

**嶺東科技大學 113 年高教深**  
**嶺東科技大學 113 年高教深耕計畫-主冊**

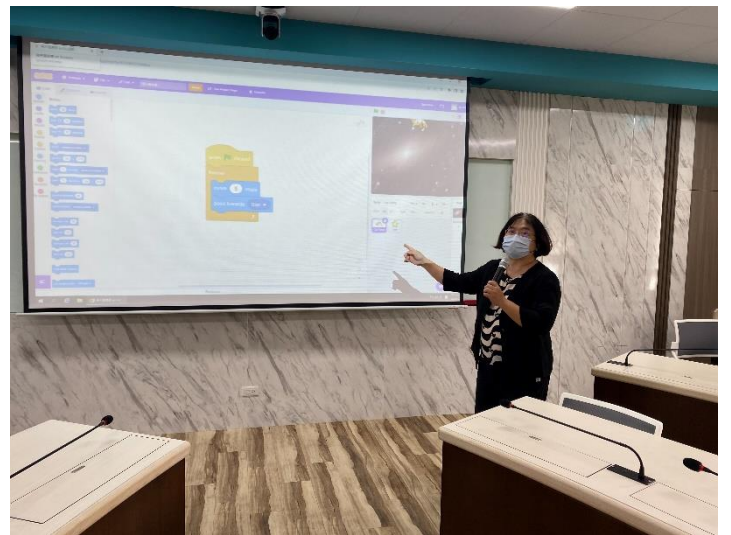
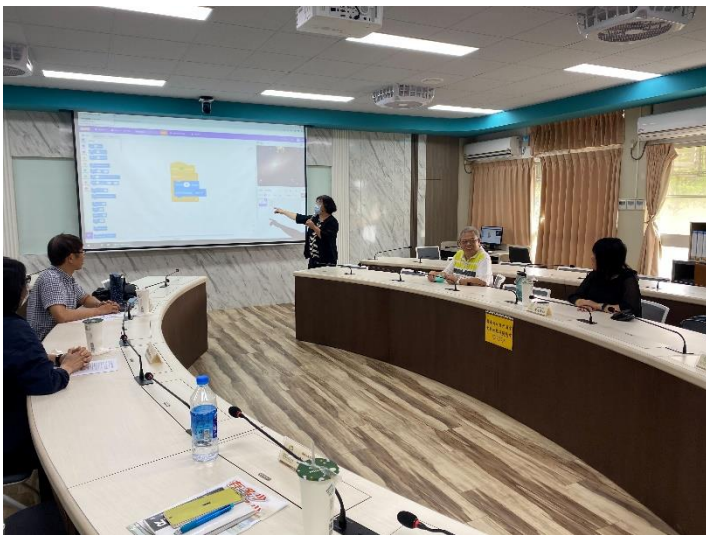
**高教深耕計畫執行成果摘要表**

面向	教學創新精進			
策略	落實產學共培創新教學策略			
行動方案	1221 強化學生跨域自主學習計畫			
主辦單位	國際企業系			
協辦單位	無			
舉辦日期	113 年 4 月 19 日 13:00-15:00			
辦理地點				
參加對象	校內教師人數		本校學生人數	
	校外教師人數		校外學生人數	
	校友參加人數		其他單位參加人數	
活動（課程）目標	Scratch 是一入手容易並且讓使用者可以直覺式拖拉程式積木的方式來撰寫小遊戲的軟體。透過學習設計邏輯的培養，與教師們分享學習內容與心得，將創意程式設計融入學習領域，開啟全民科技力的世代。			
成果摘要	量化成果	活動場次：共 1 場次 開班數：共 1 班 開課名稱：國際企業系數位應用課程之 Scratch 教學工作坊 滿意度問卷回收數：〇〇份 滿意度平均值（5 點量表）：		
	質化成果	透過本次課程/活動，於教師教學上有那些幫助：國企系教師們經由教學學習觀摩與心得分享，得以啟發設計創新教學策略，培養學生問題解決能力與邏輯思考能力，進而提高學生的學習興趣以及學習效果。		
檢討與建議	無			
附件	簽到表、活動議程表、海報、佐證文件...等			
照片	照片為活動(上課、校外參訪、研討會、頒獎、大合照等)情形至少 6 張，請另行附檔或呈現於執行單位之網頁或計畫提供之雲端。照片亦將於報部或訪視、評鑑等相關使用，敬請執行單位優選成果照片。			

承辦人	(系、中心) 主任	院(處)長 中心主任	教學與學習發展中心 中心主任	高等教育深耕計畫 辦公室主任
-----	--------------	---------------	-------------------	-------------------

面向一  
主持人(教務長)

## 一、照片

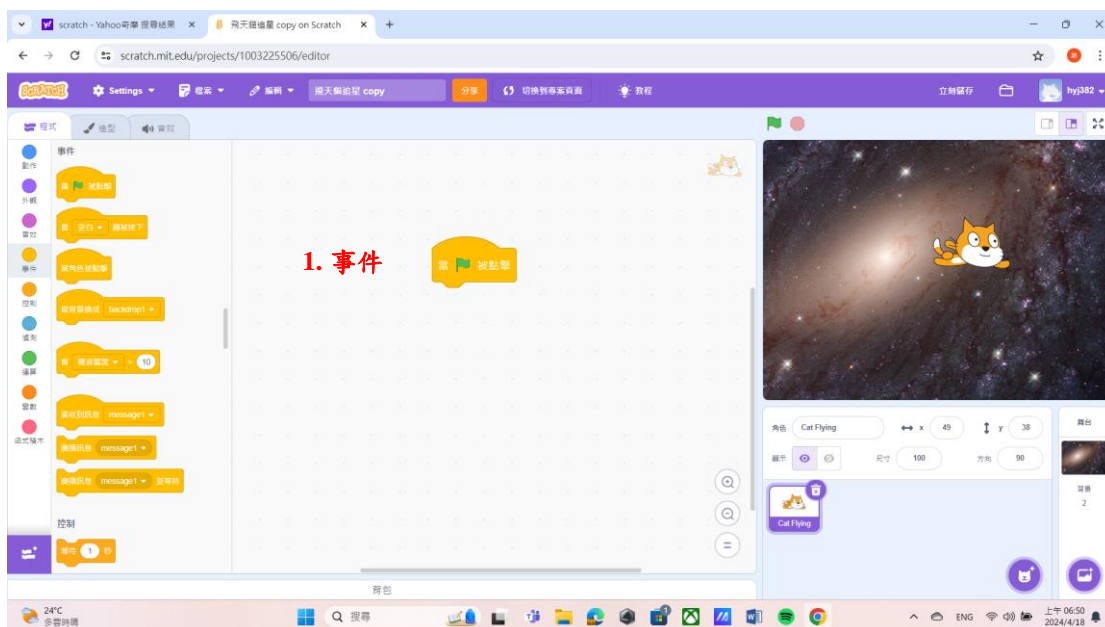
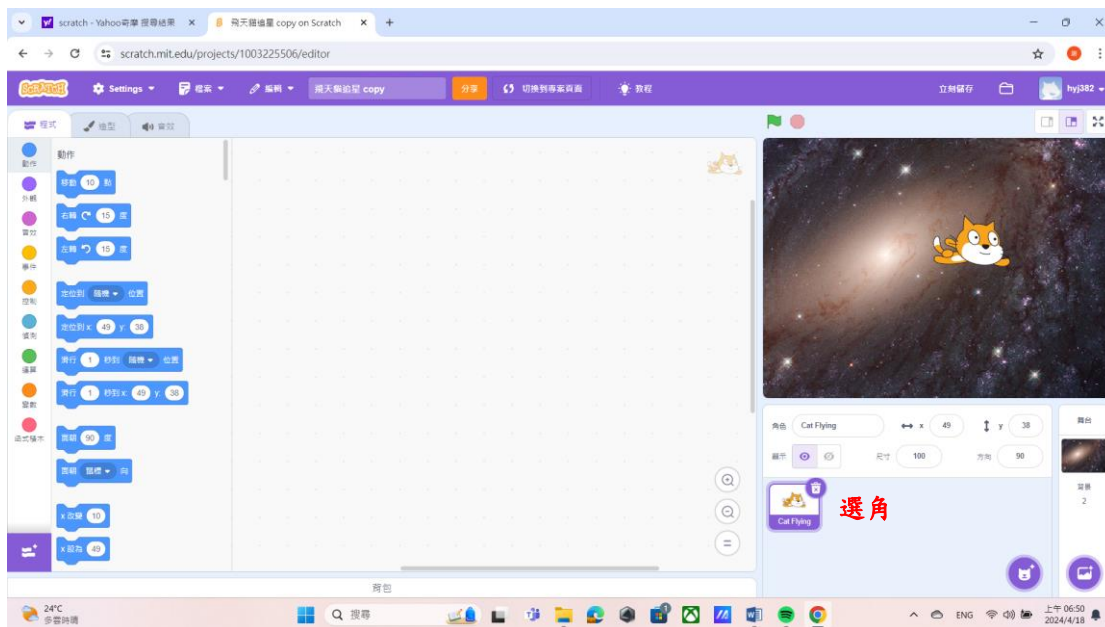


