

# 臺北市民族實中 114 學年度上學期 ■1■2 學季教學進度計畫表

課程名稱	資訊科技(含生態資訊科技)			授課教師	李俊德/陳慧玲
授課班別	801-804	教材 版本	翰林	每週授課節數	1
課程屬性	■學科系統： ■議題系統： (1)生態課程 □莫內小農場 7-3/9-1 □愛樹特派員 7-1/8-1 □蟾蜍好鄰居 7-4/8-3 ■城南走讀趣 8-2/9-4 □綠色生活家 7-2/8-4 □環境守門員 9-2/9-3 (2)家族課程 □綠色科技 □生態永續 □薪傳人文 □循環經濟 (3)自主選修課程 □其他課程：_____				
	知能範圍：□1 國文□2 英語□3 數學□4 社會□5 自然■6 科技□7 藝術□8 健體□9 綜合(可複選) □非領域分類 補充說明：_____				
核心素養	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-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。 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。				
教學目標	1.藉由資訊科技之設計與實作，增進運算思維的應用能力、問題解決能力、團隊合作以及創新思考。 2.學習 scratch 陣列與清單、變數概念應用，製作生態城南導讀趣介紹作品。 3.了解科技與個人、社會、環境及文化之相互影響，並能反省與實踐相關的資訊倫理議題。				
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	8/25-8/29	課程簡介與評量標準			8/25(一)第1學季開學日
二	9/1-9/5	第三冊第1章資訊倫理 1-1 資訊倫理的意涵~1-2 網路禮儀與規範			
三	9/8-9/12	第三冊第1章資訊倫理 1-3PAPA 理論			
四	9/15-9/19	第三冊第1章資訊倫理 1-4 數位落差的意義、習作第1章			
五	9/22-9/26	第三冊第2章進階程式(1) 2-1Scratch 程式設計-陣列篇			
六	9/29-10/3	第三冊第2章進階程式(1) 2-1Scratch 程式設計-陣列篇			9/29(一)教師節補假1日
七	10/6-10/10	第三冊第2章進階程式(1) 2-1Scratch 程式設計-陣列篇			10/6(一)中秋節放假1日 10/10(五)國慶放假1日
八	10/13-10/17	第三冊第2章進階程式(1) 習作第2章、2-2Scratch 程式設計-角色變數篇			

九	10/20-10/24	第三冊第 2 章進階程式(1) 習作第 2 章、2-2Scratch 程式設計-角色變數篇	10/24 光復紀念日補假 1 日		
十	10/27-10/31	第三冊第 2 章進階程式(1) 習作第 2 章、2-2Scratch 程式設計-角色變數篇	10/30-31 成就評量		
秋 假	11/3-11/7	備課週	11/3-7 秋假		
一	11/10-11/14	生態課程-城南走讀趣-scratch 導覽地圖設計 1.認識線上導覽地圖與城南走讀趣主題架構規劃	11/10 第 2 學季開學日		
二	11/17-11/21	2.城南走讀趣主題架構規劃-功能心智圖製作			
三	11/24-11/28	2.城南走讀趣主題架構規劃-功能心智圖製作	11/24-28 公開觀課週		
四	12/1-12/5	3.城南走讀趣主題架構規劃-圖文資料整理			
五	12/8-12/12	4.Scratch 導覽地圖元件製作-使用 Canva 製作圖文			
六	12/15-12/19	4.Scratch 導覽地圖元件製作-使用 Canva 製作圖文			
七	12/22-12/26	5.Scratch 導覽地圖按鍵行為程式撰寫與測試	12/25 行憲紀念日放假 1 日		
八	12/29-1/2	5.Scratch 導覽地圖按鍵行為程式撰寫與測試	1/1 元旦放假 1 日		
九	1/5-1/9	6.Scratch 導覽地圖場景轉換流程程式撰寫與測試			
十	1/12-1/16	6.Scratch 導覽地圖場景轉換流程程式撰寫與測試	1/15 成就評量 1/16 補課		
寒 假 一	1/19-1/23	7.生態作品成果報告與評分	1/19-20 補課 1/21 休業式		
教學資源需求		Scratch 編程軟體、Canva 圖文製作編輯網頁、城南相關圖文資料。			
評量規劃		■評量：100%（作業/隨堂測驗/學習單）			
		勾選	項目	佔比%	說明
			作業	60	1、演算法 50%(知識邏輯性 70%、美感 15%、創意 15%) 2、課堂實作與作品 50%(完整性 70%、美感 15%、創意 15%)
			課堂表現	40	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)