

{台積電x南寮國小不插電程式桌遊課程}

以未來人才資訊素養概念出發，
結合《Coding Ocean》海霸對戰與藏寶圖模式
與不插電遊戲-動物ABC
激發學生動機了解抽象的程式概念，
並且具備運算思維的素養。

日期:週三13:30至16:30，4月26日-中年級；5月10日-高年級。

名額:每梯次15位小朋友。

地點:南寮國小自然教室一。

報名方式:4月6日8時10分起持報名表至教務處報名(額滿為止)

備註:報名後錄取的同学將會在4月13日收到活動通知

課程內容:

時間	課程名稱	內容	目的
13:30-14:20	海霸桌遊 藏寶圖模式	運用海霸藏寶圖 分析過程了解運算思 維 以及學習程式的方法	了解運算思維能運用 不插電的方式具體呈 現
14:20-14:35	休息時間		
14:35-15:25	海霸桌遊 對戰模式	進行海霸桌遊對戰教 學 讓同學熟悉 指令如何活動	了解如何運用運算思 維在不同的情境
15:25-15:40	休息時間		
15:40-16:30	不插電課程- 動物ABC	透過辨識三個長得很 像 但是卻不一樣的動物 了解AI原理	透過實體活動 了解AI運作的機制

授課老師：程式老爹課程工程師 柳昱謙
papacode.edu@gmail.com line:@papacode

海霸對戰模式:

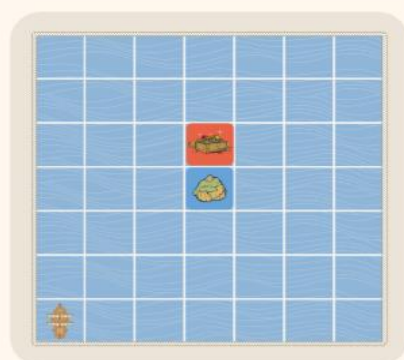
程式老爹開發的程式教育桌遊，這個以海盜為主題的桌遊是一款棋盤式的卡牌對戰遊戲。玩家透過出牌的方式來模擬程式的編寫，以控制自己的小船，遊戲的目標是要先取得對方的寶藏。



海霸藏寶圖模式:

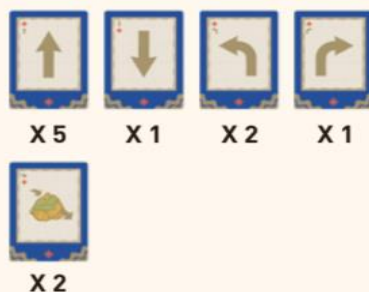
以下圖為例，左邊的棋盤上為此關卡的配置，右邊為關卡可以使用的卡牌。

關卡會設計一些巧思，讓學生沒有辦法直觀的看出答案，可以運用運算思維解決眼前的問題。與老師們分享在這個過程中如何鼓勵學生表達出自己遇到的問題與想法，並且與其他人交流，學習在試誤中解決問題。



STAGE 03

想辦法到達目標吧！



程式桌遊課程報名表

我是____年____班 姓名：_____

我要報名 ☐ 4/26(三)下午的場次(中年級)

☐ 5/10(三)下午的場次(高年級)

家長同意簽名：_____

家長聯絡電話：_____

1.報名方式：4月6日8時10分起持報名表至
教務處報名(額滿為止)

2.報名後錄取的同学將會在4月13日
收到活動通知