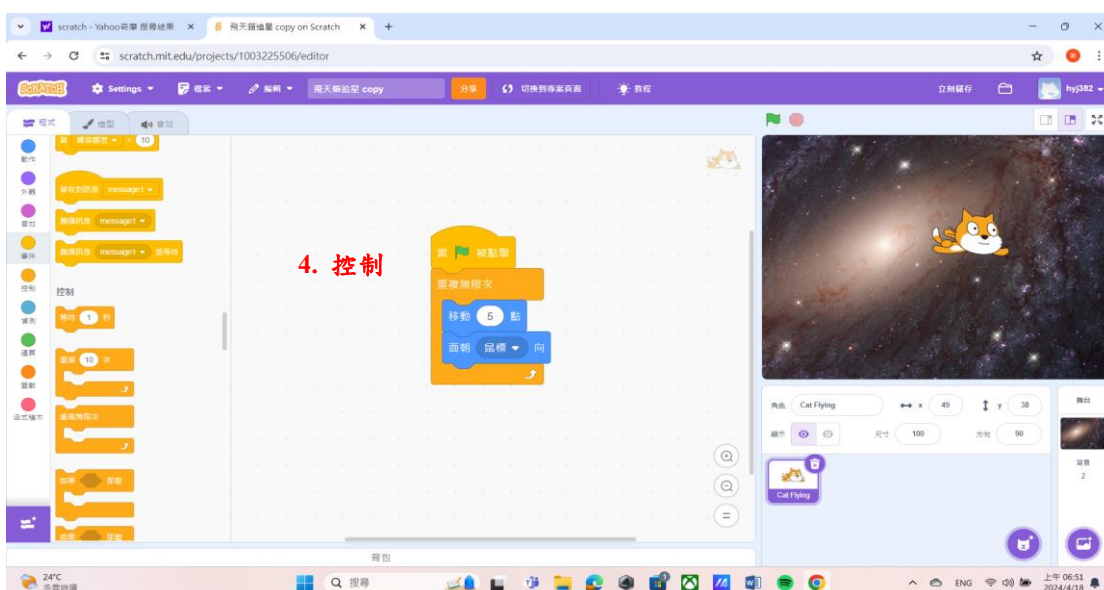
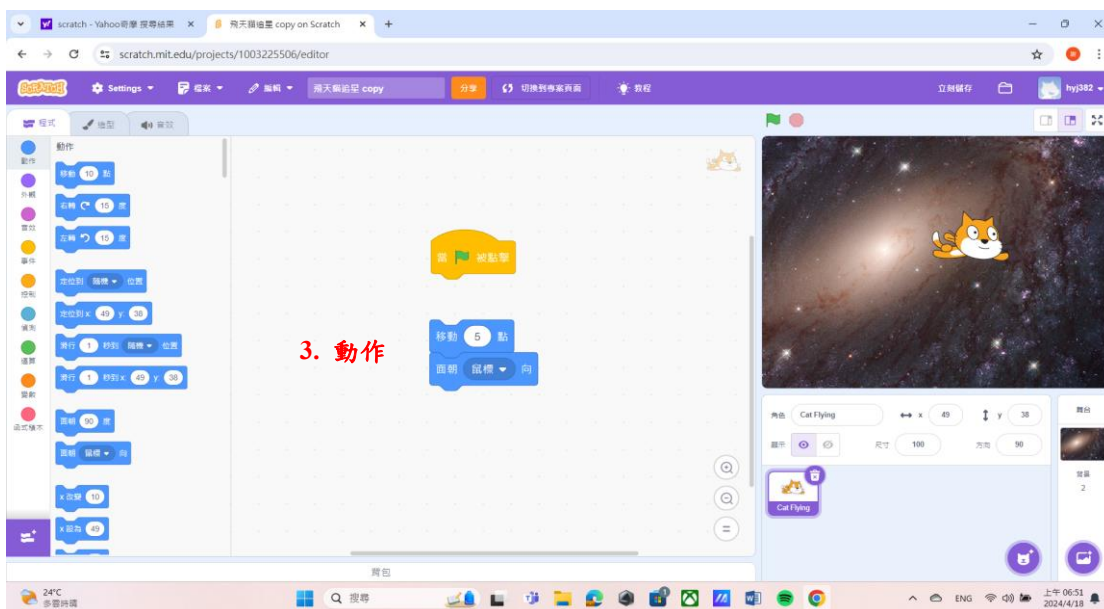
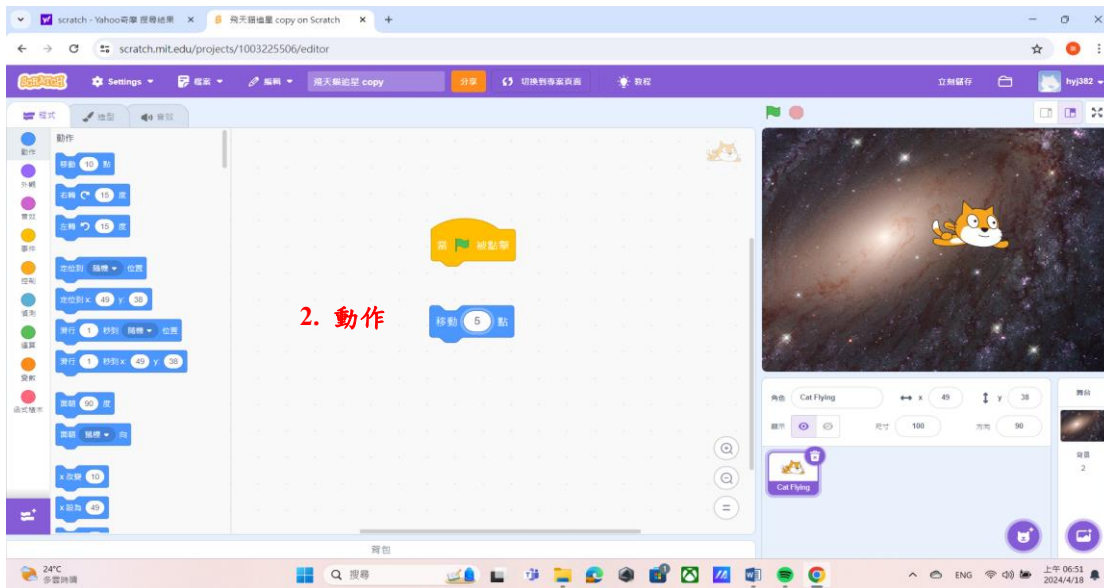


