

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	<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 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"/> 薪傳人文 <input type="checkbox"/> 循環經濟 (3)自主選修課程 <input 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	「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」				
教學目標	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				
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	12/8-12/12	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)