

新北市 丹鳳 高級中學(國中部)113 學年度 七 年級第 1 學期部定課程計畫 設計者：劉瑞閔

1、課程類別：

1. ☐ 國語文 2. ☐ 英語文 3. ☐ 健康與體育 4. ☐ 數學 5. ☐ 社會 6. ☐ 藝術 7. ☐ 自然科學 8. ☒ 科技 9. ☐ 綜合活動

10. ☐ 閩南語文 11. ☐ 客家語文 12. ☐ 原住民族語文：_____ 族 13. ☐ 新住民語文：_____ 語 14. ☐ 臺灣手語

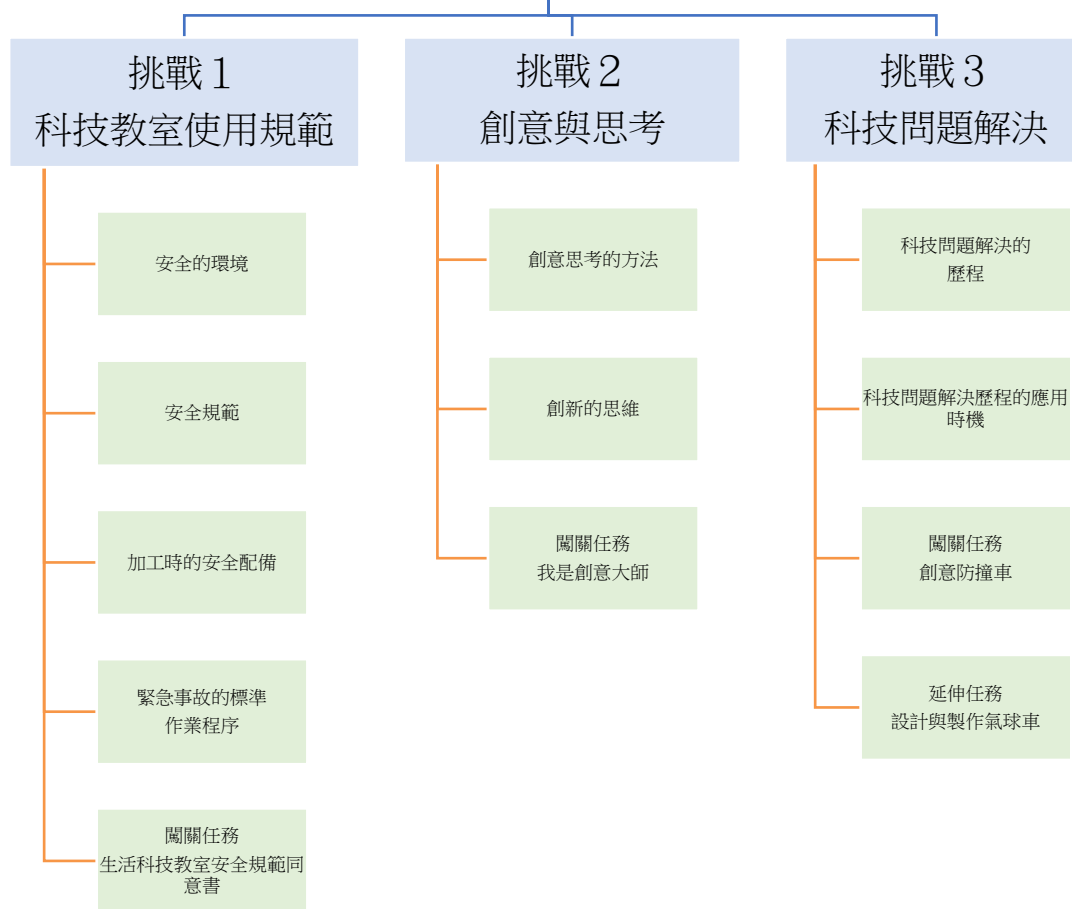
2、學習節數：每週(1)節，實施(22)週，共(22)節。

3、課程內涵：

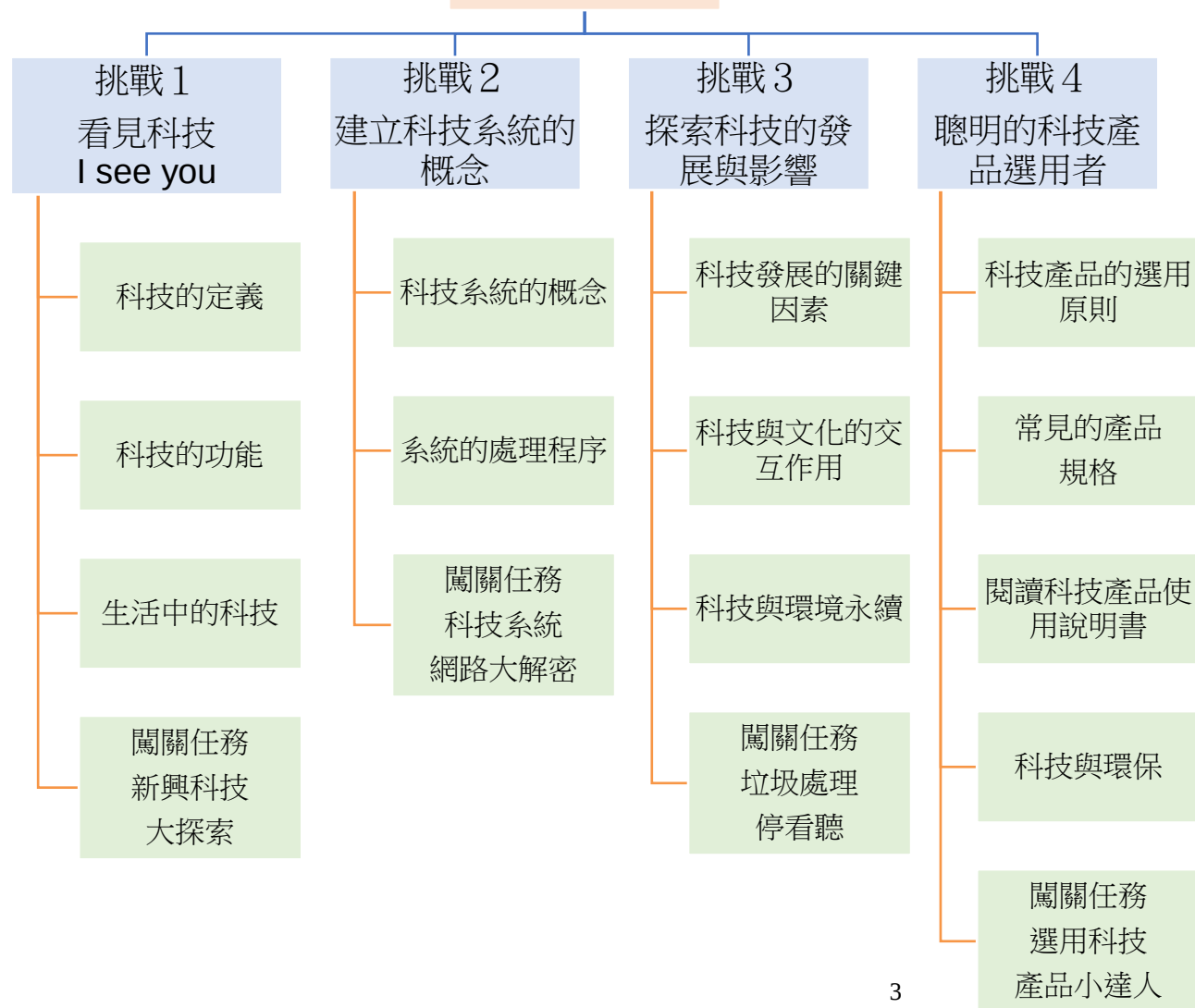
總綱核心素養	學習領域核心素養
☐ A1 身心素質與自我精進 ☒ A2 系統思考與解決問題 ☐ A3 規劃執行與創新應變 ☒ B1 符號運用與溝通表達 ☐ B2 科技資訊與媒體素養 ☐ B3 藝術涵養與美感素養 ☐ C1 道德實踐與公民意識 ☒ C2 人際關係與團隊合作 ☐ C3 多元文化與國際理解	科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科-J-C2 運用科技工具進行溝通協調及團隊合作，以完成科技專題活動。

