

彰化縣公(私)立\_\_\_\_\_國民中(小)學 110 學年度第一學期二年級科技領域/科目課程 (部定課程)

5、各年級領域學習課程計畫(5-1 5-2 5-3 以一個檔上傳同一區域)

5-1 各年級各領域/科目課程目標或核心素養、教學單元/主題名稱、教學重點、教學進度、學習節數及評量方式之規劃符合課程綱要規定，且能有效促進該學習領域/科目核心素養之達成。

5-2 各年級各領域/科目課程計畫適合學生之能力、興趣和動機，提供學生練習、體驗思考探索整合之充分機會。

5-3 議題融入(七大或 19 項)且內涵適合單元/主題內容

教材版本	康軒版	實施年級 (班級/組別)	二年級	教學節數	每週( 2 )節，本學期共( )節。			
課程目標	第一篇 資訊科技篇 1. 認識資訊科技的社會議題及資訊倫理。 2. 認識模組化程式。 3. 認識陣列。 4. 使用 Scratch 完成程式專題。							
領域核心素養	科-J-A1: 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。 科-J-A2: 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3: 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1: 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科-J-B2: 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。 科-J-B3: 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 科-J-C1: 理解科技與人文議題，培養科技發展衍生之守法觀念與公民意識。 科-J-C2: 運用科技工具進行溝通協調及團隊合作，以完成科技專題活動。							
重大議題融入								
課程架構								
教學進度 (週次/日期)	教學單元名稱	節數	學習重點		學習目標	學習活動	評量方式	融入議題 內容重點
			學習表現	學習內容				
十六	第 4 章程式應用專	1	運 t-IV	資 A-IV	1. 學習並使用重	1. 說明任務目標,引	1. 課堂討論	【閱讀素

12/13-12/17	<p>題—幸運彩球 4-1 選號與開獎</p>		<p>-3:能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV -4:能應用運算思維解析問題。 運 a-IV -3:能具備探索資訊科技之興趣,不受性別限制。</p>	<p>-2:陣列資料結構的概念與應用。 資 P-IV -3:陣列程式設計實作。 資 P-IV -4:模組化程式設計的概念。 資 A-IV -3:基本演算法的介紹。</p>	<p>複直到結構。 2. 判斷資料是否重複。</p>	<p>導學生拆解問題。 (1)使用者自行選出4個不同的號碼。 (2)程式自動開出4個不同的號碼。 (3)統計是否中獎。 2. 複習「重複無限次」、「重複指定次數」結構,比較不同的使用時機。 3. 介紹「重複直到」結構,說明在不確定該重複幾次,但有明確終止條件時,可使用「重複直到」執行程式,直到條件被滿足為止。 4. 逐步解析 1:使用者選出4個不同號碼。 (1)點擊角色觸發選號程式。 (2)詢問輸入號碼:利用詢問積木。 (3)判斷號碼是否正確:條件判斷,號碼必須介於1~20之間。 (4)儲存選出的號碼:說明輸入過程中</p>	<p>2. 上機實作 3. 作業成品 4. 紙筆測驗</p>	<p>【養教育】 閱 J3:理解學科知識內的重要詞彙的意涵,並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p>
-------------	-----------------------------	--	---	---	--------------------------------	---	--	--

					可能輸入重複數字，或是超出規定範圍，無法確定要輸入幾次，清單長度才會到達4，因此使用重複結構「重複直到」進行判斷。		
--	--	--	--	--	---	--	--