## 二、講義

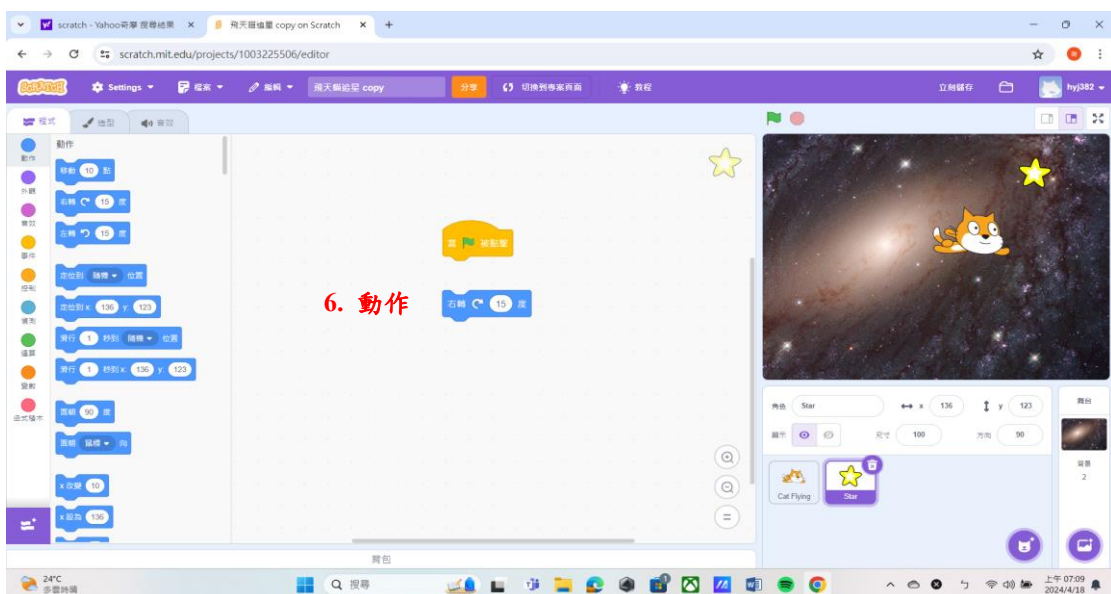
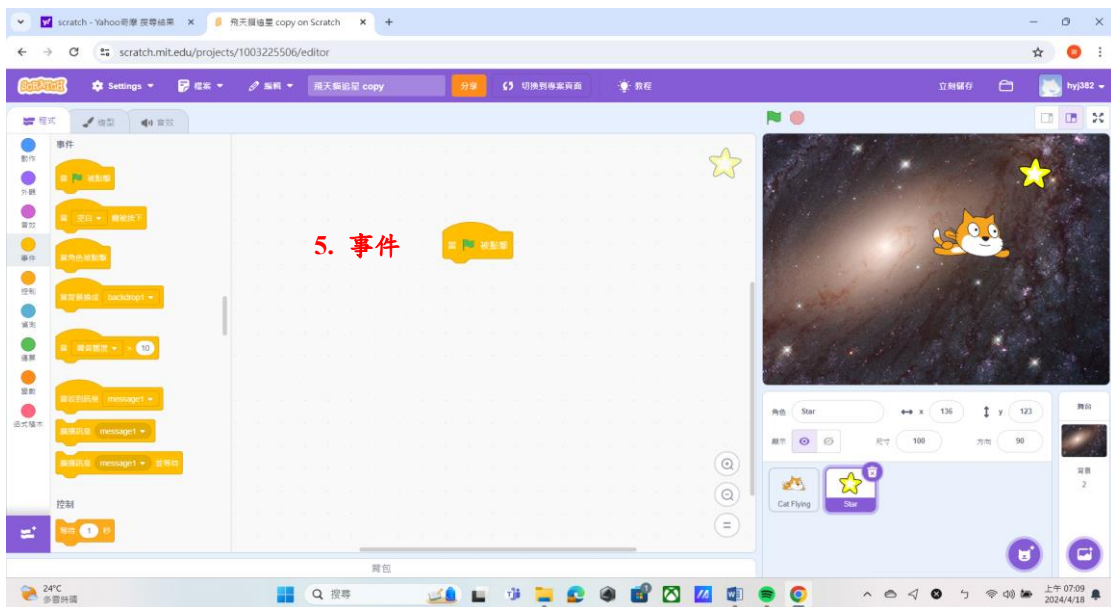
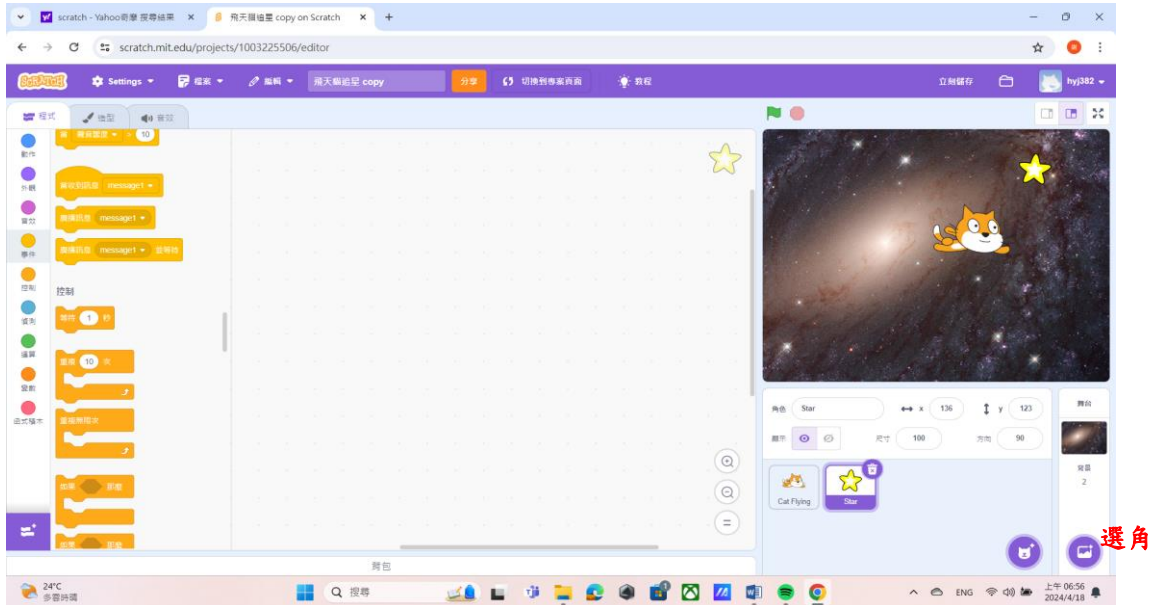
### 1. 遊戲製作—飛天貓追星

