

台灣資訊教育發展協會

107 年暑假喵星人遊戲國夏令營企畫書

一、活動目的：寓教於樂，讓學生在輕鬆活潑的營隊氣氛中，有效利用暑期時間充實課外學能，留下快樂的成長回憶。

二、活動單位：

承辦單位：台灣資訊教育發展協會



三、活動簡介：

兒童程式語言暨遊戲設計營(A) (B)

為了迎接世界性的兒童學習程式風潮，台灣資訊教育發展協會設計一系列程式設計課程到國小社團推廣，其中麻省理工學院設計的 Scratch(塗鴉)和 ScratchJr(小塗鴉)二種程式語言是最普及的，這兩種語言共同的主角是一隻小貓，學生可以在電腦上拖拉程式積木來指揮小貓活動，做出千變萬化的程式和遊戲。所以我們的社團就叫作「喵星人遊戲國」。學生要在王國中學習如何寫程式指揮喵星人，如何闖關，如何製造更多角色，如何做一個電腦遊戲

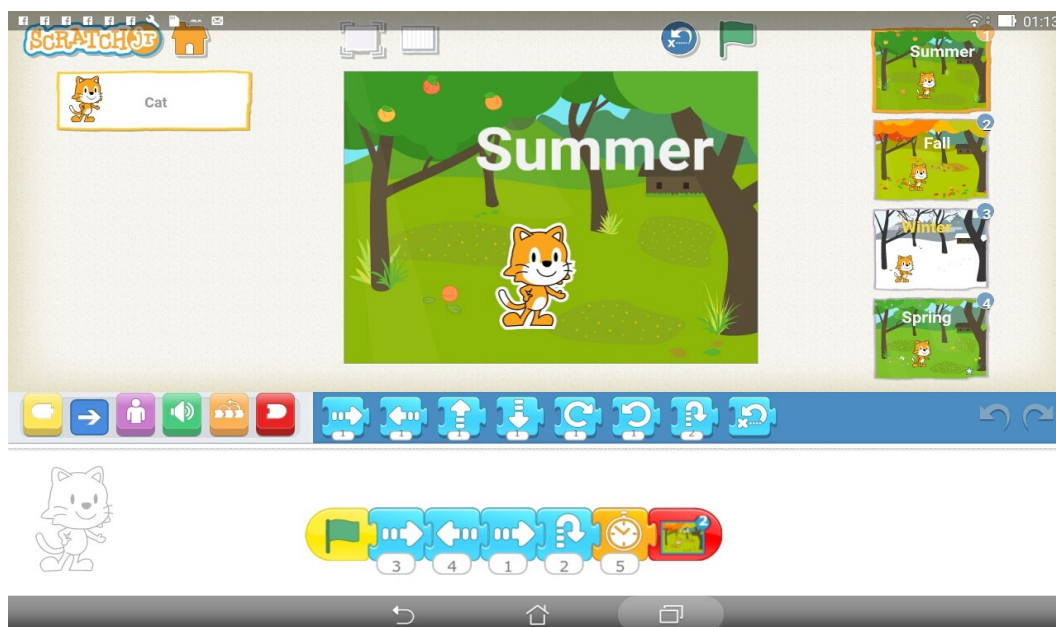


給同學玩。寓教於樂，從小培養孩子寫程式的興趣和能力！本營隊預定招收二班：

A. 妙妙貓 ScratchJr 程式遊戲設計班

適合 1-3 年級學生，使用麻省理工學院研發的 ScratchJr(小塗鴉)程式語言，在平板電腦上設計程式和遊戲。(成果影音記錄請參考以下連結：)

<http://www.keat.org.tw/winter/ScratchJr.php>



妙妙貓 ScratchJr 程式遊戲設計班課程進度表						
堂次	1	3	5	7	9	11
概要	安裝 Scratch Jr 介紹操作介面 圖形編輯器	碰撞積木 聲音積木	迴圈積木 (2)	網路安全的概念	學生遊戲設計(1)	學生遊戲設計(3)
堂次	2	4	6	8	10	12
概要	序列和指令 事件和平行	迴圈積木 (1)	接收訊息 積木 發送訊息 積木	創造一個故事	學生遊戲設計(2)	成果發表會

B. 酷酷貓 Scratch 程式遊戲設計班

適合 3-6 年級學生，使用麻省理工學院研發的 Scratch(塗鴉)程式語言，在筆記型電腦上設計程式和遊戲。(成果影音記錄請參考以下連結：)

<http://www.keat.org.tw/winter/Scratch.php>



酷酷貓 Scratch 程式遊戲設計班課程進度表						
堂次	1	3	5	7	9	11
概要	安裝 Scratch 介紹操作介面 圖形編輯器	事件和平行 迴圈積木	藝術與動 畫	判斷邏輯 及運用	學生遊戲 設計(1)	學生遊戲 設計(3)
堂次	2	4	6	8	10	12
概要	序列和指令 舞台和角色 座標概念	音樂與樂 器	傳遞訊息	數學運算 方塊 網路安全 的概念	學生遊戲 設計(2)	成果發表 會

- 師資來源：大專在學生或專業程式設計師受過 30 小時專業師訓認證合格教師，每班均配置二位專業講師共同授課及指導學生設計程式。
- 設備條件：合作學校提供配備單槍投影機、布幕、多媒體音響之教室，授課電腦及多媒體教材由《資教協會》提供，學生自備平板或筆電。
- 輔助教材教具：課本、練習本。
- 時程：每個營隊須使用 3 個全天，9:00-16:00 上課。
- 地點：合作國小教室(人數不足時得徵詢家長同意併其他學校舉辦)
- 資格：妙妙貓國小 1-3 年級，自備 Android 或 I-pad 平板電腦。酷酷貓國小 3-6 年級，自備 Windows 平板電腦。
- 人數：16 人滿班，最低 8 人開班
- 費用：妙妙貓 5,100 元，酷酷貓 5,000 元(含學費、教材費及平安保險費，午餐另計)
- 報名：配合學校報名表及網路報名，如達開班人數再通知繳費。

四、收支與招生：

1. 經費收支：

- A、併學校夏令營統一收費，鐘點費由學校直接撥入老師帳戶，教材費由資訊教育發展協會憑據向學校請領，具體細節視學校慣例另行商議。
- B、或由資教協會洽台灣銀行統一收費，並向學校租借場地，由資教協會自行從收入中撥支場地費、教師鐘點費、學習材料費等。

C、退費：

開課前如因個別因素退班，學費及教材費全退，
課程進行達 1/2 前退班，退學費 1/3，教材費不退，
課程逾 1/2 退班，學費及教材費一律不退費。

2. 招生：

- 一、配合學校辦理招生，資教協會可印製課程簡介發給每一位家長參考。
- 二、可同步在兒童資教協會官網建置的報名網頁中線上報名。
- 二、相關課程介紹請參考協會官網

<http://www.keat.org.tw/winter/kittencoding/> 介紹

五、聯絡諮詢：(詳細經費計算及開班時程安排等請洽本協會派專員說明)

台灣資訊教育發展協會
連絡人：曾秋蓮

桃園市中壢區健行路 98 巷 31 號
電話：03-4593388 分機 22