

臺北市民族實中 113 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	801-804	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	8/23	課程簡介與評量標準		8/23 第 1 學季開學日
二	8/26-8/30	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	9/2-9/6	第三冊第 1 章資訊倫理 1-3PAPA 理論		
四	9/9-9/13	第三冊第 1 章資訊倫理 1-4 數位落差的意義、習作第 1 章		9/9 九年級晚讀、九年級第 8 節開始
五	9/16-9/20	第三冊第 1 章資訊倫理 習作第 1 章		9/17(二) 中秋節放假 1 日
六	9/23-9/27	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-1Scratch 程式設計-陣列篇		
七	9/30-10/4	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-1Scratch 程式設計-陣列篇		
八	10/7-10/11	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)		10/10(四) 國慶放假 1 日
九	10/14-10/18	第三冊第 2 章進階程式(1) 2-1Scratch 程式設計-陣列篇		
十	10/21-10/25	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		10/24-25 成就評量

秋假	10/28-11/1	備課週		秋假
一	11/4-11/8	第三冊第2章進階程式(1) 2-2Scratch 程式設計-角色變數篇		11/4 第2學季開學日
二	11/11-11/15	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		
三	11/18-11/22	第三冊第2章進階程式(1) 2-3Scratch 程式設計-分身篇		
四	11/25-11/29	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		25-29 113 上公開觀課週
五	12/2-12/6	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)		
六	12/9-12/13	第三冊第2章進階程式(1) 2-3Scratch 程式設計-分身篇		
七	12/16-12/20	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		
八	12/23-12/27	第三冊第2章進階程式(1) 習作第2章		
九	12/30-1/3	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		1/1(三)元旦放假1日
十	1/6-1/10	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		
十一	1/13-1/17	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		1/17 成就評量
十二	1/20	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)		1/20 休業式
教學資源需求	平板、桌機【←老師可自行增修】			
評量規劃	【以下範例，老師可自行增修】			
	■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)	