

臺北市民族實中 112 學年度下學期 3 4 學季教學進度計畫表

課程名稱	資訊科技(含生態資訊)			授課教師	陳慧玲
授課班別	701-704	教材版本	翰林	每週授課節數	1
課程屬性	<input checked="" type="checkbox"/> 學科系統： <input type="checkbox"/> 議題系統： (1)生態課程 <input type="checkbox"/> 莫內小農場 7-3/9-1 <input type="checkbox"/> 愛樹特派員 7-1/8-1 <input checked="" type="checkbox"/> 蟾蜍好鄰居 7-4/8-3 <input type="checkbox"/> 城南走讀趣 8-2/9-4 <input type="checkbox"/> 綠色生活家 7-2/8-4 <input type="checkbox"/> 環境守門員 9-2/9-3 (2)家族課程 <input type="checkbox"/> 綠色科技 <input type="checkbox"/> 生態永續 <input type="checkbox"/> 薪創人文 <input type="checkbox"/> 循環經濟 (3)自主選修課程 <input checked="" type="checkbox"/> 其他課程：				
	知能範圍： <input type="checkbox"/> 1 國文 <input type="checkbox"/> 2 英語 <input type="checkbox"/> 3 數學 <input type="checkbox"/> 4 社會 <input type="checkbox"/> 5 自然 <input checked="" type="checkbox"/> 6 科技 <input type="checkbox"/> 7 藝術 <input type="checkbox"/> 8 健體 <input type="checkbox"/> 9 綜合(可複選) <input type="checkbox"/> 非領域分類 補充說明：				
核心素養	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-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。				
教學目標	1. 培養資訊素養與倫理知能，探討資訊科技與社會議題。 2. 建構運算思維與設計思維的基礎練習、演算法等概念知能。 3. 蟾蜍好鄰居的生態課程>>以 google 協作平台做一網頁，蒐集整理蟾蜍山社區介紹的文化、人文、地理歷史等特色資料，變成網頁。				
授課進度表及課程內容大綱					
週次	日期	授課內容 (Subject/Topics)			備註
一	2/16-2/17	課程簡介與評量標準			2/16 第 3 學季開學日 2/17(六)補 2/15(四)上班課
二	2/19-2/23	第二冊第 4 章資料保護與資訊安全			9 年級複習考 2/21-22
三	2/26-3/1	第二冊第 4 章資料保護與資訊安全			2/28 放假 1 日
四	3/4-3/8	第二冊第 4 章資料保護與資訊安全			
五	3/11-3/15	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇			
六	3/18-3/22	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇			
七	3/25-3/29	第二冊第 5 章基礎程式設計(2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇(第一次段考)			9 年級成就評量 3/28-29
八	4/1-4/5	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇			4/4(四)-4/5(五) 兒童清明放假

九	4/8-4/12	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇	
十	4/15-4/19	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇	9 年級複習考 4/16-17 7、8 年級成就評量 4/17-18
春假	4/22-4/26	備課週；全中運停課 1 週	春假
一	4/29-5/3	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇 蟾蜍山社區文化資源介紹、與拍攝蒐集資料注意事項。	4/29 第 4 學季開學日
二	5/6-5/10	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇 蟾蜍山社區介紹內容架構規劃。	
三	5/13-5/17	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇、習作第 5 章(第二次段考) 網頁設計-架構。	
四	5/20-5/25	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 習作第 5 章 蟾蜍社區實地參訪與蒐集圖文資料。	5/20-5/25(六) FUN WEEK 週
五	5/27-5/31	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 習作第 5 章 網頁設計-後製說明圖片、介紹短影片製作。	
六	6/3-6/7	第二冊第 6 章數位著作合理使用原則 6-1 數位著作的意義 網頁設計-後製說明圖片、素材製作補強。	
七	6/10-6/14	第二冊第 6 章數位著作合理使用原則 6-2 著作合理使用的判斷 各組觀摩	6/10(一)端午放假 6/11(二)校慶補假 5/25 6/13(四)畢業典禮(暫定)
八	6/17-6/21	第二冊第 6 章數位著作合理使用原則 6-3 著作利用的其他建議、習作第 6 章	
九	6/24-6/28	第二冊第 6 章數位著作合理使用原則 習作第 6 章(第三次段考)	
十	7/1-7/5	第二冊第 5 章基礎程式設計 (2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇	7、8 年級成就評量 7/3 休業式 7/5
教學資源需求		平板、桌機【←老師可自行增修】	

【以下範例，成績比例及表格—老師可自行增修】

■平時評量：100% (作業/隨堂測驗/學習單)

評量規劃

勾選	項目	佔比%	說明
	課堂作業	50	所有作業成績平均
	隨堂測驗	20	所有隨堂測驗成績平均
	課堂表現	30	1、參與討論，優質發問，課堂競賽……(加分) 2、不參與活動，擾亂秩序……(扣分)