

南投縣中興國民中學 109 學年度七年級 領域課程計畫總表
第一學期

| 學期 | 月份 | 週次 | 日期 | | 各領域教學進度(29) | | | | | | | | | |
|------|----|----|-------|-------|--------------|---|----------------------------|--|--|---|---|---|--|----|
| | | | | | 語文 | | 數學(4) | 社會(3) | 自然科學(3) | 藝術(3) | 綜合活動(3) | 科技(2) | 健康與體育(3) | 備註 |
| | | | | | 國語文(5) | 英語(3) | | | | | | | | |
| | 八 | 1 | 8月28日 | 8月29日 | 第一課 夏夜(5) | Get Ready (2節) Lesson 1 Who's This Young Man? (1 節) | 第1章整數的 運算 1-1 負數 與數線 | 第一篇 臺灣的 環境(上) 第一章 認識位 置與地圖(1) 第二篇 臺灣的 歷史(上) 導言：歷史的 基礎觀念(1) 第三篇 公民身 分及社群 第一章 公民與 公民德性(1) | 第一章： 生命的發 現 1-0 探究自 然的方法 (1) | 藝遊未盡 趣遊美術館(1) 藝遊未盡 音樂花路米(1) 藝遊未盡 燈亮，請上臺 (1) | 1-1-1 新友來報到 (1) 3-1-1 禮儀要周到 (1) 5-1-1 自信成長 easy go(1) | 進入生活科 技教室(2) 1.介紹生活 科技教室環 境。 1-1 資訊科 技帶來的生 活改變 1.認識資訊 科技帶來的 生活改變(1- 1) | 預備週 | |
| 第一學期 | 九 | 2 | 8月30日 | 9月5日 | 第一課 夏夜(5) | Get Ready (2節) Lesson 1 Who's This Young Man? (1 節) | 第1章整數的 運算 1-1 負數 與數線 | 第一篇 臺灣的 環境(上) 第一章 認識位 置與地圖(1) 第二篇 臺灣的 歷史(上) 第一章 史前臺 灣與原住民族 文化(1) 第三篇 公民身 分及社群(1) | 第一章： 生命的發 現 1-0 探究自 然的方法 (1) 1-1 生命現 象與生物 圈(2) | 藝遊未盡 趣遊美術館(1) 藝遊未盡 音樂花路米(1) 藝遊未盡 燈亮，請上臺 (1) | 1-1-2 「友」來 「友」往 (1) 3-1-2 梳洗有一套 (1) 5-1-2 國中生活解 密(1) | 進入生活科 技教室(2) 1.介紹生活 科技教室環 境。 1-1 資訊科 技帶來的生 活改變 1.認識資訊 科技帶來的 | 單元 1 健康加油 「讚」 第 1 章 全能健康 王(3) | |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | |
|---|-------|-------|---------------|---|----------------------------|--|--|---|---|---|---|--|
| | | | | | | | 第一章 公民與 公民德性 | | | | 生活改變(1-1) | |
| 3 | 9月6日 | 9月12日 | 第一課 夏夜(5) | Lesson 1 Who's This Young Man? (3 節) | 第1章整數的 運算 1-2 整數 的加減 | 第一篇 臺灣的 環境(上) 第一章 認識位 置與地圖(1) 第二篇臺灣的 歷史(上) 第一章史前臺 灣與原住民族 文化(1) 第三篇公民身 分及社群 第一章 公民與 公民德性(1) | 第一章： 生命的發 現 1-2 生物體 的基本單 位(3) | 藝遊未盡 趣遊美術館(1) 藝遊未盡 音樂花路米(1) 藝遊未盡 燈亮，請上臺 (1) | 1-1-2 「友」來 「友」往 (1) 3-1-2 梳洗有一套 (1) 5-1-2 國中生活解 密(1) | 緒論生活與 科技(2) 1.認識什麼 是科技。 2.學習問題 解決的步 驟。 1-1 資訊科 技帶來的生 活改變 1.認識資訊 科技帶來的 生活改變 2.知道資訊 科技不是只 有電腦、手 機、網路(1- 1) | 單元4 運動穿著 與防護 第1章 跑步服裝 秀 第2章 護具大集 合(3) | |
| 4 | 9月13日 | 9月19日 | 第二課 論語選(5) | Lesson 1 Who's This Young Man? (1 節) Lesson 2 What Are These? (2 節) | 第1章整數的 運算 1-2 整數 的加減 | 第一篇 臺灣的 環境(上) 第二章 世界中 的臺灣(1) 第二篇 臺灣的 歷史(上) 第二章 大航海 時代各方勢 力的競逐(1) 第三篇公民身 分及社群 | 第一章： 生命的發 現 1-3 細胞的 形態與構 造(3) | 藝遊未盡 趣遊美術館(1) 藝遊未盡 音樂花路米(1) 藝遊未盡 燈亮，請上臺 (1) | 1-2-1 禮尚往來 (1) 3-1-3 服裝好形象 (1) 5-2-1 校園任意門 (1) | 緒論生活與 科技 1.認識什麼 是科技。 2.學習問題 解決的步 驟。 3.淺談科技 的應用與生 活的改變。 1-1 資訊科 技帶來的生 | 單元1 健康加油 「讚」 第1章 全能健康 王(3) | |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|-------|-------|---------------|----------------------------------|--------------------------|---|---------------------------------------|---|--|---|--|--|
| | | | | | | | 第二章 權利與校園生活(1) | | | | 活改變 1.認識數位學習的管道 2.知道電子商務使用的注意事項(1-1) | | |
| | 5 | 9月20日 | 9月26日 | 第二課 論語選(5) | Lesson 2 What Are These? (3節) | 第1章整數的運算 1-3 整數的乘除與四則運算 | 第一篇 臺灣的環境(上) 第二章 世界中的臺灣(1) 第二篇臺灣的歷史(上) 第二章 大航海時代各方勢力的競逐(1) 第三篇公民身分及社群 第二章 權利與校園生活(1) | 第二章： 組成生物體的層次和尺度 2-1 組成生命的物質(3) | 藝遊未盡 趣遊美術館(1) 藝遊未盡 音樂花路米(1) 藝遊未盡 燈亮，請上臺(1) | 1-2-2 小隊成軍(1) 3-1-3 服裝好形象(1) 5-2-2 校園行動派(1) | 活動：界定問題 1-1 物流運輸 1.了解物流運輸的內涵。 2.了解科技發展對物流運輸的影響。 1-2 常見的資訊技術應用 1.認識網路、物聯網、RFID 的應用(1-1) | 單元五 體適能 第1章 健康體適能 體適能 檢測(3) | |
| 十 | 6 | 9月27日 | 10月3日 | 第三課 雅量(5) | Lesson 2 What Are These? (3節) | 第1章整數的運算 1-3 整數的乘除與四則運算、 | 第一篇 臺灣的環境(上) 第二章 世界中的臺灣(1) 第二篇臺灣的歷史(上) | 第二章： 生物體的組成 2-2 生物體的組成層次(3) | 視覺藝術 美的藝想視界(1) 音樂 動次動次玩節奏(1) 表演藝術 | 1-2-3 規範伴我行(1) 3-2-1 手縫充電站(1) 5-2-2 校園行動派 | 1-2 創意思考 1.學習團隊合作。 2.學習各項創意技法的應用時機： | 單元一 健康加油 「讚」 第2章 人體奇航 (3) | |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | |
