

(表 13) 彈性學習節數課程計畫

新北市 明志 國民中學 108 學年度 八 年級 上 學期 資訊 領域課程計畫

設計者：施惠琪

第 1 學期

一、本領域每週學習節數（1）節，本學期共（21）節。

二、本學期學習目標：（以條列式文字敘述）

1. 導引學生瞭解資訊與網路科技與日常生活的關係，培養學生養成尊重智慧財產權概念，宣導網路禮儀及規範。
2. 導引學生瞭解資訊倫理、資訊安全及資訊相關法律等相關議題。
3. 瞭解多媒體電腦相關設備，並能夠將圖形、影像、文字、動畫、語音整合應用在程式產出。
4. 悉熟程式動畫製作的基本技巧，並規劃腳本，設計程式指令積木。
5. 熟悉多媒體的製作、音效的錄製，並整合在程式動畫製作。
6. 採用主題學習的方式，讓學生藉由主題製作的過程主動建構動畫知識、藉由學習歷程檔案評量，讓學生在學習歷程中修正操作。
7. 學習最後產出程式設計專題作品，並發表展示專題作品，培養學生運用資訊科技進行邏輯思維的習慣，以有效解決日常生活與學習的問題。
8. 培養學生使用資訊與網路科技的正確態度，使學生能夠應用資訊科技，透過程式動畫製作過程培養合作學習、主動學習的能力，並利用網路、多媒體光碟，結合已學過的軟體進行日常生活資訊教育相關問題解決。
9. 培養學生使用資訊與網路科技的基本知識與技能，增進學生利用各種資訊與網路科技技能，進行日常生活資訊相關問題分析、規畫、搜尋、處理、展示與溝通的能力。
10. 具備善用科技、資訊與各類媒體之能力，培養相關倫理及媒體識讀的素養，俾能分析、思辨、批判人與科技、資訊及媒體之關係。
11. 利用資訊教育課程，增進善用資訊解決問題與運算思維能力；預備生活與職涯知；養成資訊社會應有的態度與責任。

三、本學期課程內涵（◎表配合學校本位課程 ●表配合學校行事曆 ○表配合永續校園課程 ★表配合重要教育工作）

108 上學期 教學期程			領域及議題能力指標	主題或單元活動內容	節數	使用教材	評量方式	備註
準備週	8/18-8/24	蓄勢待發週						
一	8/25-8/31	友善校園週 <感恩敬師月>	自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、	1-1 Scratch 3 簡介	2	Scratch 3 程式 積木創意玩	1. 範例實作	

		8/27~29 備課研習 8/25 祖父母節 8/30 開學日，發放教科書、第四節正式上課 8/30 教室佈置比賽開始 水域安全系列宣導 8/30 開學日反霸凌宣示	日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。 社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。 綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。	1-2 下載、安裝與繁體中文 1-3 Scratch 3 視窗環境 1-4 新增角色 1-5 編輯角色資訊 1-6 Scratch 3 積木形狀與功能 1-7 面朝角色 1-8 儲存檔案 1-9 社群分享			2. 上課表現 3. 隨堂測驗 4. 課後練習	
二	9/1-9/7	交通安全週 9/4~5 九年級第一次模擬考 9/6 三重區語文競賽、晨讀活動 (一)、評分開始 交通安全教育宣導 導師會報：七 9/3、八 9/4、九 9/6 9/5 國民體育日活動						
三	9/8-9/14	家庭教育週 9/9 第一、二節舉辦八、九年級補考(原班考試)、 公佈科展及科技競賽比賽辦法 9/9 第八節課業輔導開始 9/13 中秋節放假 七、八年級品德	自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。	2-1 新增舞台背景 2-2 背景或造型繪畫 2-3 畫新的角色造型 2-4 舞台座標 2-5 鍵盤控制角色移動與跳起來 2-6 如果碰到角色	2	Scratch 3 程式積木創意玩	1. 範例實作 2. 上課表現 3. 隨堂測驗 4. 課後練習	

		教育影片播放①						
四	9/15-9/21	防災教育週 9/20 課發會(一)、 晨讀活動(二) 9/16~27 教師節系 列活動 9/21 國家防災日 (9 時 21 分) 9/16 職科說明會 9/19 特教推行委 員會、輔導處教 師節比賽截止收 件、生涯發展教 育委員會、遴輔 會 9/21 家長日						
五	9/22-9/28	吾愛吾師週 <藝術教育月> 9/23 七年級閱讀 演講活動(前三節) 9/27 晨讀活動(三) 9/28 教師節 9/27 教師節敬師 活動(朝) 9/24 健康促進暨 環境教育美術比 賽截止收件	健體-E-B2 具備應用體育與健康相關科技及資訊的基本素 養，並理解各類媒體刊載、報導有關體育與健康 內容的意義與影響。	3-1 角色動畫 3-2 角色面朝與迴轉方向 3-3 鍵盤控制角色移動 3-4 滑鼠控制角色移動 3-5 從固定位置移到隨機位置 3-6 說用戶名稱 3-7 組合偵測時間或日期	2	Scratch 3 程式 積木創意玩	1. 範例實作 2. 上課表現 3. 隨堂測驗 4. 課後練習	

