

嶺東高級中學 107 學年度第 2 學期均質化「技職扎根、適性展能」成果報告

- 計畫內容：107-8-2「技職領航、特色展能」- Scratch 遊戲動畫開心學活動
- 講座時間：108 年 04 月 27 日 108 年 05 月 18 日 AM 09:00 - 12:00
- 講座地點：嶺東科大電子商務行銷與設計專業教室(HT403 教室)
- 講座主題：最新版 Scratch 3.0 作業環境操作與九大類積木介紹基礎專案實作
- 講師姓名：嶺東科技大學資訊網路系 廖惠雯 副教授
- 成果照片：



108 年 04 月 27 日



108 年 04 月 27 日



108 年 04 月 27 日



108 年 05 月 18



108 年 05 月 18



108 年 05 月 18

➤ **參與對象：** 中一區學校 高中職師生

➤ **執行成果內容概述：**

在現今的環境中，軟體應用無所不在，各行各業都與之息息相關，程式設計教育可以訓練學生提升邏輯思考、創造發明及解決問題的能力，具備軟體開發的能力，不僅與未來工作機會、經濟發展，甚至社會與國家的競爭力都將有直接的影響。Scratch 是由麻省理工學院媒體實驗室開發的免費圖形化程式設計開發平台，於 2019 年 1 月 2 日發布 3.0 新版。其藉由拖曳堆疊積木方塊，輕鬆完成動畫、遊戲、互動設計等作品，非常適合學習程式設計、進行邏輯訓練或創造互動設計的入門工具。4 月 27 日及 6 月 1 日課程內容如下：

1. 認識程式設計 Scratch3.0 及其優點、Scratch 作品介紹

2. Scratch 帳號申請與開發環境介紹

3. 事件、動作、外觀、造型、控制類積木應用與實作

-專案實作：貓與蝴蝶對話與會轉彎的貓咪

4. 添加類積木-音樂類及畫筆類積木介紹與實作

-專案實作：高聲歌唱(小星星歌曲)與蝴蝶排隊(蓋印章)

5. 事件類積木介紹與實作

-專案實作：貓咪與恐龍對話(廣播事件)與鍵盤控制貓咪移動(鍵盤事件)

6. 控制類與運算類積木介紹與實作

-專案實作：消失的星球與單擺來回擺動

➤ **滿意度統計：** 回饋表統計人

非常滿意- 24 人(72.8%)、滿意- 9 人(27.2%)、尚可- 0 人、待改進- 0 人、滿意度達 100 %

嶺東高級中學 107 學年度第 2 學期均質化「技職扎根、適性展能」成果報告

- 計畫內容：107-8-2「技職領航、特色展能」- Scratch 遊戲動畫開心學活動
- 講座時間：108 年 05 月 25 日 108 年 06 月 01 日 AM 09:00 - 12:00
- 講座地點：嶺東科大電子商務行銷與設計專業教室(HT403 教室)
- 講座主題：Scratch 3.0 擴展類積木與實作應用、進階專案實作與成果分享
- 講師姓名：嶺東科技大學資訊網路系 廖惠雯 副教授
- 成果照片：



108 年 05 月 25 日



108 年 05 月 25 日



108 年 05 月 25 日



108 年 06 月 01



108 年 06 月 01



108 年 06 月 01

➤ **參與對象：** 中一區學校 高中職師生

➤ **執行成果內容概述：**

為全面推動程式基礎能力，本計畫開設 Scratch3.0 圖像化程式語言設計課程，培養邏輯思考，使學習者瞭解最新本的 Scratch3.0 開發環境，熟悉程式語言的基本架構、語法、設計邏輯以及常用功能，並實作 Scatch 專案。藉由進階實作專案，綜合應用所有積木及創作改編作品，更清楚熟悉積木功能，最後，介紹 Scratch3.0 添加類積木 mircobit 開發版，將 Scratch 功能延伸至感測元件開發，使 Scratch 程式應用更廣更多元。5 月 25 日及 6 月 1 日課程內容如下：

1. 運算類積木介紹與實作

- 專案實作：擲骰子遊戲、世界盃章魚大賽

2. 控制類積木介紹與實作

- 專案實作：磁針指向磁棒

3. 變數類積木介紹與實作

- 專案實作：BMI 值計算

4. 偵測類積木介紹與實作

- 專案實作：詢問名字、貓咪回家(迷宮)

5. 進階實作

- 專案實作：打雪人基礎版、打雪怪進階版

6. 添加類積木介紹-Scratch 與 microbit

➤ **滿意度統計：** 回饋表統計人

非常滿意- 26 人(78.8%)、滿意- 7 人(21.2%)、尚可- 0 人、待改進- 0 人、滿意度達 100 %