高雄市政府教育局

114 年度「E-game 貓咪冒險(Scratch)教學應用」研習

實施計畫

一、依據：教育部 113 年 1 月 15 日臺教資(三)字第 1132700223 號函辦理。

二、目的：

（一）配合教育部全國計畫，提供中小學推動程式設計教育的教學素材及遊戲式教學活動，俾利教師課堂教學使用。

（二）推動中小學程式教育師資培訓，以提升推廣程式設計教育的專業知能。

（三）提供教師使用數位教學素材及遊戲式教學活動之管道。

三、辦理單位：

（一）主辦單位：高雄市政府教育局(以下簡稱本局)

（二）承辦單位：高雄市政府教育局教育網路中心

四、參加對象：

（一）第 1、3 場次：本局所屬公私立高中職、國民中小學教師

（二）第 2 場次：各縣(市)政府教育局(處)所屬公私立高中職、國民中小學教師

五、研習方式／地點：

（一）第 1、3 場次：**實體研習**，地點：本局教育網路中心

（高雄市前鎮區光華二路 80 號 8 樓，中正高工忠孝樓 8 樓）

（二）第 2 場次：**線上直播**（Microsoft Teams）

六、授課講師：許智超老師

七、報名日期與研習時間：(課程表詳如附件一)

（一）第 1 場次**(實體研習)**

- ♦ 報名日期：即日起至 114/10/29(星期三)止
- ♦ 課程代碼：5206665
- ♦ 研習時間：114/11/5(星期三)13:30-16:30

（二）第 2 場次**(線上直播)**

- ♦ 報名日期：即日起至 114/10/30(星期四)止

◆ 課程代碼：5206667

◆ 研習時間：114/11/6(星期四)09:00-12:00

（三）第 3 場次**(實體研習)**

◆ 報名日期：即日起至 114/11/13(星期四)止

◆ 課程代碼：5206668

◆ 研習時間：114/11/22(星期六)09:00-12:00

備註：課程內容相同，請擇一場次報名即可。

八、參加人數：

（一）第 1、3 場次(實體研習)：40 人

（二）第 2 場次(線上直播)：200 人

九、報名方式：請上全國教師在職進修資訊網(https://inservice.edu.tw)報名，本中心將於報名截止日後二天內（如遇例假日順延）公佈錄取名單於報名網頁。

十、研習經費：由本局資訊教育相關經費項下支應。

十一、注意事項：

（一）研習時間如有變動，依全國教師在職進修資訊網公告為主。

（二）課程內容為課程綱要，詳細課程依講師實際教授為主。

（三）若報名人數過多，則依序錄取國小教師、國中教師、高中職教師，每校一名為原則採抽籤方式錄取**(非報名順序)**。

（四）錄取後如因故未能參加，請務必於**研習前**來信或來電告知研習承辦人，以免在系統上留下「報名但未參與研習」紀錄。

（五）未到課超過上課總時數三分之一者，不核予研習時數，另本中心保留一年內得否錄取研習之審核權利。

（六）第 2 場次(線上直播)：

1、參加人員需線上報名、審核錄取通過且在指定時間(08:30-09:30)簽到，完成課程後方能取得研習時數，另請填寫課程滿意度問卷供未來辦理研習參考用。

2、請於當日研習指定時間至課程表所附之簽到連結進行簽到後，即可取得線上會議室連結。

3、建議準備兩種載具：電腦「win10(含以上)系統」作為主要練習操作使用，另一載具(平板或電腦)可進入會議室觀看講師教學。

（七）請各校核予錄取學員公假登記參加(課務自理)。

（八）相關問題請洽教育網路中心教育企劃組 kiec-edu@mail.kh.edu.tw（來信時，請提供服務單位、姓名及所需協助的事項)，連絡電話：(07)713-6536 轉 36、18。

十二、獎勵：研習完成後，相關人員依本市獎勵辦法辦理敘獎。

十三、本實施計畫報局核定後實施，修正時亦同。

【附件一】

高雄市政府教育局114年度「E-game貓咪冒險(Scratch)教學應用」研習

課程表

<table>
<tr><th>場次</th><th>研習時間</th><th>課程內容</th><th>講師</th><th>報名日期
課程代碼</th><th>線上簽到連結</th></tr>
<tr><td>1</td><td>114/11/5(星期三)
13:30-16:30
(實體研習)</td><td rowspan="3">課程簡介
【E-game貓咪冒險】是一個專為學習與教學Scratch程式設計而打造的互動平台，內含「抽象大師」、「Hello 世界」、「新手勇者傳說」與「自學評測」四種學習類型。不同類型適用於不同的教學情境與學習需求，能幫助初學者循序漸進掌握 Scratch 的核心概念，並提升程式設計與解題能力。
本課程將帶領教師與學員，從Scratch基礎入門到熟練應用，並實際操作E-game Scratch各類型，探索在課堂上的最佳應用方式。

課程大綱
Scratch 快速入門
- 認識程式設計的基本概念
- 認識Scratch介面與功能
- 基礎指令與互動設計
- 事件觸發與流程控制
- 變數與函式的應用技巧
- 教學應用技巧與注意事項
E-game 貓咪冒險 平台應用
- 進入與操作 E-game Scratch
- 抽象大師：培養邏輯思維與抽象化能力
- Hello世界：練習基本指令與互動控制
- 新手勇者傳說：以遊戲情境引導任務挑戰
- 自學評測：檢測與評估學習成果</td><td rowspan="3">許智超
老師</td><td>即日起至
114/10/29(星期三)止

課程代碼：5206665</td><td></td></tr>
<tr><td>2</td><td>114/11/6(星期四)
09:00-12:00
(線上直播)</td><td>即日起至
114/10/30(星期四)止

課程代碼：5206667</td><td>簽到連結：
https://go.kh.edu.tw/pCSwBo

*需線上報名、審核錄取通過且在指定時間(08:30-09:30)簽到(簽到後即可取得線上會議室連結)，完成課程後方能取得研習時數。</td></tr>
<tr><td>3</td><td>114/11/22(星期六)
09:00-12:00
(實體研習)</td><td>即日起至
114/11/13(星期四)止

課程代碼：5206668</td><td></td></tr>
</table>