)初始狀態：將彩球定位到起始位置後隱藏，並刪除所有分身。 | | 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 |  |
| 十一 | 第4章程式應用專題—幸運彩球  學期課程回顧  4-2彩球號碼  學期課程回顧 | 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-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. 引導學生完成4-2小試身手。  2. 學期課程回顧。  (1)與資訊科技的相關議題。  (2) PAPA理論。  (3)媒體識讀  (4)Scratch模組化：函式功能。  (5)畫筆功能。  (6)陣列。  (7)Scratch中的陣列：清單。  (8)重複結構：重複直到。  (9)隨機取數功能。  (10)Scratch分身功能。 | | 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 |  |
| 十二 | 緒論設計好好用  緒論設計好好用 | 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。 | | | | 1. 詢問學生曾經聽過那些系統？例如：神經系統、生態系統、電腦系統、網路系統等。  2. 說明科技系統模式的概念。  3. 利用圖2-0-1解說空調系統如何對應到科技系統。  4. 引導學生腦力激盪：什麼是設計？  5. 以空調為例，引導學生思考如何規畫與設計居家空調。  6. 總結說明什麼是設計  7. 簡介各種設計的範疇與設計內容。  8. 以手機為例，說明企業為何在同時期會推出不同規格的商品？  9. 說明商業對於設計的考量重點：使用者需求、商業發展性、科技可行性。  10. 從手機或電腦作業系統的UI和UX的觀點切入，說明同理心與定義需求對於設計的重要性。  11. 從出發點與問題來源，解說設計思考與問題解決兩者的差異性。  12. 以改善照明為例，引導學生從同理心開始，設想不同人物對照明需求的差異，並鼓厲發言。  13. 與學生共同討論前述同理心所提及使用者需求的內容，  14. 與學生共同針對上述需求，定義設計需求，並書寫在黑板上。  15. 帶領學生發想可行的燈具構想，參考介紹各式燈具及其構造，引導學生思考燈具的可行設計。  16. 找一些失敗的照明設計案例（例如：沒加燈罩的燈泡太刺眼、昏黃的廚房照明…），解說製作原型與測試修正對設計的重要性。 | | 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 |  |
| 十三 | 第1章迷你吸塵器  活動：活動概述、界定問題  1-1動力與機械  1-2吸塵器設計 | 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-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. 請學生分享，生活中有哪些設備運作時會「有風」產生。  2. 引導學生思考這些有風的設備都會有哪些構造？使用什麼能源？由什麼構造產生動力？如何產生風？  3. 引導學生分辨這些會產生風的設備，主要的作用是「吸入風」還是「吹出風」。  4. 簡單介紹主題活動︰說明任務目標、競賽規則、明條件限制、可用材料、自備材料等。  5. 請學生填寫習作「界定問題」相關內容。  6. 由活動概述引入1-1節：  (1)說明機械對人類生活的幫助。  (2)認識生活中常見的動力機械。  (3)說明生活動的動力。  (4)了解吸塵器、吹風機、電動牙刷、洗衣機的基本構造、運作原理。  7. 延續1-1節吸塵器的介紹，說明1-2節︰  (1)講解「自製迷你吸塵器」構造。  (2)利用動腦時間，引發學生「改變水管截面積會改變流速」的觀察，並說明流量、流速、截面積的關係，並理解進氣口設計的要點。  (3)介紹增加吸力的方法。  (4)介紹風扇設計的重要概念，認識扇頁數量、角度、大小等因素對風量的影響。並提醒使用材料的強度需求。  8. 請學生填寫習作「蒐集資料、發展方案」相關內容。  9. 提醒學生蒐集自備材料。 | | 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 |  |
| 十四  第二次段考 | 第1章迷你吸塵器  活動：設計製作、測試修正  1-2吸塵器設計  1-3測試修正  1-4機具材料  【第二次評量週】 | 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-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。  科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 | 1. 說明安全防護用具的重要性，並示範穿戴方式。提醒加工時，須將服裝鬆散處固定、長髮綁起、避免垂墜飾品等。  2. 加工前的準備與示範——組裝方式對零件尺寸的影響、材料放樣與標示的方法。  3. 鑽床加工示範——鑽頭選用、墊木、導孔。  4. 示範機具用畢，清理材料碎屑方式。  5. 電烙鐵加工示範——銲接教學：  (1)示範馬達銲接。  (2)說明注意事項，提醒電烙鐵高溫，使用時必須特別小心。  (3)提醒銲接時應配戴護目鏡、口罩，同時應保持環境空氣流通。  6. 說明「測試修正」中常見的問題，提醒學生設計製作時加以避免。  7. 請學生依據設計圖繪製零件圖、填寫習作「設計製作」的零件加工規畫。 | | | | | 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J1 理解安全教育的意義。  安J9 遵守環境設施設備的安全守則。 |