|---|-------|--------|--------------|---|--------------------------------------|---|---|--|---|--|---|--|
| | | | | | | 1-4 指數記法 與科學記號 | 第二章 大航海 時代各方勢力的 競逐(1) 第三篇公民身 分及社群 第二章 權利與 校園生活(1) | | .甦醒吧！小宇 宙(1) | (1) | 腦力激盪 法、檢核 法、魚骨 圖、心智 圖。 3.利用「創 意技法」激 發創意。 1-2 常見的 資訊技術應 用 1.認識條 碼、生物辨 識技術的應 用 2.科技廣 角：介紹無 人超商的應 用(1-1) | |
| 7 | 10月4日 | 10月10日 | 第三課 雅量(5) | Review 1 (2 節) Lesson 3 Where Is Harry's Bedroom? (1 節) | 第 1 章整數的 運算 1-4 指數 記法與科學記 號 | 第一篇 臺灣的 環境(上) 第二章 世界中 的臺灣(第一 次段考)(1) 第二篇臺灣的 歷史(上) 第二章 大航海 時代各方勢力的 競逐(第一 次段考)(1) 第三篇公民身 分及社群 | 第三章： 生物體的 營養 3-1 食物中 的養分(1) 3-2 酵素(2) | 視覺藝術 美的藝想視界 (1) 音樂 動次動次玩節 奏(1) 表演藝術 .甦醒吧！小宇 宙(1) | 1-3-1 最佳拍檔 (1) 3-2-2 巧手練功坊 (1) 5-2-3 校 園資源網 (1) | 活動：發展 方案 1-2 創意思 考 1-4 機具材 料 1.練習以 「筆談式腦 力激盪法」 獲取創意。 2.請學生預 習課本「1-4 | 單元五 體適能 第 2 章 接力-衝破 終點線(3) | |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|--------|--------|-----------------------------|--|--------------------------------------|--|-------------------------|---|--|---|---|-------|--|
| | | | | | | | 第二章 權利與校園生活 (第一次段考) (1) | | | | 機具材料」內容。 2-1 演算法簡介 1.認識演算法 2.識認演算法的特性(1-1) | | |
| 8 | 10月11日 | 10月17日 | 語文常識 (一) 標點符號使用法(5) (第一次段考) | Lesson 3 Where Is Harry's Bedroom? (3 節) | 【第一次評量週】第 2 章分數的運算 2-1 因數與倍數 | 第一篇 臺灣的環境 (上) 第三章 地形(1) 第二篇 臺灣的歷史(上) 第三章原住民與外來者的接觸(1) 第三篇 公民身分及社群 第三章 家庭生活(1) | 段考周 | 視覺藝術 美的藝想視界 (1) 音樂 動次動次玩節奏(1) 表演藝術 甦醒吧！小宇宙(1) | 1-3-2 小隊精神我最行(1) 3-2-2 巧手練功坊 (1) 5-2-3 校園資源網 (1) | 活動：設計製作 1-3 構想表達① 1-4 機具材料 2-1 演算法簡介 【第一次評量週】(2) 1.學習演算法的表達 (1)文字 (2)流程圖 (3)虛擬碼 | 單元一 健康加油「讚」 第 2 章 人體奇航 (3) | 第一次段考 | |
| 9 | 10月18日 | 10月24日 | 第四課母親的教誨 (5) | Lesson 3 Where Is Harry's Bedroom? (3 節) | 第 2 章分數的運算 2-1 因數與倍數、2-2 最大公因數與最小公倍數 | 第一篇 臺灣的環境 (上) 第三章 地形(1) 第二篇 臺灣的歷史(上) 第三章原住民與外來者的接觸(1) | 第三章：生物體的營養 3-2 酵素(3) | 視覺藝術 我手繪我見(1) 音樂 動次動次玩節奏(1) 表演藝術 甦醒吧！小宇宙(1) | 1-3-2 小隊精神我最行(1) 3-3-1 改造設計師 (1) 5-2-4 國中生活智慧 | 活動：競賽、問題討論 1.學習團隊合作。 2.進行「杯水一戰」競賽。 | 單元五 體適能 第 2 章 接力-衝破終點線(3) | | |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|--------|--------|-------------|--|----------------------------|---|-------------------------------|--|---|---|---|--|--|
| | | | | | | | 第三篇公民身分及社群 第三章 家庭生活(1) | | | 王(1) | 3.了解物流運輸的內涵。 2-2 流程控制結構 1. 學習流程控制結構 (1)循序結構 (2)選擇結構 (3)重複結構 (1-1) | | |
| 10 | 10月25日 | 10月31日 | 第四課母親的教誨(5) | Lesson 3 Where Is Harry's Bedroom? (1 節) Lesson 4 There Is a Playground at Robert's School (2 節) | 第 2 章分數的運算 2-2 最大公因數與最小公倍數 | 第一篇 臺灣的環境(上) 第三章 地形(1) 第二篇臺灣的歷史(上) 第三章原住民與外來者的接觸(1) 第三篇公民身分及社群 第三章 家庭生活(1) | 第三章：生物體的營養 3-4 人體如何獲得養分(3) | 視覺藝術 我手繪我見(1) 音樂 動次動次玩節(1)奏 表演藝術 身體會說話(1) | 1-3-3 我們是超級巨星(1) 3-3-1 改造設計師(1) 5-2-4 國中生生活智慧王(1) | 活動：活動概述 2-1 訊息傳播 1.認識常見的傳播媒介及用途。 2.了解各種印刷方式的特色及用途。 3.知道如何選用適合的媒介來傳達訊息。 2-3 流程圖設計實作 | 單元一 健康加油「讚」 第 3 章 愛眼護齒保健康(3) | | |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|-------|--------|------------|---|----------------------|---|--|--|--|--|---|--|--|
| | | | | | | | | | | | | 1. 繪製流程圖 2. 認識運算思維的推手 一周以真教授(1-1) | | |
| 十一 | 11 | 11月1日 | 11月7日 | 第五課兒時記趣(5) | Lesson 4 There Is a Playground at Robert's School (3節) | 第2章分數的運算 2-3 分數的四則運算 | 第一篇 臺灣的環境(上) 第四章 海岸與島嶼(1) 第二篇 臺灣的歷史(上) 第四章 清帝國統治政策的變遷(1) 第三篇 公民身分及社群 第四章 平權家庭(1) | 第四章：生物體內的運輸 4-1 植物的運輸構造(2) 4-2 人體內的血液循環(1) | 視覺藝術 我手繪我見(1) 音樂 動次動次玩節奏(1) 表演藝術 身體會說話(1) | 1-3-3 我們是超級巨星(1) 3-3-2 匠心巧手做(1) 6-1-1 生涯進階大挑戰(1) | 活動：界定問題 2-2 創新發明 1. 認識產品創新與發明的意義。 2. 了解產品改良的方向、過程與考量因素。 3. 認識產品設計的差異性、通用性思維。 3-1 程式語言簡介 1. 認識程式語言(1-1) | 單元六 安心暢游 第1章 水域安全-智者樂水(3) | | |
