

基隆市立建德國民中學 107 學年度第一學期科技領域—資訊科技科八年級課程計畫暨教學進度表

起訖週次	起訖日期	單元名稱	課名	核心素養之學習內容	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重要議題
一	8/30   9/1				【準備週】	1. 學期課程說明 2. 分組合作學習之任務分配	1	1. 教學廣播系統 2. 電腦 3. 線上學習平台	實作評量	資訊教育議題
二	9/2   9/8	1-1	資訊社會關係	H-IV-4 資訊科技重要社會議題	資 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。	各項教育部數位資源教育大市場的運用及解析應用(一)	1	1. 教學廣播系統 2. 電腦 3. 線上學習平台	線上測驗	資訊教育議題
三	9/9   9/15	1-2	資訊社會關係	H-IV-4 資訊科技重要社會議題	資 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。	各項教育部數位資源教育大市場的運用及解析應用(二)	1	1. 教學廣播系統 2. 電腦 3. 線上學習平台	線上測驗	資訊教育議題
四	9/16   9/22	1-2	演算法	A-IV-3 基本演算法的介紹	c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作	1. 線性搜尋的團體活動(一) 2. 二元搜尋的團體活動(二)	1	1. 教學廣播系統 2. 電腦 3. 線上學習平台	實作評量	資訊教育議題
五	9/23   9/29	2-1	演算法	A-IV-3 基本演算法的介紹	c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作	1. 線性搜尋的團體活動(一) 2. 二元搜尋的團體活動(二)	1	1. 教學廣播系統 2. 電腦 3. 線上學習平台	實作評量	資訊教育議題
六	9/30   10/6	2-1	演算法	A-IV-3 基本演算法的介紹	資 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。	1. 雜項搜尋的團體活動	1	1. 教學廣播系統 2. 電腦 3. 線上學習平台	實作評量	資訊教育議題
七	10/7   10/13	2-2	資料結構	A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用	資 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達	1. Scratch 撰寫設計遊戲程式	1			
八	10/14   10/20	第一次學習評量週			【第一次段考】	第一次段考週	1	1. 教學廣播系統 2. 電腦 3. 線上學習平台	實作評量	資訊教育議題
九	10/21   10/27	2-2	資料結構	A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用	資 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。	1. Scratch 撰寫變數設計遊戲程式 2. 遊戲主題設計及選擇。		1. 教學廣播系統 2. 電腦 3. 線上學習平台	實作評量	數學社會領域 資訊教育議題
十	10/28   11/3	3-1	遊戲專題 1	A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用 A-IV-3 基本演算法的介紹	資 P-IV-3 陣列程式設計實作	1. 主角的分配及遊戲規則的歸納。 2. 流程圖的設計及討論		1. 教學廣播系統 2. 電腦 3. 線上學習平台	實作評量	數學領域 資訊教育議題
十一	11/4   11/10	3-1	遊戲專題 1	A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用 A-IV-3 基本演算法的介紹	資 P-IV-3 陣列程式設計實作	1. 主角的分配及遊戲規則的歸納。 2. 流程圖的設計及討論		1. 教學廣播系統 2. 電腦 3. 線上學習平台	認知測驗	社會數學領域 資訊教育議題

起訖週次	起訖日期	單元名稱	課名	核心素養之學習內容	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重要議題
十二	11/11   11/17	3-2	遊戲專題 2	A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用 A-IV-3 基本演算法的介紹	資 P-IV-3 陣列程式設計實作	1. 採用變數及二維陣列加入歸納流程圖的代替變數設計程式	1	1. 教學廣播系統 2. 電腦 3. 線上學習平台	實作評量	數學領域 資訊教育議題
十三	11/18   11/24	3-2	遊戲專題 2	A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用 A-IV-3 基本演算法的介紹	資 P-IV-3 陣列程式設計實作	1. 採用變數及二維陣列加入歸納流程圖的代替變數設計程式	1			
十四	11/25   12/1	第二次學習評量週			【第二次段考】	第二次段考週	1	1. 教學廣播系統 2. 電腦 3. 線上學習平台	實作評量	數學領域 資訊教育議題
十五	12/2   12/8	3-3	遊戲專題 3	A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用 A-IV-3 基本演算法的介紹	資 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 資 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	1. 完成分工及 scratch 程式撰寫。 2. 測試功能是否正常及除錯。	1	1. 教學廣播系統 2. 電腦 3. 線上學習平台	實作評量	數學領域 資訊教育議題
十六	12/9   12/15	3-3	遊戲專題 3	A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用 A-IV-3 基本演算法的介紹	資 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 資 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	1. 完成分工及 scratch 程式撰寫。 2. 測試功能是否正常及除錯。	1	1. 教學廣播系統 2. 電腦 3. 線上學習平台	實作評量	數學領域 資訊教育議題
十七	12/16   12/22	3-4	試算專題 4	A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用 A-IV-3 基本演算法的介紹	c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。	完成遊戲的上傳及分享	1	1. 教學廣播系統 2. 電腦 3. 線上學習平台	實作評量	藝文數學領域 資訊教育議題
十八	12/23   12/29	4-1	資訊法律	H-IV-5 資訊倫理與法律	資 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人	1. 學習資訊科技與法律之車的關係。(一) 2. 網路專利權的問題及創用 CC	1	1. 教學廣播系統 2. 電腦 3. 線上學習平台	認知測驗	藝文數學領域 資訊教育議題
十九	12/30   1/5	4-1	資訊法律	H-IV-5 資訊倫理與法律	資 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人	1. 學習資訊科技與法律之車的關係。(二) 2. 網路專利權的問題及創用 CC 實務運用操作	1	1. 教學廣播系統 2. 電腦 3. 線上學習平台	情意問卷評量	藝文數學領域 資訊教育議題
二十	1/6   1/12	4-2	資訊資源	資 p-IV-3 能有系統地整理數位資源	總結性評量	資訊科技第二學段考試	1		總結性評量	資訊教育議題
二十一	1/13   1/19	第三次學習評量週			【第三次段考】	第三次段考週	1			