

周次	日期	課題	教學內容	學習範疇	習作	備註
1		1.課程簡介 2.電腦管理系統	1. 全年課程內容 2. 教室的使用及安全守則 3. 科組活動介紹 4. e-Class & i-Portfolio			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 座位編排(座位表)</li> <li>• 開設學生文件夾</li> <li>• 聯課活動&amp;科技室助理</li> </ul>
2		圖像傳意	1. 圖像傳意工具 2. 線類的/用	• 繪圖技巧	• 繪圖練習	• 英語課題
3		圖像傳意	平面幾何繪圖	• 繪圖技巧		
4		圖像傳意	均角立體圖	• 繪圖技巧		
5		圖像傳意	斜角立體圖	• 繪圖技巧		
6		電腦圖像傳意	<Sketch Up>應用課程	• 電腦輔助設計		• 設計習作
7		電腦圖像傳意	<Sketch Up>應用課程	• 電腦輔助設計		
8		電腦圖像傳意	<Sketch Up>應用課程	• 電腦輔助設計		
9		電腦機械人課程	程式編寫(LED)	• 程式編寫	• 設計習作 • 機械人比賽	
10		電腦機械人課程	程式編寫(MOTOR)	• 程式編寫		
11		電腦機械人課程	程式編寫(SENSOR)	• 程式編寫		
12		電腦機械人課程	程式編寫(SENSOR)	• 程式編寫		
13		電腦機械人課程	程式編寫	• 程式編寫		
14		電腦機械人課程	比賽	• 程式編寫		• 校外比賽預賽
15		機械人奧運會	六足機械人原理及組裝	• 設計實踐	• 六足機械人	# 分組上課
16		電腦圖像傳意	模擬機械組裝圖 <Inventor+Alibre Design>	• 電腦輔助設計	• 設計習作	
17		電腦圖像傳意	模擬機械組裝圖	• 電腦輔助設計		
18		電腦圖像傳意	正投影圖繪製	• 電腦輔助設計		
19		電腦圖像傳意	設計習作	• 電腦輔助設計		
20		電腦圖像傳意	設計習作	• 電腦輔助設計		
21		電腦圖像傳意	設計習作	• 電腦輔助設計		
22		機械人奧運會	基礎工藝訓練	• 設計實踐	• 六足機械人	
23		機械人奧運會	基礎工藝訓練	• 設計實踐		
24		機械人奧運會	基本電子電學	• 設計實踐		
25		機械人奧運會	電腦雕刻技術	• 設計實踐		
26		機械人奧運會	外觀設計	• 設計實踐		
27		機械人奧運會	設計實踐	• 設計實踐		
28		機械人奧運會	比賽	• 設計實踐	比賽項目: • 角力賽 • 足球賽	