

台北市立中正國民中學 113 學年度第二學期
八年級 科技 領域 資訊科教學活動計畫書

課程目標	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。 4. 了解排序資料的原理，包含選擇排序法、插入排序法，並利用 Scratch 範例實作選擇排序法。 5. 了解搜尋資料的原理，包含循序搜尋法、二元搜尋法，並利用 Scratch 範例實作循序搜尋法。		
教學目標	1. 認識網路成癮、網路霸凌、網路交友、網路詐騙、惡意程式等資訊科技社會議題，預防學生因網路所造成之傷害。 2. 培養學生運算思維及使用模組化程式以解決問題的能力。 3. 利用有趣的小專案，完成專題製作程式以提高學習興趣。		
教學計畫	1. 以講述法及示範法進行教學，認識模組化程式概念。 2. 鼓勵學生參與討論強化認知概念 3. 培養學生運算邏輯的概念並配合 108 課綱教學目標，以 Scratch 程式為工具完成專題製作，引導學生養成問題解決的能力。		
教學活動內容	1. 認識資訊科技的社會議題、媒體識讀、資訊倫理與網路禮儀。 2. 領悟何為運算思維問題解決、模組化程式及其基本應用。 3. 學習正多邊形、陣列與幸運彩球 Scratch 程式撰寫。配合課本解說、影片欣賞、討論相關議題,加強學生印象。 4. 讓學生動腦解決問題，再以 Scratch 程式將成果展現出來。		
親師配合事項	1. 學生正確使用網路，避免網路上癮及霸凌、交友所造成傷害。 2. 鼓勵學生與老師盡量討論，以培養良好學習態度及能力。		
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(課堂表現、隨堂小測驗、程式)60%	1. 隨堂小測驗 20% 2. 程式 20%	課堂表現 25%

	2. 課堂作業(學習單、專題)40%	3. 學習單 15% 4. 專題 20%	
--	--------------------	-------------------------	--