

屏東縣辦理「資訊教育暑期線上學習營隊」實施計畫

一、依據：屏東縣資訊教育資源中心設置要點。

二、目標：

- (一)培養本縣國中小學生科技教育素養，提升運算思維力及資訊科技學習興趣，並透過程式教育養成課程，帶領學生認識未來科技發展趨勢。
- (二)因應科技領域上路，能透過創意思考與科技工具之使用，提升運算思維及創作能力。
- (三)因應疫情辦理線上營隊，創造學生在家停課不停學，暑假來臨落實在家輕鬆學。
- (四)透過微資訊微課程，讓學生可靈活將電腦資訊科技應用於日常生活中。

三、辦理單位：

- (一)指導單位：教育部
- (二)主辦單位：屏東縣政府教育處
- (三)承辦單位：屏東縣資訊教育資源中心。

四、活動說明

- (一)辦理日期：110年7月-110年8月
- (二)辦理方式：以線上方式辦理。
- (三)活動主題及相關訊息：

資訊教育暑期線上學習營隊

編號	營隊主題	課程講師	課程時間	建議參加對象	簡介	網址連線資源
1	一小時玩程式	北葉國小 陳宏謀教師	7/21(三) 9:00-11:00	國小三年級 以上，以30 人為限	引導學生運用運算思維撰寫程式，體驗程式遊戲。	營隊參與網址： https://meet.google.com/pzb-nzrw-gmc
2	積木程式 做遊戲學 python	枋寮高中 吳幸玲教師	7/26(一) 9:00-12:00	國中學生， 以30人為限	1.透過線上資訊教育課程，讓學生可靈活將電腦資訊科技應用於日常生活中。 2.提升學生運算思維力及程式教育設計能力。	報名表單： https://forms.gle/JWjNQR3bVVH3B6MX8
3	用Scratch 學AI	車城國中 洪誌成主任	7/29(四) 13:30-16:30	小學五年級 以上，30人 為限	透過Scratch寓教於樂，應用程	課程連結： meet.google.com/qjv-mwzk-wzn

					式學習 AI 知識。 提升學生創造能力與運算思維。	
4	Scratch 暑期遊戲 設計營 初階-動 畫設計篇	信義國小 湯紹宇教師	8/2(一) 8:30-11:30	國小 3-6 年 級學生，以 30 人為限	1. 開場動畫(角色 控制與造型切換) 2. 轉場動畫(動畫 效果與設計) 3. 故事線、功能 模組化	Google Classroom 代碼: 2kag6qz Google Meet 代碼: onfoowityw
5	Scratch 暑期遊戲 設計營 進階-遊 戲設計篇	信義國小 湯紹宇教師	8/9(一) 8:30-11:30	國小 3-6 年 級學生，以 30 人為限	1. 設計遊戲技巧 2. 設計思維(認識 及運用常數、變 數) 3. 功能模組化	Google Classroom 代碼: 25j24q6 Google Meet 代碼: zvezwjwfp
6	樂和遊戲 -河內塔	彭厝國小 郭文敬教師	8/25(三) 14:00-16:00	國小、國 中，以 30 人 為限	透過運算思維遊 戲，寓教於樂， 培養學生演算思 考能力。	課程代碼： ojmfwkguej 連結： meet.google.com/oj m-fwkg-uej

六、注意事項：

- (一)本次線上營隊將全程錄影，並串流至 YouTube 平臺且上傳於本府教育處相關網站；
參加線上營隊者即視為同意授權課程過程中之肖像權，倘未同意敬請關閉自行關閉
視訊鏡頭。
- (二)本次線上營隊課程內容將於營隊結束後上傳於本府教育處「停課不停學-防疫專
區」，提供本縣學生隨時學習不停歇。
- (三)本府教育處「停課不停學-防疫專區」網址：<https://reurl.cc/eEGL1M>



停課不停學-防疫專區
QR Code



七、預期效益：

(一) 透過營隊活動，建立程式邏輯思維，運用程式積木及引導式活動，強化興趣與專注力。

(二) 透過線上資訊教育課程，讓學生可靈活將電腦資訊科技應用於日常生活中。

八、本計畫經核定後實施，修正時亦同。

九、獎勵：相關承辦人員依據屏東縣國民中小學教職員獎懲原則辦理敘獎。