

臺北市立弘道國民中學 114 學年度第 2 學期

資訊科技七年級教學計畫

壹、課程基本資料	科目名稱	資訊科技	教科書	康軒版
	授課教師	潘建宏老師	上課教室	電腦教室二
	Email: 275@htjh.tp.edu.tw		Tel: 2371-5520#231	
貳、課綱學習內容	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 理解科技與人文議題，培養科技發展衍生之守法觀念與公民意識。</li> <li>2. 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。</li> <li>3. 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。</li> <li>4. 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</li> </ol>			
參、教學目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 課程以「遊戲設計」引入，介紹「重複結構」的使用，學習「廣播」這項重要的 Scratch 程式技巧，以完成各角色間的互動設定。</li> <li>2. 以「個資法」與「著作權法」為主，講述學生在使用網路時，可能發生的問題。引導學生思考群己關係，同時提示學生自我保護、尊重他人的意識。</li> <li>3. 以「家族旅遊」為主軸，讓學生學習如何進行專案規畫，在不同的階段為了不同的目的，選用各種雲端工具來完成任務，藉此建立運用科技工具的概念與能力。</li> </ol>			
肆、教學單元	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 第 1 章遊戲專題。</li> <li>2. 第 2 章資訊合理使用。</li> <li>3. 第 3 章資料處理。</li> <li>4. 補充教材：Scratch 程式控制 EZ Start Kit ESP32 電子零件。</li> </ol>			
伍、教學方式	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 課堂討論。</li> <li>2. 範例作品展示。</li> <li>3. 口語講解。</li> <li>4. 電腦操作示範。</li> <li>5. 上機實作。</li> </ol>			
陸、成績評量方式	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 平時上課練習：60% 上課的練習是否達到教學單元的要求。</li> <li>2. 程式設計專題：20% 利用 Scratch 程式技能，設計符合課堂要求的專題。</li> <li>3. 學習態度：20% 攜帶學習用品、準時進教室、上課專心聽講、違反禁止事項…等。</li> </ol>			

柒、評量規準	90—100 分：作業較他人美觀或功能更美善。 80—89 分：作業邏輯與功能正確。 70—79 分：作業雖不能完成功能，但邏輯正確。 60—69 分：有繳交作業，但邏輯錯誤。 0 分：未繳交作業。
--------	---