

108 年「Scratch 兒童程設思維夏令營」-「基礎班」

招生簡章

教學目標：

[全台首創]的整合[程設學習、遊戲互動、診斷分析]為一體的 Scratch 程式設計學習課程模式，透過此課程可完成以下課程目標：

- (1)學習程式設計概念與運算思維技能、
- (2)學習 Scratch 工具與操作學習系統、
- (3)訓練自我學習反思與問題解決能力、
- (4)訓練自我創意思考與想法表達能力。

招生對象：國小四年級以上(對學習運算與程式思維有興趣者)。

★特色：課程網址：<http://dive.nutn.edu.tw/kalelabcpt>



- (1) 創新程設思維課程-程設學習、遊戲設計、生動有趣:有別於傳統僅透過學習 Scratch 工具來了解程式設計(程設)概念方式，此課程將學習過程建構成有趣的學習遊戲活動，讓學生在遊戲過程中學習到程設概念與運算思維技能(基於 [GOOGLE 運算思維定義](#))，程設學習將不再枯燥乏味。
- (2) 學習狀況即時分析-老師掌握、學生理解、家長了解: 有別於傳統只教授如何使用 Scratch 工具，但卻不知學習狀況與成效，此課程獨有的學習系統能分析診斷程設概念與運算思維學習狀況，讓老師能掌握學習現況，學生能夠理解學習問題，家長更能了解小孩學習成果。
- (3) 課程規劃前後銜接-課前討論、課中學習、課後練習: 有別於傳統只在課中進行學習，此課程規劃課中與課後的學習遊戲活動供學生學習與練習，並於課前針對學習問題進行討論與說明，強化學習效果。
- (4) 自創作品訓練表達-融合所學、創意思考、成果發表: 學員需融合課程技能，動腦思考，運用所學，動手實踐，並勇於將成果作發表，學習與訓練自我表達能力。



立即掃描

報名網址：<http://academics.nutn.edu.tw/sce/>



◆.....◆
招生名額：1 班，10-20 人。

上課時間：108 年 7 月 08 日至 108 年 7 月 17 日，每週一至週五，下午 13:30 - 16:30，
每堂 3 小時，共計 24 小時（共 8 天）。

上課地點：本校電腦教室（臺南市中西區樹林街二段 33 號）。

授課師資：蘇俊銘 老師專業團隊([KALE Lab](#))。（本校數位系專任副教授）

學歷	◎ 國立交通大學資訊工程博士
專長	◎數位學習、◎專家系統、◎視覺化技術、◎遊戲設計與引擎、 ◎資料探勘、◎網際網路應用

課程大綱：（詳情請參考 [課程網站](http://dive.nutn.edu.tw/kalelabcpt)：<http://dive.nutn.edu.tw/kalelabcpt>）

週數	日期	授課時間	學/術科	課程進度/內容
1	7/08(一)	13:30 ~ 16:30	學/術	(1)進入程式思維的異想世界(能力評估) (2)Scratch 基本功能(事件+動作+外觀積木) (3)程式思維概念(事件+序列) (4)運算思維與程式技能整合(問題分解) (5)Scratch 遊戲應用專案—走迷宮
2	7/09(二)	13:30 ~ 16:30	學/術	(1)課前統整復習活動 (2)Scratch 基本功能(廣播+音效積木) (3)程式思維概念(平行) (4)運算思維與程式技能整合(問題分解) (5)Scratch 遊戲應用專案—Flappy bird(1/2) (6)課後測驗遊戲活動(多人對戰遊戲)
3	7/10(三)	13:30 ~ 16:30	學/術	(1)課前統整復習活動 (2)Scratch 基本功能(控制+偵測積木) (3)程式思維概念(迴圈+條件) (4)運算思維與程式技能整合(模式辨別) (5)Scratch 遊戲應用專案—Flappy bird(2/2) (6)課後測驗遊戲活動(多人對戰遊戲)



立即掃描

報名網址：<http://academics.nutn.edu.tw/sce/>



週數	日期	授課時間	學/術科	課程進度/內容
4	7/11(四)	13:30 ~ 16:30	學/術	(1)課前統整復習活動 (2)Scratch 基本功能(資料+運算積木) (3)程式思維概念(資料+運算子) (4)運算思維與程式技能整合(模式辨別) (5)Scratch 遊戲應用專案－賽車遊戲 (6)課後測驗遊戲活動(多人對戰遊戲)
5	7/12(五)	13:30 ~ 16:30	學/術	(1)課前統整復習活動 (2)Scratch 基本功能(分身積木) (3)程式思維概念(事件) (4)運算思維與程式技能整合(抽象化) (5)Scratch 遊戲應用專案－跑酷遊戲(1/2) (6)課後測驗遊戲活動(多人對戰遊戲)
6	7/15(一)	13:30 ~ 16:30	學/術	(1)課前統整復習活動 (2)Scratch 基本功能(畫筆積木) (3)程式思維概念(代碼復用+序列) (4)運算思維與程式技能整合(抽象化) (5)Scratch 遊戲應用專案－跑酷遊戲(2/2) (6)課後測驗遊戲活動(多人對戰遊戲)
7	7/16(二)	13:30 ~ 16:30	學/術	(1)課前統整復習活動 (2)運算思維與程式技能整合(演算法設計) (3)Scratch 遊戲應用專案－桌上曲棍球(1/2) (4)課後測驗遊戲活動(多人對戰遊戲)
8	7/17(三)	13:30 ~ 16:30	學/術	(1)課前統整復習活動 (2)Scratch 遊戲應用專案－桌上曲棍球(2/2) (3)修練證書與與成果紀錄



