

一年級「彈性課程」電腦科 課程計畫

天主教道明高級中學國中部 103學年度第2學期 一年級「電腦科」課程計畫表

◎學習目標

(1) 拓展閱讀視野，增進寫作能力

(2) 領略生活情趣，並在人與自己、人與自然、人與社會的和諧互動中，體會出文中含蓄真摯的情感。

重大議題：A性別平等教育、B環境教育、C資訊教育、D家政教育、E人權教育、F法治教育、G生涯發展教育、H海洋教育、I金融基礎教育、J家庭教育、K國防教育、L登革熱防治、M保護動物、N防災教育、O適性輔導

重大議題外之其他議題融入，請以名稱融入進度表，並以文字敘述於課程計畫

◎一年級第2學期之各單元內涵分析

週別	日期	學校行事活動與主題統整活動	單元活動主題	單元學習目標	相對應能力指標	重大議題融入 A性別平等教育、B環境教育 C資訊教育、D家政教育 E人權教育、F法治教育 G生涯發展教育、H海洋教育 I金融基礎教育、J家庭教育 K國防教育、L登革熱防治 M保護動物、N防災教育 O適性輔導	節數
1	1/25-1/27	1/21-27第2學期課程開始(調整0211-0217)	Scratch 基本介面介紹 角色與繪圖	1.認識Scratch基本介面 2.學會角色與繪圖使用	資 2-4-3	C資訊教育	1
	2/1-2/7	1/28寒假開始					
	2/8-2/14						
	2/15-2/21	2/17開學準備					
2	2/22-2/28	2/24上課(接續1.27課程)228紀念日	Scratch 基本介面介紹 場景與外型	1.學會使用Scratch場景 2.學會改變角色外型	資 2-4-3	C資訊教育	1
3	3/1-3/7		Scratch 基本操作-循序結構 (角色對話與基本動)	1.認識程式語言基礎循序結構 2.學會操作角色動作與設計對話	資 2-4-3	C資訊教育	1
4	3/8-3/14		Scratch 邏輯結構-選擇結構 (單一選擇)	1.了解程式語言單一條件判斷結構	資 2-4-3	C資訊教育	1
5	3/15-3/21		Scratch 邏輯結構-選擇結構 (多重判斷)	1.了解程式語言多重條件判斷結構	資 2-4-3	C資訊教育	1
6	3/22-3/28	第1次段考	實作一：迷宮尋寶	運用Scratch完成第一個程式	資 2-4-3 資 4-3-4	C資訊教育	1
7	3/29-4/4		實作一：迷宮尋寶	運用Scratch完成第一個程式	資 2-4-3 資 4-3-4	C資訊教育	1
8	4/5-4/11	4/4兒童節	Scratch 邏輯結構-重複結構 (單次迴圈)	1.認識程式語言單一迴圈結構 2.會學單一迴圈結構式使用	資 2-4-3	C資訊教育	1
9	4/12-4/18	4/5民族掃墓節	Scratch 邏輯結構-重複結構 (多重迴圈)	1.了解程式語言多重迴圈結構 2.會學多重迴圈結構式使用	資 2-4-3	C資訊教育	1
10	4/19-4/25		Scratch 邏輯結構-重複結構 (無窮迴圈)	1.了解程式語言無窮迴圈結構 2.會學無窮迴圈結構式使用	資 2-4-3	C資訊教育	1
11	4/26-5/2		Scratch 邏輯結構-廣播呼叫 與行為觸發	1.認識程式角色之間的呼叫與觸發	資 2-4-3	C資訊教育	1
12	5/3-5/9	第2次段考	實作二：電流急急棒	運用Scratch完成邏輯結構程式	資 2-4-3 資 4-3-4	C資訊教育	1
13	5/10-5/16		實作二：電流急急棒	運用Scratch完成邏輯結構程式	資 2-4-3 資 4-3-4	C資訊教育	1
14	5/17-5/23		Scratch 運算結構-角色變數	1.認識程式範圍變數的概念 2.學會設定與運用角色變數	資 2-4-3	C資訊教育	1
15	5/24-5/30		Scratch 運算結構-全域變數	1.認識程式全域變數的概念 2.學會設定與運用全域變數	資 2-4-3	C資訊教育	1
16	5/31-6/6		Scratch 運算結構-運算式	1.認識程式運算方程式。 2.學會配合參數運用運算方程	資 2-4-3	C資訊教育	1
17	6/7-6/13	畢業典禮	Scratch 運算結構-邏輯演算	1.認識程式邏輯演算式。 2.學會使用邏輯演算式。	資 2-4-3	C資訊教育	1
18	6/14-6/20	6/20端午節	實作三：倒數計時器	運用Scratch完成運算結構程式	資 2-4-3 資 4-3-4	C資訊教育	1
19	6/21-6/27	第3次段考	實作三：倒數計時器	運用Scratch完成運算結構程式	資 2-4-3 資 4-3-4	C資訊教育	1
20	6/28-7/4	6/30第2學期課程結束 7/1暑期開始					