

110 年度師大附中新興科技促進學校實施計畫

〈 運算思維與程式邏輯的桌遊教學應用 〉 研習計畫書

一、依據：本校教育部國民及學前教育署辦理補助前瞻基礎建設數位建設高級中等學校新興科技教育遠距示範服務計畫之促進學校辦理。

二、目的：

在聯合國教科文組織「二十一世紀教育」報告中，提出教育的四大核心目標為學會共處、學會認知、學會做事、學會做人。所以希望通過將程式共學桌遊融入資訊課程設計，提升學生對思考策略的能力，強化運算思維與程式邏輯，藉以達成教育的目標。

此外，本研習所使用之「尋寶機器人」桌遊，為本校李啟龍博士從自身多年教學經驗、專業團隊美術設計與多方不同的玩家相互測試後，所專門設計可應用在 108 課綱科技領域中，富有高教育性質的桌遊。

遊戲除了本身的玩樂與有趣、資訊的基本認知能力之外，其故事背景甚至結合環境教育與公民意識之議題探討，讓教師在操作課程時，也可以逐步建立起學生對永續能源的危機意識，同時，學生們也能在遊戲互動中，學習到如何與他人競爭或合作，了解社交技巧，啟發情緒智能、自我探索等多元智能發展，對於教師是一項非常能快速上手的教學輔具。

三、具體內容與研習說明：

1. 研習主題：運算思維與程式邏輯的桌遊教學應用。
2. 研習講師：Jason Go 老師(本校資訊科教師李啟龍博士)。
3. 研習對象：對想了解如何運用桌遊教學運算思維與程式邏輯有興趣之國高中教職員。
4. 研習地點：師大附中技藝館 2 樓 iLab1 教室 1。
5. 研習詳細規劃：

日期	時間	專題主題	專題大綱	講師
110/5/4 (一) 場次一	08:30~09:00	場布、報到	1. 研習場地布置。 2. 參與教師簽到與分組就座。	李啟龍博士
	09:00~10:30	桌遊教學說明 課程設計應用分享	1. 講師分享科技教育運算思維與 程式邏輯的課程設計經驗。 2. 說解桌遊「尋寶機器人」支遊 戲操作與課程導入應用。	
	10:30~12:00	「尋寶機器人」 桌遊分組操作	1. 參與教師分組操作桌遊。 2. 講師總結活動與問答時間。	
12:00~13:00	場復與場布	1. 場地復原與清潔。 2. 整理課程教具。		
110/5/4 (一) 場次二	13:00~13:30	報到	1. 研習場地布置。 2. 參與教師簽到與分組就座。	
	13:30~15:00	桌遊教學說明 課程設計應用分享	1. 講師分享科技教育運算思維與 程式邏輯的課程設計經驗。 2. 說解桌遊「尋寶機器人」支遊 戲操作與課程導入應用。	
	15:00~16:30	「尋寶機器人」 桌遊分組操作	1. 參與教師分組操作桌遊。 2. 講師總結活動與問答時間。	

四、其他說明：

1. 本次研習主題辦理兩場，活動內容相同，分為上、下午場兩梯次，請有意參與之教職員至臺北市教師研習網自行報名，並「擇一」場次參加即可。
2. 為顧及學習品質及時間場地受限考量，每場研習僅開放 40 人參加。
3. 本研習內容豐富且時間緊湊，請參與研習的夥伴務必準時出席，並全程參與。
4. 本校停車空間有限，請利用大眾運輸工具前往本校參加課程。
5. 兩場次研習因時間規劃及場地規範，故不供餐。