

台北市立中正國民中學 110 學年度第一學期
七年級科技領域 資訊科技科教學活動計畫書

任課教師:鄭雅蘋

apple0713@ccjhs.tp.edu.tw

課程目標	1、瞭解資訊科技帶來的生活改變。 2、認識資訊科技的應用。 3、理解演算法的意義與用途。 4、熟悉流程圖結構。 5、認識程式語言。 6、熟悉 Scratch 3.0 程式環境及程式結構	
教學目標	1、協助學生運用資訊科技工具並建立正確操作觀念 2、宣導個人資料保護法的基本認知與個人隱私權的重要性 3、協助學生利用演算法解決問題，提升解決程式問題的技巧 4、協助學生懂得程式語言基本結構並能以 Scratch 實踐	
教學計畫	1.以講述法及示範法進行教學 2.鼓勵學生參與討論強化認知概念 3.透過實作練習程式流程及架構	
教學活動內容	單元名稱	單元名稱
	準備週	第 3 章程式設計初探 3-1 程式語言簡介
	第 1 章資訊與生活 1-1 資訊科技帶來的生活改變	第 3 章程式設計初探 3-2 角色移動—上街買蛋糕
	第 1 章資訊與生活 1-2 常見的資訊技術應用	第 3 章程式設計初探 3-3 演奏音階—鍵盤鋼琴
	影片欣賞 基本 Word 操作	第 3 章程式設計初探 3-3 演奏音階—鍵盤鋼琴
	習作一	習作三
	第 2 章演算法 2-1 演算法簡介	第 4 章選擇結構 4-1 變數與條件判斷式①聖誕禮物
	第 2 章演算法 2-2 流程控制結構	第 4 章選擇結構 4-1 變數與條件判斷式①聖誕禮物
	第 2 章演算法 2-3 流程圖設計實作	第 4 章選擇結構 4-2 條件判斷式②聖誕大餐
	第 2 章演算法 2-3 流程圖設計實作習作二	第 4 章選擇結構 4-2 條件判斷式②聖誕大餐
習作二	習作四	

親師配合事項	1.鼓勵學生參與課堂討論。 2.若學生對作業有問題，歡迎家長給予學生建議，但勿直接幫孩子完成。 3.叮嚀學生攜帶上課用品及材料。		
評量方法	出席率及表現、學習回饋單、上機實作、口頭報告、參與討論		
成績計算方式	(一)量化		(二)非量化
	1.平時成績 60% 2.期末成績 40%	1.出席率及表現 2.學習回饋單 3.攜帶課本及教具 4.習作 5.上機實作	1.上課表現
	1 習作 2 學習單 3.上機實作		