110 學年度中原大學全人關懷獎競賽摘要表-團體組			
	資想陪伴你	指導/授課教師	
課程名稱	資訊管理	簽名	
参賽類別	僅擇一類別參賽 ■教育輔導 □創意設計	- □社區服務 □科:	技環境
服務對象	桃園市北湖國小四~六年級學生	服務時數	共 <u>84</u> 小時 (團隊人數 x 每人服務時數)
服務期程	110年12月25日至111年1月7日	受服務人數	約 17 人
服務動機	未來是個與資訊科技息息相關的時代,國小階段的學童很少機會可以接觸到多元化的程式設計相關課程,我們利用 Scratch、自走車以及資訊安全相關議題作為營隊的教材,藉由這次的活動提升他們對程式設計的興趣,也能讓他們在分組活動中了解團隊合作、溝通的重要性。希望能夠透過資管系所學,啟發偏鄉小孩們,除了帶來知識,更能讓他們體會到做中學的樂趣,並對於網路資訊不對稱能夠更有警戒心。		
服務簡述	活動日期:110年12月25日 上午先教學童們 Scratch,了解基本程式原理,再讓學童著手一步一步完成賽車小遊戲。下午的課程為 mbot 自走車,讓他們了解自走車的運作模式及原理,並分組實際操作,最後小組競賽,頒發小獎勵,讓他們在課程中得到成就感。營隊的最後,分派學習單給學童,讓他們紀錄一整天營隊活動的心得,並於下次活動時分享。活動日期:111年01月07日 讓學童們分享上次活動學習單,並與他們說明小遊戲在分享時可能會牽涉到的資訊安全以及智慧財產權的問題,再進行更深入的講解,最後進行有獎徵答,確保學童將知識吸收,讓他們對於網路世界大小事能更敏銳。		
服務方式	活動日期:110年12月25日 一日營隊活動,成員們到北湖國小,並使用國小之場地與電腦設備,帶學童一步驟一步驟做,然後使用電子白板讓他們體驗程式相關的遊戲。 活動日期:111年01月07日 請學童上台分享一日營隊的心得,之後團隊成員用簡報的形式講述資訊安全相關議題,再針對課程內容讓學童們有獎徵答。		
服務成效	(1)用學童在學校學習的 Scratch 做為製作程式遊戲的工具,讓他們運用在不同方面。 (2)透過分組活動,讓他們學習如何在團隊內進行溝通、合作完成競賽以及專案。 (3)下午的課程其一為程式遊戲體驗,搭配著 Google 在聖誕節活動時推出的兩個程式遊戲,讓他們運用上午教學的積木程式觀念,突破層層關卡。 (4)講解機器學習的概念及原理,讓小朋友們在體驗繪畫遊戲中,了解其遊戲與大數據和機器學習的關聯。 (5)藉由自走車的講解及示範,小朋友們可以知道讓自走車運作的原理及模式,並且實際體驗避障及循線功能。		
檢核項目 (備妥請打 勾)	請檢查以下附件資料 1 線上填寫報名表單 2 服務摘要表(附件二) 3 書面報告紙本資料(附件三) 4 電子檔光碟一張	自我檢核	服務學習中心檢核

110 學年度中原大學全人關懷獎