

復旦高級中學 113 學年度第 2 學期 國中部一年級資訊科技教學計畫

一、教學目標	1.結合生活及學習經驗的問題分析、思考，培養學生運算思維及問題解決能力。 2.藉由實作，提昇學生的學習動機、增強概念理解、熟悉技能。
二、評量方式	習作、上機實作、英文看打練習、上課態度。
三、成績計算	(一)上機實作：程式作品佔 50%。 (二)平時考查：習作佔 20%，英打看打練習佔 20%，上課態度佔 10%，共 50%。
四、對學生的期望	1.能結合生活及學習經驗，學習運算思維、培養問題解決能力。 2.能認真實作、練習，學習資訊科技之基本概念與技能。 3.能積極參與課堂活動。

五、教學進度

每週時數	組別	任 課 教 師	教 科 書		
1		梁文勇、戴芸青、陳宏智	書書名 <u>資訊科技</u> 冊別 <u>一下</u> 出版書局 <u>翰林</u>		
週次	日期起迄	章節·課程內容	作業進度 章節(課)	實驗(背誦) 進度	備註
1	0211-0214	課程探索與介紹			
2	0217-0221	第 4 章資料保護與資訊安全		英打練習	
3	0224-0228	4-1 個人資料的定義			
4	0303-0307	4-2 個人資料的保護措施			
5	0310-0314	4-3 資訊安全與防範措施、習作	習作 Ch1		資安素養
6	0317-0321	5-1 Scratch 程式設計-遊戲篇			
7	0324-0328	第一次期中考(03/28~29)			
8	0331-0404	5-1 Scratch 程式設計-遊戲篇		英打練習	
9	0407-0411	5-1 Scratch 程式設計-遊戲篇			
10	0414-0418	5-2Scratch 程式設計-模擬篇			
11	0421-0425	5-2Scratch 程式設計-模擬篇			
12	0428-0502	5-2Scratch 程式設計-模擬篇			
13	0505-0519	第 5 章基礎程式設計習作	習作 Ch2		
14	0512-0516	第二次期中考(05/13~14)			
15	0519-0523	6-1 數位著作的意義		英打練習	法治教育
16	0526-0530	6-2 著作合理使用的判斷			
17	0602-0606	6-3 著作利用的其他建議			
18	0609-0613	6-3 著作利用的其他建議、習作	習作 Ch3		
19	0616-0620	上機考試			
20	0623-0627	期末考(06/26~30)			

填表人：陳宏智

學科召集人：柯政仰

教學組長：張家榮

教務主任：林玉晴