4、課程架構：

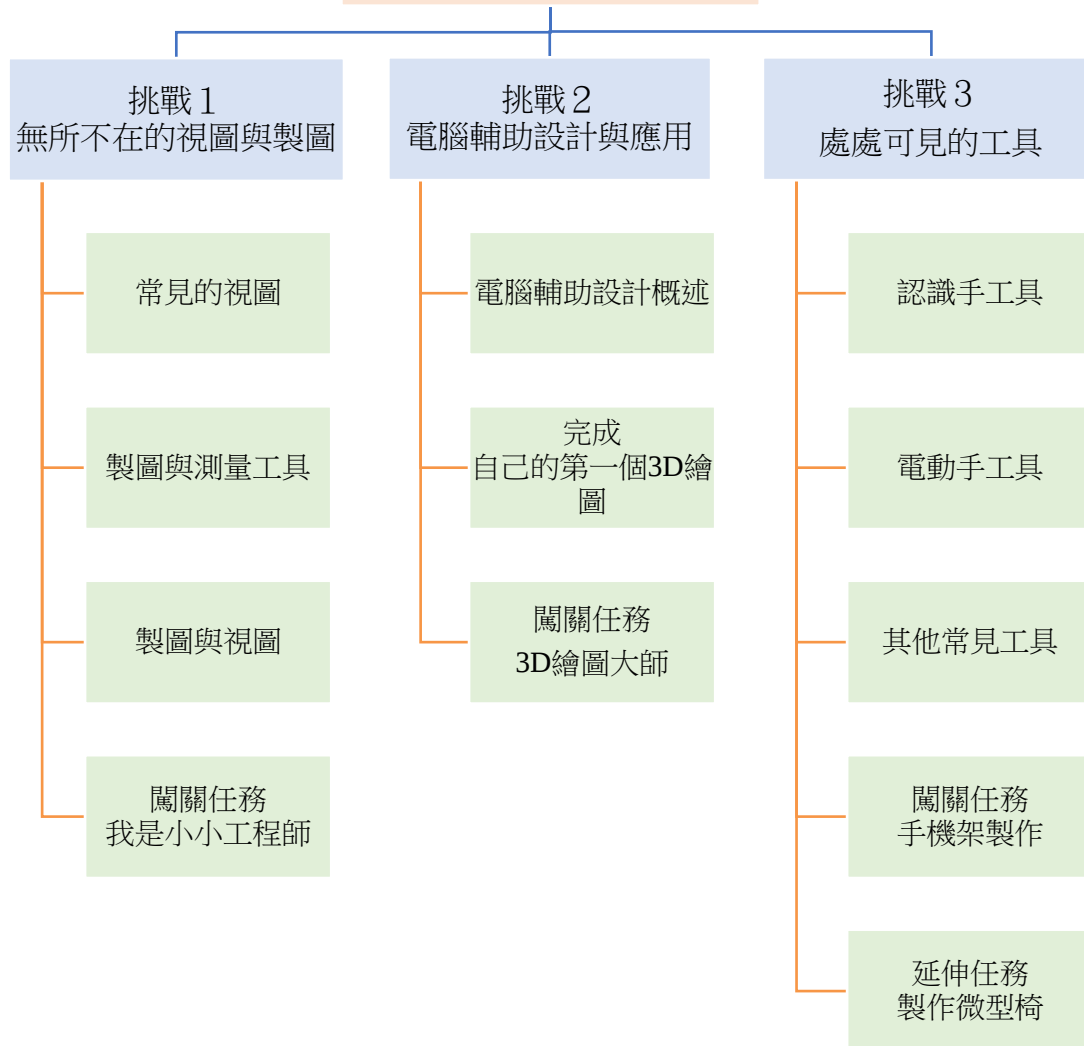
關卡 1 生活科技導論



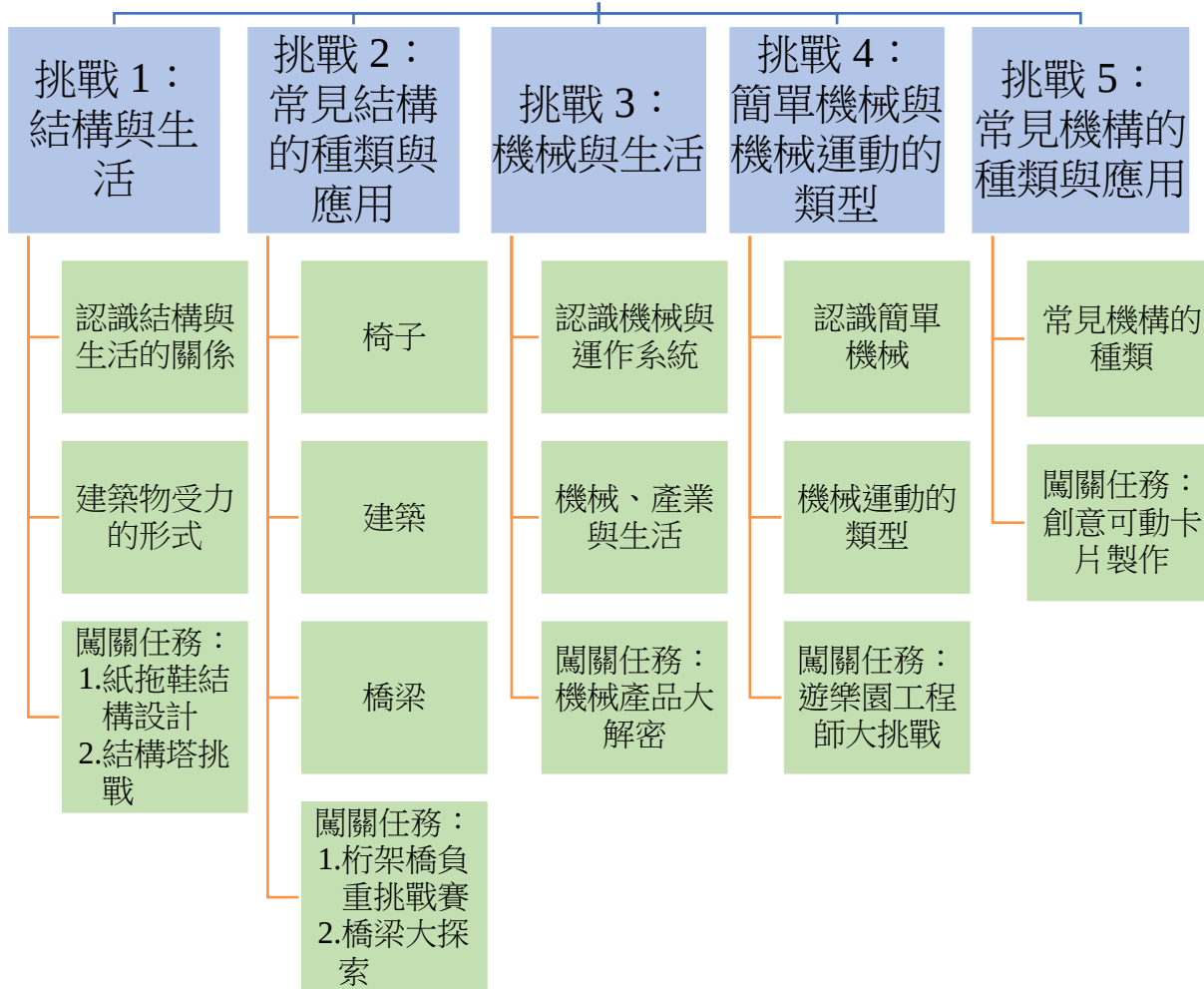
關卡 2 認識科技



關卡 3 設計與製作的基礎



關卡 4 結構與機構



關卡 5 製作一個創意 機構玩具

任務緣起與說明

得分祕笈

主題發想與
蒐集資料

繪製設計草圖

選擇機構種類

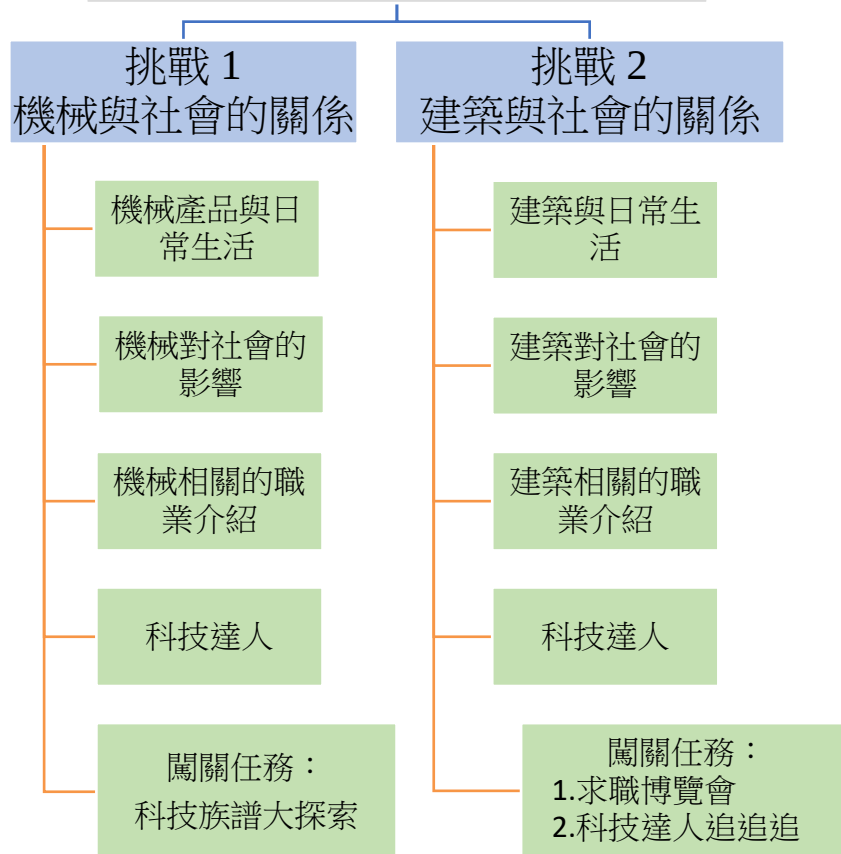
選擇材料與設計

製作、測試與改良

成果發表

關卡 6

機械、建築與社會



5、素養導向教學規劃：

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
第一週 08/26~08/30	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 A-IV-1 日常科技產品的選用。 生 P-IV-1 創意思考的方法。	第一冊關卡 1 生活科技導論 挑戰 1 生活科技教室使用規範 ～挑戰 2 創意與思考 1. 介紹生活科技教室的環境、現有機具設備、安全設備以及急救箱等位置。 2. 介紹生活科技教室的安全規範，並逐條解釋和說明。 3. 介紹進行加工時所需要穿著的工作服與加工時的安全配備。 4. 介紹緊急事故的標準作業程序，教師可視校內情況進行增補或修改。 小活動：使用美工刀割到手指，或被熱熔膠槍燙到時，要如何處理？我們應該如何避免意外事故的發生？ 5. 進行闖關任務，請學生拿起習作，完成 1-1 生活科技教室安全規範同意書，並確實簽名。若無法認同或遵守生活科技教室安全規範的話，必須再和老師溝通、釐清可能的疑慮。 6. 介紹創意思考的方法。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 桌上型電腦 4. 單槍投影機 5. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 6. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 學習態度 5. 課堂問答	【安全教育】 安 J3 了解日常生活容易發生事故的原因。	開學

			(1)介紹腦力激盪法。 (2)介紹心智圖法。 (3)介紹奔馳法。					
第二週 09/02~09/06	設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-4 設計的流程。	第一冊關卡 1 生活科技導論 挑戰 2 創意與思考～挑戰 3 科技問題解決 1. 介紹日常生活中的創新思維案例，例如：揚名國際的小綠人、會呼吸的道路、超便利的物流等。 2. 進行闖關任務，請學生拿起習作，完成 1-2 我是創意大師，並請嘗試應用前面所介紹過的創意思考方法，完成此一任務。 ※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。 3. 介紹科技問題解決的歷程（參考主題 1 科技問題解決的歷程）。 4. 介紹科技問題解決歷程的應用時機。 5. 進行闖關任務，請學生依據習作 1-3 創意防撞車的科技問題解決歷程以進行設計與製作。 (1)界定問題：請讓學生確認問題，思考先備知識與經驗。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 桌上型電腦 4. 單槍投影機 5. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 6. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 學習態度 5. 課堂問答		

