

一、單一選擇題

1. () 下列哪一個安全配備是用來阻隔切削物飛入眼睛的？ (A)耳罩 (B)護目鏡 (C)工作服 (D)鞋子。

答案：(B)

2. () 小美的抽屜裡擺放了各種不同的文具，一開始擺放的很整齊，但長期使用下來，抽屜的文具會變得很亂，小美想要想出一個方法讓抽屜裡的文具維持整齊，請問這是屬於「科技問題解決歷程」裡的哪一步驟？ (A)界定問題 (B)初步構想 (C)蒐集資料 (D)挑選最佳方案。

答案：(A)

3. () 下列哪一項是奈米科技的應用？ (A)自動販賣機 (B)馬桶鍍膜不沾污 (C)魔鬼氈 (D)太陽能板。

答案：(B)

4. () 生活科哪些科技產品不用定期保養呢？ (A)隨身碟 (B)冷氣機 (C)汽車 (D)摩托車。

答案：(A)

5. () 下列何者不屬於工程圖的一種？ (A)展開圖 (B)室內配置圖 (C)電路圖 (D)組織圖。

答案：(A)

6. () 人工智慧 (AI) 是那一代電腦的特色？ (A)第三代 (B)第四代 (C)第五代 (D)第六代。

答案：(C)

7. () 隨身碟會連接在電腦的哪一個 IO 埠？ (A)USB (B)PS2 (C)COM1 (D)COM2。

答案：(A)

8. () 在 Scratch 3.0 中，下列何者不是用來啟動程式執行的指令？ (A)當空白鍵被按下 (B)當綠旗被點擊 (C)當角色被點擊 (D)當停止鍵被點擊。

答案：(D)

9. () 附圖中的積木在 Scratch 3.0 中，有什麼功能？



(A)加法 (B)減法 (C)乘法 (D)除法。

答案：(A)

10. () 附圖中，步驟 1 的目的為何？



(A)為了設定新變數，到程式面板，點選變數類別 (B)按下建立一個變數鍵，來新增變數 (C)輸入變數的名稱 (D)點選適用於所有角色。

答案：(A)

11. () 一群原始的文字、數字或符號，經過處理後得到真正有意義的結果，稱為？ (A)資料 (B)檔案 (C)資訊 (D)紀錄。

答案：(C)

12. () 試算表軟體最適用於哪一項工作？ (A)文書排版 (B)影像處理 (C)資料統計 (D)簡報製作。

答案：(C)

13. () 被熱熔膠槍燙到手指時，下列哪一項處理傷口的方式錯誤？ (A)持續沖水 (B)找校護處理傷口 (C)擦牙膏冷卻 (D)冰敷。

答案：(C)

14. () 下列哪一種思考法是一種圖像思考法，常用於個人思考，或是團體討論記錄用？ (A)心智圖法 (B)腦力激盪法 (C)六頂思考帽法 (D)奔馳法。

答案：(A)

15. () 在科技問題解決的歷程中，第一個步驟是什麼？ (A)初步構想 (B)界定問題 (C)蒐集資料 (D)構思解決方案。

答案：(B)

16. () 以科技的廣義的定義來說，下列哪一項不是科技？ (A)鑽木取火 (B)家裡的衛浴系統 (C)改良水果變得更甜 (D)以上皆是。

答案：(D)

17. () 依據科技系統的運作，下列哪一個處理程序是給予系統運作所需的資源？ (A)目標 (B)輸入 (C)輸出 (D)處理。

答案：(B)

18. () 石化燃料、汽機車廢氣等燃燒行為，經陽光照射的化學變化，都可能產生懸浮微粒，其 PM_{2.5} 是指粒徑小於？ (A)2.5 奈米 (B)2.5 毫米 (C)2.5 厘米 (D)2.5 微米。

答案：(D)

19. () 能產生相同亮度的燈管，哪一種最省電？ (A)T8 燈管 (B)T5 燈管 (C)LED 燈管 (D)都一樣省電。

答案：(D)

20. () 視圖繪製圖時，應選擇最能表現物體特徵之視圖當作？ (A)上視圖 (B)右側視圖 (C)剖視圖 (D)前視圖。

答案：(D)

21. () 下列哪一個是 3D 建模軟體？ (A)AutoCAD (B)LibreCAD (C)Inkscape (D)Onshape。

答案：(D)

22. () 下列有關手搖鑽的敘述何者錯誤？ (A)可裝各種鑽頭 (B)必要時先將工件之中心點衝孔 (C)開始鑽時壓力不可太大 (D)鑽沉孔時，加裝定深規。

答案：(A)

23. () 公車動態資訊系統與下列哪一項技術最相關？ (A)虛擬實境 (Virtual Reality, VR) (B)擴增實境 (Augmented Reality, AR) (C)全球定位系統 (Global Positioning System, GPS) (D)藍芽 (Bluetooth)。

答案：(C)

24. () 關於積體電路的敘述，下列何者正確？ (A)由電晶體、電池、電容三者整合而成 (B)以積體電路為主元件設計出 IBM360 型電腦 (C)由碳組成，是一種能傳導電流的晶體 (D)一小片上面包含幾千個電子元件。

