

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：屏東縣立潮州國民中學

發文日期：中華民國114年3月25日
發文字號：屏府教發字第11450494260號
速別：普通件
密等及解密條件或保密期限：
附件：如主旨 (376530000A114504942600-1.pdf)



主旨：檢送「屏東縣113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國民教育地方輔導團科技分團：資訊科技教師增能：素養導向課程設計與實務研習Scratch國小及國中場次」實施計畫1份，詳如說明，請查照。

說明：

- 一、依據本縣東新國中114年3月17日屏新中教字第1140000108號函辦理。
- 二、旨揭研習共分國中及國小二場次，資訊如下：
 - (一) 國小場次：114年5月2日（星期五）上午9時至下午4時。
 - (二) 國中場次：114年5月9日（星期五）上午9時至下午4時。
 - (三) 地點：本縣南州國中。
 - (四) 參加對象：本縣科技領域分團團員及對本議題有興趣之國中小教師，每場次錄取30人。

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、請貴校會與參與人員公（差）假登記出席，如有課務派代；輔導員差旅費由所屬分團業務費項下支應。

五、本案未盡事宜請參閱實施計畫，或逕洽：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、本縣各國小(不含崇華)

副本：屏東縣立東新國民中學羅彥文校長、屏東縣立東新國民中學黃家成教師、屏東縣屏東市信義國民小學黃莆田教師、屏東縣立明正國民中學方榮麒教師、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、本府教育處督學室蔡學斌督學、本府教育處教學發展科蔡鎰全專任輔導員、本府教育處教學發展科

電子公文
2025/03/25
12:59:43
交換章

屏東縣 113 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 國教地方團科技領域分團

資訊科技教師增能：素養導向課程設計與實務研習

Scratch: 國小及國中場次

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 113 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 113 學年度國民教育輔導團整體團務計畫。
- (四)屏東縣國教地方團科技領域分團計畫。

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：南州國中
- (四)協辦單位：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：114 年 5 月 2(五)及 5 月 9 日(五)，計 2 場次，共計 12 小時。
- (二)研習地點：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

| 場次一 | | |
|-------------------------------|-----------------------|---|
| 研習名稱：素養導向課程設計與實務-Scratch:國小場次 | | |
| 研習日期：114 年 5 月 2 日(五) | | |
| 時間 | 主題 | 內容 |
| 09：00—10：00 | Scratch 教材案例分享與基本技巧介紹 | 介紹不同 Scratch 應用案例，提高學習興趣 學習 Scratch 界面、基本積木應用 |
| 10：00—12：00 | 變數及運算技巧實作練習 | 以九九乘法為例，學習變數與運算應用 |
| | 選擇結構及陣列結構實作練習 | 以猜數字遊戲、因式分解為例，學習條件判斷與陣列 |
| 12：00—13：00 | 用膳 午休 | |
| 13：00—14：00 | 模組化結構實作練習 | 以統計圖表為例，學習函式與模組化設計 |
| 14：00—15：00 | 教材遊戲化實作練習 | 以迷宮、射擊遊戲為例，提高數學學習趣味性 |
| 15：00—16：00 | AI 輔助 Scratch 生成實作練習 | 利用 AI 生成 Scratch 程式，提升程式設計效率 |

場次二

研習名稱：素養導向課程設計與實務-Scratch:國中場次

研習日期：114年5月9日(五)

| 時間 | 主題 | 內容 |
|-------------|-----------------------|---|
| 09:00—10:00 | Scratch 教材案例分享與基本技巧介紹 | 介紹不同 Scratch 應用案例，提高學習興趣 學習 Scratch 界面、基本積木應用 |
| 10:00—12:00 | 變數及運算實作練習 | 以函數圖形為例，學習變數與運算應用 |
| | 選擇結構及陣列結構實作練習 | 以最大公因數、最小公倍數為例，學習條件判斷與陣列 |
| 12:00—13:00 | 用膳 午休 | |
| 13:00—14:00 | 模組化結構實作練習 | 以統計圖表、數列計算（費式數列、等差數列）為例，學習函式與模組化設計 |
| 14:00—15:00 | 教材遊戲化實作練習 | 以迷宮、射擊遊戲為例，提高數學學習趣味性 |
| 15:00—16:00 | AI 輔助 Scratch 生成實作練習 | 利用 AI 生成 Scratch 程式，提升程式設計效率 |

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 Scratch 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。