

教師 Scratch 遊戲設計備課研習

研習名稱	教師 Scratch 遊戲設計備課研習
研習時數	6 小時
主辦單位	國立臺南大學 數位學習科技學系
研習對象一	對此主題有興趣的老師，以 40 人為上限
研習對象二	開放校際報名
研習對象三	國小, 國中, 高中, 高職, 特教, 其他
研習人數	40 人
研習時間	2014/5/21、2014/5/28 下午 1 點 30 分至 4 點 30 分 各三小時
研習單位地址	台南市中西區樹林街二段 33 號
研習教室	國立臺南大學府城校區 格致樓 C201
研習目的	運用視覺化程式設計語言結合數位遊戲設計來提昇 Scratch 教學能力
研習方式	上機實作
報名方式	線上報名
遴選說明	依報名順序
研習承辦人	林育伶
承辦人電話	06-2133111#860

教師 Scratch 遊戲設計備課研習

目的：

現今資訊科技發展迅速，資訊教育攸關學生在未來資訊社會中的競爭力，然而目前的中小學授課強調資訊應用工具介紹，較少由課程中培養學生電腦化思考能力。因此，本研習運用視覺化程式設計語言結合數位遊戲設計為教學主題，並進行討論及回饋，以促進教師對於藉由設計遊戲過程中來培養學生學習電腦化思考能力，並進行教學經驗交流與分享討論。

一、參加對象：

(1)對此主題有興趣的老師，以 40 人為上限

(2)開放校際報名

(3)國小、國中、高中、高職、特教、其他

二、主辦單位：國立臺南大學 數位學習科技學系

三、研習時間：2014 年 5 月 21 日(星期三) 下午 1 點 30 分~4 點 30 分

2014 年 5 月 28 日(星期三) 下午 1 點 30 分~4 點 30 分

四、研習地點：國立臺南大學府城校區 格致樓 C201

五、研習人數：40 人

六、報名辦法：請於 2014 年 5 月 16 日前，至 <http://signup.nutn.edu.tw/> 點選

「[教師 Scratch 遊戲設計備課研習\(第一場\)](#)」及「[教師 Scratch 遊戲設計備課研習\(第二場\)](#)」。

七、報到時間：2014 年 5 月 21 日(星期三)下午 1 點~1 點 30 分

八、說明事項：

(1)兩天研習全程參加人員核發 6 小時研習證明

(2)參加研習人員不收取任何費用

(3)承辦單位供應茶水

(4)本校因空間有限，恕不提供停車位

九、聯絡人：林育伶 小姐

電話：06-2133111#860

E-mail:whitepig564@gmail.com

議程表

(一)2014 年 5 月 21 日

13:00~13:30	報到
13:30~13:50	張智凱 教授
13:50~14:40	Scratch 遊戲設計好好玩基礎教學
14:40~15:00	茶水
15:00~15:50	Scratch 潛艇大戰遊戲設計
15:50~16:10	Scratch 潛艇大戰遊戲實作
16:10~16:30	Q&A

(二)2014 年 5 月 28 日

13:00~13:30	報到
13:30~13:50	張智凱 教授
13:50~14:30	Scratch 青蛙過街遊戲設計
14:30~14:50	Scratch 青蛙過街遊戲實作
14:50~15:10	茶水
15:10~15:50	Scratch 青蛙過街遊戲設計(進階)
15:50~16:10	Scratch 青蛙過街遊戲實作(進階)
16:10~16:30	Q&A