#### (1) Cat Flying 的積木程式

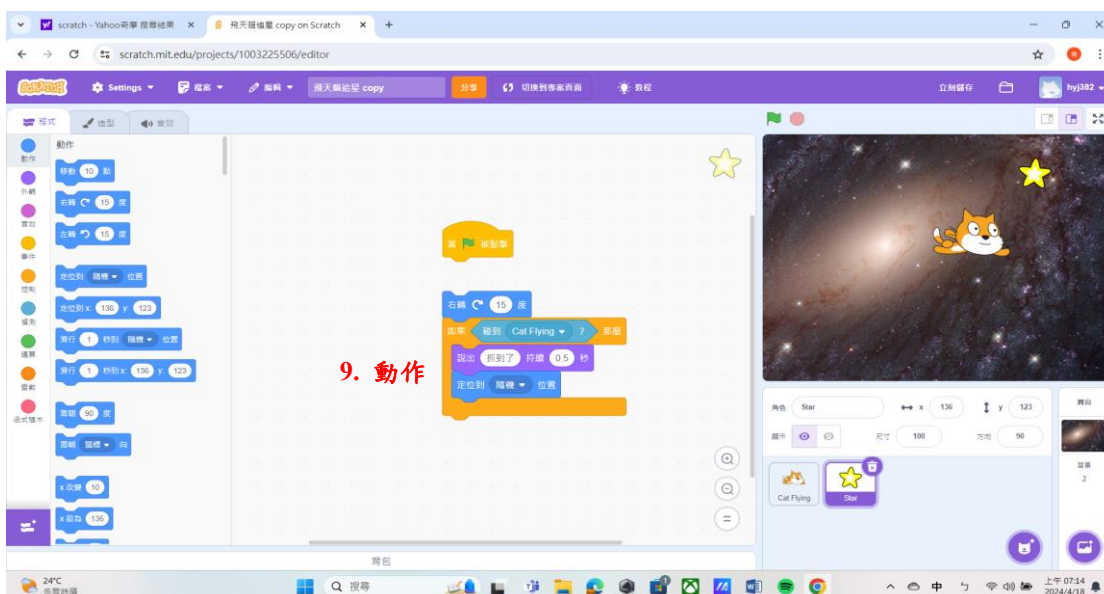
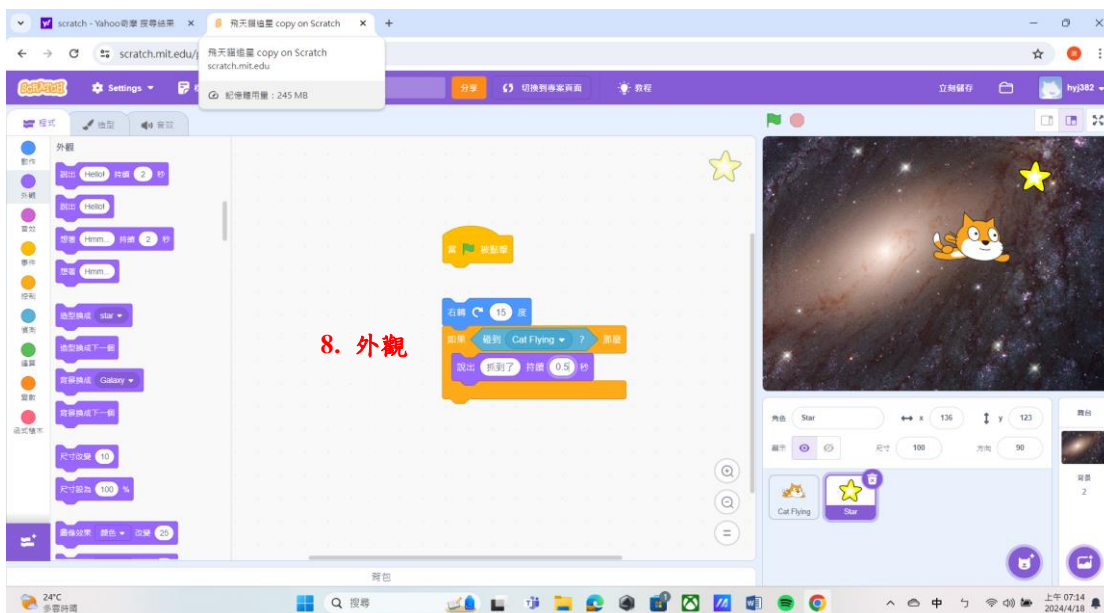
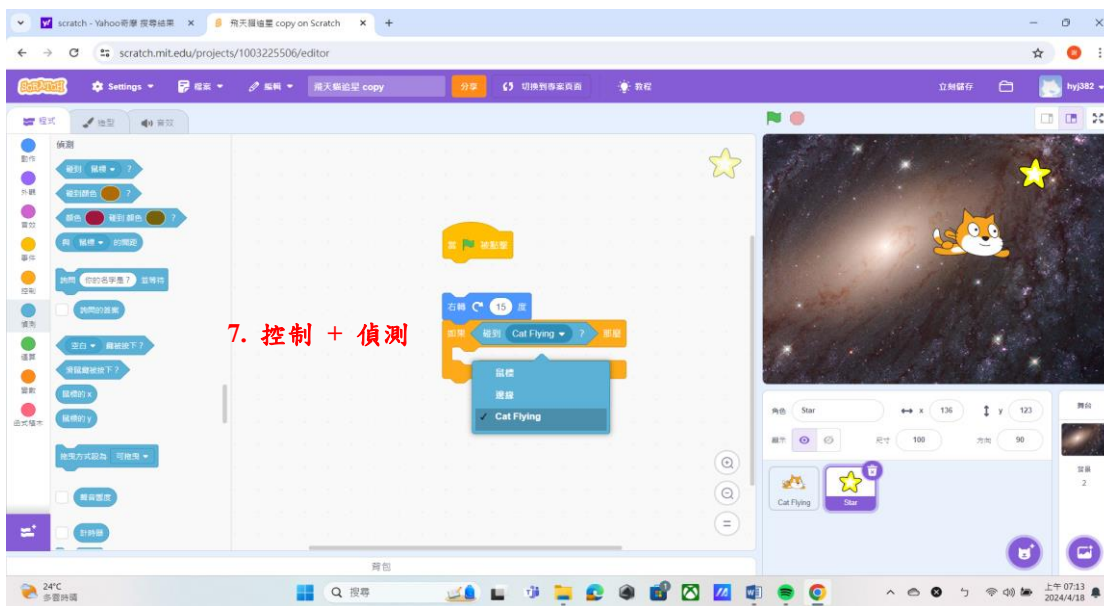


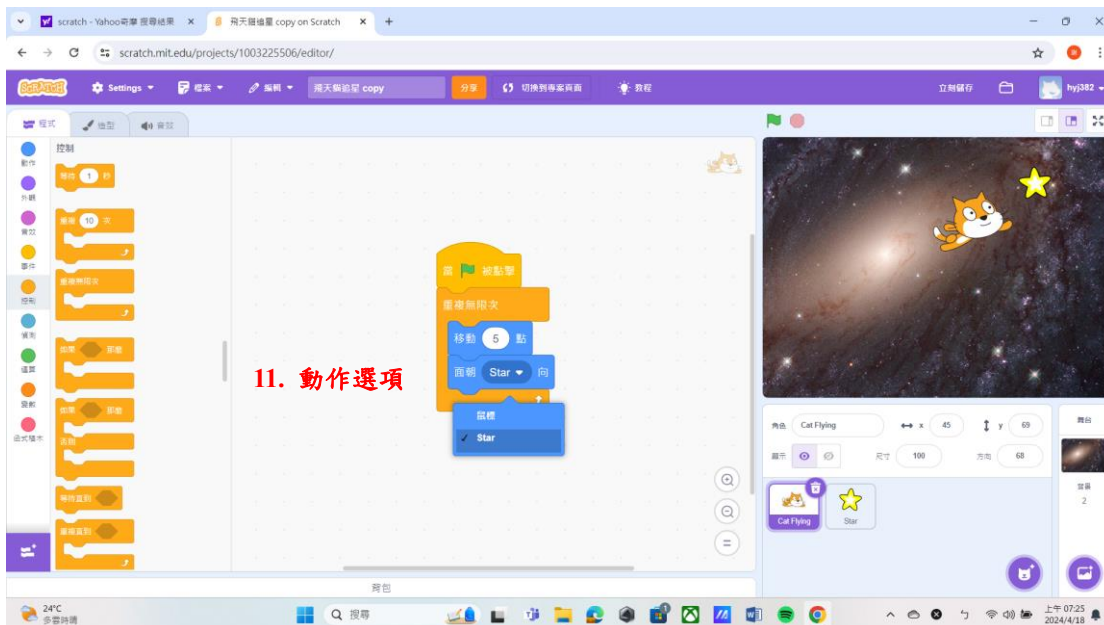
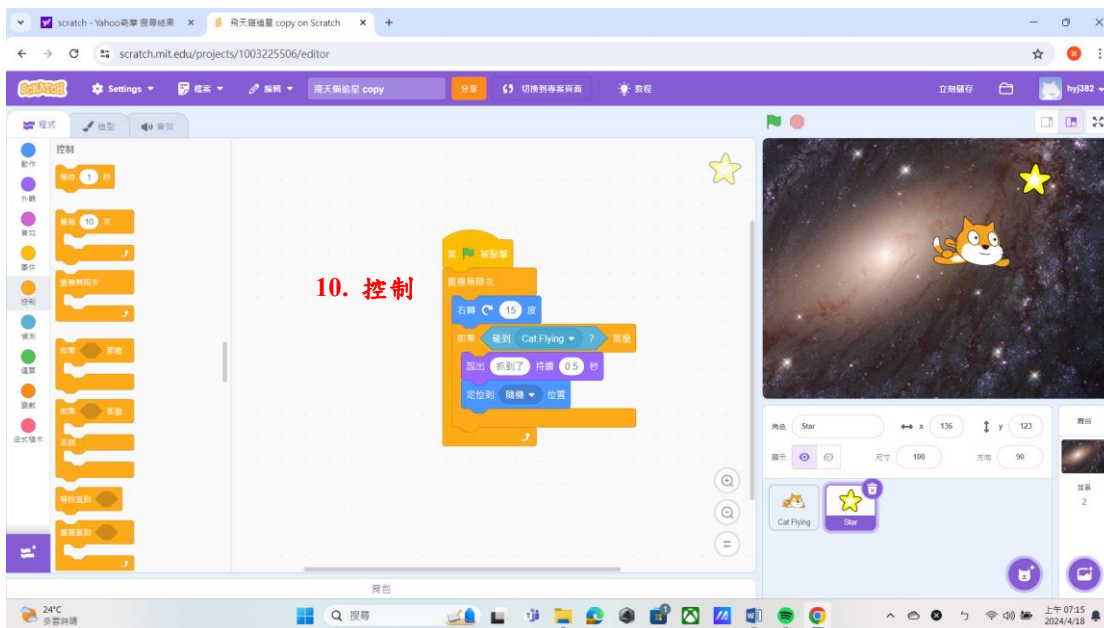


