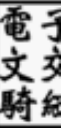


屏東縣政府 函

地址：900219屏東縣屏東市自由路527號
聯絡人：黃琮翔
聯絡電話：08-7367565
傳真：08-7322779
電子信箱：yanminmonkey@go.edu.tw



受文者：屏東縣立車城國民中學

發文日期：中華民國115年4月1日
發文字號：屏府教發字第11550578300號
速別：普通件
密等及解密條件或保密期限：
附件：如主旨 (376530000A115505783000-1.pdf)

主旨：檢送「屏東縣114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B-1-1-11資訊科技教師增能：素養導向課程設計與實務實施計畫-「Scratch初階跨領域 X AI運算思維實作」與「Scratch互動設計與教學轉化」實施計畫1份，詳如說明，請查照。

說明：

一、依據本縣114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辦理。

二、旨揭研習共2場次，相關資訊如下：

(一)時間：

1、場次一：115年4月16日(星期四)上午9時至下午4時。

2、場次二：115年4月17日(星期五)上午9時至下午4時。

(二)地點：本縣南州國中。

(三)參加對象：本縣國教地方團科技領域分團輔導員、資訊科技教師及對科技領域教學有興趣之國中教師，每場次錄取30人。



(四)報名方式：請逕至全國教師在職進修網(<https://www3.inservice.edu.tw/>)報名，報名截止日為研習課程前一日。

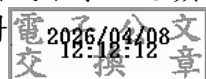
三、全程參與研習者，由承辦單位核發每場次6小時研習時數；出席時數少於研習總時數1/3(含)以上者，不予核發研習時數；為尊重講師，請準時入場，研習開始逾20分鐘後恕不予入場。

四、請貴校惠予參加人員及相關工作人員公(差)假登記，倘有課務得派代；輔導員差旅費由所屬分團業務費項下支應。

五、本案聯絡人：本縣東新國中黃家成主任，連絡電話：08-8324920分機50。

正本：各高國中、屏東縣屏東市信義國民小學、屏東縣萬丹鄉萬丹國民小學、屏東縣屏東市崇蘭國民小學、屏東縣瑪家鄉北葉國民小學

副本：屏東縣立東新國民中學羅彥文校長、屏東縣屏東市信義國民小學黃莆田教師、屏東縣立東新國民中學黃家成教師、屏東縣立南州國民中學張書銘教師、屏東縣立潮州國民中學葉文雄教師、屏東縣萬丹鄉萬丹國民小學謝政霖教師、屏東縣屏東市崇蘭國民小學王淑娟教師、屏東縣屏東市崇蘭國民小學蔡衣珊教師、屏東縣瑪家鄉北葉國民小學王思蘋教師、屏東縣立鹽埔國民中學陳慶得教師、本府教育處教學發展科



科技領域分團子計畫 2

屏東縣 114 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

國教地方團科技領域分團

B-1-1-11 資訊科技教師增能：素養導向課程設計與實作

場次一：Scratch 初階跨領域 X AI 運算思維實作

場次二：Scratch 互動設計與教學轉化

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) 屏東縣114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) 屏東縣 114 學年度國教地方團整體團務計畫。

二、現況分析與需求評估

- (一) 現況分析：十二年國教上路，國小資訊課程採議題融入而無科技領綱，資訊教學無法有效銜接國中科技領域綱要，導致學生資訊領域素養落差大。
- (二) 需求評估：Scratch 程式為圖像邏輯學習的好工具，國中國小學生皆可輕鬆上手，若由國小階段就接觸學習，國中可再深入探究，為將來的高深程式設計打好基礎。

三、目的：建立科技教師基本的資訊教育教學能力，尤其以程式設計邏輯及互聯網連結程式為重。

四、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：屏東縣政府
- (三) 承辦單位：屏東縣立南州國民中學
- (四) 協辦單位：屏東縣國教地方團科技領域分團

五、辦理日期及地點

- (一) 研習日期及時間：115 年 4 月 16（四）及 4 月 17 日（五），計 2 場次，共計 12 小時。
- (二) 研習地點：屏東縣立南州國中

六、參加對象與人數

- (一) 參加對象：科技領域輔導團員與教師。
- (二) 參加人數：預計每一場次 30 人，2 場次共約 60 人次。

七、研習內容

第一場次：115 年 4 月 16（四）主題：Scratch 初階跨領域 X AI 運算思維實作

時間	主題	內容	主講人	助教
09：00—10：00	Scratch 基本技巧介紹	認識 Scratch 教學平台 班級管理功能與基本操作流程	花蓮縣太平國小 呂奎漢老師	屏東縣南州國中 張書銘老師
10：00—12：00	基本積木應用	建立循序、重複、條件、變數、分身 及事件等運算思維核心概念	花蓮縣太平國小 呂奎漢老師	屏東縣南州國中 張書銘老師
12：00—13：00	用膳 午休			
13：00—14：00	模組化跨域整合 實作練習	探索 Scratch 與數學、語文、藝術、 自然及生活議題的跨領域連結方式	花蓮縣太平國小 呂奎漢老師	屏東縣南州國中 張書銘老師
14：00—16：00	AI 輔助 Scratch 生成實作練習	運用 AI 協助發想 演算法、教材內容與專題主題 提升教學設計效率 完成可實際應用於課堂的 Scratch 跨領域作品雛形	花蓮縣太平國小 呂奎漢老師	屏東縣南州國中 張書銘老師

第二場次：115 年 4 月 17（五）主題：Scratch 互動設計與教學轉化

時間	主題	內容	主講人	助教
09：00—12：00	教材遊戲化實作練習	學習互動控制與遊戲機制設計 強化作品表現與操作性	花蓮縣太平國小 呂奎漢老師	屏東縣南州國中 張書銘老師
12：00—13：00	用膳 午休			
13：00—16：00	跨領域專題設計	進行 Scratch 跨領域專題設計 整合學科內容與程式創作 實作教學應用方案 將 Scratch 作品轉化為 可於教室推動的課程活動	花蓮縣太平國小 呂奎漢老師	屏東縣南州國中 張書銘老師

八、經費來源與概算

- （一）本計畫經費來源為「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」經費。
- （二）經費概算表(略)

九、成效評估之實施

- （一）協助資訊科技教師瞭解素養導向課程的教學設計與教學實施，轉化為於教學現場。
- （二）能提升資訊科技教師學習 Scratcht 程式設計專業知能。

十、預期成效

- （一）能瞭解素養導向課程的教學設計與教學實施，並轉化為個人可用於實際教學的教學活動。
- （二）透過各種程式遊戲設計讓學生了解基本的程式設計原理與應用。

十一、本計畫經核定後施行