| | 12 | 11月8日 | 11月14日 | 第五課兒時記趣(5) | Lesson 4 There Is a Playground at Robert's | 第2章分數的運算 2-3 分數的四則運算 | 第一篇 臺灣的環境(上) 第四章 海岸與島嶼(1) | 第四章：生物體內的運輸 | 視覺藝術 我手繪我見(1) 音樂 樂音生活(1) 表演藝術 | 2-1-1 校園爭鋒前哨站(1) 3-3-2 匠心巧手做 | 活動：發展方案 2-3 構想表達② | 第一次段考週 | | |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | |
|----|--------|--------|----------|---|--------------------|---|--|---|---|---|---|--|
| | | | | | School (3 節) | | <p>第二篇臺灣的歷史(上) 第四章清帝國統治政策的變遷(1) 第三篇公民身分及社群 第四章 平權家庭(1)</p> | 4-2 人體內的血液循環(3) | 身體會說話(1) | (1) 6-1-2 生涯達人秀(1) | <p>1.學習圖文配置的方法與美感原則。 2.了解「產品發表」簡報的基本架構。 3.學習製作簡易模型的方式。 3-2 角色移動—上街買蛋糕 1.使用 Scratch 完成程式設計 (1)匯入背景與角色 (2)控制角色移動(1-1)</p> | |
| 13 | 11月15日 | 11月21日 | 第六課背影(5) | <p>Review 2 (2 節) Lesson 5 Please Take a Seat (1 節)</p> | 第 2 章分數的運算 2-4 指數律 | <p>第一篇 臺灣的環境(上) 第四章 海岸與島嶼(1) 第二篇 臺灣的歷史(上) 第四章 清帝國統治政策的變遷(1) 第三篇 公民身分及社群</p> | 第四章：生物體內的運輸 4-3 人體內的淋巴循環(3) | <p>視覺藝術 我手繪我見(1) 音樂 樂音生活(1) 表演藝術 身體會說話(1)</p> | <p>2-1-1 校園爭鋒前哨站(1) 3-3-2 匠心巧手做(1) 6-1-3 舞動生命線(1)</p> | <p>活動：設計製作 2-4 機具材料 1.學習本活動會用到的材料、機具之特性、使用注意事項，包括：片狀材料、</p> | <p>單元一 健康加油「讚」 第 3 章 愛眼護齒保健康(3)</p> | |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | |
|----|--------|--------|--------------|--|--------------------------|---|---|--|--|---|--|--|
| | | | | | | | 第四章 平權家庭(1) | | | | 可塑材料、 打孔工具、 黏著劑、熱 熔膠槍。 3-3 畫筆與 造型—生日 布置 1.使用 Scratch 完成 程式設計 (1)匯入背景 與角色 (2)控制角色 移動 (3)模擬動態 書寫效果(1- 1) | |
| 14 | 11月22日 | 11月28日 | 第六課背 影(5) | Lesson 5 Please Take a Seat (3 節) | 第2章分數的 運算 2-4 指數 律 | 第一篇 臺灣的 環境(上) 第四章 海岸與 島嶼(第二次 段考)(1) 第二篇 臺灣的 歷史(上) 第四章 清帝國 統治政策的變 遷(第二次段 考)(1) 第三篇 公民身 分及社群 第五章 原住民 族部落與公民 | 第五章： 生物體的 協調作用 5-1 神經系 統(3) | 視覺藝術 玩色生活(1) 音樂 樂音生活(1) 表演藝術 身體會說話(1) | 2-1-2 保 家護土就靠 我(1) 4-1-1 教 室寫真簿 (1) 6-2-1 尋 找生涯金三 角(1) | 活動：設計 製作、測試 修正 1.分組進行 「未來發明 家」活動。 2.小組選 擇、並調查 一項產品的 演變過程。 3.小組討論 發想，產生 一個具有特 色的未來產 品構想。 | 單元六 安心暢游 第2章 自救求生- 臨危自保 (3) | |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|--------|-------|----------------------------|----------------------------------|----------------------------------|---|-----|--|--|--|-------------------------------|-------|
| | | | | | | | 參與(第二次段考)(1) | | | | 4.選擇適合的構想表達工具或媒介,介紹小組的產品構想(例如:模型、繪圖、海報、影音、簡報等)。 3-3 畫筆與造型—生日布置 1.使用 Scratch 完成程式設計 (1)切換角色造型 (2)匯入與播放音效(1-1) | | |
| 十二 | 15 | 11月29日 | 12月5日 | 語文常識(二)閱讀導航與資訊檢索(5)(第二次段考) | Lesson 5 Please Take a Seat (3節) | 【第二次評量週】第3章一元一次方程式 3-1 代數式的化簡 | 第一篇 臺灣的環境(上) 第五章 天氣與氣候(1) 第二篇 臺灣的歷史(上) 第五章 清帝國時期農商業的發展(1) 第三篇 公民身分及社群 | 段考周 | 視覺藝術 玩色生活(1) 音樂 樂音生活(1) 表演藝術 身體會說話(1) | 2-1-2 保家護土就靠我(1) 4-1-2 整理動起來(1) 6-2-2 發掘自我的寶藏(1) | 活動:上臺發表、問題討論 【第二次評量週】 1.選擇適合的構想表達工具或媒介,介紹小組的產品構想(例如:模型、繪 | 單元一 健康加油「讚」 第3章 愛眼護齒保健康(3) | 第二次段考 |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | |
|----|-------|--------|----------|---|--------------------------|---|--|--|---|---|---|--|
| | | | | | | | 第五章 原住民族部落與公民參與(1) | | | | 圖、海報、影音、簡報等)。 2.反思製作過程的問題、提出改善方案。 3-4 演奏音階—鍵盤鋼琴 【第二次評量週】 1.使用Scratch 完成程式設計 (1)利用鍵盤觸發程式事件 (2)彈奏音符(1-1) | |