| 十五 | 第1章迷你吸塵器  活動：設計製作、測試修正  1-2吸塵器設計  1-3測試修正  1-4機具材料 | 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-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。  科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 | 1. 檢視學生的設計圖與零件圖，引導學生根據意見進行修正。  2. 設計圖面確認無誤後，可領取材料進行依據規畫進行製作。  3. 組裝零件、銲接電路，並完成活動紀錄。  4. 提醒學生避免錯誤的設計或製作方法，可減少後續測試修正的時間與材料成本。  5. 依習作的檢核表，於競賽場地進行測試與修正，直到迷你吸塵器符合任務目標。 | | | | | 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 |  |
| 十六 | 第1章迷你吸塵器  活動成果  1-1動力與機械 | 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-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. 進行競賽與評分，並記錄競賽成績。  2. 根據競賽結果進行分析，並填寫活動紀錄簿「問題討論」。  3. 教師依據「評量規準」完成迷你吸塵器作品評分。  4. 補充1-1節動力與機械略過的部分：  (1)說明用電安全、注意事項。  (2)說明並示範科技產品簡易保養、維護、故障排處技巧。  (3)播放塵爆新聞影片，說明除塵裝置的重要性，再次提醒加工與環境安全相關概念。  (4)說明動力機械產品對生活的影響，與未來發展趨勢。 | | | | | 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 |  |
| 十七 | 第2章動力越野車  活動：活動概述、設計製作  2-1汽車面面觀  2-2越野車設計  2-4機具材料 | 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-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。  科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。  科-J-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。 | 1. 請學生觀察課本中汽車的構造，分享不同構造的車子用途。  2. 引導學生思考如何讓車子能夠跨越障礙物。  3. 介紹主題活動：根據任務目標與條件限制設計動力越野車，活動分成四個關卡，闖過越多關卡，分數越高。  4. 探討交通工具發展，對社會影響的優點。  (1)文化、科技發展加快。例如印刷術的傳播，讓文化和技術快速傳播，互相交流激盪。  (2)貿易興盛。可將物產快速、大量運送至世界各地，互通有無。  5. 探討交通工具發展，對社會影響的缺點。  (1)文化侵略、經濟侵略、戰爭侵略。大量的交流，造成國際間的競爭與衝突。  (2)疾病漫延。人員與貨物的移動，加速病毒傳播速度與範圍，例如流感、非洲豬瘟。  6. 由活動概述引入汽車的通識概念-汽車的構造(結構系統、動力系統、傳動系統、轉向系統、懸吊系統、煞車系統)。  7. 介紹動力越野車的設計方向，包含車體構造設計、動力設計。  8. 交代學生當週作業：  (1)查資料：動力越野車的車體、輪胎特色。  (2)動力越野車的動力傳遞概念草圖。  9. 說明車身結構、車體重量、車體重心、輪胎大小、傳動摩擦力、扭力、速度等因素對動力越野車效能的影響。  10. 依據課堂內容修正動力越野車的概念草圖。  11. 教師檢視各組概念草圖，學生根據意見進行修正。  12. 學生繪製零件圖。 | | | | | 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。 |
| 十八 | 第2章動力越野車  活動：設計製作  2-2越野車設計  2-4機具材料 | 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-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。  科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。  科-J-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。 | 1. 說明主題活動製作流程細節，確認製作時間與可用材料工具。  2. 說明評量規準。  3. 檢視先前繪製的草圖，進行修正與改善。圖面確認無誤的組別，可領取材料進行材料放樣。  4. 規畫製作流程。  5. 在加工前，介紹工作的正確使用方式以及安全注意事項，並進行示範操作。  (1)線鋸機加工示範——鋸條選用、銳角鋸切、鏤空圖形鋸切。  (2)夾具與治具用途介紹與示範。  (3)砂磨加工示範——砂磨位置、材料大小限制。  6. 示範機具用畢，清理材料碎屑方式。  7. 加工過程中，提示學生可能會發生的問題情況與成因說明。  (1)車輛動力不足。  (2)車輛行進方向歪斜。  (3)無法跨越障礙物。 | | | | | 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 |  |
