

台北市立中正國民中學 113 學年度第一學期
八 年 級 科 技 領 域 資 訊 科 技 科 教 學 活 動 計 畫 書

課程目標	1.網路禮儀 2.函式介紹/雙層迴圈 3.網路法律		
教學目標	1.了解模組與模組化的概念、副程式與參數的概念，包含 Scratch 的副程式與參數、Scratch 的模組化程式設計、Scratch 模組化前後的差別。 2.了解媒體與資訊科技的意涵、資訊失序的意涵、言論自由的意涵、網路霸凌的意涵、網路成癮的意涵，包含資訊失序的相關案例、防範不實資訊的原則、常見的網路霸凌行為、如何面對網路霸凌、網路霸凌的法律問題、網路成癮對身心的影響。 3.了解演算法的概念與特性，包含演算法的表示方式。		
教學計畫	1. 配合 108 課綱，培養學生邏輯運算的概念 2. 本學期著重於排序與搜尋，以拼圖式程式 Scratch 為工具，帶領學生養成問題解決的能力， 3. 並以專題實作完整呈現作品		
教學活動內容	1、透過影片協助學生瞭解演算法過程 2、以實例數字運算，瞭解排序、搜尋的方法及函數的應用 3、讓學生動腦解決問題，再以 Scratch 拼圖式程式設計將討論結果呈現出來		
親師配合事項	1、著重邏輯運算與演算法的瞭解及程式撰寫，將於課堂中帶領學生思考並實作程式以便助於學生銜接未來高中課程。 2、非上課所需的軟體或網頁，於課堂中會禁止學生操作，以利專心學習。 3、禁帶課程外之書物/物品至電腦教室，以利專心學習		
評量方法	1. 平時成績 60 %：平時作業/練習/測驗 2. 定期評量 40%：為平常表現成績之總合		
成績計算方式	(一)量化		(二)非量化
	平時作業/練習/測驗總合之平均 60%		上課學習表現及學習態度，含出席率、表現、上機實作練習、參與討論 40%