

新北市 112 年學年度第二學期 Scratch 師生營隊活動-

中區程式體驗中心「Scratch 程式設計推廣增能」師生營隊實施計畫

壹、依據：

依據新北市高級中等以下學校辦理學生假期育樂營實施計畫、「新北市國民中小學資訊科技教學綱要」及本市「新北程式校園 3+1」政策辦理。

貳、目的：

- 一、透過創意思考科技工具之使用，培養多元智能、邏輯思考、想像力與創造力及團隊合作問題解決能力。
- 二、推廣 Scratch 課程教學活動，結合程式教育及遊戲式學習，以培養學生主動學習的興趣。

參、辦理單位：

- 一、主辦單位：新北市政府教育局。
- 二、承辦單位：新北市教育局中區程式體驗中心、新北市中和區錦和高級中學。

肆、參加對象：

- 一、曾參加 Scratch 程式設計競賽隊伍。
- 二、對於「Scratch 程式設計暨競賽」有興趣之本市各公私立國中小學生。

伍、經費來源：

教育局補助款、每位學員免費參加，

陸、活動資訊：

一、時間：

第一場:113 年 6 月 08 日(星期六)09:00~16:00，

第二場:113 年 6 月 15 日(星期六)09:00~16:00，共 2 場次。

二、報名方式：

- 1.鑒於場地名額有限，報名名額隊伍限 11 隊，每隊含帶隊教師一名，學生二名，共三名。
- 2.總計師生 33 名參加，額滿為止，以報名時間先後定序。
- 3.報名方式:

請至下列 google 表單報名，報名截止後，於 113.06.05(三)下午五點後公告於本校校網首頁公告

第一場(6/08)：<https://forms.gle/kS73NXb7vc4i1StA9>

第二場(6/15)：<https://forms.gle/A2pFGZxbAs5ruKfn9>

三、地點:錦和高中圓通樓 3 樓行動教室

四、課程內容：

- 1.教師及學員無須自備材料，全程免費參加。
- 2.工作坊文案描述：本次工作坊引用自均一教育平台開發的【scratch3.0】課程，本課程中透過團隊群體討論思考、在合作中激發出創意。希望讓學生從不同領域觀察，發掘生活週遭的實際問題，深入場域以探索問題來源，從使用者的角度思考創新的解決方案。

五.課程表

時間	113 年 6 月 8 日(六)	113 年 6 月 15 日(六)	
課程內容	Scratch 程式設計基礎及實作	Scratch 遊戲及動畫要點	
講師	呂聰賢老師	呂聰賢老師	
08:30~09:00	報到		
09:00~10:20	● 程式教育程式的基本概念 ● 程式設計七個基本概念	● 角色人物製作技巧 ● 遊戲設計技巧	
10:30~12:00	● Scratch 環境認識 ● Scratch 序列觀念、動作積木、外觀積木、聲音積、流程圖、互動 偵測積木	● 遊戲要怎樣才好玩？ ● 簡單射擊遊戲	
12:00~13:00	午餐&休息時間		
13:00~14:20	● Scratch 訊號 & 平行化 事件積木、平行化觀念、輸入 & 運算 偵測積木、提問、運算積木 ● 條件式 條件式觀念、流程圖	● 遊戲比賽製作要領 ● 動畫設計技巧	
14:30~16:00	● 初始化技巧、變數、分身積木 ● 動畫製作 漸變技巧、迴圈觀念、除錯挑戰	● 動畫比賽製作要領 ● 問與答，環境復原	
16:00~	賦歸		

六、如有相關問題，請逕洽錦和高中圖書館吳孟仁主任、張力中老師，電話：(02)22498566 分機 242 或 248。

柒、注意事項：新北市高級中等以下學校因應嚴重特殊傳染性肺炎育樂營規劃指引

一、共通性防疫規範：

- (一)確實落實 3 級防護、健康 5 原則，包括量體溫、勤洗手、正確配戴口罩、保持空間通風、生病不參加。
- (二)辦理實體育樂營，學校教職員工生請全程佩戴口罩(飲水用餐時除外)，維持社交距離(室內 1.5 公尺、室外 1 公尺)，課程進行中不得飲食。
- (三)知悉疑似或確診個案，立即撥打 1922 通報專線及進行校安通報。

二、營隊規劃：

(一)營隊開設前評估事項：

- 1.請各校依據中央或本市最新校園防疫措施評估營隊辦理形式，授權學校彈性實施實體、線上或分流教學。
- 2.實體活動若無法全程配戴口罩，請改為線上或停辦。

(二)辦理實體營隊注意事項：

- 1.安排學生固定座位，盡量拉大座位間距離，留存學生座位表備用。
- 2.請家長填寫參加同意書。
- 3.共用器材轉換試用後應立即消毒。
- 4.每日課程結束後，進行消毒 門把、課桌椅...等手(部常觸碰位置)。
- 5.運動類型營隊，以分時分點降低訓練點人數及減少肢體接觸的課程。
- 6.中午盡量避免用餐。倘須用餐請盡量以餐盒方式為主，全程維持社交距離，採用隔板，用餐時全程禁止交談及共食。

(三)實體育樂營辦理前，若授課教師因確診之情形，無法到校授課，請學校聘請合適教師進行代課。若聘請代課教師確有困難，得停止辦理營隊。

(四)實體育樂營辦理期間，倘有參與營隊教師或學生確診，學校得將該班營隊辦理形式轉為線上辦理或停止辦理。若轉為線上辦理，請提醒學生準備相關設備，並請提供弱勢學生協助。

三、其他事項：

(一)若學校轉為線上或停止辦理，請與家長充分溝通停課與退費事宜，並修改簡章或先行公告周知學生及家長營隊調整辦理形式或停辦之相關資訊。

(二)學生參加育樂營之退費基準如下：

- 1.營隊辦理前：確診因素申請退費者，全額退費。
- 2.營隊辦理期間：倘因教師或學生確診，而停止辦理營隊，學校扣除已支出部分(例如：已上課教師鐘點費、教材費等)後，退還參與學生。
- 3.第 1 及 2 點之退費，若學習材料費已購置成品者，應扣除材料費後發還成品。
- 4.倘學生因個人因素請假或中途退出，不得申請退費。

(三)工作人員如遇假日辦理研習營隊，可在完成日之後一年內核予補假課務自理方式辦理。

(四)本指引視疫情進行滾動式修正，並依中央或本市相關指引補充運用之。

新北市 112 年學年度 Scratch 程式設計增能營隊家長同意書

校名：

本校 ____ 年 ____ 班 座號：____ 姓名：____ 為____ 本人

（學生家長）之子弟，同意參加民國 ____ 年 ____ 月 ____ 日

09：00 ～ 16：00 所舉辦之 Scratch 程式設計增能營隊活動，對於本次營隊之內容及相關規定本人（學生家長）完全知悉並願意遵守，同時同意子弟參加本次活動，特此證明。

家長姓名：____ （簽名）

聯絡電話：

行動電話：

中 華 民 國 113 年 ____ 月 ____ 日