

# 「用 MIT 的超簡單 Scratch 打好程式邏輯觀念，玩出多樣化創意專題」教師研討會

## 活動主旨

全球正興起程式教育熱潮，但學習程式仍有一定的難度，因為程式較抽象，初學者通常難以理解。如果能透過玩動畫、遊戲、互動設計來訓練程式邏輯，學習程式將會變得有趣與簡單。由麻省理工學院(MIT)媒體實驗室開發的免費圖形化程式設計軟體 Scratch 就非常適合作為學習程式設計、進行邏輯訓練或創造互動設計的入門工具，其可輕易製作結合劇情、動畫、遊戲、影像、音樂等作品，具中文版，開發容易，新版更同時支援線上及離線環境，所以在短短數年內即形成世界性的學習風潮。

Scratch 可讓初學者輕易了解程式對於影像、聲音、文字、動作等的控制結果，無程式基礎者，也可藉由圖形拖拉，如同積木拼塊的方式，就能輕鬆完成想像中的成品，非常適合一般科系學生的學習。

此研討會將透由實作與專題的分享，協助參與教師在最短時間內了解 Scratch 的全方位應用面向，並能實際運用於課程中，讓學生從有趣的實作裡具備基礎的程式邏輯觀念與資訊科技能力。

## 承辦單位

- 一、主辦單位：實踐大學
- 二、協辦單位：基峰資訊股份有限公司

## 活動時間和地點

|      |                                                                                                   |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 活動日期 | 2017.5. 12(五)                                                                                     |
| 活動時間 | 早上 9:30～下午 16:30，共計 6 小時                                                                          |
| 活動地點 | 實踐大學圖資大樓 N401 電腦教室                                                                                |
| 活動地址 | 台北市中山區大直街 70 號                                                                                    |
| 交通路線 | <a href="http://www.usc.edu.tw/zh_tw/about/about08">http://www.usc.edu.tw/zh_tw/about/about08</a> |
| 校園位置 | <a href="http://www.usc.edu.tw/zh_tw/about/about09">http://www.usc.edu.tw/zh_tw/about/about09</a> |

## 參加對象與資格

現職高中職教師、大專院校講師以上資格教師或專業技術教師。

## 主講人

鄭挺穗老師/邱文諒老師/黃信溢老師

手機應用程式設計專業講師/程式設計資深教師/網頁程式設計師/(網頁)程式設計作者/研討會專業講師

## 活動時程

| 時間          | 研習內容                                                                            |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| 9:30-11:00  | 輕鬆進入 Scratch 的世界<br>●程式課程新挑戰<br>●認識 Scratch 1.x / 2.x<br>●專案建立與管理<br>●開發環境介紹與使用 |
| 11:00-11:10 | 茶點與中場休息                                                                         |
| 11:10-12:30 | 程式拼塊介紹<br>●動作、外觀、聲音、畫筆類拼塊<br>●事件、控制與運算類拼塊<br>●資料、偵測類拼塊<br>●基礎專題實作               |
| 12:30-13:30 | 午餐與休息時間                                                                         |
| 13:30-14:50 | 多媒體、遊戲範例實作<br>●遊戲類專題 1<br>●遊戲類專題 2<br>●多媒體專題                                    |
| 14:50-15:00 | 茶點與中場休息                                                                         |
| 15:00-16:20 | 進階範例實作及介紹<br>●聲控專題<br>●體感專題<br>●互動設計應用介紹                                        |
| 16:20-16:30 | 會後討論與交流                                                                         |

## 其他說明

- 一、本研討會一律採線上報名 (<https://goo.gl/LLk1CJ>)。
- 二、本研討會不需任何參加費用，因場地關係，研習人數之限額為 65 人，請及早報名。若名額提前額滿，報名時間將會提前截止；若報名未達一定研習人數，將取消本研習活動，並通知已報名老師。
- 三、請上課教師自備隨身碟，以便儲存資料之用。
- 四、研討會後將提供研習證書(但沒有研習時數條)。
- 五、因學校鄰近捷運文湖線的大直站，所以歡迎老師搭乘大眾交通工具前來參加活動；若是欲開車前來的老師，因校內停車位有限，所以需請老師自行付費，敬請見諒！

## 活動聯絡人

實踐大學圖書暨資訊處：楊雅如小姐 02-25381111#1813

碁峰資訊出版企劃部： 王建賀先生 02-2788-2408#839