			(2)初步構想：請讓每位學生都表達自己的構想。 ※教師可依需求選擇實際進行闖關任務，或僅簡要介紹活動內涵。 課本最後也有補充任務，可自行對學生補充說明。					
第三週 09/09~09/13	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。	生 P-IV-4 設計的流程。	第一冊關卡 1 生活科技導論挑戰 3 科技問題解決 1. 進行闖關任務，請學生依據習作 1-3 創意防撞車的科技問題解決歷程以進行設計與製作。 (1)蒐集資料：請讓學生上網蒐集有關防撞車的相關資料。 (2)構思解決方案：請讓每位學生表達自己的構想，再請學生進行討論後推選三個最佳構想。 (3)挑選最佳方案：請學生依據過關條件進行評估，再從三個最佳構想中挑選出最佳的解決問題方案。 (4)規劃與執行：請學生依據最佳解決問題方案進行施工規劃，並妥善進行分工，待分工完畢後，請教師先提醒學生實作過程中的安全注意事項，待確認所有學生都能夠了解之	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 桌上型電腦 4. 單槍投影機 5. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 6. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 學習態度 5. 課堂問答		

			後，再將材料發給學生，並請學生開始製作。 (5)測試與改善：讓學生將完成的作品實際由斜坡滑下並撞擊終點的牆面或障礙物，並依據測試的結果進行修正與調整。建議可以讓學生進行至少三次的測試與修正，撞擊後車體未翻覆、黏土蛋未摔落座椅，且未嚴重變形，即可過關。 2. 進行活動反思與改善：請學生思考防撞車的整個歷程，並依據科技問題解決歷程的七個步驟進行反思，再提出未來進行科技問題解決實作活動的改善建議。					
第四週 09/16~09/20	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 N-IV-2 科技的系統。 生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	第一冊關卡 2 認識科技挑戰 1 看見科技 I see you～挑戰 2 建立科技系統的概念 1. 詢問學生身邊有哪些東西屬於科技？（給教師的提示：9 成學生會回答電子產品，這時教師可以再做更深入地依據「食衣住行育樂」進行分類與引導，但先不用提供明確的答案。） 2. 說明科技的定義與功能。可搭配不同產品的發明影片讓學	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 桌上型電腦 4. 單槍投影機 5. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 6. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 學習態度 5. 課堂問答		9/17 中秋節

			生進行思考（參考主題 1 科技的定義、主題 2 科技的功能）。 3. 介紹生活中的科技（參考主題 3 生活中的科技）。 小活動：近代資訊科技與網路數位科技的快速發展，被稱為第三次工業革命，想想看，除了上網搜尋資料以外，生活中還有哪些事情因網際網路的發展而產生改變？ 小活動：今年校慶園遊會活動，班上同學想量產關卡 1 的指尖陀螺來販售，想一想，要如何規畫製作流程，才能快速的大量生產呢？ 4. 說明新興科技的發展，並進行闖關任務，請學生拿起習作，完成 2-1 新興科技大探索，了解各項科技領域的內涵，思考新興科技的發展，及其對現在與未來生活的影響。 （給教師的提示：可藉由此活動介紹網路資料蒐集的技巧與資料統整的方法，老師可事先選定幾個較佳的網站供學生參考。） ※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。					
--	--	--	---	--	--	--	--	--

			5. 詢問學生若學校發生火災了，同學們覺得有哪些警報器或是防火設備會運作呢？ 6. 說明科技系統的概念，並依據剛剛學生提出的火災警示器與防火設備的運作進行細分與討論（參考主題 1 科技系統的概念）。 小活動：當交通號誌故障，附近也沒有交通警察指揮交通時，要怎麼做才能確保所有用路人都能順利通行呢？ 7. 說明系統的處理程序。說明目標、輸入、處理、輸出、回饋的運作機制，可以以冷氣過冷，與現在冷氣配備的 Fuzzy（模糊邏輯）進行說明（參考主題 2 系統的處理程序）。 小活動：在運輸系統（例如：汽車）運作的過程中，有哪些輸出結果是我們不想要的呢？ 8. 進行闖關任務，請學生拿起習作，完成 2-2 科技系統網路大解密，讓學生進行討論，以完成此一任務。 ※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。					
第五週 09/23~09/27	設 a-IV-3 能主動關注人與科	生 N-IV-1 科技的起源與演進。	第一冊關卡 2 認識科技	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書	1. 發表 2. 口頭討論		

	技、社會、環境的關係。 設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。	生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。 生 A-IV-1 日常科技產品的選用。	挑戰 3 探索科技的發展與影響～挑戰 4 聰明的科技產品選用者 1. 請學生討論看看，好的科技產物有什麼特質？ 2. 說明科技發展的關鍵因素。可依據學生剛剛說明的特質進行延伸，說明科技發展的特質及可能的影響因素（參考主題 1 科技發展的關鍵因素）。 小活動：生活中還有哪些科技產品的原理，是模仿自然界生物的特性呢？請蒐集相關資料，並於課堂上與同學分享。 3. 說明科技與文化的交互作用。討論科技發展的關鍵因素後，歸納科技發展的主要變因在人，因此及會與各地民情及文化產生差異（參考主題 2 系統與文化的交互作用）。 小活動：以生活中的科技產品（例如：廚房用品、手工具）為主題，試著搜尋該科技產品演進的歷程，並探討這項產品在不同國家或地區的相同或差異之處，在課堂上與同學分享。 4. 提倡科技與環境的永續，可透過溫室效應、SDGs 與臺灣各地發展之汙染事件討論永續發		3. 桌上型電腦 4. 單槍投影機 5. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 6. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習	3. 平時上課表現 4. 聽同學討論 5. 學習態度 6. 課堂問答		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

			展議題，並進行闖關任務，請學生拿起習作，完成 2-3 垃圾處理停看聽，讓學生進行記錄與反思，以完成此一任務。 小活動：請嘗試上網查詢你所居住城市的今日 PM2.5（細懸浮微粒）濃度的觀測資料，並了解不同濃度對人體可能造成的影響。 ※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。 5. 請學生分享家裡有沒有買過什麼東西是買了之後就很久沒有用過的？ 6. 說明科技產品的選用原則。可依據學生剛剛提出的特質進行闡述，說明科技產品的選用原則，並建議可搭配課本漫畫進行說明（參考主題 1 科技產品的選用原則）。 小活動：常聽到有人因網路購物被詐騙，同學們討論看看，以前有沒有聽過相關案例，又要如何避免被詐騙呢？ 小活動：找找看，生活中有哪些科技產品有標上保固期呢？有哪些需要定期保養呢？ 7. 介紹常見的產品規格與閱讀科技產品說明書。帶學生認識					
--	--	--	---	--	--	--	--	--

