

## 成果表單

主軸名稱		B 主軸：發展學校特色				
成果類別		<input type="checkbox"/> 活動 <input checked="" type="checkbox"/> 演講 <input type="checkbox"/> 座談會 <input type="checkbox"/> 工作坊 <input type="checkbox"/> 課程 <input type="checkbox"/> 會議 <input type="checkbox"/> 創作 <input type="checkbox"/> _____				
分項計畫名稱		Bb 特色研究團隊				
成果名稱		幼兒不插電程式設計課程講座				
舉辦日期		107 年 11 月 28 日	舉辦時間	12:10-14:10		
主辦單位		嘉義大學幼兒教育學系	舉辦地點	教育館 2 樓 218 研討室		
參加對象	(校內) 主辦單位 參加人數	特色團隊成員共 4 人	(校內) 參加人數	0 人	其他 參加人數	0 人
執行重點及具體作法		講師透過解說幼兒不插電的程式設計課程在國外與台灣的目前現況，並介紹不同年齡階段因發展適宜的程式課程程度，讓與會者進行實作程式編碼迴圈學習單、指令舞蹈的體驗，並有演講後的提問討論時間。				
執行成果		<p>           本次舉辦之「幼兒不插電程式設計課程講座」，邀請 ACTC 亞洲兒童程式教育協會秘書長兼任講師吳郁芬博士蒞臨演講；講師在講座中介紹兒童程式教育在國內外的現況、起源、因應時代要求，以及不插電課程與插電課程的差異與合作應用。         </p> <p>           而後，課程再進入到幼兒不插電程式設計課程在臺灣的實施現況，目前在 ACTC 亞洲兒童程式教育協會台中市、桃園市的私立國小及幼兒園蓬勃發展，而未來 108 年新課綱表明資訊素養的重要性及程式教育的時數與目標，更可以看出資訊時代孩童需要學習的基本能力不只是程式編碼的資訊能力，而是解決問題與合作的能力。         </p> <p>           ACTC 亞洲兒童程式教育協會的課程活動設計，旨在能增加孩子的邏輯思維和創造力，講師帶領與會者體驗迴圈迷宮的學習單活動，以及透過歌曲「PPAP」來體驗模擬程式設計指令的舞蹈。講師指出從靜態和動態的多重體驗來增進提升幼兒及兒童的電腦程式語言認識、邏輯思維訓練。         </p> <p>           活動最後，與會者提問不插電程式與迴圈進階的課程連結、與目前國內中小學 Scratch 教學程式的相似與相異性，討論結果提出此學習單與課程活動設計與 Scratch 教學程式具有初步認識與銜接性。整場演講在下午 14:10 結束。         </p>				

活動剪影



講師透過多媒體演講



特色團隊成員聽講



講師介紹教案與學習單



學習單體驗與教學講解



體驗指令迴圈舞蹈活動



與會者合照

自評（成效或優點、待改進之處）與改進建議：

藉由邀請吳郁芬博士前來針對其 ACTC 不插電兒童程式遊戲課程系統進行簡介說明，讓特色團隊成員能夠更清楚理解這套專為幼兒園中班、大班、小一、小二孩子設計的不用電腦學程式的課程系統。且這套系統源自於 Google 資助，來自美國矽谷的 Computer Science Unplugged，能夠協助培養 5~12 歲的孩子的程式設計邏輯、運算思維、解決問題、及思考能力。截至 2018 年 9 月，已有 12,000 人次以上的孩子及家長，體驗過這套課程系統，且在香港、新加坡、馬來西亞等地也有開設體驗課程，透過吳博士的說明與帶領，特色團隊成員們也能夠親身體驗這套課程中的體驗是不插電程式設計遊戲。藉由此次成長活動，也讓參與的團隊成員們能夠理會理論(文獻導讀中的研究內容)與實務(ACTC 課程系統)結合的實際應用，未來亦將規劃將此類型的系統列入後續幼兒園師資培育課程之中，以及規劃可能推廣至幼兒園的實體課程。