| 十九 | 第2章動力越野車  2-2越野車設計  2-3測試修正 | 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-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。  科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。  科-J-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。 | | 1. 介紹修正改善的可用方式。  2. 提醒學生避免錯誤的設計或製作方法，可減少後續測試修正的時間與材料成本。  3. 進行動力越野車的組裝。 | | | | 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 |  |
| 二十 | 第2章動力越野車  活動：成果競賽、問題討論  2-3測試修正 | 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-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。  科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。  科-J-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。 | | 1. 參考2-3節，於競賽場地進行測試與修正，直到動力越野車符合任務目標。  2. 各組進行競賽與評分，並記錄競賽成績。  3. 教師依據「評量規準」完成動力越野車作品評分。 | | | | 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 |  |
| 二十一  第三次段考 | 第2章動力越野車  學期課程回顧  活動：成果競賽、問題討論  學期課程回顧  【第三次評量週】 | 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-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。  科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。  科-J-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。 | | 1. 根據競賽結果進行分析，並填寫活動紀錄簿「問題與討論」。  2. 思考能源動力對環境的影響，並想一想動力越野車有無其他替代的能源與動力傳遞。  3. 學期課程回顧。 | | | | 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 |  |

**南投縣立營北國民中學 113學年度八年級領域學習課程計畫**

【第二學期】

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 領域/科目 | 科技領域 | 年級/班級 | 八年級，共4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:  第四冊第一篇 資訊科技篇  1.學習排序及搜尋演算法的基本原理。  2.使用Scratch實作排序、搜尋的程式。  3.使用MIT App Inventor製作手機程式。  第四冊第二篇 生活科技篇  1.認識能源與動力的應用。  2.經由步行機器人的設計，學習發電、能源轉換的概念。  3.經由創意燈具的設計，學習動力傳遞、LED元件應用。 | | | | | | | | | |
| 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1章排序  1-1排序演算法 | 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 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 | 1. 介紹排序方式主要分為遞增（由小到大）及遞減（由大到小）兩種。  2. P.8手腦並用：說明資料經過排序後能夠快速的獲取所需資訊。  3. 延伸學習-利用試算表將資料排序：  (1)將資料貼入Excel或是Google試算表。  (2)操作排序功能，分別找出總分最高/低分。  4. 課前遊戲：  (1)利用數位教具「排序蹺蹺板」，引導學生思考在不知道球的重量的狀態下，透過比較將球由輕至重排序。  (2)修改為4或5顆球的排序，以此演示資料越多時，排序的過程越複雜，因此需要使用排序演算法來規律的進行排序。  5. 介紹插入排序法觀念及排序規則：  (1)玩撲克牌通常會按照順序將牌排列好，在排列的過程中常會固定較小或較大的牌，再將其他牌與之「比較」並「插入」到適當的位置，比較與插入就是插入排序法的概念。  (2)插入排序法在每次插入前都必須進行比較，最一開始必須有一個數能夠比較，所以將「第一個數視為已排序」。  (3)利用課本附件1、3，讓學生實際操作插入排序法。  (4)利用數位教具「排序演練網頁」模擬，可自由設定數字進行排序，以此說明排序演算法的執行步驟與要點。 | | | | | 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 |  |