## (2) Star 的積木程式

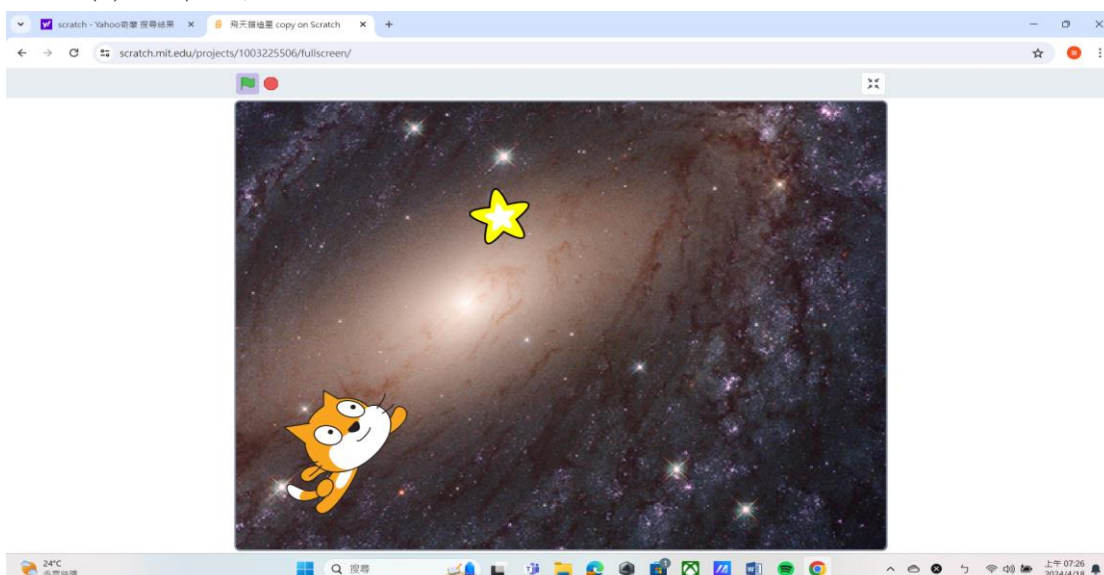






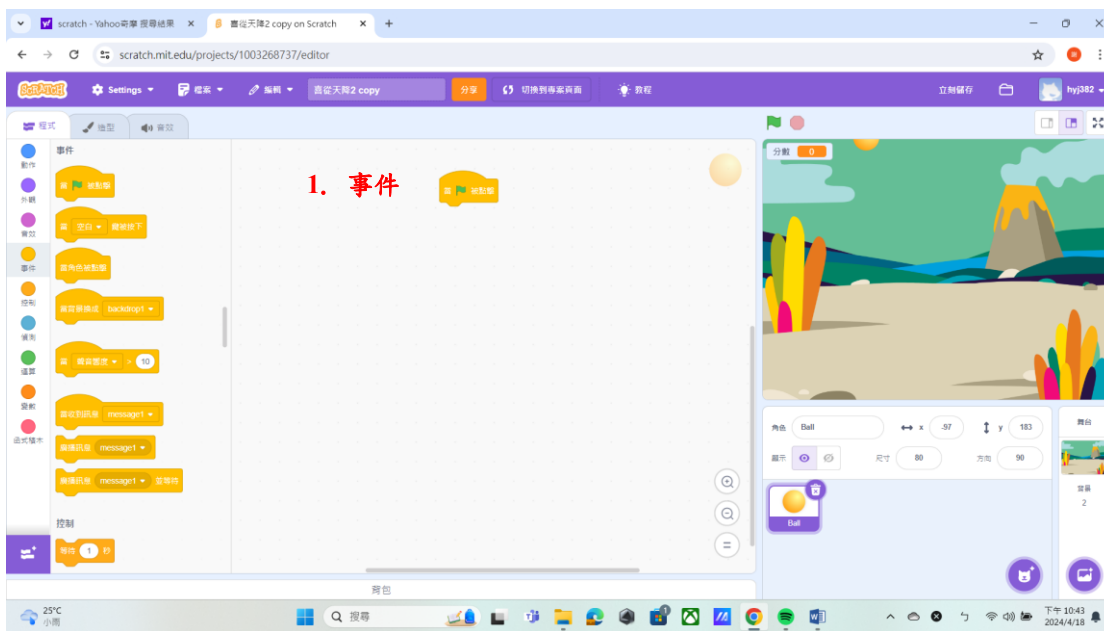
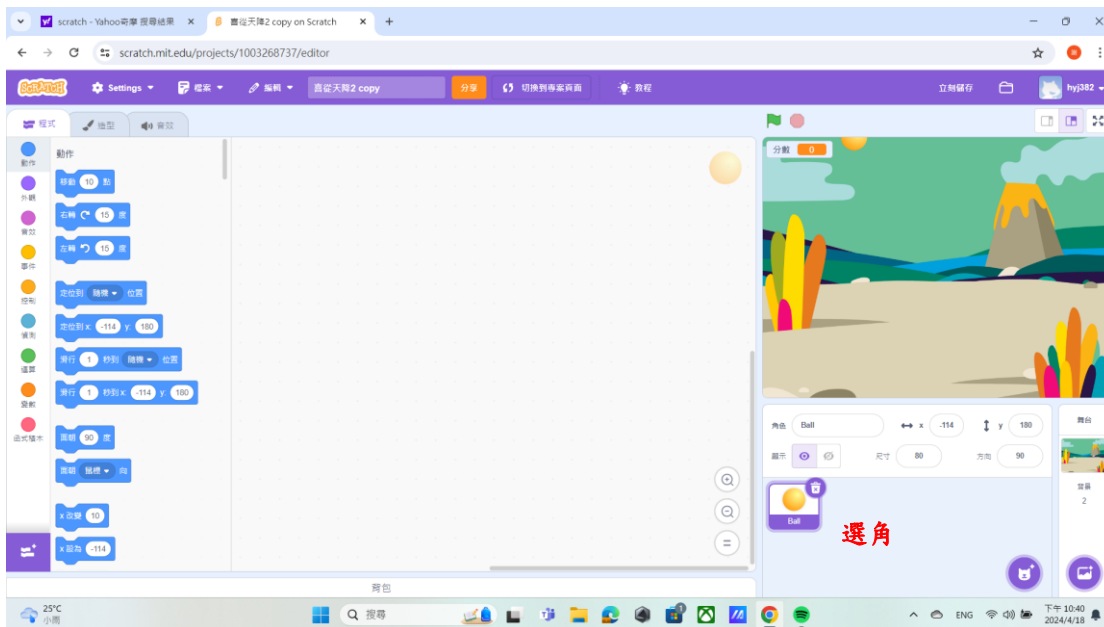


