

天主教道明高級中學 國中部 104 學年度 一 年級「電腦」科教學計畫表

注意事項：

1. **重大議題融入**：A 性別平等教育、B 家庭教育、C 適性輔導、D: 防災教育、E 人權教育、F 保護動物、G 生涯議題、H 海洋教育、I 金融基礎教育、J 環境教育、K 水域安全宣導教育、L 愛滋病、肺結核宣導、M 飲食教育、N 登革熱防治、O 家庭暴力防治。請各科挑選一項融入即可(國 1~國 3 挑一個年級)，並請附上教案說明。

學習總目標：

週別	日期	學校行事活動	教學進度	學習目標	對應能力指標	配合重大議題	評量方式
一	2/15   2/20	開學 2/20 補 上班	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		
二	2/22   2/26		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		
三	2/29   3/4	2/29 補 假 1 日	Scratch 基 本操作-循 序結構(角 色對話與基 本動作)	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		
四	3/7   3/11		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 2.會學單一條件判斷結構式使用	資 2-4-3		
五	3/14   3/18	道明盃 學藝競 試(暫定)	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 2.會學多重條件判斷結構式使用	資 2-4-3		
六	3/21   3/25	第一次 定期考 察週	實作一：童 年回憶	運用 Scratch 完成第一個程式	資 2-4-3 資 4-3-4	B 家庭教育	上網繳 交作品
七	3/28   4/1	校慶運 動會	實作一：童 年回憶	運用 Scratch 完成第一個程式	資 2-4-3 資 4-3-4	B 家庭教育	上網繳 交作品
八	4/5   4/8	復活節 活動	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		

週別	日期	學校行事活動	教學進度	學習目標	對應能力指標	配合重大議題	評量方式
九	4/11   4/15	國中語文競賽 校內初賽	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		
十	4/18   4/22	國中語文競賽 校內初賽	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		
十一	4/25   4/29		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 2.學會廣播呼叫與行為觸發運用	資 2-4-3		
十二	5/2   5/6	第二次定期考察週	實作二：搶救農作物	運用 Scratch 完成邏輯結構程式	資 2-4-3 資 4-3-4	J環境教育	上網繳交作品
十三	5/9   5/13	國一戶外教學(暫定)	實作二：搶救農作物	運用 Scratch 完成邏輯結構程式	資 2-4-3 資 4-3-4	J環境教育	上網繳交作品
十四	5/16   5/20		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		
十五	5/23   5/27		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		
十六	5/30   6/3		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式。	資 2-4-3		
十七	6/6   6/10	6/9 端午節放假	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		
十八	6/13   6/17	6/13-15 國三畢業典禮	實作三：勇闖迷宮	運用 Scratch 完成運算結構程式	資 2-4-3 資 4-3-4	生命教育	上網繳交作品
十九	6/20   6/24		實作三：勇闖迷宮	運用 Scratch 完成運算結構程式	資 2-4-3 資 4-3-4	生命教育	上網繳交作品
廿十	6/27   6/30	6/28-30 第三次定期考察週 6/30 課程結束	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		