

台北市立中正國民中學 114 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

<p style="text-align: center;"><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. 認識資訊倫理與網路禮儀的規範。</li> <li>3. 學習 Scratch 進階操作與陣列概念、角色變數、分身等概念。</li> <li>4. 認識著作權法，了解著作合理使用的判斷。</li> </ol>	
<p style="text-align: center;"><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. 尊重他人智慧財產與隱私，遵守網路禮儀與資訊倫理規範。</li> </ol>	
<p style="text-align: center;"><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，認識陣列結構。</li> <li>2. 培養學生使用科技，解決問題的能力。</li> <li>3. 訓練系統化的思考方式及循序漸進的做事方法。</li> <li>4. 能設計並實作資訊科技作品，展現運算思維與創意設計能力。</li> </ol>	
<p style="text-align: center;"><b>教學活動內容</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解資訊倫理的意涵、網路禮儀與規範、PAPA 理論、數位落差的意義。</li> <li>2. 了解 Scratch 程式設計-陣列篇，包含認識陣列的概念、認識 Scratch 的清單積木、Scratch 陣列的應用。</li> <li>3. 了解 Scratch 程式設計-角色變數篇，包含 Scratch 的全域變數與角色變數、Scratch 角色變數的應用。</li> <li>4. 了解 Scratch 程式設計-分身篇，包含認識分身的概念、Scratch 不使用分身與使用分身的差別、Scratch 分身的應用。</li> <li>5. 熟悉電腦與法律、電腦與網路犯罪概述，並舉生活案例說明；了解著作權法與個資法罰則，並舉生活案例說明。</li> </ol>	
<p style="text-align: center;"><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、即時通訊軟體情況，注意其言論。</li> </ol>	
<p style="text-align: center;"><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 style="text-align: center;"><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>