

臺南市德光中學 108 學年度第一學期教學計畫

課程名稱	部別	年級	授課教師	課程教材	每週節數	
電腦	國中部	三	王秀鶯	自編	一	
評量方式：實作評量、學習單、上課表現			成績計算：各項評量的平均			
學習目標：能利用 Scratch 程式語言設計動畫、數位遊戲、功能式程式，增進運算思考能力						
課程進度						
週次	日期	章節主題	起迄頁碼	單元學習目標	融入議題	備註
1	08/30-09/01	課程內涵及 評分規準介紹				08/30 開學典禮 下午正式上課
2	09/02-09/08	程式設計初體驗		1. 知道如何進入 Scratch 官方網站 2. 瞭解 Scratch 功能 3. 瞭解 Scratch 編輯環境 4. 程式設計初體驗	數位素養	09/03-04 國三第一次模擬考 09/04-05 高三第二次模擬考
3	09/09-09/15	設計第一支動畫程式		1. 移動指令 2. 物件左右移動的控制指令 3. 移動指令搭配的指令	數位素養	09/13-09/15 中秋連假
4	09/16-09/22	演算法介紹		用 Draw.io 繪出「自我介紹」程式設計的流程	數位素養	09/20 下午第六節全校敬師活動；第七、八社團動態展（高三除外）
5	09/23-09/29	用 PowerPoint 製作程式設計的图片素材		1. 設計自我介紹的封面 2. 設計 3 張自我介紹的內容圖片	數位素養 美感素養	
6	09/30-10/06	產出 自我介紹的程式		1. 在 Scratch 環境中匯入自製的图片檔 2. 使用循序式結構，產出自我介紹的程式	數位素養	10/05 補上 10/11（五）課程、下午高二、高三第一次月考
7	10/07-10/13	第一次月考		習作		10/07-08 全校第一次月考 10/10-10/13 國慶日連假
8	10/14-10/20	介紹： 1. 程式結構 2. 同一程式功能，不同程式寫法		1. 循序式結構 2. 重複式結構 (1)計次式迴圈 (2)條件式迴圈 (3)無窮迴圈 3.選擇結構	數位素養	
9	10/21-10/27	設計成語練習的程式		能利用迴圈設計出成語練習的程式	語文素養 數位素養	10/23-25 國三畢旅
10	10/28-11/03	Scrath 繪圖指令介紹		能使用 Scratch 指令，繪出矩形、圓形、六邊形、三角形及其他形狀的圖形	數位素養	10/31-11/01 高三第三次模擬考
11	11/04-11/10	設計出具計算功能的程式（一）		1. 設計具有計算功能的程式 加減乘除或 n 個數的加總 2. 使用條件判斷指令，答對計算式題目與否能出現不同聲音	數學素養 數位素養	11/08 全校一年級英語動唱
12	11/11-11/17	設計出具計算		攝氏轉華氏或華氏轉攝氏	數學素養	

		功能的程式 (二)			數位素養	
13	11/18-11/24	第二次月考		習作		11/22 下午高二、高三 第二次月考
14	11/25-12/01	變數介紹		知道變數意涵及使用時機	數位素養	11/25-26 全校第二次 月考 11/29 下午運動會會前 賽
15	12/02-12/08	打地鼠的遊 戲設計(一)		1.學生能將所習得的演算 法呈現打地鼠遊戲程式設 計的流程或步驟 2.時間和分數的變數設計 3.重複迴圈指令的使用	數位素養	12/06 校慶運動會 12/07 校慶園遊會
16	12/09-12/15	打地鼠的遊 戲設計(二)		完成打地鼠程式設計		12/13 高二英語話劇
17	12/16-12/22	欣賞歷屆學 長姊們的程 式專題作品		1.能說出作品的優缺點 2.能指出所觀賞作品可能 使用的程式指令及程式結 構(條件、循序、迴圈)	美感素養	12/17-18 高三第四次 模擬..考 12/21 補上 10933. 年 01/17 (五) 課程, 下 午聖誕遊藝會
18	12/23-12/29	專題設計(一)		自找一個主題, 進行程 式設計	數位素養	12/25 校慶補假 12/26-27 高三期末考、 國三第二次模擬考
19	12/30-01/05	專題設計(二)		完成專題程式設計	數位素養 美感素養	109/01/01 元旦放假 01/04 補上 01/20 (一) 課程
20	01/06-01/12	公告學期成績		1.學生能知道自己的 學期成績 2.不及格者補考		01/06 7:30~8:20 期末考作文提前考
21	01/13-01/19	期考				01/13 下午高二期末考 01/14-15 全校期末考 (高三除外) 01/16 結業式 01/17-18 學測

基本素養：

語文素養

數學素養

科學素養

數位素養

美感素養

國際素養

1. 核心能力：提升學習者的自主行動、溝通互動及社會參與

2. 教學媒材：教學廣播系統、簡報、Youtube 影片