

台北市立中正國民中學 111 學年度第一學期
一年級科技領域資訊科技科教學活動計畫書

課程目標	1、瞭解資訊科技帶來的生活改變。 2、認識資訊科技的應用。 3、理解演算法的意義與用途。 4、熟悉流程圖結構。 5、認識程式語言。 6、熟悉 Scratch 3.0 程式環境及程式結構			
教學目標	1、協助學生運用資訊科技工具並建立正確操作觀念 2、宣導個人資料保護法的基本認知與個人隱私權的重要性 3、協助學生利用演算法解決問題，提升解決程式問題的技巧 4、協助學生懂得程式語言基本結構並能以 Scratch 實踐			
教學計畫	1. 以講述法及示範法進行教學 2. 鼓勵學生參與討論強化認知概念 3. 透過實作練習程式流程及架構			
教學活動內容	週次	單元名稱	週次	單元名稱
	一	準備週	十一	第 3 章程式設計初探 3-1 程式語言簡介
	二	第 1 章資訊與生活 1-1 資訊科技帶來的生活 改變	十二	3-2 角色移動 上街買蛋糕
	三	1-2 常見的資訊技術應用	十三	3-2 角色移動 上街買蛋糕
	四	影片欣賞 基本 Word 操作	十四	3-3 畫筆與造型 生日布置
	五	基本 Word 操作 習作一	十五	3-3 畫筆與造型 生日布置
	六	第 2 章演算法 2-1 演算法簡介	十六	習作三
	七	第 2 章演算法 2-2 流程控制結構	十七	第 4 章選擇結構 4-1 變數與條件判斷式 聖誕大餐
	八	第 2 章演算法 2-3 流程圖 設計 實作	十八	4-1 變數與條件判斷式 聖誕大餐
	九	第 2 章演算法 2-3 流程圖 設計 實作	十九	4-2 條件判斷式 聖誕大餐
	十	習作二	二十	4-2 條件判斷式 聖誕大餐

親師配合事項	1. 鼓勵學生參與課堂討論。 2. 若學生對作業有問題，歡迎家長給予學生建議，但勿直接幫孩子完成。 3. 叮嚀學生攜帶上課用品及材料。		
評量方法	出席率及表現、學習單、上機實作、隨堂小測驗		
成績計算方式	(一)量化		(二)非量化
	1. 平時評量 60% 2. 定期評量 40% (程式或學習單)	平時評量： 1. 出席率 10% 2. 隨堂測驗、程式練習 或學習單 30%	課堂表現 20%