

## 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：屏東縣立中正國民中學

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務

##### 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 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