立即掃描

報名網址：<http://academics.nutn.edu.tw/sce/>



◆.....◆
上課費用：新台幣 **4000 元** 整（由本校提供講義，“不含”課本及材料），

未曾於本校報名之新學員，需外加報名費新台幣 200 元整。

- （一）本校在職教職員工及其眷屬（限父母、配偶、子女）、退休教職員工、本校在校生、與本校簽定為專業發展合作學或單位之教職員工、本校校友具有校友認同卡者，得享 8 折優待。
- （二）65 歲以上銀髮族（憑身分證影本）、持有殘障手冊之身心障礙者，得享 8 折優待。
- （三）本校校友、進修推廣學員或 3 人（含）以上團體報名者，得享 9 折優待；10 人（含）以上團體報名者，得享 8 折優待。
- （四）同時報名二班以上或於招生簡章所定期限內（**108/7/1 前**）報名者，得享 9 折優待。

※上述優惠辦法請擇一優惠。

報名：

- （一）網路報名：報名網址（本校推廣教育資訊網）：<http://academics.nutn.edu.tw/sce/>
 - 1. 非本校學員者請先上網至本校推廣教育資訊報名系統，填寫基本資料成為學員。
 - 2. 以學員身分證登入後進行課程報名。
- （二）現場報名：每週一至週五 08：30-17：00，請親自（或委託）至本校教務處進修推廣組現場報名。

繳費：請於收到 E-MAIL 通知繳費後 5 日內完成繳款。

- （一）ATM 轉帳：請依 E-MAIL 通知之轉帳帳號，以 ATM 方式辦理轉帳。
- （二）現場繳費：每週一至週五 08：30-17：00，請親自（或委託）至本校教務處進修推廣組現場繳費。

退費標準：依據教育部頒布「專科以上學校推廣教育實施辦法」。

- （一）學員自報名繳費後至開班上課日前申請退費者，退還已繳費用之九成。（不含報名費）
- （二）自開班上課之日起算未逾全期三分之一申請退費者，退還已繳費用之半數。（不含報名費）
- （三）開班上課時間已逾全期三分之一始申請退費者，不予退還。

公告開班：預定開課日前，於本校推廣教育資訊網公告開班事宜。唯，開班日如遇不可抗力因素停課者，順延之。

備註：

- （一）本班依「專科以上學校推廣教育實施辦法」辦理。
- （二）缺課時數達三分之一（含）以上，恕不核發研習證明書。
- （三）研習成績及格或達時數者，可登入公務人員終身學習時數。
- （四）推廣課程班，無法適用申請保留資格，亦不得辦理休學。
- （五）報名人數不滿 5 人，原則上不予開班，所繳交之費用無息退還。



報名網址：<http://academics.nutn.edu.tw/sce/>



◆.....◆
(六)辦理退費，須填妥退費申請單（請於本校進修推廣組首頁進入下載），並檢附原收據及存摺影本辦理。

(七)上課日如遇颱風、豪雨或其他天災，是否上課請依臺南市政府公告辦理，惟停課日之課程須擇期補課。

(八)本簡章如有未盡事宜，依相關法令規定辦理。

☆辦理單位:教務處進修推廣組(06)2133111 轉 246-249 或 2139993(傳真)06-2133809

☆70005 臺南市樹林街二段 33 號中正館 1 樓



報名網址：<http://academics.nutn.edu.tw/sce/>



108 年「Scratch兒童程設思維夏令營」-「基礎班」 報名表

編號：(由本校填寫)

姓名		性別	<input type="checkbox"/> 男性 <input type="checkbox"/> 女性
生日	年 月 日	身分證字號	
聯絡電話	(宅)	手機	
	(公)	傳真	
e-mail			
通訊地址	□□□□□ (請填寫合格證書寄送地址)		
<p>※請問您未來是否願意收到本校其他課程資訊：</p> <input type="checkbox"/> 願意 <input type="checkbox"/> 不願意			



立即掃描

報名網址：<http://academics.nutn.edu.tw/sce/>