			身邊常見的產品規格，如電池、充電器、USB 等等，並找到產品說明書資料，選擇正確的物件進行搭配（參考主題 2 常見的產品規格、主題 3 閱讀科技產品使用說明書）。 ※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。 小活動：請找一下家中電器的使用說明書，並仔細看一下說明書中有哪些小細節是你忽略的呢？ 8. 介紹科技與環保。說明各類型的環保標章（參考主題 4 科技與環保）。 小活動：你曾經在日常生活中的哪些地方，看過以上的標章呢？					
第六週 09/30~10/04	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 s-IV-2 能運用基本工具進	生 P-IV-2 設計圖的繪製。	第一冊關卡 3 設計與製作的基础 挑戰 1 無所不在的視圖與製圖 1. 說明不同類型的視圖之使用時機，同時引導學生找看看身邊的視圖，或是網路搜尋不同類型的視圖（參考主題 1 常見的視圖）。 2. 認識身邊的製圖及測量工具與使用方法（參考主題 2 製圖與測量工具）。	1	1. 物件 DIY 組裝說明書 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 桌上型電腦 5. 單槍投影機 6. 大型三角板組 7. 圓規 8. 游標卡尺 9. 直尺 10. 方格紙 11. 工程圖	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 即時評分 5. 學習態度 6. 課堂問答		

	行材料處理與組裝。 設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。		小活動：試著用游標卡尺與鋼尺量出身邊的東西，看看它的外徑、內徑以及深度的數值分別為何？ 3. 介紹製圖與視圖（參考主題3 製圖與視圖）。 (1)介紹等角圖：透過實作範例，引導學生練習繪製等角圖。 小活動：拿出附件 6、7 組成立體圖，再利用附件 1 三角格紙，試著畫出此立體圖的等角圖。 (2)介紹等斜圖：透過實作範例，引導學生練習繪製等斜圖。 小活動：拿出附件 6、7 組成立體圖，再利用附件 2 方格紙，試著畫出此立體圖的等斜圖。 ※本書提供很棒的卡紙附件，讓學生可以透過紙模型的製作，更清楚地了解立體圖與三視圖的概念，建議教師務必善用卡紙附件進行教學。 4. 介紹製圖與視圖（參考主題3 製圖與視圖）。 (1)介紹近似橢圓畫法。 (2)介紹圓柱體畫法。 小活動：利用附件 1 的三角格紙，繪製出一個內徑 50mm、外	12. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 13. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習			
--	---	--	--	--	--	--	--

			徑 80mm、高度 100mm 的圓管等角圖。					
第七週 10/07~10/11	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。	生 P-IV-2 設計圖的繪製。	第一冊關卡 3 設計與製作的基础 挑戰 1 無所不在的視圖與製圖 1. 介紹製圖與視圖（參考主題 3 製圖與視圖）。 (1) 介紹三視圖。進行不同視圖教學時，可搭配手電筒和實際物件製作出立體投影的效果，讓學生更能體會三視圖的概念。一般很多人常講男生的天生空間立體概念優於女生，但根據實際統計測驗而言，並無絕對肯定。 (2) 認識線條規範與尺度標註。 2. 介紹製圖與視圖（參考主題 3 製圖與視圖）：透過實作範例，引導學生練習繪製三視圖與尺度標註。 小活動：拿出附件 6、7 組成立體圖，再利用附件 2 方格紙，試著畫出此立體圖的三視圖並進行尺度標註。 3. 進行闖關任務 3-1，請學生拿起習作，先進行椅子尺寸測量，再繪製三視圖並進行尺度標註。	1	1. 物件 DIY 組裝說明書 2. 備課用書 3. 教用版電子教科書 4. 桌上型電腦 5. 單槍投影機 6. 大型三角板組 7. 圓規 8. 游標卡尺 9. 直尺 10. 方格紙 11. 工程圖 12. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 13. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 即時評分 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。	10/10 國慶日

			※本闖關可於課堂講解後讓學生利用時間進行，並填寫於習作中。					
第八週 10/14~10/18	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。	生 P-IV-2 設計圖的繪製。	第一冊關卡 3 設計與製作的基础 挑戰 2 電腦輔助設計與應用 1. 請同學先在網路上找看看有哪些 3D 繪圖軟體？或是 3D 繪圖軟體製作出來的動畫、影片或是設計？ 2. 電腦輔助設計概述：說明 3D 繪圖對於現今產業以及生活造成的影響，以及 3D、2D 等不同的繪圖及建模形式（參考主題 1 電腦輔助設計概述）。 3. 認識 Onshape 3D 建模軟體：引導學生申請 Onshape 帳號，並說明使用介面（參考主題 2 完成自己的第一個 3D 繪圖）。一般很多人常講在電腦繪圖方面，男生的天生空間立體概念優於女生，但根據實際統計測驗而言，並無絕對肯定的答案，實屬偏見。 4. 繪圖軟體解說。 (1)滑鼠的操作控制。 (2)草圖的繪製（直線、矩形、圓型、不規則曲線）。 (3)將平面圖形變成立體物件（擠出、深度）。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 桌上型電腦 4. 單槍投影機 5. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 6. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 學習態度 5. 課堂問答	【性別平等教育】 性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。	10/15、16 第一次段考

第九週 10/21~10/25	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。 生 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。	生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。	第一冊關卡 3 設計與製作的基礎 挑戰 2 電腦輔助設計與應用～挑戰 3 處處可見的工具 1. 繪圖軟體解說（參考主題 2 完成自己的第一個 3D 繪圖）。 (1)將立體物件輸出成三視圖。 (2)將三視圖標上尺度標註。 2. 進行闖關任務 3-2，請學生根據 3-1 測量的椅子尺寸，完成椅子的 3D 繪圖。 ※本闖關可於課堂講解後讓學生利用時間進行，並填寫於習作中。 3. 詢問同學曾經使用過哪些工具？以及使用情境。 4. 認識身邊的手工具：引導學生找看看生活科技教室裡面有哪些工具？並說明教室內工具之使用方法。並再次提醒受傷時的急救方法。 小活動：如果要用生活科技教室裡的工具來做木材加工，哪些工具可以使用呢？請實際使用看看吧！	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 桌上型電腦 4. 單槍投影機 5. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 6. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 及時評分 5. 學習態度 6. 課堂問答	【安全教育】 安 J3 了解日常生活容易發生事故的原因。	
----------------------------	--	---	--	----------	--	---	---	--

	設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。							
第十週 10/28~11/01	設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。 設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。	生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。	第一冊關卡 3 設計與製作的基礎 挑戰 3 處處可見的工具 1. 認識身邊的電動手工具。 小活動：除了課本上說的工具有外，你還能說出幾樣已經從傳統手工工具變成電動手工工具的例子嗎？ 2. 認識其他常見的工具。 小活動：在日常生活中，你曾遇到什麼樣的問題是可以運用手工工具或電動手工工具，幫你解決問題呢？ 3. 進行闖關任務 3-3-1 製作微型椅，請學生根據闖關任務 3-1 測量的椅子尺寸，進行微型椅製作： (1)介紹本活動製作時需要注意的地方。 (2)介紹本活動需要使用到的加工工具以及材料。 (3)引導學生先畫完材料的尺寸。 ※一般來說男生手工工具的操作優於女生手工工具的操作，此為偏見。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 桌上型電腦 4. 單槍投影機 5. 基本手工工具 6. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 7. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 學習態度 5. 課堂問答	【性別平等教育】 性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。	