| 16 | 12月6日 | 12月12日 | 第七課心囚(5) | Lesson 5 Please Take a Seat (1節) Lesson 6 What Are You Doing? (2節) | 第3章一元一次方程式 3-1 代數式的化簡 | 第一篇 臺灣的環境(上) 第五章 天氣與氣候(1) 第二篇 臺灣的歷史(上) 第五章 清帝國時期農商業的發展(1) 第三篇 公民身分及社群 | 第五章：生物體的協調作用 5-1 神經系統(1) 5-2 內分泌系統的運作(2) | 視覺藝術 玩色生活(1) 音樂 樂音生活(1) 表演藝術 身體會說話(1) | 2-2-1 社區時光機(1) 4-1-2 整理動起來(1) 6-2-3 啟動生涯雷達(1) | 活動：活動概述 3-1 製造生產 1.了解製造生產的過程。 2.了解科技發展對生產製造的影響。 3-4 演奏音 | 單元六 安心暢游 第3章 捷泳 流線直進(3) | |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|--------|--------|-------------|-----------------------------------|---------------------------|---|--|--|--|--|---|--|--|
| | | | | | | | 第五章 原住民族部落與公民參與(1) | | | | 階—鍵盤鋼琴 1.使用 Scratch 完成程式設計 (1)彈奏音符 (2)改變角色外觀效果 2.認識視覺化程式設計工具(1-1) | | |
| 17 | 12月13日 | 12月19日 | 第七課心囚(5) | Lesson 6 What Are You Doing? (3節) | 第3章一元一次方程式 3-2 一元一次方程式 | 第一篇 臺灣的環境(上) 第五章 天氣與氣候(1) 第二篇 臺灣的歷史(上) 第五章 清帝國時期農商業的發展(1) 第三篇 公民身分及社群 第五章 原住民族部落與公民參與(1) | 第五章：生物體的協調作用 5-3 植物的感應(2) 第六章：生物體內的恆定 6-1 呼吸與氣體的恆定(1) | 視覺藝術 玩色生活(1) 音樂 音樂調色盤(1) 表演藝術 .隨興玩·即興跳(1) | 2-2-2 社區好風景(1) 4-2-1 感官大搜查(1) 6-3-1 生涯檔案特搜隊(1) | 3-2 識圖製圖 1.知道圖的種類與功能。 2.能繪製物體的立體圖。 4-1 變數與條件判斷①—聖誕禮物 1.學習設定變數(1-1) | 單元二 青春事件簿 第1章 這一站，青春(3) | | |
| 18 | 12月20日 | 12月26日 | 第八課無心的錯誤(5) | Lesson 6 What Are You Doing? (3節) | 第3章一元一次方程式 3-2 一元一次方程式 | 第一篇 臺灣的環境(上) 第六章 水文(1) 第二篇 臺灣的歷史(上) | 第六章：生物體內的恆定 6-1 呼吸與氣體的恆定(3) | 視覺藝術 玩色生活(1) 音樂 音樂調色盤(1) 表演藝術 .隨興玩·即興跳(1) | 2-2-2 社區好風景(1) 4-2-1 感官大搜查(1) 6-3-1 生 | 3-2 識圖製圖 1.能繪製物體的立體圖與平面圖。 4-1 變數與條件判斷① | 單元六 安心暢游 第3章 捷泳 流線直進(3) | | |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|----|--------|------|----------------|---------------------------------|------------------------|---|--|--|---|---|--------------------------|--|
| | | | | | | | 第六章清帝國時期社會文化的變遷(1) 第三篇公民身分及社群 第六章人性尊嚴與普世人權(1) | | | 涯檔案特搜隊(1) | —聖誕禮物 1.學習設定變數 2.學習設定提問(1-1) | | |
| 一 | 19 | 12月27日 | 1月2日 | 第八課無心的錯誤(5) | Review 3 (2節) Book 1 總複習(1節) | 第3章一元一次方程式 3-3 應用問題 | 第一篇臺灣的環境(上) 第六章水文(1) 第二篇臺灣的歷史(上) 第六章清帝國時期社會文化的變遷(1) 第三篇公民身分及社群 第六章普世人權與人性尊嚴(1) | 第六章：生物體內的恆定 6-2 血糖的恆定(3) | 視覺藝術 玩色生活(1) 音樂 音樂調色盤(1) 表演藝術 .隨興玩.即興跳(1) | 2-2-3 愛我生活圈(1) 4-2-2 改造魔法師(1) 6-3-2 我的生涯檔案(1) | 3-2 識圖製圖 1.能繪製物體的平面圖，並進行尺度標示。 4-1 變數與條件判斷① —聖誕禮物 1.學習條件判斷：如果...那麼...(1-1) | 單元二青春事件簿 第1章這一站，青春(3) | |
| | 20 | 1月3日 | 1月9日 | 第九課音樂家與職籃巨星(5) | Book 1 總複習(3節) | 第3章一元一次方程式 3-3 應用問題 | 第一篇 臺灣的環境(上) 第六章水文(1) 第二篇臺灣的歷史(上) 第六章清帝國時期社會文化的變遷(1) 第三篇公民身分及社群 | 第六章：生物體內的恆定 6-3 排泄與水分的恆定(2) 6-4 體溫的恆定(1) | 視覺藝術 玩色生活(1) 音樂 音樂調色盤(1) 表演藝術 .隨興玩.即興跳(1) | 2-2-3 愛我生活圈(1) 4-2-2 改造魔法師(1) 6-3-2 我的生涯檔案(1) | 活動：發展方案、設計製作 3-3 測試修正 3-4 機具材料 1.製作一個由三個組件組合而成的「魯班 | 單元六安心暢游 第3章捷泳 流線直進(3) | |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--------------------------|--|--|--|---|--|--|
| | | | | | | | | | 第六章 普世人 權與人性尊嚴 (1) | | | | 鎖」。 2.能依工作 圖規畫材 料。 3.學習鋸 切、黏合、 砂磨等實作 技能。 4.介紹本活 動會用到的 材料、機具 之特性、使 用注意事 項：鉛筆、 圓規、三角 板、折合 鋸、白膠、 夾具、砂紙 5.說明本活 動常見問 題、避免或 解決之道。 4-2 條件判 斷②—聖誕 大餐 1.學習設定 提問 2.學習條件 判斷：如果 …那麼…否 則…(1-1) | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--------------------------|--|--|--|---|--|--|

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|----------|----------|-------------------------------------|---|-----------------------------|---|---|--|--|--|--|
| | | | 1 月 10 日 | 1 月 16 日 | 第九課 音樂家與 職籃巨星 (5) | Book 1 總 複習 (2 節) Book 2 Lesson 1 I Play Basketball Every Day (1 節) | 總複習 | 第一篇 臺灣的 環境 (上) 第六章 水文(1) 第二篇臺灣的 歷史(上) 第六章清帝國 時期社會文化 的變遷(1) 第三篇公民身 分及社群 第六章 普世人 權與人性尊嚴 (1) | 第一章： 新生命的 誕生 1-1 細胞的 分裂(2) 1-2 無性生 殖(1) | 視覺藝術 玩色生活(1) 音樂 音樂調色盤(1) 表演藝術 .隨興玩·即興 跳(1) | 童軍複習全 冊(1) 家政複習全 冊(1) 輔導複習全 冊(1) | 活動：設計 製作 【第三次評 量週】 1.製作魯班 鎖。 4-2 條件判 斷②—聖誕 大餐 【第三次評 量週】 1.學習條件 判斷：如果 …那麼…否 則…(1-1) | 單元二 青春事件 簿 第1章 這一站， 青春(3) |