| 二 | 第1章排序  1-1排序演算法 | 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 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 | 1. 介紹選擇排序法觀念及規則：  (1)整理圖書館書籍時，不可能一次將全部的書拿在手上，所以在排的過程中「選擇」編號最小的書，跟書架上最前面的書「交換」位置，就是選擇排序法的概念。  (2)選擇的過程中，包含「比較」的動作，透過比較才能找出最大值或最小值。而「比較」便是「排序演算法」的核心之一。  (3)利用課本附件1、3，讓學生實際操作選擇排序法。  (4)利用數位教具「排序演練網頁」模擬，可自由設定數字進行排序，以此說明排序演算法的執行步驟與要點。  2. 氣泡排序法每次從最底部（或最尾端）開始兩兩比較，將較小的數往上（或往前）「浮」起來，直到將最小數「浮」出數列最上方（最前方），這種像泡泡冒出來的樣子，被稱之為「氣泡排序法」。  3. 介紹氣泡排序法觀念及規則：  (1)氣泡排序法是透過逐次的「比較」，將數值較小者往前與較大者「交換」，因此同一輪中比較與交換的數值可能會不同，但能確定將最小值排到最前方。  (2)利用課本附件1、3，讓學生實際操作氣泡排序法。  (3)利用數位教具「排序演練網頁」模擬，可自由設定數字進行排序，以此說明排序演算法的執行步驟與要點。  4. 總結本節課程，說明排序法共同的特性是需要經過「比較」後，進行位置的改變以完成排序（如交換或是插入）。 | | | | | 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 |  |
| 三 | 第1章排序  1-2程式實作—氣泡排序法 | 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 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 | | | | | 1. 說明任務目標，引導學生拆解問題。  2. 逐步解析1：兩個數的比較與交換。  (1)遞增排列越前面的數要越小，因此當前數較大，即第1項＞第2項時，就要執行交換。  (2)條件不成立時不須動作。  (3)說明交換資料時，要先將資料「暫存」在別的位置，避免資料被覆蓋，因此必須設定一個變數「暫存」作為容器。  3. 逐步解析2：設定函式「比較與交換」。  (1)說明排序法會頻繁使用到「比較與交換」的功能，因此適合將此段程式模組化。  (2)延續逐步解析1程式，將其設定為函式。  (3)利用「參數」改變比較與交換的位置，將原程式改為呼叫函式，前數、後數分別代入「1」與「2」進行測試。  4. 以P.27手腦並用為例，說明氣泡排序法的運作規則。  (1)氣泡排序法的掃描與比較次數，與清單的長度有固定關係。  (2)每一輪都從清單最下方開始兩兩相比較。  (3)每一輪目標都是將「最小值」找出，一輪只會有一個數確定被排序，而最後一輪能完成最後兩數的排序。  5. 逐步解析3：3個數的氣泡排序。  (1)先將產生的資料修改為3筆。  (2)根據手腦並用結果，總共需要進行3次比較與交換，因此呼叫3次函式，並分別在參數前數、後數傳入對應的數值。  6. 逐步解析4：合併重複的程式。  (1)將第一輪重複執行的函式，以重複結構執行，共重複2次。  (2)由於前、後數在執行過程中會改變，因此要設定變數「比較位置」來計算其變化。 | 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 |  |
| 四 | 第1章排序  1-2程式實作—氣泡排序法 | 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 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 | | | | | 1. 引導學生完成1-2小試身手。  2. 說明在遞增排序的程式中，是在「前數＞後數」的狀態下需要進行交換，因此若要修改為遞減排序，只要修改為「前數＜後數」的狀態下再交換即可。  3. P.32-33延伸學習：  (1)從問題1(1)可知，掃描輪數為「資料數量－1」，也就是清單長度－1，因此可以利用重複結構，將每一輪的掃描合併。  (2)從問題1(3)可知，「每一輪的掃描」僅有重複次數的不同，因此，可以設定變數來記錄目前是「第幾輪」，以此計算出該輪的比較次數是「資料長度－第幾輪」，並將重複的程式合併來簡化程式。  (3)每輪的掃描都是從清單最後一項開始，由後向前比較，因此若要完成任意數皆可使用的氣泡排序程式，就要在每一輪開始前，先將比較的位置設定為「資料的最後1項」，即「資料長度」。  4. 複習排序法的重要觀念：「比較」與「進行位置的改變」（如交換或是插入）。  5. 兩數交換時使用「變數」作為容器，是為了避免資料被覆蓋。  6. 複習氣泡排序法的結構，以及掃描輪數、比較次數、比較位置與清單長度的關係。  7. 模組化的時機：須重複使用的功能，且會因不同的輸入值，產生不同的答案。  8. 介紹猴子排序、合併排序、快速排序、網頁排序。 | 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 |  |
