

天主教道明高級中學 國中部 107 學年度 一 年級 「電腦」 科教學計畫表

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	2/11   2/15	2/11 開學	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		
二	2/18   2/22		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		
三	2/25   3/1	2/28 放假	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		
四	3/4   3/8	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		
五	3/11   3/15		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
六	3/18   3/22		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	3/25   3/29	第一次定期考察週	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		
八	4/1   4/5	4/1 校慶運動會 4/4-5 清明連假	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		

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	4/8   4/12	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	4/15   4/19	國中語文競賽校內初賽	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		
十一	4/22   4/26		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		上網繳交作品
十二	4/29   5/3		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		上網繳交作品
十三	5/6   5/10	第二次定期考察週	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		
十四	5/13   5/17	國一戶外教學(暫定)	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		
十五	5/20   5/24		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		
十六	5/27   5/31		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		

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
十七	6/3   6/7	6/7 端午節放假	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		上網繳 交作品
十八	6/10   6/14	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		上網繳 交作品
十九	6/17   6/21		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		上網繳 交作品
廿	6/24   6/28	6/26-28 國 中第三次 段考，課 程學期結 束。	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		上網繳 交作品