

臺北市民族實中 114 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(含生態課程)		授課教師	李俊德
授課班別	701~704	教材版本	翰林、自編	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-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 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.能具備資訊素養與安全使用觀念及培養應對的相對應態度作為。 2.能透過積木式基礎程式練習運算思維概念，並完成簡易微型練習作品。 3.能善用雲端資訊資源，並完成生態課程主題作品。			
授課進度表及課程內容大綱				
週次	日期	授課內容 (Subject/Topics)		備註
三	2/23-2/27	1 課程簡介與評量標準		2/23(一)第 1 學季開學日 2/27(五)紀念日補假 1 日
四	3/2-3/6	資訊素養與倫理宣導-第 5 單元個人資料保護認識		3/3-3/4 G9 複習考
五	3/9-3/13	第 2 章資訊合理使用 2-1 個人資料保護與作法		
六	3/16-3/20	第 2 章資訊合理使用 2-2 資訊的合理使用與創用 CC 應用		3/17(二) G8 校外教學
七	3/23-3/27	第 1 章 1-1 遊戲製作-作品設計與練習 Scratch 程式中斷概念		3/26-27 G9 成就評量 3/26-27 G8 戶外體驗教育
八	3/30-4/3	第 1 章 1-1 遊戲製作-作品設計與練習 Scratch 程式中斷概念		4/1-2 G7 戶外體驗教育 4/3(五)兒童節補假 1 日
九	4/6-4/10	第 1 章 1-2 遊戲製作-作品設計與練習 Scratch 程式廣播與音效概念		4/6(一)清明節補假 1 日
十	4/13-4/17	第 1 章 1-2 遊戲製作-作品設計與練習 Scratch 程式廣播與音效概念		
十一	4/20-4/24	第 1 章 1-2 遊戲製作-作品設計完成與程式檢測		4/21-22 G9 複習考 4/23-24 G78 成就評量
春假	4/27-5/1	備課週		春假

一	5/4-5/8	【7-4 蟾蜍好鄰居生態課程】 第 3 章資料處理-雲端應用專題 3-1 蟾蜍好鄰居專題網站心智圖架構	5/4 第 4 學季開學日
二	5/11-5/15	第 3 章資料處理-雲端應用專題 3-1 蟾蜍好鄰居專題網站心智圖架構	
三	5/18-5/22	3-2 蟾蜍好鄰居專題網站圖文蒐集整理	
四	5/25-5/29	3-2 蟾蜍好鄰居專題網站圖文蒐集整理	5/25-5/29 公開觀課週 5/30(六) 校慶
五	6/1-6/5	3-2 蟾蜍好鄰居專題網站圖文編排應用	
六	6/8-6/12	3-2 蟾蜍好鄰居專題網站圖文編排應用	6/9 畢業典禮、下午放假
七	6/15-6/19	蟾蜍好鄰居專題網站-協作平台網頁設計	6/19(五) 端午節放假 1 日
八	6/22-6/26	蟾蜍好鄰居專題網站-協作平台網頁設計	6/22(一) 校慶補假
九	6/29-7/3	蟾蜍好鄰居專題網站-協作平台網頁檢測與分享	6/30(二) G8 成就評量 1-3 G8 畢業旅行
十	7/6-7/10	蟾蜍好鄰居專題網站-協作平台網頁檢測與分享	7/6(一) G7 成就評量 7/7(二) 休業式
教學資源需求	電腦、練習作品、Google 雲端服務、Scratch 程式編輯軟體、Canva 圖文整合編輯軟體。		
評量規劃	■平時評量：60%		
	勾選	項目	佔比%
	V	練習作業	40
	V	資訊素養學習單	20
	V	課堂表現	30
	其他		
■期中評量：20 %-微專題作品(Scratch 遊戲專題)完成度			
■期末評量：20 %-微專題作品(蟾蜍好鄰居專題網站)完成度			