

110 學年度中原大學全人關懷獎競賽摘要表－團體組

團隊名稱	資管男孩程式教科書		指導/授課教師	
課程名稱	我是小小積木程式設計師-Scratch		簽名	
參賽類別	☐ 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	台灣新住民萌芽協會/新住民孩童		服務時數	共 <u>48</u> 小時 (團隊人數 x 每人服務時數)
服務期程	110 年 12 月 11 日至 110 年 12 月 11 日		受服務人數	約 <u>10</u> 人
服務動機	因為資訊管理這堂課，我們去接觸了中原大學服務學習中心，得知了有部分的新住民孩童在學校放學後都是直接前往新住民萌芽協會完成作業，他們的家長因為時間與金錢的關係，沒有辦法提供孩子參加程式設計培訓班的餘裕，因此我們想透過這次的機會為新住民孩童提供一個接觸程式設計的契機，希望他們可以透過這次輕鬆的活動激發他們對於程式設計的興趣。			
服務簡述	我們使用 Scratch 積木程式為小朋友設計教材，不僅能培養小朋友邏輯思考、創造力、想像力與解決問題的能力，以及對程式設計的興趣，另外我們所使用的教材是任何人都能輕易學會的程式語言，非常適合小朋友們。			
服務方式	以 Scratch 積木程式體驗營的方式，帶領小朋友設計一款自己的遊戲，活動一開始會先帶小朋友玩一些積木程式遊戲，透過生動的卡通人物來吸引他們的注意力，接著開始當天的課程進度，一步一步教他們設計積木程式遊戲。到了下午課程尾聲時，我們會舉辦一個成果競賽，在一小時內，把今天學到遊戲再發揮自己的創意，作改良，最後由講師當評審選出競賽的前三名。			
服務成效	透過教學後的組間成果發表，來驗證小朋友對課程的吸收程度。並給予小朋友們相對有趣的積木玩具當作獎品。 評分辦法：學習態度 10%、程式執行 30%、創意 30%、整體遊戲故事性 30% 在實作方面上，每一個小朋友都有順利完成自己心中的遊戲，並都有延伸出不同風格的作品，從上課的教材延伸也大大的降低了製作程式遊戲的難度，雖然可能出來的作品都會因為基底出自於教材，導致整體有點相似，但小朋友們還是透過自己的創意，改造出不同風格與外觀的遊戲實現了差異化。我們在檢討評分結果時發現大多數組的小朋友都可以在外觀的評分標準下拿到高分，但相對程式難度的分數卻只有第一名的小朋友拿到滿分，我們認為經過一天的教學也許可以讓小朋友對電腦程式產生興趣，但需要就此提升程式的編寫能力，可能還要經過後天的經驗與訓練。			
檢核項目 (備妥請打勾)	請檢查以下附件資料		自我檢核	服務學習中心檢核
	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)		