			※教師可自由挑選闖關任務進行實作，不需要兩個活動都實施。若選擇進行手機架製作，也採用同樣的設計與製作流程，並請自行調整所需的時間。 課本最後也有補充任務，供教師授課補充。 4. 微型椅製作： (1)使用手線鋸切割材料的尺寸。 (2)將切割好的材料，進行砂磨。 (3)將材料塗上木工膠，並等待材料膠合。 5. 教室環境整理。				
第十一週 11/04~11/08	設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。	生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	第一冊關卡 3 設計與製作的基本挑戰 3 處處可見的工具 1. 微型椅製作： (1)將材料塗上木工膠，並等待材料膠合。 (2)完成微型椅製作。 2. 教師依照學生完成作品評分。 3. 介紹生活科技競賽。學校老師或學生常常說生活科技競賽就給男生們去參加就好，此為偏見。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 桌上型電腦 4. 單槍投影機 5. 基本手工具 6. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 7. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 即時評分 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。

	設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。 設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。							
第十二週 11/11~11/15	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。	第二冊關卡 4 結構與機構挑戰 1 結構與生活 1. 以椅子為例，介紹結構的主要元素及特點。 小活動：日常生活中還有什麼物品也符合結構的三項特點呢？ 2. 分享創意設計的桌椅，藉此討論結構與生活的關係。 3. 介紹建物的五種應力：壓力、拉力、剪力、彎矩與扭力。 小活動：準備一塊海綿或菜瓜布，實際操作五種應力，觀察並感受其形變與抵抗的內力。 4. 利用課本中的桁架結構附件，說明橋梁中的桿、梁、柱及桁架結構，並可舉日常生活中常見的桁架結構，搭配說明。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 桌上型電腦 4. 單槍投影機 5. 基本手工具 6. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 7. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 即時評量 5. 學習態度 6. 課堂問答	【安全教育】 安 J6 了解運動設施安全的維護。	

			小活動：請拿出附件 3 的卡紙，完成一個方形結構，試著推推看，觀察四個端點是否完全穩固？接著再取一片紙板加在原本的方形結構上，試著推推看，觀察效果和原來的方形結構有什麼不同？ 5. 認識生活中可見的各式桁架應用。 小活動：除了課本的這些例子之外，你還可以舉出哪些桁架的應用嗎？ 6. 進行闖關任務，請學生依據習作 4-1-1 紙拖鞋結構設計的科技問題解決歷程以進行設計與製作（若選擇進行結構塔挑戰，也採用同樣的設計與製作流程）。 (1) 界定問題：請讓學生確認問題，思考先備知識與經驗。(2) 初步構想：請讓每位學生都表達自己的構想。 (3) 蒐集資料：請讓學生上網蒐集有關紙拖鞋的相關資料。（可作為回家作業） (4) 構思解決方案：請讓每位學生表達自己的構想，再請學生進行討論後，推選三個最佳構想。					
--	--	--	---	--	--	--	--	--

			(5)挑選最佳方案：請學生依據過關條件進行評估，再從三個最佳構想中，挑選出最佳的解決問題方案。 (6)規畫與執行：請學生依據最佳解決問題方案進行施工規畫，並妥善進行分工，待分工完畢後，請教師先提醒學生實作過程中的安全注意事項，待確認所有學生都能夠了解之後，再將材料發給學生，並請學生開始製作。 (7)測試與改善：讓學生穿上完成的紙拖鞋，實際沿著教室走一圈，並依據測試的結果進行修正與調整。建議可以讓學生進行至少三次的測試與修正。 7. 進行活動反思與改善：請學生思考紙拖鞋的整個歷程，並依據科技問題解決歷程的七個步驟進行反思，再提出未來進行科技問題解決實作活動的改善建議。					
第十三週 11/18~11/22	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-3 能了解選用適當材	生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	第二冊關卡 4 結構與機構挑戰 2 常見結構的種類與應用 1. 觀察教室學生椅子，了解其結構及設計理念。 小活動：請思考一下你在學校所坐的椅子穩固嗎？哪一處的結構最常故障呢？	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 桌上型電腦 4. 單槍投影機 5. 基本手工具 6. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 即時評量 5. 學習態度 6. 課堂問答	【安全教育】 安 J6 了解運動設施安全的維護。	

	料及正確工具的基本知識。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。		2. 了解建築物內部結構。 3. 了解常見的建築物材料種類，及各種類的特性比較。 4. 了解橋梁結構及種類。 小活動：利用兩張 A4 紙、黏著用具（例如：白膠、膠帶、膠水等）、剪刀、美工刀等材料與工具，完成一座紙橋。橋的兩端要能穩定擺放跨接在兩張課桌上，並且能承受至少一本課本達到 10 秒。 5. 進行闖關任務，請學生依據習作 4-2-1 桁架橋負重挑戰賽的科技問題解決歷程以進行設計與製作（亦可選擇橋梁大探索進行）。 (1) 界定問題：請讓學生確認問題，思考先備知識與經驗。 (2) 初步構想：請讓每位學生都表達自己的構想。 (3) 蒐集資料：請讓學生上網蒐集有關桁架橋的相關資料。（可作為回家作業） (4) 構思解決方案：請讓每位學生表達自己的構想，再請學生進行討論後推選三個最佳構想。 (5) 挑選最佳方案：請學生依據過關條件進行評估，再從三個	7. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習			
--	--	--	--	----------------------------	--	--	--

			最佳構想中挑選出最佳的解決問題方案。					
第十四週 11/25~11/29	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。 生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	第二冊關卡 4 結構與機構挑戰 2 常見結構的種類與應用～挑戰 3 機械與生活(第二次段考) 1. 以科技問題解決歷程以進行桁架橋的設計與製作。 (1)規畫與執行：請學生依據最佳解決問題方案進行施工規畫，並妥善進行分工，待分工完畢後，請教師先提醒學生實作過程中的安全注意事項，待確認所有學生都能夠了解之後，再將材料發給學生，並請學生開始製作。 (2)測試與改善：讓學生將完成的作品，實際堆疊負重物進行承重測試，並依據測試的結果進行修正與調整。建議可以讓學生進行至少三次的測試與修正，並從中挑選出能夠堆疊最多負重物的結構。（負重物可以選用：寶特瓶水、積片、砂子等。） 2. 進行活動反思與改善：請學生思考桁架橋的整個歷程，並依據科技問題解決歷程的七個步驟進行反思，再提出未來進	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 桌上型電腦 4. 單槍投影機 5. 基本手工具 6. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 7. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 學習態度 5. 課堂問答 6. 即時問答	【安全教育】 安 J6 了解運動設施安全的維護。	