| | | | 1 月 17 日 | 1 月 23 日 | 第十課藍 色串珠項 鍊(5) (第三次段 考) | Book 2 Lesson 1 I Play Basketball Every Day (3 節) | 【第三次評量 週】 休業式 | 第一篇 臺灣的 環境 (上) 第六章 水文(1) (第三次段 考) 第二篇臺灣的 歷史(上) 第六章清帝國 時期社會文化 的變遷 (第三 次段考) (1) 第三篇公民身 分及社群 第六章 普世人 權與人性尊嚴 (第三次段 考) (1) | 期末考周 | 視覺藝術 玩色生活(1) 音樂 音樂調色盤(1) 表演藝術 .隨興玩·即興 跳(1) | 1-1-1 我 的旅行趣 (1) 3-1-1 我 們這一家 (1) 5-1-1 「通通」有 「講」(1) | 活動：測試 修正、問題 討論 學期課程回 顧 1.製作魯班 鎖。 2.學習鋸 切、黏合、 砂磨等實作 技能。 3.反思製作 過程的問 題、提出改 善方案。 4.學期課程 回顧。 | 單元七 球類入門 第1章 籃球-出手 得分(3) |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | | | |
|------|---|---|----------------------|-------|-----------|-------------------------------------|-----------------------|---|---------------------------|---|---|--|-------------------------------|--|
| | | | | | | | | | | | 4-2 條件判斷②—聖誕大餐 學期課程回顧 1.學習選擇結構的選用時機 2.認識第 1 位程式設計師 3.學期課程回顧。(1-1) | | | |
| 第二學期 | | | | | | | | | | | | | | |
| 第二學期 | 二 | 1 | 2月17日 (暫定:中央尚未發布) | 2月20日 | 第一課小詩選(5) | Book 1 總複習 (1 節) Get Ready (2 節) | 第 1 章統計 1-1 統計圖表與資料分析 | 第一篇臺灣的環境(下) 第一章人口(1) 第二篇臺灣的歷史(下)(1) 第一章日治時期的政治 第三篇社會生活的組織與制度(上) 第一章社會中的多元文化(1) | 第一章:新生命的誕生 1-3 有性生殖(3) | 心·感動 .繪出心感動(1) 心·感動 音樂心方向(1) 心·感動 青春心旅程(1) | 1-1-1 我的旅行趣(1) 3-1-1 我們這一家(1) 5-1-1 「通通」有「講」(1) | 緒論科技與產品 1.認識什麼是產品。 2.認識產品選用的考量因素。 3.認識產品的構造:結構、機構、控制。 1-1 遊戲規畫 | 單元 1 「癮」形大危機 第 1 章 菸誤人生(3) | |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|-------|-------|----------------|---|-----------------------------|---|--|---|--|---|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | 1.觀察、學習遊戲架構規畫(1-1) | | |
| 2 | 2月21日 | 2月27日 | 第一課小詩選(5) | Lesson 1 I Play Basketball Every Day (3節) | 第1章統計1-1 統計圖表與資料分析 | 第一篇臺灣的環境(下) 第一章人口(1) 第二篇臺灣的歷史(下) 第一章日治時期的政治(1) 第三篇社會生活的組織與制度(上) 第一章社會中的多元文化(1) | 第二章：遺傳 2-1 孟德爾的遺傳法則(3) | 心·感動 .繪出心感動(1) 心·感動 音樂心方向(1) 心·感動 青春心旅程(1) | 1-1-2 旅行樂優游(1) 3-1-2 表達需技巧(1) 5-1-2 因為同理，我們看見(1) | 緒論科技與產品 1.認識產品的造形：形態、色彩、質感。 2.探討選購產品的其他因素。 1-2 動畫設計—樂園歷險去 1.經由範例影片，觀察場景流程解析 2.學習 Scratch 的廣播應用： (1)切換場景 (2)角色對話(1-1) | 單元4 Baseball 運動誌 第1章 從棒球看臺灣 第2章 臺灣棒球名人堂(3) | | |
| 3 | 2月28日 | 3月6日 | 第二課石虎是我們的龍貓(5) | Lesson 1 I Play Basketball Every Day (3節) | 第2章二元一次聯立方程式 2-1 二元一次方程式 | 第一篇臺灣的環境(下) 第一章人口(1) 第二篇臺灣的歷史(下) 第一章日治時期的政治(1) | 第二章：遺傳 2-2 基因與遺傳(1) 2-3 人類的遺傳(2) | 心·感動 .繪出心感動(1) 心·感動 音樂心方向(1) 心·感動 青春心旅程(1) | 1-2-1 旅行安全停看聽(1) 3-1-3 愛之語特搜(1) 5-1-2 因 | 活動：活動概述 1-1 橋梁簡介 1.認識各種橋梁的型式與結構工 | 單元1 「癮」形大危機 第1章 菸誤人生(3) | | |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|------|-------|----------------|--|--------------------------------|--|-------------------------------------|---|---|--|------------------------------------|
| | | | | | | | 第三篇社會生活的組織與制度(上) 第一章社會中的多元文化(1) | | | 為同理，我們看見(1) | 法： 梁橋、拱橋、桁架橋、索橋、斜張橋。 1-2 動畫設計—樂園歷險去 1.學習 Scratch 的廣播應用： (1)切換場景 (2)角色對話 (1-1) | |
| 三 | 4 | 3月7日 | 3月13日 | 第二課石虎是我們的龍貓(5) | Lesson 1 I Play Basketball Every Day (2節) Lesson 2 My Brother Gets up at Five in the Morning (1節) | 第2章二元一次聯立方程式 2-2 解二元一次聯立方程式 | 第一篇臺灣的環境(下) 第二章族群與文化 第二篇臺灣的歷史(下) 第一章日治時期的政治 第三篇社會生活的組織與制度(上) 第二章社會規範(1-1-1) | 第二章：遺傳 2-4 突變(2) 2-5 生物技術技(1) | 心·感動 .繪出心感動(1) 心·感動 音樂心方向(1) 心·感動 青春心旅程(1) | 1-2-2 假日旅行提案(1) 3-1-4 愛之語行動(1) 5-1-2 因為同理，我們看見(1) | 活動：界定問題 1-2 虹橋結構 1.學習虹橋的結構原理。 1-3 遊戲設計—勇闖魔鬼城 1.經由範例影片，觀察場景流程解析 2.學習重複結構：重複無限次(1-1) | 單元5 競技體適能 第1章 核心肌群 (3) |

| | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|---|-------|-------|---------------|--|--|--|--|---|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | 5 | 3月14日 | 3月20日 | 第三課聲 音鐘(5) | Lesson 2 My Brother Gets up at Five in the Morning (3節) | 第2章二元一 次聯立方程式 2-2 解二元一 次聯立方程式 | 第一篇臺灣的 環境(下) 第二章族群與 文化 第二篇臺灣的 歷史(下) 第二章日治時 期的經濟 第三篇社會生 活的組織與制 度(上) 第二章社會規 範(1-1-1) | 第二章： 遺傳 2-5 生物技 術技(3) | 心·感動 .繪出心感動 (1) 音樂 給我 Tempo (1) 心·感動 青春奇幻旅程 (1) | 1-2-3 旅 行博覽會 (1) 3-1-4 愛 之語行動 (1) 5-1-3 愛 在我我之間 (1) | 活動：蒐集 資料、發展 方案 1-2 虹橋結 構 1.學習虹橋 的結構原 理。 2.完成虹橋 模型的設計 圖。 1-3 遊戲設 計—勇闖魔 鬼城 1.使用重複 結構進行遊 戲障礙物的 設計。 2.學習利用 滑鼠操控角 色移動。(1- 1) | 單元1 「癮」形 大危機 第2章 酒後誤事 (3) |
| | | 6 | 3月21日 | 3月27日 | 第三課聲 音鐘(5) | Lesson 2 My Brother Gets up at Five in the Morning (3節) | 第2章二元一 次聯立方程式 2-3 應用問題 | 第一篇臺灣的 環境(下) 第二章族群與 文化 第二篇臺灣的 歷史(下) 第二章日治時 期的經濟 | 第三章： 形形色色 的生物 3-1 生物的 命名與分 類(3) | 視覺藝術 藝術與空間的 對話(1) 音樂 給我 Tempo (1) 表演藝術 We are the Super Team (1) | 1-3-1 出 外巧幫手 (1) 3-1-4 愛 之語行動 (1) 5-2-1 衝 突 Open 講 (1) | 活動：設計 製作 1-2 虹橋結 構 1-4 機具材 料 1.學習木材 加工技法。 2.認識機具 的用法與注 | 單元5 競技體適 能 第1章 核心肌群 (3) |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|-------|------|----------------------------|---|--------------------------------------|---|------------------------------------|--|--|--|---|-------|--|
| | | | | | | | 第三篇社會生活的組織與制度(上) 第二章社會規範(1-1-1) | | | | 意事項：虎鉗、曲線鋸、手搖鑽、弓型鑽、螺絲、游標卡尺。 1-3 遊戲設計—勇闖魔鬼城 1.學習設定變數。 2.利用條件判斷來設定遊戲規則。 (1-1) | | |
| 7 | 3月28日 | 4月3日 | 語文常識 (一)漢字的結構(第一次段考)(5) | Lesson 2 My Brother Gets up at Five in the Morning (1節) Review 1 (2節) | 第2章二元一次聯立方程式 2-3 應用問題 【第一次評量週】 | 第一篇臺灣的環境(下) 第二章族群與文化(第一次段考) 第二篇臺灣的歷史(下) 第二章日治時期的經濟(第一次段考) 第三篇社會生活的組織與制度(上) 第二章社會規範(第一次段考)(1-1-1) | 第三章：形形色色的生物 3-1 生物命名與分類(3) | 視覺藝術 藝術與空間的對話(1) 音樂 給我 Tempo (1) 表演藝術 We are the Super Team (1) | 1-3-1 出外巧幫手(1) 3-1-4 愛之語行動(1) 5-2-2 溝通偵察隊(1) | 活動：設計製作 1-2 虹橋結構 【第一次評量週】 1.學習使用放樣模板或治具，快速加工零件。 1-4 聲音設計 【第一次評量週】 1.學習使用Scratch播放音效的方法 | 單元1 「癮」形大危機 第2章 酒後誤事(3) | 第一次段考 | |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|-------|-------|----------------|---|--------------------------------------|---|-----------------------------------|--|---|--|----------------------------------|
| 四 | 8 | 4月4日 | 4月10日 | 第四課森林最優美的一天(5) | Lesson 3 What's the Date Today? (3節) | 第3章直角坐標與二元一次方程式的圖形 3-1 直角坐標平面 | 第一篇臺灣的環境(下) 第三章農業 第二篇臺灣的歷史(下) 第三章日治時期的社會與文化 第三篇社會生活的組織與制度(上) 第三章團體與志願結社(1-1-1) | 第三章：形形色色的生物 3-2 原核生物界和原生生物界(3) | 視覺藝術 藝術與空間的對話(1) 音樂 給我 Tempo (1) 表演藝術 We are the Super Team (1) | 1-3-1 出外巧幫手(1) 3-2-1 相聚時刻(1) 5-2-2 溝通偵察隊(1) | 活動：設計製作 1.製作虹橋模型拱骨、橫木，並製作載重平臺。 2.說明桿件加工、載重測試的常見問題與解決之道。 1-4 聲音設計 1.使用 Scratch 錄音 2.為遊戲配音(1-1) | 單元5 競技體適能 第2章 專項適能(3) |
| | 9 | 4月11日 | 4月17日 | 第四課森林最優美的一天(5) | Lesson 3 What's the Date Today? (3節) | 第3章直角坐標與二元一次方程式的圖形 3-2 二元一次方程式的圖形 | 第一篇臺灣的環境(下) 第三章農業 第二篇臺灣的歷史(下) 第三章日治時期的社會與文化 第三篇社會生活的組織與制度(上) 第三章團體與志願結社(1-1-1) | 第三章：形形色色的生物 3-3 菌物界(3) | 視覺藝術 藝術與空間的對話(1) 音樂 音樂疊疊樂(1) 表演藝術 We are the Super Team (1) | 1-3-2 另類舒適居(1) 3-2-2 學活動共成長(1) 5-2-2 溝通偵察隊(1) | 活動：設計製作、測試修正 1-3 測試修正 1.調整、修正虹橋模型。 2-1 啟動專題 1.學習專題分析規畫 2.學習使用多人協作的 | 單元1 「癮」形大危機 第3章 紅脣危機(3) |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|----------|----------|------------|--|--|---|---------------------------|--|---|---|-------------------------------------|--|--|
