

台北市立中正國民中學 113 學年度第二學期

七年級 科技領域 資訊科技 科教學活動計畫書

<p><b>課程目標</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 掌握資訊科技發展與應用的現況，認識資訊科技及其相關議題。</li> <li>2. 認識資訊安全與個人資料的保護措施。</li> <li>3. 學習 Scratch 基礎操作與概念、遊戲程式設計。</li> <li>4. 認識著作權法，了解著作合理使用的判斷。</li> </ol>	
<p><b>教學目標</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 協助學生利用雲端進行資料處理，並提升資料表示之技巧。</li> <li>2. 協助學生運用資訊科技工具並建立正確操作觀念。</li> <li>3. 訓練邏輯思考與學習程式設計、以電腦解決問題的能力。</li> <li>4. 培養資訊素養與倫理。</li> </ol>	
<p><b>教學計畫</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 以講述法及範例操作進行教學，認識結構化程式設計。</li> <li>2. 培養學生使用科技，解決問題的能力。</li> <li>3. 透過實作練習程式流程及架構。</li> <li>4. 訓練系統化的思考方式及循序漸進的做事方法。</li> </ol>	
<p><b>教學活動內容</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識個人資料的定義、個人資料的保護措施，包含個人資料的合理使用、個資保護的法令規定、個資保護應注意事項。</li> <li>2. 認識資訊安全與防護措施，包含資安意識、資安技術、資安管理、網路的安全防護。</li> <li>3. 學習 Scratch 程式設計，包含認識遊戲設計流程、分析遊戲的運作、背景與角色建立、程式撰寫。</li> <li>4. 了解數位著作的意義，包含認識著作權法、著作人格權、著作財產權、著作受保護的條件。</li> <li>5. 了解著作合理使用的判斷、著作利用的其他建議，包含免費資源的運用、創用 CC 授權。</li> </ol>	
<p><b>親師配合事項</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 鼓勵學生參與課堂討論。</li> <li>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。</li> <li>3. 請家長留意學生使用社交網站、及時通訊軟體情況，注意其言論。</li> </ol>	
<p><b>評量方法</b></p>	<p>課堂表現、程式作業、學習單、專題報告</p>	
<p><b>成績計算方式</b></p>	<p>(一) 量化</p>	<p>(二) 非量化</p>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 程式作業 40%</li> <li>2. 學習單 20%</li> <li>3. 專題報告 20%</li> </ol>	<p>課堂表現 20%</p>