

新北市 111 學年度第 1 學期「資訊科技教育增能培訓-桌遊系列」

研習課程表

一、研習資訊

日期	時間	課程名稱	節數	講師	地點	人數
11 月 23 日 (星期三)	1330-1630	遊戲化教學設計與程式教育桌遊體驗	3	宜蘭大學 朱志明教授	雲端智慧科技中心 (原教研中心) 3 樓探索空間	30
12 月 14 日 (星期三)	1330-1630	Robot City v2	3	桌遊業師 莊淳如老師	雲端智慧科技中心 (原教研中心) 3 樓探索空間	30
1 月 11 日 (星期三)	1330-1630	科學思路桌遊體驗	3	臺灣師範大學 張欣怡教授	雲端智慧科技中心 (原教研中心) 3 樓探索空間	30

備註：本市公私立學校之現任教師可公假報名參加。

二、課程內容

日期	課程名稱	課程內容
11 月 23 日 (星期三)	遊戲化教學設計與程式教育桌遊體驗	本研習以遊戲式學習(Game Based Learning, GBL)與遊戲化(Gamification)教學為基礎，讓與會教師認識和體驗 Arduino Uno 主機板及其週邊模組和程式流程圖之教育桌上遊戲，期待可以啟發教師的創新教學和提高學生的自主學習。 大綱： 一、Hello Arduino 破冰桌遊 二、反思：獻給現代教育體制的訴狀 三、組內共學之「我是柯南」 四、Hello Arduino 教育桌遊體驗 1. 週邊模組對對碰 2. 主控板對對碰 五、研究實驗結果 六、Hello 程式流程圖之「魔性森林-佛洛恰特」
12 月 14 日 (星期三)	Robot City v2	程式啟蒙教育桌遊由國立臺灣師範大學許庭嘉教授率領團隊研發設計，是最簡單又易上手的邏輯遊戲，使用對象分級清楚，時間彈性靈活且好掌控。透過卡牌將學生思考邏輯可視覺化，老師可從旁參與、建議或修正學生的邏輯觀念，相當適合做為程式教育的啟蒙教具。 大綱： 一、新機器人蓋城市簡介 二、發現問題與定義問題是萬事的起頭 三、Robot City 學習策略 四、流程圖與桌遊練習 五、跨領域設計數學座標之功能卡 六、人人是創客—發想獨有的創意卡牌
1 月 11 日 (星期三)	科學思路桌遊體驗	一款結合科學與手機的桌遊，運用手中資源進行研究，答對問題獲得分數，是一款大人和小孩皆可簡單上手的桌遊，透過輕鬆的科學遊戲認識多位科學家、建立重要的科學知識、點燃學生對科學的好奇心與熱情！

		大綱： 一、從遊戲中培養科學思維與科學素養：緣起與簡介 二、科學思路桌遊體驗 三、加入科學名人堂 四、日常生活中的科學素養 五、科學論證 六、社會性科學議題推理
--	--	---