

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			授課教師	陳慧玲
授課班別	803、804	教材版本	翰林	每週授課節數	1
課程屬性	<p>■學科系統： <input checked="" type="checkbox"/>議題系統：</p> <p>(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 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</p> <p>(2)家族課程 <input type="checkbox"/>綠色科技 <input type="checkbox"/>生態永續 <input type="checkbox"/>薪傳人文 <input type="checkbox"/>循環經濟</p> <p>(3)自主選修課程</p> <p><input type="checkbox"/>其他課程 : _____</p> <p>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</p> <p>補充說明： _____</p>				
	<p>「系統思考與解決問題」 「規劃執行與創新應變」 「符號運用與溝通表達」 「科技資訊與媒體素養」</p>				
教學目標	<p>透過資訊科技理論與應用培養學生高階思考能力 透過資訊科技課程的學習，學生能利用運算思維與資訊科技有效解決生活問題 透過資訊科技實作，學生能以團隊合作的方式進行資訊科技創作</p>				

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 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 1 章資訊倫理 習作第 1 章	9/23(六) 補 10/9(一)上班課
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 中秋放假 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	
八	10/13-10/17	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-1Scratch 程式設計-陣列篇(第一次段考)	10/9(一)調整放假日 10/10(二)國慶放假 1 日
九	10/20-10/24	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-1Scratch 程式設計-陣列篇	
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	10/25-26 成就評量

秋假	11/3-11/7		秋假	
一	11/10-11/ 14	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-2Scratch 程式設計-角色變數篇、習作第 2 章	11/6 第 2 學季開學日	
二	11/17-11/ 21	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-3Scratch 程式設計-分身篇		
三	11/24-11/ 28	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-3Scratch 程式設計-分身篇、習作第 2 章		
四	12/1-12/5	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-3Scratch 程式設計-分身篇、習作第 2 章(第二次段考)		
五	12/8-12/1 2	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-3Scratch 程式設計-分身篇		
六	12/15-12/ 19	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-3Scratch 程式設計-分身篇、習作第 2 章		
七	12/22-12/ 26	第三冊第 2 章進階程式(1) 習作第 2 章		
八	12/29-1/2	第三冊第 3 章資訊科技與相關法律 3-1 電腦與法律～3-2 電腦與網路犯罪概述		
九	1/5-1/9	第三冊第 3 章資訊科技與相關法律 3-2 電腦與網路犯罪概述	1/1 元旦放假 1 日	
十	1/12-1/16	第三冊第 3 章資訊科技與相關法律 3-2 電腦與網路犯罪概述～3-3 著作權法及個資法罰則、習作第 3 章		
十一	1/19-1/23	第三冊第 3 章資訊科技與相關法律 習作第 3 章(第三次段考)	1/17 成就評量 1/19 休業式	
教學資源需求		平板、桌機		
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 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)