

1、**活動主題**：『資訊教育·fun·程式』主題課程－Scratch 之後呢？

2、**活動簡介**：

近年來運算思維議題興起，綜觀目前國中小在運算思維或資訊教育中，皆以 Scratch 作為主要教學，但是 Scratch 真能滿足所有的需求嗎？108 課綱實施在即，在 Scratch 之後，我們還能做什麼？

本主題課程的規畫，將帶領老師透過不同的面向進一步瞭解在 Scratch 教學之後，還有哪些新教學的延伸，除了介紹由國內老師因資訊課程教學需求，自行開發讓學生能自主學習的客製化教學平台、數學出身的資訊老師將程式設計結合數學領域，不僅落實資訊融入教學還讓學習變好玩，另外還有參與奧林匹亞競賽保送至台灣大學資訊工程系的資訊教師，分享從傳統至新興運算思維在資訊教育的新觀點。

3、**指導單位**：教育部

4、**主辦單位**：教育部校園自由軟體數位資源推廣服務中心

5、**協辦單位**：台東縣教育網路中心、新北市教育局、新北市育林國民小學、彰化縣教育局、彰化縣東山國民小學、臺南市教育局、臺南市進學國民小學、屏東縣教育局

6、**出席人員**：各縣市關心資訊應用與教育的老師及相關業務承辦人

7、**活動時間與地點**：

日期	時間	活動地點	地址
106/10/11(三)	10：00-15：30	屏東縣教育網路中心	屏東縣屏東市自由路 527 號
106/10/20(五)	10：00-15：30	台東縣教育網路中心	台東市博愛路 306 號
106/10/21(六)	10：00-15：30	新北市育林國民小學	新北市樹林區復興路 395 號
106/10/28(六)	10：00-15：30	臺南市進學國民小學	臺南市中西區進學里 1 鄰南寧街 47 號
	10：00-15：30	彰化縣東山國民小學	彰化縣員林市南東里山腳路四段 212 號

8、**議程內容**：

時 間	議 題	講 者
09:45~10:00	報到	
10:00~10:10	致詞與引言	
10:10~12:00	Scratch 之後，在平台裡打造創意的舞台	台北市南港高中 高慧君老師
12:00~13:00	午餐與交流時間	
13:00~15:00	Scratch 之後，在學科中發現學習的樂趣 Scratch 之後，在文字間創造無限的可能	花蓮縣太平國小 呂奎漢老師 台灣大學 黃佑仁
15:00~15:30	綜合座談與交流	



## 9、議程簡介：

Scratch 之後，在平台裡打造創意的舞台

108 課綱實施在即，資訊課程的教學資源，從何而來？

在 Scratch 基礎之下，除了 Corg.org 的 K12 課程、均一平台的資訊課程之外，是否還有其他的選擇呢？

聽聽老師如何帶領學生從 Scratch 圖形化介面的學習，銜接到文字化的程式撰寫經驗...除了撰寫許多相關的教學資源，還自行開發客製化的教學網站，提供學生自主學習的平台！

資源共享——豐富多元的教學資源

Scratch 之後，在學科中發現學習的樂趣

學習了 Scratch 之後，究竟還能做什麼？

聽聽老師如何將程式設計與數學結合，讓原本令人頭痛的數學變成好玩的學習，帶領學生體驗不一樣的資訊應用遊戲體驗——創意延伸的新結合

Scratch 之後，在文字間創造無限的可能

運算思維究竟是什麼？

從學生時期參與奧林匹亞競賽、保送台灣大學資訊工程系，接著再一路到資訊教師的歷程...

歷經過傳統的解題技巧，銜接到新興的運算思維應用，在資訊教育譜出什麼樣的教學新思維？看見哪些新價值？

運算思維——不同面向的新觀點

## 10、活動聯絡人：

校園自由軟體數位資源推廣服務中心

蔡凱如 電話：(02)2219-6101

email：ossacc@gmail.com