### (3) 設計結果



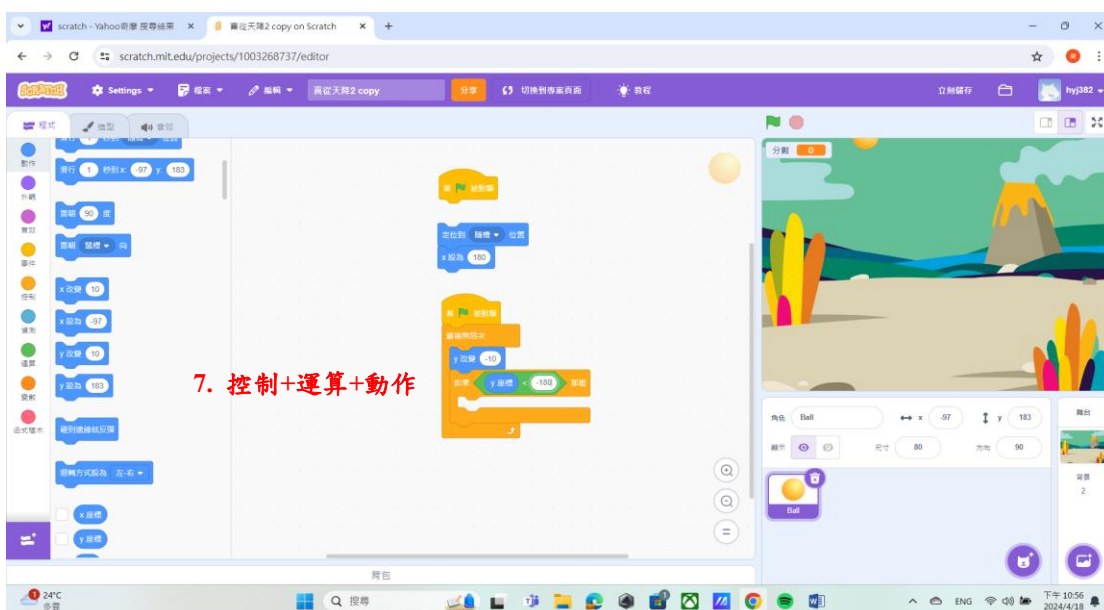
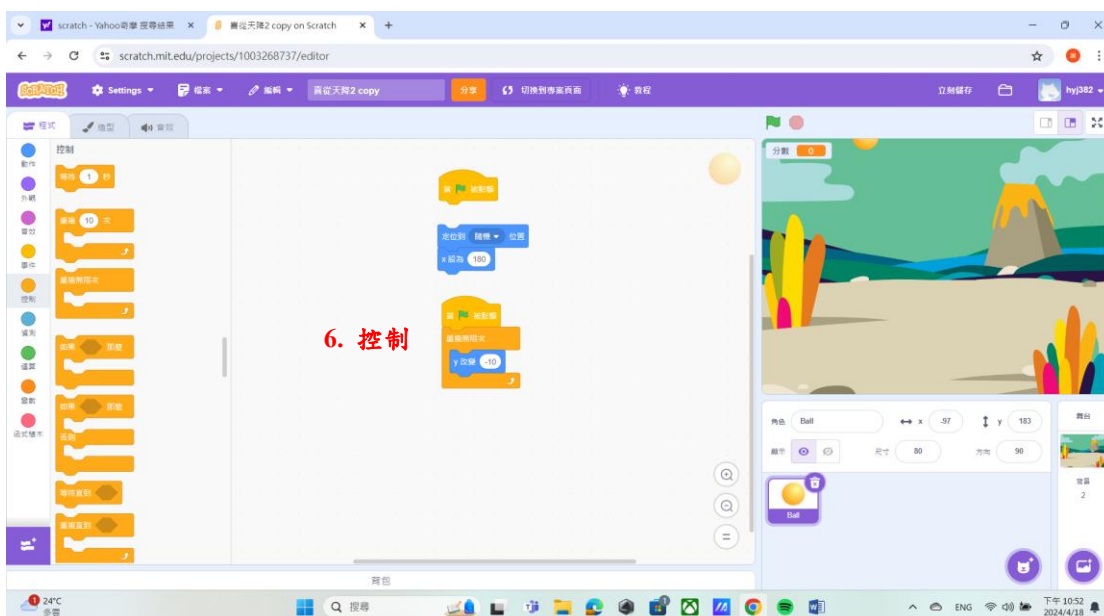
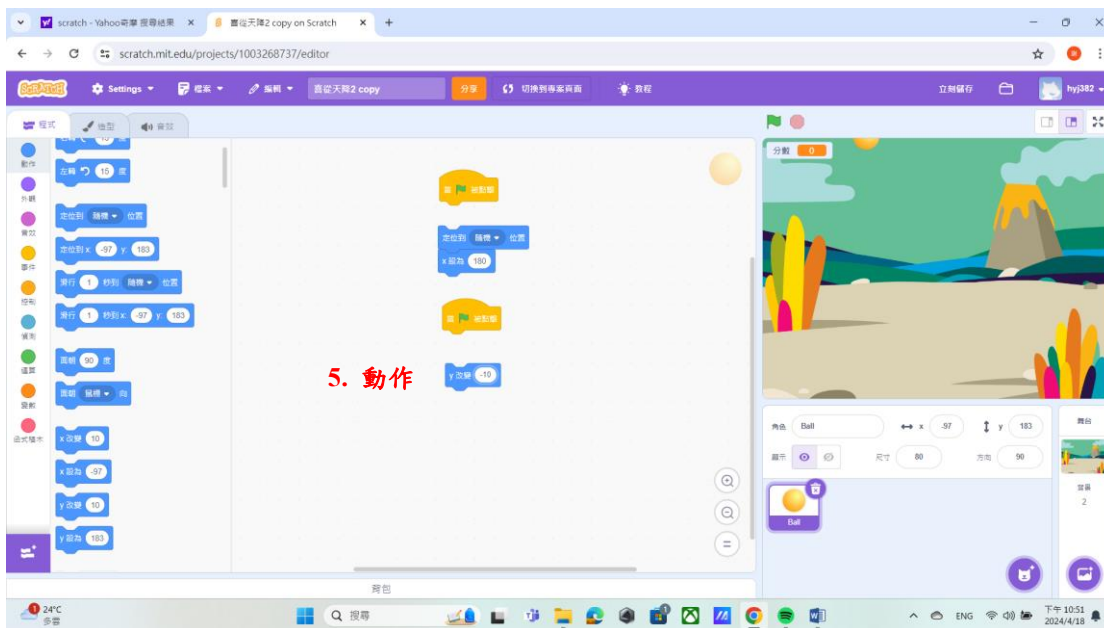
## 2. 遊戲製作—喜從天降