六	9/29-10/5	品德教育週 9/30、10/1 新北市語文競賽 10/1 閱讀推動委員會 9/30 七年級 200 公尺排名賽、 七、八年級品德教育影片播放② 9/30~10/5 品德教育創意競賽作品收件 9/29 4Q 營隊(一) 9/30 七年級生涯發展參訪活動						
七	10/6-10/12	性平教育週 <性平教育宣導週> 10/10 國慶日放假 10/11 彈性放假 10/9 第一次校園安全會議 10/7 職業萬花筒	自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。	4-1 如果否則與碰到滑鼠游標 4-2 點擊角色廣播開始 4-3 建立變數 4-4 設定隨機造型 4-5 關係與邏輯運算 4-6 電腦說出結果	3	Scratch 3 程式積木創意玩	1. 範例實作 2. 上課表現 3. 隨堂測驗 4. 課後練習	
八	10/13-10/19	藝術人文週 10/15~16 第一次定期考查 10/18 播放明志代表字活動影片、晨讀活動(四) 10/15 新北市學生美展(預) 10/16 校慶籌備會(一)、環境教育影片宣導 10/17 學生自治會						

		(一) 10/14~18 疑似身障生轉介 10/18 親職講座 (一)						
九	10/20-10/26	舞文弄墨週 10/21~22 八年級國語文競賽 10/21~25 明志『年度代表字』選拔活動 10/22~24 全校自然科作業調閱 10/25 課發會 (二)、晨讀活動 (五) 10/21 班際大隊接力預賽 10/21 七年級愛滋入班宣導(預) 10/21-25 九年級畢業紀念冊拍攝週 10/24~25 七年級健康檢查 10/23 生命教育比賽截止收件 10/25 親職講座 (二)						
十	10/27-11/2	才華洋溢週 <新北創客月> 11/1 晨讀活動(六) 10/28 社團(三)、	生活-E-B2 運用生活中隨手可得的媒材與工具，透過各種探	5-1 角色圖層 5-2 角色左右移動	3	Scratch 3 程式 積木創意玩	1. 範例實作 2. 上課表現	

		九年級畢業紀念冊團拍暨拍攝週、才藝競賽(舞蹈明志) 10/29~10/31 聯絡簿抽查	究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理。	5-3 角色隨視訊方向移動 5-4 創造角色分身 5-5 當分身產生時開始移動 5-6 角色尺寸 5-7 如果碰到改變尺寸 5-8 點擊角色互動			3. 隨堂測驗 4. 課後練習	
十一	11/3-11/9	國際語言週 11/4~8 英語廣播show 11/5~7 全校英語科作業調閱 11/8 晨讀活動(七) 11/4 七年級體操比賽、 七年級 200 公尺決賽 11/7 流感疫苗施打(全校師生)						
十二	11/10-11/16	環境教育週 11/12~14 全校地理科作業調閱 11/11 班際大隊接力複賽 11/12-12/1?新北市音樂比賽 11/14 環境教育宣導、學生自治會(二) 11/15 親職講座(三)						
十三	11/17-11/23	明志创客週 11/18 公布明志創	藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。	6-1 角色隨滑鼠游標切換造型	3	Scratch 3 程式積木創意玩	1. 範例實作	

		客題目 11/22 課發會 (三) 11/18 七、八年級子宮頸癌(HPV)疫苗施打、七年級品德教育影片播放③ 11/22 親職講座(四)	視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	6-2 演奏音階 6-3 角色在舞台的定位 6-4 鍵盤當琴鍵演奏音階			2. 上課表現 3. 隨堂測驗 4. 課後練習	
十四	11/24-11/30	生命教育週 11/25 第二次專任教師會報 11/28~29 第二次定期考查、閱讀推動影片欣賞						
十五	12/1-12/7	科學教育週 12/2 威龍闖關活動 12/6 全校第八節停課 12/3 ~5 全校公民科作業調閱晨讀活動(九) 12/6 晨讀活動(八) 12/2 模範生選舉 12/5 學生自治會(三) 12/5 校慶籌備會(三) 12/7 五十六周年校慶及大隊接力決賽						
十六	12/8-12/14	明志禮讚週 12/13 科展書面報	數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形	7-1 算術運算	3	Scratch 3 程式積木創意玩	1. 範例實作	

		告截止收件、科技競賽作品收件及評選、晨讀活動(九) 12/9?八年級品德教育影片播放③	體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 數-E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。	7-2 詢問與答案 7-3 設定變數隨機取數 7-4 判斷答案 7-5 計算得分 7-6 畫筆下筆 7-7 答對時播放音效 7-8 倒數計時			2. 上課表現 3. 隨堂測驗 4. 課後練習	
十七	12/15-12/21	民主法治週 12/19~20 九年級第二次模擬考 12/16~20 科展作品評審 12/19 第二次校園安全會議	數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。					
十八	12/22-12/28	生涯發展週 12/24~26 全校國文作文調閱 12/25 七八年級英聽播放結束 12/27 晨讀活動(十) 12/24~26 九年級校外教學 12/23 生涯發展檔案調閱 12/24 歲末溫馨情						
十九	12/29-1/4	健康促進週 1/1 開國紀念日放假 1/3 課發會(四) 1/2 七年級第八節課輔結束 1/3 八、九年級第八節課輔結束	國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 英-E-B2	8-1 背景或造型中文字型 8-2 多元啟動 8-3 文字轉換成各國語言語音 8-4 翻譯各國語言文字 8-5 多國語言翻譯機	3	Scratch 3 程式積木創意玩	1. 範例實作 2. 上課表現 3. 隨堂測驗 4. 課後練習	

		1/2 健康促進宣導 (朝)	具備使用各種資訊科技媒材進行自我學習的能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應用能力及文化習俗之理解。					
二十	1/5-1/11	勤勉力學週 1/9 學生自治會 (四) 1/6 資優班成果發表 1/10 生涯發展教育執行委員會、 認輔會議						
二十一	1/12-1/18	除舊佈新週 1/15~16 第三次定期考查 1/17 結業式 16:00 校務會議						