| 五 | 第2章搜尋  2-1搜尋演算法  2-2程式實作－拍賣查詢 | 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。 | | | | | 1. 詢問學生在查找名單時，該如何快速、正確的找到目標。  2. 介紹線性搜尋法觀念及規則：線性搜尋法適用於資料沒有經過排序，必須依序一筆一筆將非目標排除。  3. 引導討論：利用線性搜尋法搜尋時，最好與最差的狀況是什麼？  4. 與學生互動進行終極密碼的遊戲，討論最快找出密碼的方法。  5. 以終極密碼遊戲為例，說明二元搜尋法的觀念及規則。  (1)資料須經過排序。  (2)選取未被排除的數列中間的值。  (3)若選取的數不是目標，將小於（或大於）目標的那一半排除。  (4)持續以上步驟直到找到目標或確認目標不在數列中。  6. 說明在程式中，需要利用最小值與最大值找到中間位置，說明如何算出中間值。  7. 利用課本附件2、3，讓學生實際操作二元搜尋法。  8. 利用數位教具「二元搜尋網頁-互動版」模擬，以此說明二元搜尋法的執行步驟與要點。  9. 比較線性搜尋與二元搜尋，說明兩個搜尋法適用的時機（是否排序）。  10. 總結2-1節，說明搜尋法是透過「比較」以「排除」不符合的資料範圍，每次比較後，能排除的資料越多，搜尋效率越高。  11. 說明任務目標，引導學生拆解問題。  12. 說明積木「字串…包含…？」與「清單…包含…？」的差別：  (1)「字串A包含B？」：用於判斷字串「A」中，是否包含了文字「B」，其中A、B可以是一個或多個字母所組成。  (2)「清單A包含B？」用於判斷清單A中，是否包含與「B」完全相同的資料，其中B可以是變數。 | 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2章搜尋  2-2程式實作－拍賣查詢 | 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-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. 逐步解析1：線性搜尋商品。  (1)目標：判斷清單中「有」或「無」相關商品，而不是「有幾個」商品。  (2)利用重複結構逐筆比較清單是否包含關鍵字。  (3)引導思考：若沒有使用停止程式的積木，程式會有什麼問題？  2. 逐步解析2：完整查詢商品清單。  (1)判斷整個清單：刪除停止程式的積木，將停止條件修改為使用選擇結構進行判斷。  (2)將找到的商品存入清單中：使用變數取得清單中的資料。  (3)根據查詢結果，判斷要說出什麼。  (4)使用雙向選擇結構，以分別說出成立（有相關商品）或不成立（無相關商品）的結果。  (5)利用查詢結果清單的長度，判斷查詢結果是哪一種。 | 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 |  |
| 七  第一次段考 | 第2章搜尋  第3章APP程式設計  2-2程式實作－拍賣查詢  3-1認識MIT App Inventor  【第一次評量週】 | 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-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、媒體的互動關係。 | | | | | 1. 引導學生完成2-2小試身手。  (1)輸入鈕：設定詢問，並將答案添加到清單中。  (2)刪除鈕：使用線性搜尋法，當詢問的答案與食物清單中內容相同時，刪除該項次的內容以及保存期限。  (3)查詢鈕：使用線性搜尋法，當詢問的答案與食物清單中內容相同時，利用字串組合說出食物內容以及保存期限。  2. 介紹MIT App Inventor與Scratch同樣是視覺化程式設計軟體，目前可用於開發安卓系統的app，且iOS版本也正在測試中。  3. 說明MIT App Inventor開發App的優點。  4. 引導學生開啟MIT App Inventor的網站，並切換為中文介面，說明此網頁就是開發頁面，簡稱AI2。  5. 開發App時雖沒有絕對的步驟，但基本流程可大致分為建立專案、畫面編排、程式設計、測試修正等四個步驟。  6. 介紹AI2畫面編排介面的各區功能。  7. 提醒學生命名原則：方便管理與使用，有意義的命名可讓程式可讀性更高，不易搞混。  8. 介紹標籤、文字輸入盒、按鈕元件。  9. 說明屬性就像是元件的衣服，可以透過更改屬性的值，讓元件呈現不同外觀。  10. 說明指定寬度（高度）的方式，介紹像素及比例的標準。 | 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 |  |
