復旦高級中等學校 114 學年度第 1 學期 國中部一年級 資訊科技 教學計畫

一、教學目標	(一)讓學生能運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。(A2) (二)讓學生能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。(B1) (三)讓學生能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。(C1)			
二、評量方式	習作、程式實作成果、課堂參與、上課態度、classroom 作業繳交情形。			
三、成績計算	1. 完成所指定之課堂作業之修改與編輯 2. 日常程式設計的上課表現 3. 課堂程式實作成果 4. 定期考試 50%：程式撰寫與作品(包含程式實作練習、測驗)。 5. 平時考查 50%：作業繳交情形、上課態度及表現、習作			
四、對學生的期望	1. 學習資訊科技融入生活，並設計出自己的 Scratch 程式作品 2. 能參與各種競賽取得佳績，建立終身學習的習慣 3. 能完成課堂指定的程式練習			
五、教學進度				
每週時數	組別	任 課 教 師	教 科 書	
1	無	梁文勇、楊奇苑、陳宏智	書名 資訊課技 冊別 1 上 出版書局 翰林文教出版	
週次	日期起迄	章節·課程內容	作業進度 章節(課)	備註
1	0901-0905	1-1 資訊科技與人類生活		
2	0908-0912	1-2 資訊科技及其相關議題		生涯發展教育
3	0915-0919	1-2 資訊科技及其相關議題(習作)	習作 Ch1	
4	0922-0926	2-1 認識演算法與程式語言		
5	0929-1003	2-1 認識演算法與程式語言	習作 Ch2	
6	1006-1010	2-2 Scratch 程式設計-基礎篇		
7	1013-10117	2-2 Scratch 程式設計-基礎篇(第一次期中考)	習作 Ch2	
8	1020-1024	2-3 Scratch 程式設計-計算篇		
9	1027-1031	2-3 Scratch 程式設計-計算篇		
10	1103-1107	2-3 Scratch 程式設計-計算篇		
11	1110-1114	2-3 Scratch 程式設計-計算篇	習作 Ch2	性別平等議題
12	1117-1121	2-4 Scratch 程式設計-繪圖篇		
13	1124-1128	2-4 Scratch 程式設計-繪圖篇	習作 Ch2	
14	1201-1205	2-4 Scratch 程式設計-繪圖篇(第二次期中考)	習作 Ch2	
15	1208-1212	2-4 Scratch 程式設計-繪圖篇	習作 Ch2	
16	1215-1219	3-1、3-2、3-3 介紹 Google 搜尋的功能與技巧		性別平等議題
17	1222-1226	3-3 介紹 Google 文件的功能與技巧		
18	1229-0102	3-3 介紹 Google 試算表的功能與技巧		
19	0105-0109	3-3 利用 Google 試算表實作記帳本	習作 Ch3	
20	0112-0116	期末考(01/15、16)		
21	0119-0123	期末考(01/20)、21-23 補課		