

臺北市立瑠公國民中學 111 學年度第二學期親師座談會

8 年級 資訊 科教學計劃

授課教師：譚曉蘭

授課班級：8 年級

聯繫方式：27261481#362, 288@1kjh.tp.edu.tw

課程目標	課程設計以運算思維為主軸，透過電腦科學相關知能的學習，培養邏輯思考、系統化思考等運算思維，並藉由資訊科技之設計與實作，增進運算思維的應用能力、問題解決能力、團隊合作以及創新思考。也因資訊與網路介入人類社會與生活而衍生的問題，諸如資料保護、資訊安全、著作合理使用等相關社會議題，也一併納入課程之中。
課程內容	下學期： 1. 了解 Scratch 程式設計-遊戲篇，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。 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。 3. 了解 Scratch 程式設計-角色變數篇，內容涵蓋 Scratch 的全域變數與角色變數、Scratch 角色變數的應用。 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。 5. 了解 Scratch 程式設計-模組化，建立模組化、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。 6. 認識演算法的概念與特性，包含演算法的表示方式。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、插入排序法。 7. 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、二元搜尋法。 8. 了解媒體與資訊科技、資訊失序、言論自由、網路霸凌、網路成癮
教學方法	<input checked="" type="checkbox"/> 教師講述 <input type="checkbox"/> 小組討論 <input type="checkbox"/> 小組競賽 進入資訊教室實際操作 <input checked="" type="checkbox"/> 班級討論與分享 <input checked="" type="checkbox"/> 實作活動 <input type="checkbox"/> 影片賞析 <input type="checkbox"/> 其他_____
評量方式	<input type="checkbox"/> 小組表現 <input checked="" type="checkbox"/> 課堂參與 <input checked="" type="checkbox"/> 作品/作業成績 <input type="checkbox"/> 學習單完成度 <input type="checkbox"/> 報告 <input checked="" type="checkbox"/> 期末測驗(應情況而定) <input checked="" type="checkbox"/> 平時評量 <input type="checkbox"/> 其他_____
教學要求	一、上課備齊需要攜帶的物品， <u>不該帶的請勿攜入電腦教室</u> 二、作業按規定時間完成 三、遵守電腦教室規定 四、盡自己所能完成老師的要求(例如:作品、課堂參與等) 五、遇有不懂的地方在短時間內要弄懂(和同學討論、請教師長等) 六、最棒的是能在學習上由被動化為主動

**家長
協助
事項**

- 一、對教育方法或作業量、測驗量有意見時可透過寫聯絡本或 EMAIL 直接向老師反映，以達溝通交流。
- 二、當同學沒按規定時間完成作業時，會請他盡量在校補完，但在學校能補的時間有限；若次數太多會寫聯絡本或其他方式告知家長，請家長協助同學在家完成回家作業。