

二-11-1

高雄市 111 學年度精進國民中小學
教師教學專業與課程品質整體推動計畫
國民教育輔導團科技領域輔導小組

「運算思維取向的 Scratch 遊戲程式教學與應用」實施計畫

一、依據

- (一)教育部補助直轄市、縣(市)政府精進國民中學及國民小學教師教學專業與課程品質作業要點。
- (二)高雄市 111 學年度精進國民中小學教師教學專業與課程品質整體推動計畫。
- (三)高雄市 111 學年度國民教育輔導團整體團務計畫。

二、目的

- (一)培養教師遊戲程式設計之基礎知識與能力，且熟悉 Scratch 介面與常見的程式控制流程，並熟知簡易的程式與控制技巧。
- (二)提升教師對 Scratch 遊戲程式競賽的理解，啟發教師以運算思維來帶 Scratch 遊戲教學，進而帶領孩子們參與競賽，提升學校整體程式力。

三、辦理單位

- (一)指導單位：教育部國民及學前教育署
- (二)主辦單位：高雄市政府教育局
- (三)承辦單位：高雄市國民教育輔導團科技領域輔導小組、高雄市鳳山區五福國小

四、辦理日期及地點(採線上或實體辦理，視疫情狀況機動調整)

(一)研習日期：

第一場次:111 年 8 月 22 日(星期一)上午 9 時至下午 4 時，共計 6 小時。初階-以常見 Scratch 競賽遊戲設計為例

第二場次:111 年 8 月 23 日(星期二)上午 9 時至下午 4 時，共計 6 小時。進階-以進階 Scratch 競賽遊戲設計為例

(二)研習地點：

國教輔導團 305 電腦教室(高雄市左營區自由三路 1 號，請由新庄仔路停車場進入)。

(三)研習時數：

活動參加人員同意公假出席與會(課務自理)，並覈實核發研習時數。

五、參加對象與人數

- (一)研習對象：本市公私立國小教師，資訊教育議題教師優先錄取。若有剩餘名額，歡迎國中科技領域教師參加。
- (二)研習人數：各場次預計錄取 25 名。
- (三)報名方式：請逕至「全國教師在職進修網」
(<http://www.inservice.edu.tw>) 報名，錄取名單於研習前3天公告並通知錄取者。經錄取之學員於研習開始後10分鐘未到者則取消研習資格，由承辦單位依現場候補名單依序遞補學員。
- (四)、注意事項：
 1. 為加強校園安全管理，參加研習教師進入輔導團或學校，請攜帶研習公文或教職員工識別證。校內停車位有限，請多利用大眾捷運系統或共乘車輛。
 2. 請參加研習教師配合工作人員量體溫，自備口罩，進入教室務必戴口罩；勤洗手。若有相關病徵或有中央疫情指揮中心宣布之旅遊警示國家入境(含轉機)者，請與聯絡人聯繫請假。
 3. 研習辦理防疫規範：
 - (1)請參加研習人員務必遵守中央疫情指揮中心最新COVID-19疫苗接種規範；並於研習前一日填寫健康調查表單。
 - (2)請參與教師配合手部消毒、體溫量測、全程配戴口罩及環境清消等防疫措施。
 - (3)所有防疫事項，仍需依本市及中央疫情指揮中心最新防疫政策，配合滾動式修正。
 4. 第一、二場次分別為運算思維取向的Scratch遊戲程式教學與應用之初階與進階課程，完成第一場次研習者，優先錄取第二場次。

六、研習內容

依課程規劃表辦理，時間安排與流程請參見附件一。

七、差假與獎勵

- (一)差假：參加人員同意公假出席（課務自理），並覈實核發研習時數。
- (二)獎勵：辦理本計畫活動人員，依「高雄市立各級學校及幼兒園教職員工獎懲標準補充規定」辦理敘獎。

八、經費來源與概算

由本市自籌款支應。

九、預期成效

- (一)教師熟悉 Scratch 介面與常見的程式控制流程，並熟知遊戲的程式開

發與控制技巧。

(二)啟發教師能以運算思維來 Scratch 教學，進而鼓勵教師參與遊戲程式
競賽，設計出不同的教學內容。

附件一

高雄市 111 學年度精進國民中小學
教師教學專業與課程品質整體推動計畫
國民教育輔導團科技領域輔導小組

「運算思維取向的 Scratch 遊戲程式教學與應用」課程表

初階-以常見 Scratch 競賽遊戲設計為例

研習對象及人數:本市國小教師，預估 25 人

時習時間：111 年 8 月 22 日（星期一）09:00-16:00。

| 時間 (歷時) | 課程內容 | 主持人/主講人 | 備註 |
|-------------------------|--------------------------------------|-----------------|--------|
| 09:00-09:10 | 報到 | 輔導團隊 | |
| 09:10-10:00 (50mins) | 1. 素養導向教學與評量實例簡介 2. Scratch 介面做中學 | 台北中正國中 王麗君老師 | 外聘 1 節 |
| 10:00-10:30 | 休息 | 輔導團隊 | |
| 10:30-12:00 (90mins) | 遊戲設計(一)之課程設計、教學示 例、程式實作、測試與修正 | 台北中正國中 王麗君老師 | 外聘 2 節 |
| 12:00-12:50 | 午餐時間 | 輔導團隊 | |
| 13:00-13:50 (50mins) | 遊戲設計(二)之課程設計、教學示 例、程式實作、測試與修正 | 台北中正國中 王麗君老師 | 外聘 1 節 |
| 13:50-14:00 | 休息 | 輔導團隊 | |
| 14:00-15:30 (90mins) | 遊戲整合製作，以及多元評量設計 | 台北中正國中 王麗君老師 | 外聘 2 節 |
| 15:30-16:00 | Q&A 時間 | 輔導團隊 | |

進階-以常見 Scratch 競賽遊戲設計為例

研習對象及人數:本市國小教師，預估 25 人

時習時間：111 年 8 月 23 日（星期二）09:00-16:00。

| 時間 (歷時) | 課程內容 | 主持人/主講人 | 備註 |
|-------------------------|--|------------------|--------|
| 09:00-09:10 | 報到 | 輔導團隊 | |
| 09:10-10:00 (50mins) | 1. 素養導向教學與評量實例簡介 2. Scratch 競賽心得分享 | 花蓮縣太平國小 呂奎漢老師 | 外聘 1 節 |
| 10:00-10:30 | 休息 | 輔導團隊 | |
| 10:30-12:00 (90mins) | Scratch 清單(一)之課程設計、教學示 例、程式實作、測試與修正 | 花蓮縣太平國小 呂奎漢老師 | 外聘 2 節 |
| 12:00-12:50 | 午餐時間 | 輔導團隊 | |
| 13:00-13:50 (50mins) | Scratch 清單(二)之課程設計、教學示 例、程式實作、測試與修正 | 花蓮縣太平國小 呂奎漢老師 | 外聘 1 節 |
| 13:50-14:00 | 休息 | 輔導團隊 | |
| 14:00-15:30 (90mins) | 1. 遊戲整合製作 2. 競賽作品分享 | 花蓮縣太平國小 呂奎漢老師 | 外聘 2 節 |
| 15:30-16:00 | Q&A 時間 | 輔導團隊 | |