| 八 | 第3章APP程式設計  3-1認識MIT App Inventor  3-2App實作①─匯率換算 | 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-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. 介紹AI2的元件運作邏輯與流程。  (1)元件：用以構成app的操作畫面。  (2)屬性：呈現元件的各種性質（如寬度、高度、背景顏色）。  (3)事件：使用者觸發預設的條件時，稱為事件發生（如按鈕被點擊時）。  (4)方法：以積木方塊設計成的程式碼，針對事件作出相對的反應。  2. 介紹AI2程式設計介面的進入方式以及各區功能。  3. 介紹內件方塊：AI2所提供的基本程式積木，主要包含流程與邏輯控制，以及變數、文字、數字的使用。  4. 介紹元件方塊：設計者編排至畫面的元件，會自動產生該元件可用程式的積木列表。  5. 說明方塊類別的功能差別。  (1)事件：用於偵測事件的發生。  (2)方法：執行動作作出相對反應。  (3)屬性：用於修改或取用屬性值使用。  6. 利用「網路瀏覽器元件」設計第一個app，並透過模擬器測試app的功能。  (1)如何建立專案。  (2)介紹「網路瀏覽器」元件的功能。  (3)加入網路瀏覽器元件。  (4)說明如何設定元件屬性，引導學生設定網路瀏覽器元件的首頁地址屬性。  (5)說明網路瀏覽器元件只要設定好連接網址，就會自動在開啟app時連上該網頁。  7. 說明任務目標，引導學生拆解問題。  (1)利用文字輸入盒取得輸入數值。  (2)根據點擊的按鈕決定換算結果。  (3)利用標籤元件顯示換算結果。  8. 介紹建立專案及命名的方式。  9. 提醒學生Screen1的名稱是固定的，無法更動，通常會將Screen1當作首頁使用。  10. 帶入「設計圖」的概念，引導學生思考要用什麼app來呈現所需的功能。  11. 畫面編排：  (1)更改Screen1的標題，說明標題像是瀏覽器分頁上的名稱，用於簡潔說明本頁面功能。  (2)說明大部分畫面都是由使用者介面元件所組成。  (3)請學生加入標籤元件並重新命名、修改此元件的屬性，觀察前後的差別。  (4) 引導學生依序加入所需元件，並修改屬性與名稱，完成設定後的畫面。 | | 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 |  |
| 九 | 第3章APP程式設計  3-2App實作①─匯率換算  3-3App實作②─英文學習幫手 | 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-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. 說明同樣的事件，會因為作用對象不同而產生不一樣的結果。  2. 程式設計：  (1)引導學生切換至程式設計介面。  (2)程式邏輯：換算鈕被點擊時觸發「事件」，取得要換算金額的文字「屬性」，並利用程式方塊組合出修改文字屬性的「方法」。  (3)利用內件方塊與元件方塊，組合出換算臺幣的方法。  3. 引導學生開啟模擬器程式進行測試，提醒在測試過程中模擬器程式不可關閉，如果中途遇到斷線問題，則需要將模擬器重開後，再重新連線一次。  4. 說明任務目標，引導學生拆解問題。  (1)利用按鈕觸發程式，顯示對應文字，並執行文字語音轉換器功能。  (2)更改屬性值進行按鈕圖片化設計。  5. 說明只要利用元件配置及屬性變更，就能設計出好看的畫面。  6. 介紹表格元件使用方式：AI2安排元件時預設只能垂直的堆放，此時可利用表格配置元件，將元件放在表格內。  7. 表格配置實作：  (1)引導學生加入表格配置後，將按鈕擺放至表格的左上角(第一列第一行)。  (2)說明表格中的按鈕屬於「內層」元件，如果刪掉表格配置，按鈕也會被刪掉。  8. 說明按鈕圖片化概念及實作。  (1)利用圖像表達功能的按鈕隨處可見，例如瀏覽器上的回首頁就是一例，而在app中因為文字較占空間，按鈕圖片化更是常見。  (2)利用更改按鈕的圖像屬性，設定按鈕的樣式後，就能將按鈕圖片化。  (3)將按鈕元件的文字屬性內容清空，以免圖片上還會出現文字。  (4)讓學生完成剩餘三個按鈕的外觀設計。 | | 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3章APP程式設計  學期課程回顧  3-3App實作②─英文學習幫手  學期課程回顧 | 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-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. 利用標籤元件呈現單字：提醒學生app一開始執行時，不會有按鈕被點擊，因此不會顯示單字，故文字屬性應該留空白。  2. 介紹非可視元件的概念。  3. 加入文字語音轉換器元件：確認下方提示有沒有顯示「非可視元件」。  4. 程式設計、測試修正：  (1)設定按鈕.被點選事件，修改標籤元件的文字屬性，達成單字的顯示。  (2)將文字語音轉換器的程式方塊，加入到「顯示單字的程式」之後。  (3)依據對應的按鈕，設定英文單字內容。  5. 介紹MIT App Inventor創始人。  6. 介紹達拉維科技女孩與他們的故事。  7. 學期課程回顧。 | | 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J9 認識性別權益相關法律與性別平等運動的楷模，具備關懷性別少數的態度。  性J10 探究社會中資源運用與分配的性別不平等，並提出解決策略。 |