			行科技問題解決實作活動的改善建議。 3. 介紹日常生活中的機械產品。 4. 以修正帶為例，說明機械的組成與運作系統。 5. 以咬人小狗玩具為例，套用科技系統模式，說明機械運作系統。 小活動：很多修正帶的機構都有防止倒轉的設計，仔細觀察是哪些機件負責這一項功能呢？ 6. 分享機械與產業、生活關係。 小活動：科幻電影中經常出現各式各樣的機器人，如果可能的話，你最想要設計出具有何種功能的機器人呢？ 7. 進行闖關活動，請同學拿出習作，完成 4-3「機械產品大解密」的活動內容。 ※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。					
第十五週 12/02~12/06	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。	生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-1 創意思考的方法。	第二冊關卡 4 結構與機構挑戰 4 簡單機械與機械運動的類型~挑戰 5 常見機構的種類與應用	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 桌上型電腦 4. 單槍投影機 5. 基本手工具	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 學習態度	【安全教育】 安 J6 了解運動設施安全的維護。	12/04、05 第二次段考

	設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	1. 說明各種機械元件（簡單機械）及例子。 小活動：你覺得開瓶器可以省力嗎？在國小階段，你還曾經學習過哪些簡單機械的概念呢？ 2. 說明機械運動類型：直線往復運動與旋轉運動、弧線擺動與間歇運動。 3. 進行闖關任務，請同學拿出習作，完成 4-4「遊樂園工程師大挑戰」的活動內容。 ※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。 4. 說明機構的種類：凸輪機構、連桿機構、曲柄機構。 小活動：蒐集不同樣式的雨傘（例如：直傘、折疊傘、反向雨傘等），觀察其連桿機構運作的方式，並嘗試動手修理家中壞掉的雨傘。 註：凸輪機構玩具全程除了課本的模型製作之外，我使用的是實際用木頭材料做成的凸輪機構玩具，分成 6 周完成此作品。		6. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 7. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習	5. 課堂問答		
第十六週 12/09~12/13	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 P-IV-1 創意思考的方法。	第二冊關卡 4 結構與機構～關卡 5 製作一個創意機構玩具挑戰 5 常見機構的種類與應用	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 桌上型電腦 4. 單槍投影機	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現	【安全教育】 安 J6 了解運動設施安全的維護。	

	設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	1. 說明機構的種類：撓性傳動機構、齒輪機構。 2. 進行闖關任務，請學生拿出活動紀錄簿，完成活動 4-5「創意可動卡片製作」的內容，並進行卡片的设计與製作。 3. 建構學習情境、引起動機：介紹機構設計與機構玩具相關歷史故事（例如：達文西的機械設計、寫字機器人、運茶人偶等），吸引學生的興趣。 4. 講解專題任務規範及評分標準： (1) 講解專題活動內容與規範。 (2) 回顧設計與問題解決的程序，連結 7 上關卡 1 的內容，喚起舊經驗。 5. 主題發想與蒐集資料： (1) 引導學生觀察生活周遭人事物的運動，嘗試找出固定的運動模式，可連結 7 上關卡 1 挑戰 2 之創意思考策略，運用創意思考的技巧，發想有趣的玩具主題。 (2) 提醒學生運用課餘時間蒐集相關資料，供下週草圖設計與討論使用，可連結 7 上關卡 1 挑戰 2 之創意思考策略，運用創意思考的技巧、小組討論等策略，聚焦玩具主題。	5. 基本手工具 6. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 7. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習	4. 學習態度 5. 課堂問答	【性別平等教育】 性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。 性 J8 解讀科技產品的性別意涵。	
--	---	--	---	--	-------------------------------	---	--

			同樣，一般老師或學生認為男生可以獨立或團體比較可以完成機構玩具，而否認女生也能完成機構玩具，此乃偏見。					
第十七週 12/16~12/20	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	第二冊關卡 5 製作一個創意機構玩具 1. 繪製設計草圖： (1)引導學生繪製出玩具設計草圖，並標示玩具的運動方式。 (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. 選擇機構種類： (1)簡單複習關卡 4 機構相關內容，喚起舊經驗。 (2)可連結關卡 4 挑戰 5，介紹機構玩具常用的機構種類與運動方式：凸輪、連桿機構。 (3)運用課本附件的簡易模型，嘗試不同機構應用於玩具中可產生的運動方式。 小活動：拿出附件 4 動手組裝，透過操作觀察來了解凸輪的運動過程。（可作為回家作業） 小活動：拿出附件 5 動手組裝，透過操作觀察來了解曲柄	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 桌上型電腦 4. 單槍投影機 5. 基本手工具 6. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 7. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 實際操作 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。 性 J8 解讀科技產品的性別意涵。	

	設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。		的運動過程。(可作為回家作業) (4)可連結關卡 4 挑戰 5，介紹機構玩具常用的機構種類與運動方式：曲柄、齒輪、其他機構。 (5)運用附件的簡易模型，嘗試不同機構應用於玩具中可產生的運動方式。 (6)引導學生針對所設計的玩具運動方式，選擇可行的機構設計。 (7)教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。 (8)提醒進度較慢的學生運用課餘時間完成習作第 34 頁。 *男女生都可以完成該機構玩具				
第十八週 12/23~12/27	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探與	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	第二冊關卡 5 製作一個創意機構玩具 1. 選擇材料與設計： (1)簡單複習關卡 4 結構相關內容，喚起舊經驗。 (2)說明材料特性及應用方式，引導學生進行機構玩具的材料選用。 小活動：你所設計的機構玩具，適合採用哪些材料呢？	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 桌上型電腦 4. 單槍投影機 5. 基本手工具 6. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 7. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 實際操作 5. 學習態度 6. 課堂問答	

	趣，不受性別的限制。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。		(3)可連結關卡 4 挑戰 2，說明機構玩具結構設計的關鍵要素，包含：材料選用、外框穩定性、支點與固定點的設計等。 (4)簡單複習 7 上關卡 3 設計圖繪製相關內容，喚起舊經驗。 (5)引導學生依據設計草圖、選用的機構，繪製完整的工作圖（可使用手繪或電腦繪圖）。 小活動：請使用尺規或是 3D 繪圖的方式，畫出你所設計的機構玩具工作圖，並標上尺度標註。 (6)教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。 (7)提醒進度較慢的學生運用課餘時間完成設計圖的繪製。					
第十九週 12/30~01/03	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	第二冊關卡 5 製作一個創意機構玩具 1. 製作、測試與改良： (1)簡單複習 7 上關卡 3 工具使用相關內容，喚起舊經驗，提醒安全注意事項。 (2)發放材料，引導學生構思製作步驟，提醒加工流程注意事項，例如：應從材料的邊緣開始使用、注意鋸路的消耗、需	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 桌上型電腦 4. 單槍投影機 5. 基本手工具 6. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 7. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 實際操作 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。 性 J8 解讀科技產品的性別意涵。	01/01 元旦

	趣，不受性別的限制。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。		鑽孔的小型零件應先完成鑽孔再裁切等。 (3)進行材料放樣與加工，製作機構箱與機構零件。 (4)說明組裝程序，引導學生藉由假組合方式進行機構之測試修正。 (5)持續進行材料加工，製作玩具零件。 (6)教師應適時檢視學生的學習情況，給予即時的指導或建議。 *不管男女生都有膽量去完成手工工具或簡單機具的操作。不應有性別上的區別，不讓女生操作。					
第二十週 01/06~01/10	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	第二冊關卡 5 製作一個創意機構玩具～關卡 6 機械、建築與社會 挑戰 1 機械與社會的關係 1. 製作、測試與改良： (1)進行機構與玩具之組裝、測試及問題解決。 (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)進行最終組裝與美化。	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 桌上型電腦 4. 單槍投影機 5. 基本手工工具 6. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 7. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 實際操作 5. 學習態度 6. 課堂問答		