答案：(B)

25. () 關於螢幕的敘述，下列何者正確？ (A)觸控式螢幕廣泛應用於電腦、手機、智慧型手錶等 (B)可以同時為輸入／輸出設備 (C)常見的種類有電阻式、電容式、波動式等 (D)以上皆是。

答案：(D)

26. () 運算思維 (computational thinking) 是 12 年國教國民中學資訊科技的主軸，關於運算思維的敘述，下列何者正確？ (A)運算思維的運作一定涉及到

計算的問題 (B)運算思維不適合解決日常生活遇到的問題 (C)運算思維就是程式設計 (D)運算思維就是解決問題的思維模式。

答案：(D)

27. () 下列關於網路倫理的相關敘述，何者最正確？
(A)可以將喜歡的音樂和影片隨意分享在網路上
(B)網路具有匿名性，使用者不一定知道他人在現實生活中的身份 (C)因為在網路上沒人知道自己是誰，可以盡情在網路上罵人來發洩情緒 (D)為了讓網友認識自己，要將自己的身分證號碼、電話、地址清楚標示在網路上。

答案：(B)

28. () 在資訊科技跨領域的整合課程當中，以機器人為例，其原理和功能的配對，何者錯誤？ (A)聲音辨識—裝載各種感測聲音的儀器，接收輸入聲音資訊 (B)影像辨識—投影出各種影像，以供大家觀賞 (C)程式—撰寫程式控制機器人的各種動作 (D)機械工程—透過結構設計，讓機器人走路不會跌倒。

答案：(B)

29. () 通常設計程式時需考慮哪些要素？ (A)使用何種程式語言 (B)將複雜任務切割成簡單工作 (C)任務執行的作業順序 (D)以上皆是。

答案：(D)

29. () 小賓今天在做 Scratch 3.0 的程式設計作業，他想要將動作重複五次，請問他應該要到程式面板的哪一種類別中尋找？ (A)事件 (B)外觀 (C)控制 (D)運算。

答案：(C)

30. () 在程式設計的過程中，需要記錄某些文字或數字資料，可以用一個名稱記錄起來，請問這個名稱為何？ (A)行數 (B)換數 (C)倒數 (D)變數。

答案：(D)

31. () 條件判斷有下列哪兩種結果？ (A)條件開始或暫停 (B)條件同意或否定 (C)條件成立或不成立 (D)條件大於或小於。

32. () 請問未經過處理的資料泛稱為下列何者？ (A)前處理資料 (B)原先資料 (C)未處理資料 (D)原始資料。

答案：(D)

33. () 若我們想要在 Google 搜尋引擎中，找到內容含有「國中會考考古題」但又不想要含有「解答」的 pdf 格式文件，下列哪一個搜尋字串最能符合需求？
(A)(國中會考考古題-解答) in:pdf (B)國中會考考古題-解答 filetype:pdf (C)國中會考考古題 NO 解答 filein:pdf (D)國中會考考古題 without:解答 typein:pdf。

答案：(B)

34. () 關於「循環經濟」，下列敘述何者錯誤？ (A)廠商要能推陳出新，讓貨品能大量持續出售 (B)生產過程，使用可再生能源 (C)要能消除或降低生產過程中可能產生的廢棄物 (D)要使資源有效的被利用，而不浪費。

答案：(A)

35. () 下列那種工具可以打磨物件？ (A)美工刀 (B)銼刀 (C)雕刻刀 (D)鑿刀。

答案：(B)

36. () 行動支付時代來臨，運用近場通訊 (Near Field Communication, NFC) 的手機錢包與下列哪一項技術最相關？ (A)全球互通微波存取 (WiMAX) (B)第五代行動通訊技術 (5G) (C)條碼 (Bar

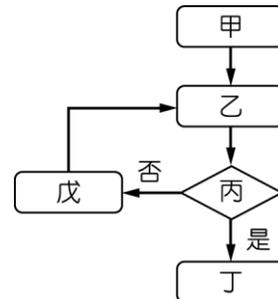
Code) (D)無線射頻識別 (RFID)。

答案：(D)

37. () 關於演算法的特性原則，下列敘述何者正確？
(A)明確性：所產生的結果必須是符合預期的
(B)有限性：指令必須清楚明確 (C)有效性：執行時，每個步驟皆是可執行的 (D)正確性：執行時，必須在有限步驟內結束。

答案：(C)

38. () 如附圖，本題為判斷輸入密碼是否正確的演算法，請將下列各個動作程序號碼依序配合流程圖上的甲乙丙丁戊，選擇正確的配合順序。①判斷密碼是否正確、②輸入密碼、③提示輸入訊息、④提示錯誤訊息⑤進入下一程序。



- (A)③①②④⑤ (B)③②①⑤④ (C)③②⑤①④
(D)③②①④⑤。

答案：(D)

39. () 試算表軟體中，若要呈現各項目在總數中所佔的比例 (如民意調查)，最適合用哪一類型的圖表表現？ (A)直條圖 (B)圓形 (餅) 圖 (C)雷達圖 (D)泡泡圖。

答案：(B)