| | | | | | | | | | | | 專案管理工具：Google 雲端硬碟(1-1) | | |
| 10 | 4 月 18 日 | 4 月 24 日 | 第五課近體詩選(5) | Lesson 3 What's the Date Today? (2 節) Lesson 4 How Much Cake Do You Want? (1 節) | 第 3 章直角坐標與二元一次方程式的圖形 3-2 二元一次方程式的圖形 | 第一篇臺灣的環境(下) 第三章農業 第二篇臺灣的歷史(下) 第三章日治時期的社會與文化 第三篇社會生活的組織與制度(上) 第三章團體與志願結社(1-1-1) | 第三章：形形色色的生物 3-4 植物界(3) | 視覺藝術 藝術與空間的對話(1) 音樂 音樂疊疊樂(1) 表演藝術 變身最酷炫的自己(1) | 1-3-2 另類舒適居(1) 3-2-2 學活動共成長(1) 5-2-3 人我互動，從心出發(1) | 活動：設計製作、測試修正 1.公開檢驗虹橋模型載重能力。 2-1 啟動專題 2-2 資料蒐集 1.學習使用多人協作的專案管理工具：Google 日曆 2.學習搜尋資料：Google 表單(1-1) | 單元 5 競技體適能 第 2 章 專項適能(3) | | |
| 11 | 4 月 25 日 | 5 月 1 日 | 第五課近體詩選(5) | Lesson 4 How Much Cake Do You Want? (3 節) | 第 4 章比與比例式 4-1 比例式 | 第一篇臺灣的環境(下) 第四章工業與國際貿易 第二篇臺灣的歷史(下) 第四章戰後臺灣的政治 | 第三章：形形色色的生物 3-5 動物界(3) | 視覺藝術 進擊的漫畫藝術(1) 音樂 音樂疊疊樂(1) 表演藝術 變身最酷炫的自己(1) | 1-3-2 另類舒適居(1) 3-2-2 學活動共成長(1) 6-1-1 展開學習地圖(1) | 活動：問題討論 1.反思製作過程的問題。 2-2 資料蒐集 1.學習搜尋資料： | 單元 1 「癮」形大危機 第 3 章 紅脣危機(3) | | |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|----|------|-------|----------------|--|----------------------------|--|--|---|--|--|--|--|
| | | | | | | | | 第三篇社會生活的組織與制度(上) 第四章民主社會中的公共意見(1-1-1) | | | (1)Google 搜尋 (2)Google 地圖 (3)YouTube (1-1) | | |
| | 12 | 5月2日 | 5月8日 | 第六課紙 船印象(5) | Lesson 4 How Much Cake Do You Want? (3節) | 第4章比與比 例式 4-2 正比 與反比 | 第一篇臺灣的環境(下) 第四章工業與國際貿易 第二篇臺灣的歷史(下) 第四章戰後臺灣的政治 第三篇社會生活的組織與制度(上) 第四章民主社會中的公共意見(1-1-1) | 第三章： 形形色色的生物 3-6 化石 | 視覺藝術 進擊的漫畫藝術(1) 音樂 音樂疊疊樂(1) 表演藝術 變身最酷炫的自己(1) | 1-3-2 另類舒適居(1) 3-2-2 學活動共成長(1) 6-1-2 分析戰鬥能力(1) | 活動：活動概述 2-1 常見機構 1.認識常見的機構。 2.了解機構的特性。 3.發現生活中的機構與作用原理。 4.認識連桿組、齒輪、凸輪的應用。 2-3 旅遊規畫書 1.學習使用 Google 文件編輯文件(1-1) | 單元 6 展臂優游 第 1 章 捷泳 水中 協奏曲(3) | |
| 五 | 13 | 5月9日 | 5月15日 | 第六課紙 船印象(5) | Lesson 4 How Much Cake Do You Want? (1節) | 第4章比與比 例式 4-2 正比 與反比 | 第一篇臺灣的環境(下) 第四章工業與國際貿易 | 第四章： 生物與環境的交互作用 | 視覺藝術 進擊的漫畫藝術(1) 音樂 音樂疊疊樂(1) | 2-1-1 我們為何服務(1) 4-1-1 市場情報站 | 活動：界定問題 2-2 機構傳動 | 單元 1 「癮」形 大危機 第 4 章 青春不迷 | |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|----------|----------|-------------------------------------|---|---------------------------------------|---|---|---|--|---|--|---------|--|
| | | | | | Review 2 (2 節) | | 第二篇臺灣的歷史(下) 第四章戰後臺灣的政治 第三篇社會生活的組織與制度(上) 第四章民主社會中的公共意見(1-1-1) | 4-1 生物與群集(3) | 表演藝術 變身最酷炫的自己(1) | (1) 6-1-2 分析戰鬥能力(1) | 1.認識機構中動力傳遞的原理。 2.了解機構的運動型態。 (1)往復運動 (2)變速運動 (3)間歇運動 2-4 經費預算 1.學習使用 Google 試算表計算數據(1-1) | 「網」週(3) | |
| 14 | 5 月 16 日 | 5 月 22 日 | 語文常識 (二)漢字的流變與書法欣賞(第二次段考) (5) | Lesson 5 How Often Do You Clean Your Room? (3 節) | 【第二次評量週】第 5 章一元一次不等式 5-1 認識一元一次不等式 | 第一篇臺灣的環境(下) 第四章工業與國際貿易(第二次段考) 第二篇臺灣的歷史(下) 第四章戰後臺灣的政治(下)(第二次段考) 第三篇社會生活的組織與制度(上) 第四章民主社會中的公共意 | 第四章：生物與環境的交互作用 4-1 生物與群集(3) | 視覺藝術 進擊的漫畫藝術(1) 音樂 音樂疊疊樂(1) 表演藝術 變身最酷炫的自己(1) | 2-1-2 服務需要學習(1) 4-1-1 市場情報站(1) 6-1-2 分析戰鬥能力(1) | 【第二次評量週】活動：蒐集資料 2-2 機構傳動 2-3 測試修正 1.了解機構的運動型態。 (1)往復運動 (2)變速運動 (3)間歇運動 2.說明活動中常見問題與解決之 | 定期考試 單元 6 展臂優游 第 1 章 捷泳 水中協奏曲(3) | 第二次段考 | |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|-------|-------|-------------|---|-------------------------------|--|-----------------------------------|--|---|--|---|--|--|
| | | | | | | | 見(第二次段考)(1-1-1) | | | | 道。 3.認識機構最佳化(精度、裕度)的概念。 2-5 行前簡報 1.學習使用 Google 簡報製作簡報檔案(1-1) | | |