	設計理念的平面或立體設計圖。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	2. 成果發表：藉由口頭報告、說故事或拍攝 30 秒內影片等方式，使學生發揮創意進行成果分享。 3. 教師提問：同學家中有許多機械產品，試著分享為何要花錢買這些機械呢？它們對我們的生活提供了哪些貢獻？如果哪天機械都不見了，對你有什麼影響？ 4. 介紹生活中常見的機械有哪些？並以鎖具及腳踏車為例，說明機械產品都是逐步改良演進的。 5. 介紹鎖及腳踏車等機械是如何改變我們的生活型態。 小活動：日常生活中的科技產品，可以跟哪些機械配合，以產生不同的創新功能呢？ 6. 介紹凡是物品都會有正負面的影響，機械產品的發明及生產也是一樣，它對社會也會產生優缺點。 小活動：以前的農業社會，需要大量的人力進行耕作，才能有足夠的糧食供應；而現在僅有少數人從事農耕，卻也能使產量不受影響，為什麼呢？					
--	---	------------------------------------	--	--	--	--	--	--

	設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。		小活動：你曾在馬路上看見哪些不恰當的駕駛行為？可能會造成哪些危險呢？					
第廿一週 01/13~01/17	設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。	生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	第二冊關卡 6 機械、建築與社會 挑戰 1 機械與社會的關係～挑戰 2 建築與社會的關係 1. 介紹現代社會中和機械相關的從業人員。 2. 介紹和機械產業相關的達人，藉由他們的努力，引起同學們對自己興趣的探討。 3. 進行闖關任務，請同學拿起習作，完成 6-1 科技族譜大探索，藉由科技產品的演進發展，了解科技與社會之間的關係，並進一步思考科技的演進如何影響人類的生活。 ※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。 4. 介紹建築與日常生活的關係，並進一步說明臺灣有名的建築物及與生活的相關性。 5. 介紹世界有名的建築。 小活動：除了課本的這些例子之外，你還知道哪些足以代表當地特色的建築嗎？	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 桌上型電腦 4. 單槍投影機 5. 基本手工具 6. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 7. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 期末評分 5. 學習態度 6. 課堂問答		01/16、17 第三次段考

		6. 以高塔作為例子，說明塔的結構配合當代材料的進步，會導致新的結構設計誕生，造成高塔的高度能不斷提升。小活動：請查詢馬來西亞的國油雙塔（Petronas Twin Towers）主要是利用什麼建材所建造而成的呢？ 7. 介紹建築對社會也會有正、負面的影響。 小活動：房子的結構構造為梁、柱及牆面等，如果某天發生嚴重的地震災害後，你應該如何判斷房子是否遭受損害，是否安全？ 小活動：近年來政府興建大量的交通建設，例如：東西向快速道路、環島鐵路電氣化及高架化，對我們的生活有哪些影響？ 8. 介紹現代社會中和建築相關的從業人員。 小活動：請同學上網查詢臺灣就業通／工作百科 (https://jobbooks.taiwanjobs.gov.tw/) 中，結構工程師的職務簡介與工作內容為何？並請上網查詢人力銀行其所要求的學歷、專業能力以及提供的待遇為何？					
--	--	---	--	--	--	--	--

			9. 介紹和建築產業相關的達人，藉由他們的努力，引起同學們對自己興趣的探討。 10. 進行闖關任務，請同學拿起習作，完成 6-2-1 求職博覽會的活動，了解機械與建築相關職業需求、專業能力及其參考待遇（亦可選擇 6-2-2 科技達人追追追的活動進行） ※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。 11. 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。					
第廿二週 01/20~01/24	設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	第二冊關卡 6 機械、建築與社會 挑戰 1 機械與社會的關係～挑戰 2 建築與社會的關係（第三次段考） 1. 介紹現代社會中和機械相關的從業人員。 2. 介紹和機械產業相關的達人，藉由他們的努力，引起同學們對自己興趣的探討。 3. 進行闖關任務，請同學拿起習作，完成 6-1 科技族譜大探索，藉由科技產品的演進發展，了解科技與社會之間的關	1	1. 備課用書 2. 教用版電子教科書 3. 桌上型電腦 4. 單槍投影機 5. 基本手工具 6. SQ3R: 瀏覽、提問、閱讀、講述、複習 7. SQ4R: 預覽、提問、閱讀、反思、記憶、複習	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交與期末評分與講評 5. 學習態度 6. 課堂問答		01/20 休業式

	設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。		係，並進一步思考科技的演進如何影響人類的生活。 ※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。 4. 介紹建築與日常生活的關係，並進一步說明臺灣有名的建築物及與生活的相關性。 5. 介紹世界有名的建築。 小活動：除了課本的這些例子之外，你還知道哪些足以代表當地特色的建築嗎？ 6. 以高塔作為例子，說明塔的結構配合當代材料的進步，會導致新的結構設計誕生，造成高塔的高度能不斷提升。小活動：請查詢馬來西亞的國油雙塔（Petronas Twin Towers）主要是利用什麼建材所建造而成的呢？ 7. 介紹建築對社會也會有正、負面的影響。 小活動：房子的結構構造為梁、柱及牆面等，如果某天發生嚴重的地震災害後，你應該如何判斷房子是否遭受損害，是否安全？ 小活動：近年來政府興建大量的交通建設，例如：東西向快速道路、環島鐵路電氣化及高					
--	--------------------------------------	--	---	--	--	--	--	--

			架化，對我們的生活有哪些影響？ 8. 介紹現代社會中和建築相關的從業人員。 小活動：請同學上網查詢臺灣就業通／工作百科 (https://jobbooks.taiwanjobs.gov.tw/) 中，結構工程師的職務簡介與工作內容為何？並請上網查詢人力銀行其所要求的學歷、專業能力以及提供的待遇為何？ 9. 介紹和建築產業相關的達人，藉由他們的努力，引起同學們對自己興趣的探討。 10. 進行闖關任務，請同學拿起習作，完成 6-2-1 求職博覽會的活動，了解機械與建築相關職業需求、專業能力及其參考待遇（亦可選擇 6-2-2 科技達人追追追的活動進行） ※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。 11. 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。					
--	--	--	--	--	--	--	--	--

6、本課程是否有校外人士協助教學：(本表格請勿刪除。)

☒ 否，全學年都沒有(以下免填)。

☐ 有，部分班級，實施的班級為：_____。

☐ 有，全學年實施。

教學期程	校外人士協助之課程大綱	教材形式	教材內容簡介	預期成效	原授課教師角色
		☐ 簡報 ☐ 印刷品 ☐ 影音光碟 ☐ 其他於課程或活動中使用之教學資料，請說明： _____			

☆上述欄位皆與校外人士協助教學及活動之申請表一致。