

程式思維教學與分享

目的：

因應 108 課綱的資訊科技教學部分，從課綱改變的部分到運算思維的重視最後以程式思維為主的研習教學經驗分享，實作過程以 Scratch 或 C 或 python 皆可，製作遊戲不以常見的 Scrach 或是 App inventor2 為主。

研習內容：

日期	時間	課程名稱	課程內容
3/17(三)	13:00-16:00	了解 程式思維	<ol style="list-style-type: none">1. 108 課綱的改變2. 升學制度的變化3. 何謂運算思維4. 運算思維與程式思維5. 程式思維的運用(實作)
3/31(三)		程式思維 的訓練 (Scratch or C or Python)	<ol style="list-style-type: none">1. 條件結構的學習(實作)2. 重複結構的學習(實作)3. 演算法也可以很簡單(實作)
4/14(三) 4/28(三)		程式思維的遊戲製 作(非 Scratch or App inventor2)	<ol style="list-style-type: none">1. 程式思維的製作遊戲初體驗2. RPG Maker 的安裝步驟(實作)3. 場景切換 (製作門-條件結構)4. 加入對話 (對話選項-條件結構)5. 選擇題 (重覆與條件結構)6. 自動執行(前言)7. 戰鬥夥伴的加入
5/12(三) 5/26(三)		程式思維是唯一的 資訊課程?	<ol style="list-style-type: none">1. 培養程式思維的方法2. 引導學生程式思維訓練3. 資料視覺化介紹與應用(實作)4. APCS 與 TOI 的介紹與訓練5. 資訊課程教學分享(馬力歐創新教學)6. 程式思維與資訊應用能力的選擇(實作)

注意事項：

1. 以上內容皆會分享，但根據研習狀況，順序以及分享時間會有所調整。
2. 製作遊戲可能以 RPG Maker 或是 Construct2 或 minecraft 教育版 為主教學，目前編列填寫內容是 RPG Maker

研習時數：

一次三小時，於研習結束時，一次 18 小時一併計算核發，若有單次需要請假，請事先告知。