

臺北市立成淵高中106學年度多元選修課程計畫書

課程名稱	用 Scratch 瞭解程式的應用		
授課教師	江文隆		
年 級	高一	開課 時程	皆為1學年課程
類 別 對應大學 ★18學群	1. <input checked="" type="checkbox"/> 資訊學群、2. <input type="checkbox"/> 工程學群、3. <input type="checkbox"/> 數理化學群 4. <input type="checkbox"/> 醫藥衛生學群、5. <input type="checkbox"/> 生命科學學群 6. <input type="checkbox"/> 生物資源學群(原「農林漁牧學群」) 7. <input type="checkbox"/> 地球與環境學群、8. <input type="checkbox"/> 建築與設計學群 9. <input type="checkbox"/> 藝術學群、10. <input type="checkbox"/> 社會與心理學群 11. <input type="checkbox"/> 大眾傳播學群、12. <input type="checkbox"/> 外語學群 13. <input type="checkbox"/> 文史哲學群、14. <input type="checkbox"/> 教育學群、15. <input type="checkbox"/> 法政學群 16. <input type="checkbox"/> 管理學群、17. <input type="checkbox"/> 財經學群、18. <input type="checkbox"/> 遊憩與運動學群	選修 人數 上限	高一上限20人 下限12人 高二上限18人 下限12人 (確認選修人數由 學校最後安排之)
學習目標 (預期成果)	增進學生電腦運算思維的應用能力、解決問題能力、團隊合作以及創新思考的能力。		
課程設計理念 (課程發展)	以 Scratch，引導學生瞭解程式邏輯		
課程架構 (教學方式)	程式示範及實作		
素養對應 (新課綱)	請勾選:對應新課綱9大核心素養(可複選) <input type="checkbox"/> 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> 系統思考與解決問題 <input type="checkbox"/> 規劃執行與創新應變 <input checked="" type="checkbox"/> 符號運用與溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/> 藝術涵養與美感素養 <input type="checkbox"/> 道德實踐與公民意識 <input type="checkbox"/> 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> 多元文化與國際理解		
對應本校學生 核心能力指標	請勾選(可複選) (一)主動探索 <input type="checkbox"/> V-1激發好奇 V1-2自主學習 <input type="checkbox"/> 1-3批判思考 (二)展現合作 <input type="checkbox"/> 2-1具同理心 <input type="checkbox"/> 2-2尊重他人 V2-3溝通協調 (三)自信表達 V3-1樂觀積極 V3-2發表論述 V3-3規劃執行 (四)社會關懷 <input type="checkbox"/> 4-1關懷弱勢 <input type="checkbox"/> 4-2服務社會 <input type="checkbox"/> 4-3國際視野		
選課學生要求	對電腦有興趣即可		
多元評量	學生分組研討之表現 編寫程式和口頭或文字評量		
上課教室 及設備要求	電電腦教室 電腦中內涵教學程式及網路		
課程介紹與特色 (100-200字)			

在全球網路時代，資訊科技早已被很多先進國家當成中學生核心能力，列為必修課程。預定一〇八學年上路的十二年國教新課綱，也將程式設計為一大學習重點。

本課程主要在培植高中生基本運用資訊科技的能力，透過簡單程式設計厚植資訊社會的基本能力，「程式設計」是新世紀的重要素養，透過程式符號去推理、解決問題，就如以文字和數字推理解題一樣。透過電腦科學相關知能的學習，培養學生邏輯思考、系統化思考等運算思維，增進其運算思維的應用能力、解決問題能力、團隊合作以及創新思考的能力。

臺北市立成淵高中106學年度第2學期多元選修教學進度表

教師姓名：

課程名稱：

每週五上課兩節										
月份	週次	星期						教學單元/請詳述主題	重要行事	
		日	一	二	三	四	五			六
一月	1		22	23	24					
二月	2				21	22	23	24	PONG STARTER	2/23多元課程協調會
	3	25	26	27	28	1	2	3	打磚塊程式比較	
三月	4	4	5	6	7	8	9	10	電流急急棒	
	5	11	12	13	14	15	16	17	循序、重複、選擇三大結構	
	6	18	19	20	21	22	23	24	程式發展技能	
	7	25	26	27	28	29	30	31	角色移動、坐標運用	3/26、27第一次段考 多元課程正常上課
四月	8	1	2	3	4	5	6	7	兒童節、清明節放假	3/31補課
	9	8	9	10	11	12	13	14	乒乓球及猜數字技巧	
	10	15	16	17	18	19	20	21	接雞蛋及射氣球	
	11	22	23	24	25	26	27	28	尋找網路資源及發表主題	
	12	29	30	1	2	3	4	5	實務設計	
五月	13	6	7	8	9	10	11	12	自選主題實作練習	5/9、10第二次段考 多元課程正常上課
	14	13	14	15	16	17	18	19	發表總預演	5/18高一、二多元選修發表總預演
	15	20	21	22	23	24	25	26	選修發表會	5/25高一多元選修發表會
	16	27	28	29	30	31	1	2	程式控制技巧	6/1畢業典禮、多元選修正常上課(暫定)
六月	17	3	4	5	6	7	8	9	程式控制範例	6/8高二多元選修發表會
	18	10	11	12	13	14	15	16	自選主題實作練習	
	19	17	18	19	20	21	22	23	課程總結	學期最後一次多元選修課程【問卷調查】
	20	24	25	26	27	28	29	30		6/26、27、28第三次段考、6/29休業式
七月	21	1	2	3	4	5	6	7		
	22	8	9	10	11	12	13	14		
評量方式								編寫程式和口頭或文字評量		
請家長配合事項								無		