課程名稱 海佃電腦應用班

課程屬性	台江分校	課程編號	1051-1051TI02

授課老師 陳俊翔

最高學歷/ 崑山科技大學　資訊傳播系

相關學經歷/ ◎丙級電腦硬體裝修技術士
◎TQC：word、excel、powerpoint 、網際網路及行動通訊
◎MOS
2010：Word(專業級)、Excel(專業級)、PowerPoint、Access(大師級)認證
◎動畫設計：Adobe Flash cs5 認證
◎手工皂DIY製作與教學
◎100學年螢火蟲資訊社社長
98年第2學期
海佃國中電腦班助教（電腦初階B班）
延平國中電腦DIY助教（失業不怕!電腦工作室技能培力）
99年第1學期
延平國中電腦DIY助教（電腦DIY 電腦凸槌篇(保養維修重灌自己來)）
海佃國中電腦班助教（電腦好好玩-部落格班- 我是大文豪）
99年第2學期
延平國中電腦DIY助教（失業不怕!電腦組裝維修證照）
海佃國中電腦班助教(電腦美工設計好好玩 - 海報、DM、卡片、名片我都行)
100年第1學期
海佃國中電腦班助教（電腦好好玩初級）
海佃國中電腦班助教（多媒體好好玩(上)）
安順國中電腦班助教（電腦組裝維修達人培訓(上)）
◎螢火蟲資訊社 講師

現職/ 電腦DIY個人工作室 、大愛皂坊手工皂DIY講師

上課時間 每週二晚上07:00-08:50 第一次上課日期 2016年03月08日（星期二）

課程理念

關於這一門課：

1. 為什麼想開這門課？希望帶領學員共同學習甚麼

隨著電腦的普及程式設計就會顯得無所不在，不管是生活、工作、學習等等都與程式設計有著相關聯，Scratch是一套淺顯易懂的程式語言軟體，所採用的方式是一種堆疊積木的概念來撰寫程式，這是一套簡單又好玩、可以動動腦的軟體，並可以設計出屬於自己的遊戲喔!

2. 修此門課需具備什麼條件？

1. 一定要會使用電腦、打字、上網、基本的運算。

3.上課的方式是怎麼進行的？學生可以有什麼收穫？

1.電腦廣播示範，實際上機操作。

※【課程中老師可視學員的需要與學習進度，保有調整課程的權力】

4.如何取得學分？（評量方式）

(1)上課作品(40%)
(2)心得報告(30%)
(3)出席率(30%)

5.備註&推薦書目

【停課公告】以下國定假日停課一堂，課程順延！
105年4月2日(六)-4月5日(二)清明節連續假期
105年6月9日(四)-6月12日(日)端午節連續假期

使用教材| 講義
講 義 費| 100 元（由各班自行收取）
招生人數| 25 人（若非課程特殊需求，每班招收人數至少 35 人。）
學分收費| 2 學分 2000 元（18 週課程/一次上課 2 小時）

週次	上課日期	課程主題	課程內容
1	2016-03-08 晚上07:00～08:50	相見歡	1.教室環境介紹 2.課程說明 3.同學互相認識
2	2016-03-15 晚上07:00～08:50	認識Scratch1	1.什麼是程式設計 2.什麼是Scratch 3.下載與安裝Scratch
3	2016-03-22 晚上07:00～08:50	認識Scratch2	1.認識Scratch操作介面 2.舞台、角色、程式的關係 3.了解程式積木
4	2016-03-29 晚上07:00～08:50	認識Scratch3	1.Scratch初體驗
5	2016-04-12 晚上07:00～08:50	水族箱- 創建互動動畫1	1.了解主題變成專案 2.舞台背景與命名建立 3.方向概念
6	2016-04-19 晚上07:00～08:50	水族箱- 創建互動動畫2	1.角色編輯、設定、複製
7	2016-04-26 晚上07:00～08:50	水族箱- 創建互動動畫3	1.修改角色 2.繪製水草角色
8	2016-05-03 晚上07:00～08:50	水族箱- 創建互動動畫4	1.製作方向控制的角色 2.加入音樂
9	2016-05-10 晚上07:00～08:50	水族箱- 創建互動動畫5	1.繪製新角色-放大鏡 2.控制滑鼠游標指令

10	2016-05-17 晚上07:00～08:50	水族箱- 創建互動動畫6	1.新增動物條件控制指令 2.角色圖層順序
11	2016-05-24 晚上07:00～08:50	動畫電子書1	1.用Scratch做電子書 2.舞台背景製作
12	2016-05-31 晚上07:00～08:50	動畫電子書2	1.設定音樂 2.換頁製作
13	2016-06-07 晚上07:00～08:50	動畫電子書3	1.設定廣播訊息與指令
14	2016-06-14 晚上07:00～08:50	動畫電子書4	1.製作開場對話 2.將檔案轉換成執行檔
15	2016-06-21 晚上07:00～08:50	闖關遊戲1	1.了解遊戲大綱與素材 2.繪製背景與角色
16	2016-06-28 晚上07:00～08:50	闖關遊戲2	1.繪製背景與角色 2.新增"開始"、"結束"與編輯程式
17	2016-07-05 晚上07:00～08:50	闖關遊戲3	1.編輯主角程式
18	2016-07-12 晚上07:00～08:50	闖關遊戲4	1.編輯"卡關"程式 2.分享作品