新北市立新北高中111學年度第1學期一年級 程式設計探索 科教學計畫

一、教學目標	透過四大主題的基礎課程介紹，讓學生對資訊科技的重要領域進行初步探索，學習基礎知能後將有助於後續相關多元選、加深加廣課程的選讀。
二、評量方式	評量方式包含平常表現、測驗、口頭與書面報告、程式實作結果等。
三、成績計算	平常表現：30% 作業與練習：40% 專題作品或測驗：30%
四、對學生的期望	透過「做中學」的方式體驗探索程式設計的各個應用面向，並學習「創新設計」、「空間美編」、「APP 設計」、「電子元件處理」等經驗與基礎能力。

五、教學進度

每週節數	2 節	授課教師	王正亮、謝進生、黃冬玫	教材版本	無	年級	一
						組別	

月份	週次	日	一	二	三	四	五	六	教學內容	備 註	重要事項
九月	一	28	29	△ 30	31	九月 1	2	3	學期課程簡介		高二複習考(30)、晚自習開始(30)
	二	4	△ 5	△ 6	7	8	9	10	程式語言簡介-分類與功能特色		輔導課開始(5)、高三第 1 次學測模擬考(5~6)
	三	11	12	13	14	15	16	17	程式語言簡介-IPO		三重分區語文競賽(14)
	四	18	19	20	21	22	23	24	程式語言簡介-IPO 實作練習	隨堂作業練習	
	五	25	26	27	28	29	30	十月 1	程式語言-資料儲存結構	隨堂作業練習	新北市語文競賽靜態組(1)
十月	六	2	3	4	5	6	7	8	程式語言-選擇性結構介紹	隨堂作業練習	新北市語文競賽動態組(2)
	七	9	10	11	12	13	14	15	程式語言-選擇性結構實作演練	隨堂作業練習	國慶日(10)
	八	16	○ 17	○ 18	19	20	21	22	全年級第一次段考		第一次段考(17~18)、英聽一(22)
	九	23	24	25	26	27	28	29	程式語言簡介-重覆結構介紹	隨堂作業練習	高級中等學校英文單字比賽(29)
	十	30	31	十月 △ 1	△ 2	3	4	5	程式語言簡介-重覆結構實作練習	隨堂作業練習	高三第 2 次學測模擬考(1~2)
十一月	十一	6	7	8	9	10	11	12	程式語言綜合實例練習	隨堂作業練習	新北市學科能力競賽(8~9 暫訂)
	十二	13	14	15	16	17	18	19	程式語言學習評量	測驗評量	課發會(17)
	十三	20	21	22	23	24	25	26	Arduino 微控制器-基本電路原理		
	十四	27	28	29	○ 30	十二月 ○ 1	2	3	全年級第二次段考		第二次段考(11/30~12/1)
十二月	十五	4	5	6	7	8	9	10	Arduino 微控制器-基本控制操作		校慶補假(5)、作業檢查(6~16)、英聽二(10)
	十六	11	12	13	△ 14	△ 15	16	17	手機 APP 程式-開發環境		高三第 3 次學測模擬考(14~15)
	十七	18	19	20	21	22	23	24	手機 APP 程式-實機體驗		各科教學研究會(19~23)、高三輔導課結束(23)
	十八	25	26	○ 27	○ 28	29	30	31	RPG 數位遊戲設計-簡介		高三期末考(27~28)、校內科展(30)
一月	十九	一月 1	2	3	4	5	6	7	RPG 數位遊戲設計-體驗		開國紀念日(1)、開國紀念日調整放假(2)、 補班補課(7，補 1/20)
	二十	8	9	10	11	12	△ 13	△ 14	總結性評量-期末考	測驗評量	高一高二輔導課結束(13)、大學學科能力測驗(13~15)
	二十一	△ 15	16	○ 17	○ 18	19	20	21	全年級期末考		高一高二期末考(17~18)、農曆春節(1/20~1/29)
	寒假	22	23	24	25	26	27	28			

※備註欄可填寫作業、平時測驗、或者相關重大議題融入（所謂重大議題包含：生命教育、性別平等教育、法治教育、人權教育、環保教育、永續發展、多元文化、消費者保護教育、海洋教育等九項）及其他重要活動。