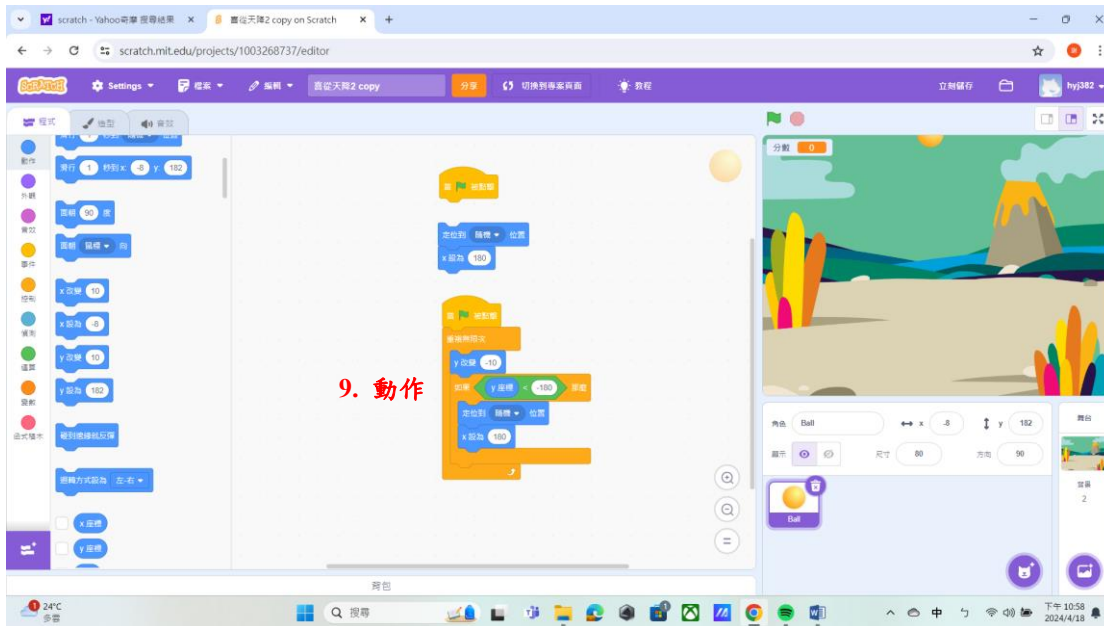
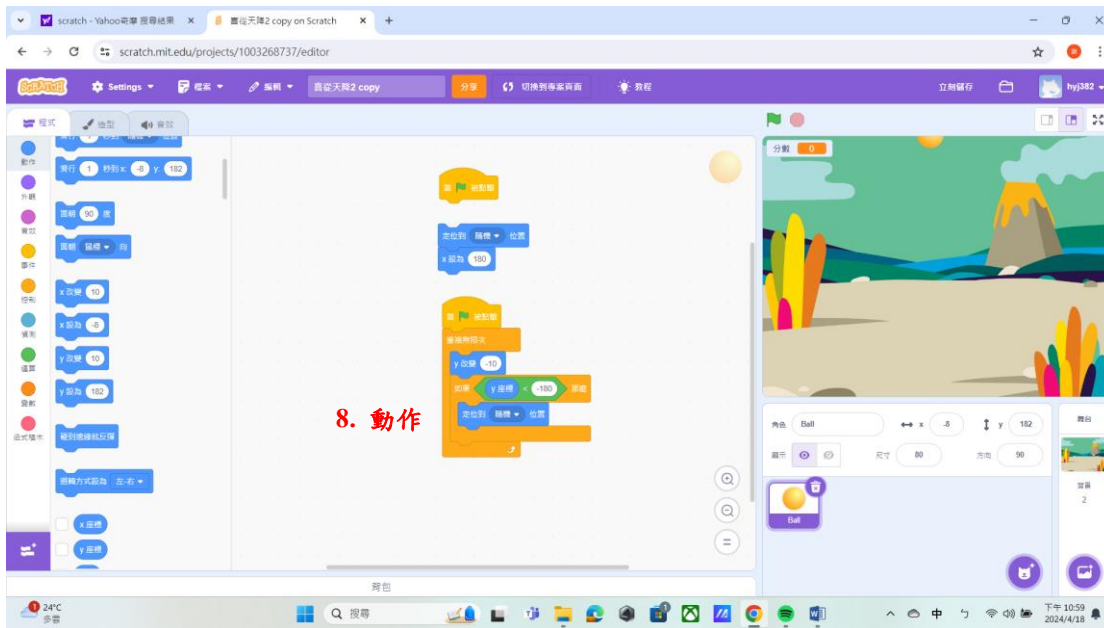
### (1) Golden Ball 的積木程式





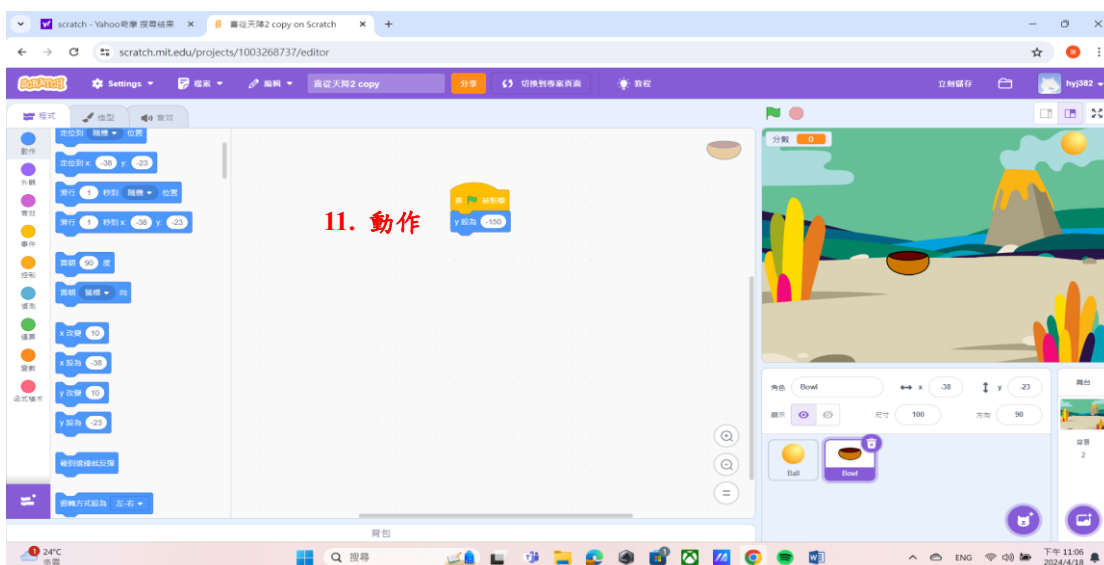
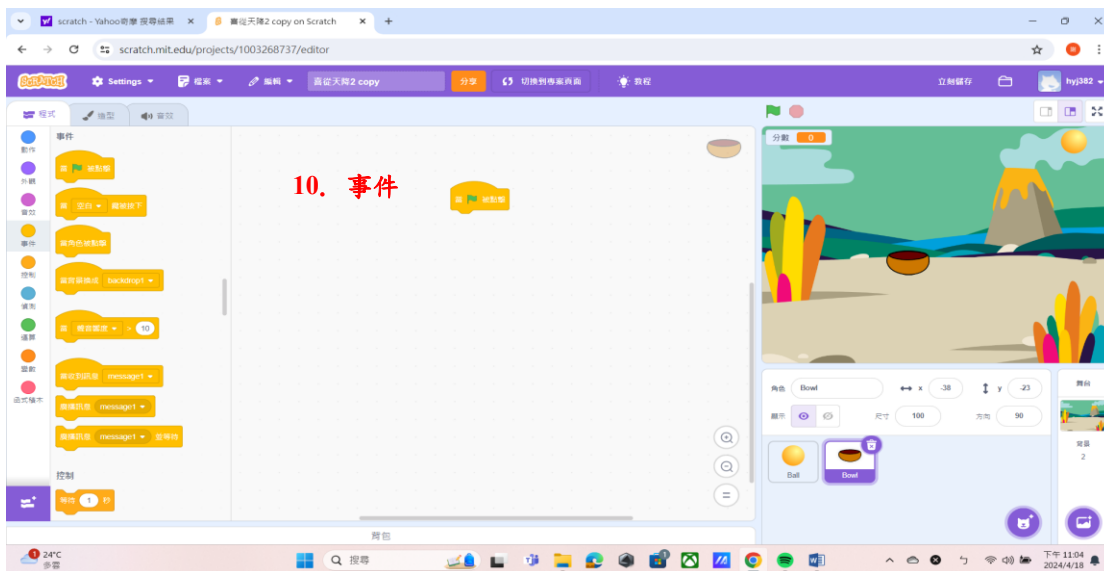
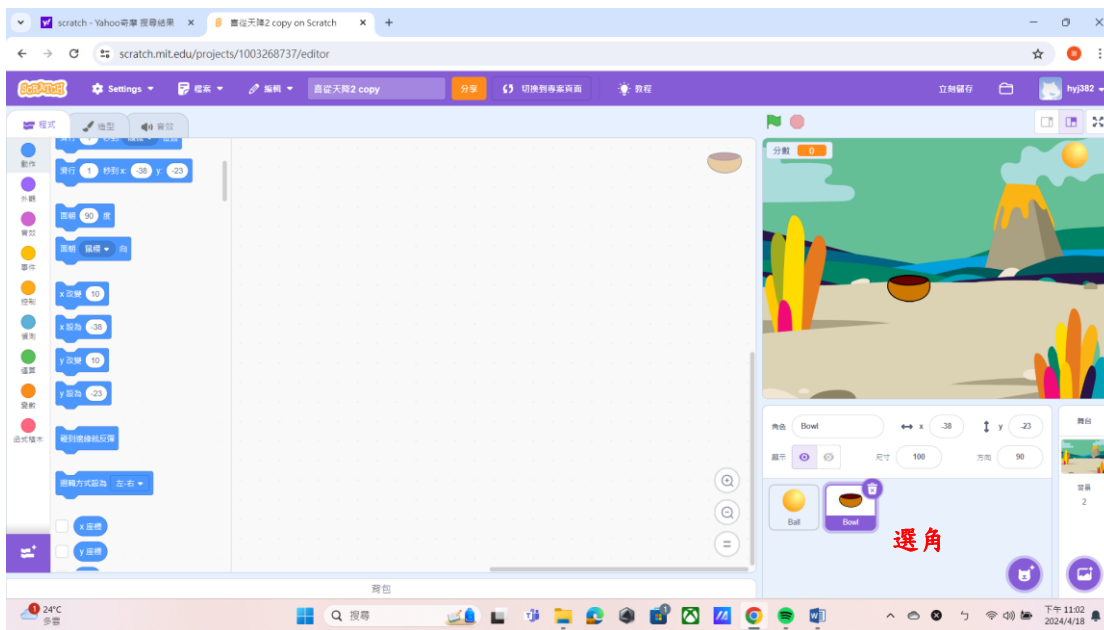