| 十一 | 緒論-好好用設計  緒論-好好用設計 | 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。 | | | | 1. 說明「科技」本身沒有好壞，善用科技就對環境帶來好的影響，濫用就會造成不良影響。  2. 科技為人類帶來便利，但也為環境帶來很多傷害，例如光害、噪音、溫室效應等。  3. 引導學生思考，一日之中，會製造哪些垃圾？帶出塑膠的便利性，造成濫用的問題。  4. 說明廢棄塑膠對環境的危害。  5. 說明綠色設計的設計重點：生態、節能、減廢、健康等。  6. 介紹綠建築的指標。  7. 以高雄市那瑪夏區民權國小為例，介紹綠建築的概念。  8. 說明環保5R：拒絕（refuse）、減量（reduce）、再利用（reuse）、回收（recycle）、再生（regenerate）的意義。  9. 強調「並非可回收就能濫用」，以免造成更多浪費；5R中的「拒絕」、「減量」才是環保的第一要務。  10. 說明「好的產品必須從源頭的設計開始改變」，意即從設計、選用就開始以永續循環為目標，讓設計不留後患。 | | 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。  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。 |
| 十二 | 第1章步行機器人  活動：活動概述、界定問題、蒐集資料  1-1能源與電  1-2步行機器人設計 | 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. 說明電力系統雖然很普及，但是部分地方必須仰賴油料、發電機來發電；藉此說明若能利用天然能源自給自足，將更加便利。  2. 介紹常見能源的分類：  (1)說明太陽能的應用；介紹太陽能電池的原理。  (2)介紹風力的應用，說明風力發電的原理。  (3)介紹水力的應用，說明水力發電的原理。  (4)介紹化石燃料與火力發電。  (5)補充生活小知識：凡是熱水器安裝於室內，或是裝有鐵窗的陽臺上，均應選用具有排氣裝置的室內型熱水器。  (6)介紹核能發電的原理。  3. 介紹電力傳輸系統與電壓變化，並說明使用高壓電傳輸電能的原因。  4. 說明我國電力來源，引導學生反思不同發電方式的優缺點，並總結能源使用的趨勢。  5. 說明電費單怎麼看，電費計算方式，以及如何挑選節能產品。  6. 說明航太科技發展是引領科技進步的因素，可舉太陽能電池、核電池為例。  7. 介紹電池應用，行動電源構造、儲電容量、選購注意事項等知識。  8. 進入活動階段︰ (1)說明活動目標，希望學生運用綠色能源產生電力。  (2)介紹機器人種類，以實際作品示範步行機器人的運作方式。  (3)介紹活動可用資源與限制，進行分組。 | | 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 |  |
| 十三 | 第1章步行機器人  活動：發展方案  1-2步行機器人設計  【第二次評量週】 | 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。 | | | | 1. 解析直流馬達構造，說明為何逆轉馬達能產生電力。  2. 示範手搖裝置的轉動曲柄，以及手握柄的定位鑽孔與固定方法。  3. 介紹三用電表操作方式，如何檢測家電插座。並示範如何使用電表測量發電模組電壓，引導學生理解直流電的數值與方向。  4. 學生進行手搖發電裝置製作，並利用三用電表測試發電效果。  5. 介紹步行機器人的「曲柄滑塊機構」，及其運動方式。  6. 利用課本附件進行步行機器人「機構模擬」。說明機構運動軌跡的意義，以及調整軌跡的因素，引導學生提出方案規畫說明。  7. 提供機器人本體支架固定方式參考，並讓學生自行探索與規畫加工方式。  8. 適時提醒學生須留意零件的對稱性與精準度。  9. 示範加工機具操作方式，並講解加工安全要點，要求學生加工時須穿戴相應護具。  10. 檢查學生製作的機器人本體支架，並提示學生需要調整修正的部分。 | | 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 |  |
| 十四  第二次段考 | 第1章步行機器人  活動：設計製作  1-2步行機器人設計  1-3測試修正  1-4機具材料 | 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。 | | | 1. 引導修正上週檢查的錯誤。  2. 製作機器人步行機構（連桿滑軌）零件。  3. 說明馬達帶動連桿，滑塊拘束運動的上下點位置裕度的估計。  4. 說明拘束桿件運動的重要性。引導學生製作擋塊，或運用塑膠軟管、防滑螺帽拘束桿件運動。  5. 引導各足部零件的平衡估計與設計製作。  6. 提醒學生「機器人腳掌範圍」需要大於「機器人重心移動範圍」，這樣機器人行走時才不會跌倒。  7. 銲接機器人與手搖發電裝置，測試機器人運行效果。  8. 測試修正足部零件的支撐平衡。  9. 風格裝飾。 | | | 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 |  |