| 15 | 5月23日 | 5月29日 | 第七課孩子的鐘塔(5) | Lesson 5 How Often Do You Clean Your Room? (3節) | 第5章一元一次不等式 5-2 解一元一次不等式 | 第一篇臺灣的環境(下) 第五章聚落體系與都市發展 第二篇臺灣的歷史(下) 第五章戰後臺灣的外交 第三篇社會生活的組織與制度(上) 第五章社會中的公平正義(1-1-1) | 第四章：生物與環境的交互作用 4-2 生物間的交互作用(3) | 視覺藝術 進擊的漫畫藝術(1) 音樂 豆芽菜工作坊(1) 表演藝術 變身最酷炫的自己(1) | 2-2-1 啟動前準備(1) 4-1-2 市集開賣啦(1) 6-1-3 探索多元學習模式(1) | 活動：發展方案 1.選擇一段情節，設計具有代表性的角色與場景。 2.選擇合適的機構表達角色與場景動作。 習作：資料處理專題 1.以習作的「實作活動」分組進行專題活動。 2.練習使用 Google 表單進行資料統 | 單元2 全境擴散 第1章 傳染病情報站(3) | | |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|----------|---------|---------------------|---|--------------------------------------|--|--|--|---|---|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | 計 3.練習使用 Google 文件 製作行程規 計畫表(1-1) | | |
| 16 | 5 月 30 日 | 6 月 5 日 | 第七課孩 子的鐘塔 (5) | Lesson 5 How Often Do You Clean Your Room? (2 節) Lesson 6 Where Were You Yesterday? (1 節) | 第 5 章一元一 次不等式 5-2 解一元一 次不等式 | 第一篇臺灣的 環境(下) 第五章聚落體 系與都市發展 第二篇臺灣的 歷史(下) 第五章戰後臺 灣的外交 第三篇社會生 活的組織與制 度(上) 第五章社會中 的公平正義(1- 1-1) | 第四章： 生物與環 境的交互 作用 4-3 生態系 的組成(2) 4-4 生態系 的組成(1) | 視覺藝術 青春的浮光掠 影(1) 音樂 豆芽菜工作坊 (1) 表演藝術 狂舞吧！人生 (1) | 2-2-1 啟 動前準備 (1) 4-2-1 廚 房找找看 (1) 6-2-1 修 練基本戰技 (1) | 活動：設計 製作 2-4 機具材 料 1.認識機具 的用法與注 意事項：手 電鑽、木工 銼刀、鋼絲 鉗、斜口 鉗、尖嘴 鉗。 習作：資料 處理專題 1.以習作的 「實作活 動」分組進 行專題活 動。 2.練習使用 Google 試算 表計算經費 3.練習使用 Google 簡報 製作簡報檔 案(1-1) | 單元 6 展臂優游 第 2 章 救生伸拋 划 援力 同在(3) | | |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|----|-------|-------|-------------|---|---------------------------------|---|---------------------------------|--|---|---|-------------------------------------|
| 六 | 17 | 6月6日 | 6月12日 | 第八課五柳先生傳(5) | Lesson 6 Where Were You Yesterday? (3節) | 第6章生活中的幾何 6-1 垂直、線對稱與三視圖 | 第一篇臺灣的環境(下) 第六章區域發展與差異 第二篇臺灣的歷史(下) 第五章戰後臺灣的外交 第三篇社會生活的組織與制度(上) 第五章社會中的公平正義(1-1-1) | 第四章：生物與環境的交互作用 4-5 生態系的類型(3) | 視覺藝術 青春的浮光掠影(1) 音樂 豆芽菜工作坊(1) 表演藝術 狂舞吧！人生(1) | 2-2-2 行動代號：服務(1) 4-2-2 廚具對對碰(1) 6-2-1 修練基本戰技(1) | 活動：設計製作 1.以零件圖放樣、鋸切加工零件。 3-1 資訊安全簡介 1.認識資訊安全的重要： (1)實體安全 (2)軟體安全 (3)網路安全(1-1) | 單元2 全境擴散 第1章 傳染病情報站(3) |
| | 18 | 6月13日 | 6月19日 | 第八課五柳先生傳(5) | Lesson 6 Where Were You Yesterday? (3節) | 第6章生活中的幾何 6-1 垂直、線對稱與三視圖 | 第一篇臺灣的環境(下) 第六章區域發展與差異 第二篇臺灣的歷史(下) 第五章戰後臺灣的外交 第三篇社會生活的組織與制度(上) 第六章社會安全與國家責任(1-1-1) | 第四章：生物與環境的交互作用 跨科—發燒的地球(3) | 視覺藝術 青春的浮光掠影(1) 音樂 豆芽菜工作坊(1) 表演藝術 狂舞吧！人生(1) | 2-2-2 行動代號：服務(1) 4-3-1 食物本色(1) 6-2-1 修練基本戰技(1) | 活動：設計製作 1.組裝並測試作品。 2.運用機構最佳化概念，修正作品直到運轉流暢。 3-2 個人資料保護 1.認識個人資料保護的重要性。 2.探討與個資相關的案例。(1-1) | 單元6 展臂優游 第2章 救生伸拋划 接力同在(3) |

附件 2-1-2 (國中七、八年級適用)

| | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|-------------------------------------|-------|
| | | | | | | | 第一篇臺灣的環境(下) 第六章區域發展與差異 第二篇臺灣的歷史(下) 第六章戰後臺灣的經濟與社會 第三篇社會生活的組織與制度(上) 第六章社會安全與國家責任(1-1-1) | 第五章：人類與環境 5-1 人類與環境的關係(1) 5-2 人類對環境的衝擊(1) 5-3 生態保育的現在與未來(1) | 視覺藝術 青春的浮光掠影(1) 音樂 豆芽菜工作坊(1) 表演藝術 狂舞吧！人生(1) | 2-2-3 讓愛傳出去(1) 4-3-2 玩轉「食」刻(1) 6-2-2 前進未來目標(1) | 活動：設計製作 【第三次評量週】 1.組裝並測試作品。 2.運用機構最佳化概念，修正作品直到運轉流暢。(1-1) | 單元 2 全境擴散 第 2 章 打擊傳染病(3) | |
| | | | | | | | | 第五章：人類與環境 5-1 人類與環境的關係(1) 5-2 人類對環境的衝擊(1) 5-3 生態保育的現在與未來 | 視覺藝術 青春的浮光掠影(1) 音樂 豆芽菜工作坊(1) 表演藝術 狂舞吧！人生(1) | 2-2-3 讓愛傳出去(1) 4-3-2 玩轉「食」刻(1) 6-2-3 挑戰時間魔王(1) | 活動：測試修正、活動檢討 1.上臺發表作品故事與特色。 2.觀摩他人作品。 3-3 資訊的合理使用 【第三次評量週】 1.認識著作權的意涵。 2.探討與著作權相關的案例。(1-1) | 單元 7 球類入門 第 1 章 籃球 扭轉乾坤(3) | 第三次段考 |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | 21 | | | | | | | | | | | | |
| <p>填寫說明及注意事項：</p> <p>一、實施九年一貫課程的年級均需製作此總課表，一個年級一張。</p> <p>二、各校須依『十二年國民基本教育課程各學習領域學習節數一覽表』之節數進行課程規劃。</p> | | | | | | | | | | | | | | |