

110年USR大學社會責任實踐計畫

服務學習實踐模式應用於12年國教課程綱要之研究

第2場 志工&種子師資培訓

- ◆ 活動日期：110年03月27日(六) ~ 28日(日) SCRATCH遊戲設計
- ◆ 活動時間：08:30 ~ 16:00
- ◆ 地點：元智大樓 8樓 30802電腦教室
- ◆ 講師：張鉅輝老師 (永和國中)
- ◆ 報名網址：<https://forms.gle/eaM6Qvv49Ynggfn8>



掃QR CODE
取得報名連結

時間	3月27日(六)	3月28日(六)
08:30-08:55	志工報到	志工報到
09:00-12:00	認識Scratch視窗環境 ◆ 功能選單 ◆ 角色區 ◆ 舞台背景區 ◆ 程式區 ◆ 積木區	Scratch遊戲設計技巧進階(一) ◆ 射擊型遊戲 ◆ 物理型遊戲
12:00-13:00	午餐、休息時間	午餐、休息時間
13:00-16:00	Scratch遊戲設計技巧初探 ◆ 初探範例(一)：旋轉鏡射反轉、初始設定、碰撞偵測、計時器、雲端變數 ◆ 初探範例(二)：專案複本、滑鼠繪圖入門、背景取圖、圖層順序 ◆ 初探範例(三)：分身、角色變數、清單、偵測、通用變數	Scratch遊戲設計技巧進階(二) ◆ 專案型遊戲

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

指導單位：教育部

主辦單位：亞東技術學院資訊管理系

協辦單位：亞東技術學院通訊工程系
材料與纖維系

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★



亞東技術學院
Oriental Institute of Technology



高等教育深耕計畫
Higher Education SPROUT Project