| 十五 | 第1章步行機器人  活動：設計製作、測試修正、發表分享、問題討論  1-2步行機器人設計  1-3測試修正  1-4機具材料 | 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。 | | | 1. 提醒學生下列測試修正步驟：  (1)手搖發電裝置轉動，是否能帶動對接的馬達轉動？（手搖正／反轉測試，以檢查電路）。  (2)機器人單腳站立時後是否能平衡？（檢查重心沒有超出左右邊）。  (3)機器人行走時，會不會跌倒？（機器人不可用爬行的方式行走）。  (4)若機器人會跌倒，要檢查連桿帶動是否為平面的運動？檢查擋塊是否確實拘束連桿運動？  (5)若機器人會跌倒，應該修正腳掌？還是跨距？  (6)手搖發電裝置正／反轉，是否能順利控制機器人前進或後退？  2. 教師準備場地，引導學生進行步行機器人拔河競賽。  3. 透過活動反思與習作提問，引導學生歸納相關知識。  4. 點評學生設計製作與想法，並呼籲學生能對友善環境付諸實際行動。 | | | 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 |  |
| 十六 | 第1章步行機器人  第2章舞動光影  活動回顧  活動：活動概述  2-1燈光 | 科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。  科-J-A3 利用科技資源，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。 | | | 1. 回顧本活動中學到的發電、能源轉換、機構動力傳遞相關知識技能。  2. 引導學生填寫學習評量，確認學生已經習得能源轉換的概念。  3. 作品評分。  4. 說明第2章活動將製作一個具有運動效果的創意燈具。  5. 介紹光的應用，並說明燈對人類生活的影響。  6. 介紹各種常用於燈具的材料與特性。  7. 介紹各種燈具，並了解各種選用、更換的注意事項。  8. 認識各種燈材的標示與意義，如管徑、規格、亮度、色溫等。  9. 說明燈與環境間的關係，了解回收的重要性。 | | | 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 |  |
| 十七 | 第2章舞動光影  活動：界定問題、蒐集資料、發展方案  2-2創意燈具設計 | 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。 | | | 1. 提示本作品主要包括「動作、光」兩個要素。  2. 引導學生思考生活中有哪些燈的型式？請學生選擇一個主題進行燈具的創意發想。  3. 回顧7下第2章「玩轉跑跳碰」學習過的機構類型，思考自己的作品可以有怎樣的動作設計。  4. 引導學生思考、選擇燈光的呈現方式、燈材的選用。  5. 小組討論後決定作品主題、運動方式與燈光呈現方式。  6. 認識各種元件與電壓關係，若選用燈珠或燈絲，應加裝電阻。  7. 元件安裝要注意極性。  8. 介紹電刷與集電環的應用。 | | | 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 |  |
| 十八 | 第2章舞動光影  活動：設計製作  2-2創意燈具設計  2-3測試修正  2-4機具材料 | 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。 | | | 1. 依據小組討論決議，繪製設計圖。  2. 利用習作附件，繪製電路圖。  3. 提醒學生必須經過教師確認電路無誤，才可進行電路銲接工作。  4. 依規畫製作燈具、運動機構。 | | | 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 |  |
| 十九 | 第2章舞動光影  活動：設計製作  2-2創意燈具設計  2-3測試修正  2-4機具材料 | 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。 | | 1. 依規畫製作燈具、運動機構。 | | | | 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 |  |
| 二十 | 第2章舞動光影  活動：測試修正、發表分享、問題討論、活動回顧  2-3測試修正 | 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。 | | 1. 測試各元件功能。  2. 檢視是否符合作品規畫的功能。  3. 外觀作細部調整，使作品更精緻。  4. 回顧本活動中的「運動」、「燈具」功能。 | | | | 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 |  |
| 二十一  第三次段考 | 第2章舞動光影  活動：測試修正、發表分享、問題討論、活動回顧  2-3測試修正  【第三次評量週】 | 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。 | | 5. 反思活動中遇到的問題、解決方式。  6. 針對作品，提出延伸的應用想法。  7. 同學對其他組別的喜愛作品加以分析、鼓勵。  8. 作品評分。 | | | | 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 |  |

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。