

臺南市政府教育局 109 學年度提升教師資訊知能實施計畫 不插電程式教學研習

一、依據

- (一)教育部 109 學年度直轄市、縣（市）推動 12 年國民基本教育精進國民中小學及國民小學教學品質計畫—子計畫「提升校長及教師資訊知能計畫」。
- (二)臺南市 109 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。

二、目標

- (一)發展資訊科技教師的運算思維教材，並推動資訊科技教師參與增能研習，協助資訊科技教師能落實運算思維與程式設計教學內涵。
- (二)邀請專家學者協助指導教師，透過科技工具之創意應用，提升學生生活表達、問題解決之運算思維及創造力。
- (三)熟悉運算思維的四個要素：問題分解(化整為零)、模式辨識(異中求同)、抽象化(化繁為簡)、演算法(按部就班、SOP)。
- (四)「玩桌遊」就是「執行程式」，在人際互動了解程式語言運作背後的思維與邏輯，培養 CPS（合作問題解決能力，Collaborative Problem Solving）

三、辦理單位

- (一)主辦單位：臺南市政府教育局。
- (二)承辦單位：臺南市立仁德國中。

四、對象：

- (一)本市國中小資訊科技教師、資訊組長或對本研習有興趣之教師。（本場至多 25 人，敬請資訊組長踴躍參加）
- (二)研習報名：請至本局學習護照報名參加。

五、時間：110 年 5 月 6 日下午及 7 日上午。

六、地點：本局資訊中心 3 樓電腦教室(中西區五妃街 236-1 號)。

七、研習內容：如附件。

八、本案聯絡人：臺南市政府教育局資訊中心虞允平教師(行政業務)分機 18。

九、經費：由臺南市 109 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經費支出。

附件、研習內容：

110/05/06			
時間	課程內容/主題	師資	備註
1330-1345	報到	中心團隊	
1345-1515	1.桌遊-海霸介紹 2.共同參與、做中學	蘇彥寧教師	
1515-1525	休息		
1525-1615	彙整並確認規則、模式	蘇彥寧教師	
1615-1630	綜合座談	中心團隊	
110/05/07			
時間	課程內容/主題	師資	備註
0845-0900	報到	中心團隊	
0900-1030	1.複習及發想驗證 2.共同參與、做中學 3.程式桌遊元素介紹	蘇彥寧教師	
1030-1050	休息		
1050-1140	1.分享與問答 2.變化或提升遊戲模式，參與其中	蘇彥寧教師	
1140-1200	綜合座談	中心團隊	