

臺北市立弘道國民中學 111 學年度第 1 學期 科技領域 資訊科技教學計畫

科目名稱	資訊科技	年級	八年級
授課教師	莊楨清	教科書版本	翰林
課綱學習內容	資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。 資 H-IV-5 資訊倫理與法律。 資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 資 A-IV-3 基本演算法的介紹。 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。 資 P-IV-5 模組化程式設計與問題解決實作。		
教學目標	1. 了解資訊倫理的意涵、網路禮儀與規範、PAPA 理論意涵、數位落差的意義。 2. Scratch 程式設計-角色變數篇，了解 Scratch 的全域變數與角色變數差異、Scratch 角色變數的應用。 3. 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。 4. Scratch 程式設計-分身篇，包含認識分身的概念、Scratch 分身的應用、能將重複的角色匯整成分身。。 5. 電腦犯罪與網路犯罪概述，了解電腦與網路犯罪之概念類型，並舉生活案例說明。 6. 了解著作權法與個資法罰則，以生活案例講述說明。		
教學單元	Ch1. 資訊倫理 Ch2. 進階程式設計（補充教材：App Inventor2） Ch3. 資訊科技與相關法律		
教學方式	課堂講述 操作演示 上機實作 作品分享 教學平台：Google classroom		
成績評量	課堂練習作業、測驗（60%）： 上課的作業是否達到各教學單元的要求。 透過雲端工具繳交練習作業、或提交測驗。 學習態度（40%）： 課堂表現—攜帶課本、上課秩序、課堂互動、是否違反禁止事項…等。		
其他	軟體操作工具以自由軟體或免費軟體為主，可以自行下載使用。		