

新民高中國中部 114 學年度第一學期 七年級 資訊科技科 教學計畫

一、教學目標		1. 習得資訊科技基本知識與技能，並啟發資訊科技研究與未來興趣。 2. 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 培養正確資訊素養觀念及態度，運用邏輯思考能力進行設計與創造。			
二、評量方式		多元評量(上機實作、作業、課堂表現)			
三、成績計算		上機實作 60%、作業 30%、課堂表現 10%			
四、使用教材		康軒文教			
五、教學進度		(如下)			
每週節次		每週 2 節		編定教師：陳建懿	
週次	日期	教學內容	課程活動	檢核	備註
一	9/1	9/5	課程介紹+blockly 程式遊戲		*09/1(一)開學日(正式上課)
二	9/8	9/12	TQC 打字練習		09/09(二)、09/10(三)臺中市第一次模擬教育會考 09/11(四)801~803 科博館教學 09/13(六)週六學藝活動(1)
三	9/15	9/19	Word 介面介紹		09/15(一)晚自習開始 09/18(四)804~806 科博館教學 09/20(六)週六學藝活動(2)
四	9/22	9/26	Powpoint 介紹		09/22(一)課後特色課程開始
五	9/29	10/3	Powpoint 實作		*09/28(日)教師節、09/29(一)教師節補假
六	10/6	10/10	Scratch 介紹		*10/6(一)中秋節 *10/10(五)國慶日
七	10/13	10/17	第一次定期評量		*10/13(一)~10/15(三)第一次期中考、各科召開第 2 次教學研究會
八	10/20	10/24	Scratch 遊戲實作 1		*10/24(五)光復節補假、10/25(六)台灣光復節
九	10/27	10/31	Scratch 遊戲實作 2		11/01(六)週六學藝活動(3)
十	11/3	11/7	Scratch 遊戲實作 3		11/03~11/07 日本人學生蒞校體驗課程(暫) 11/3(一)七、八年級 AMC8 校內競賽 11/08(六)週六學藝活動(4)
十一	11/10	11/14	Canva 介面介紹		
十二	11/17	11/21	Canva 設計實作 1		11/22(六)週六學藝活動(5)
十三	11/24	11/28	Canva 設計實作 2		
十四	12/1	12/5	第二次定期評量		*12/3(三)~12/5(五)第二次期中考、各科召開第 3 次教學研究會
十五	12/8	12/12	AI 人工生成介紹 1		12/11(四)801~803 科博館教學
十六	12/15	12/19	AI 人工生成實作 1		12/15(一) 名家講座 12/18(四)804~806 科博館教學 12/20(六)週六學藝活動(6)
十七	12/22	12/26	AI 人工生成介紹 2		12/23~12/24 台中市第二次模擬教育會考 *12/25(四)行憲紀念日 12/26(五)日本愛知縣學生交流(八年級)(暫)
十八	12/29	1/2	AI 人工生成實作 2		12/30(二)作業抽查 *1/1(四)元旦 01/03(六)週六學藝活動(7)
十九	1/5	1/9	AI 人工生成介紹 3		01/08(四)晚自習結束 01/09(五)課後特色課程結束 01/10(六)週六學藝活動(8)
二十	1/12	1/16	AI 人工生成實作 3		*01/16(五)第三次定期評量
二十一	1/19	1/23	第三次定期評量		*1/19(一)~1/20(二)第三次定期評量 *1/20(一)休業式 *1/21(二)寒假開始
相關教師	陳建懿、王冠翔				