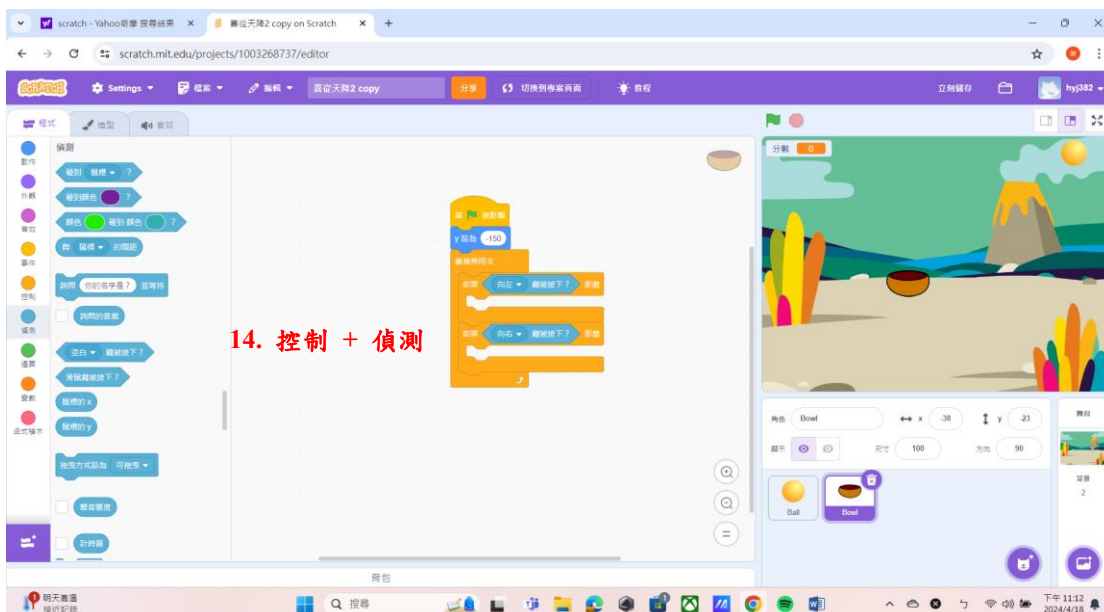
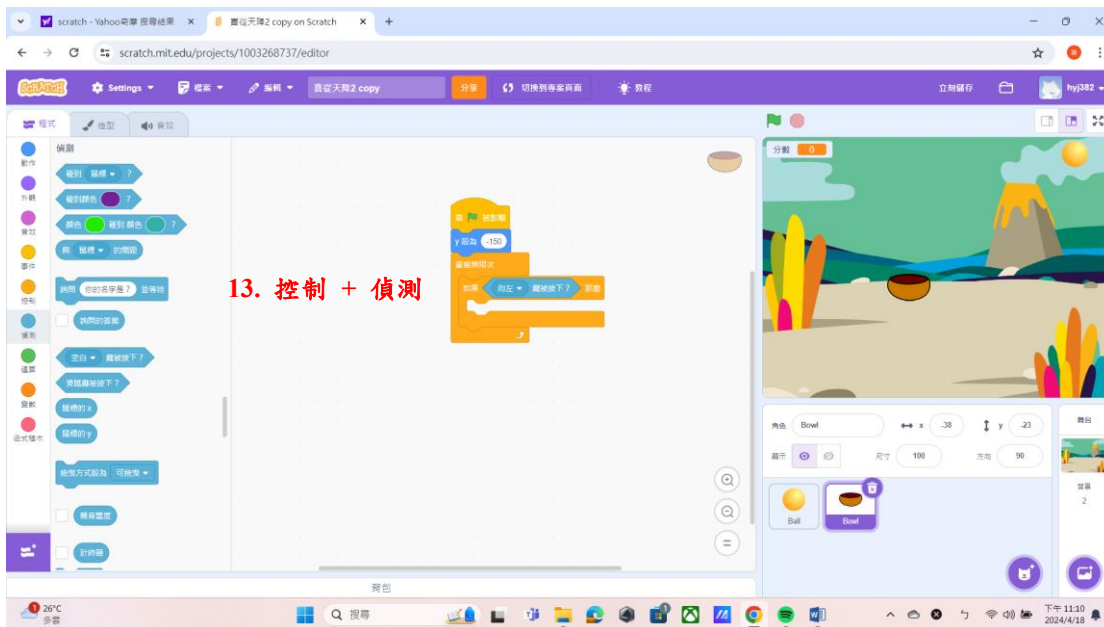
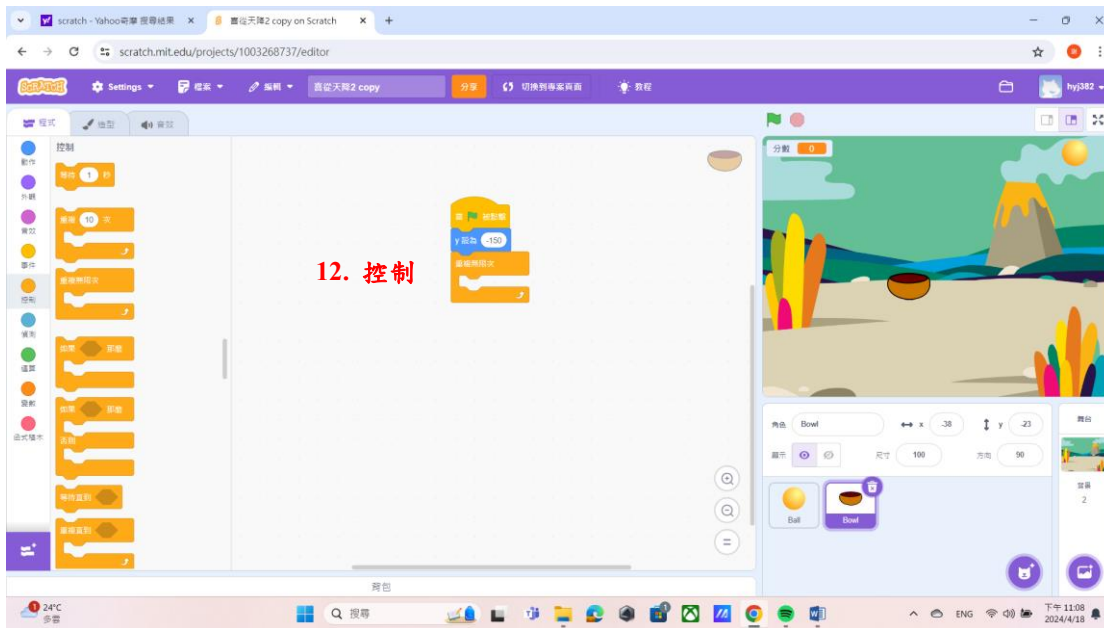


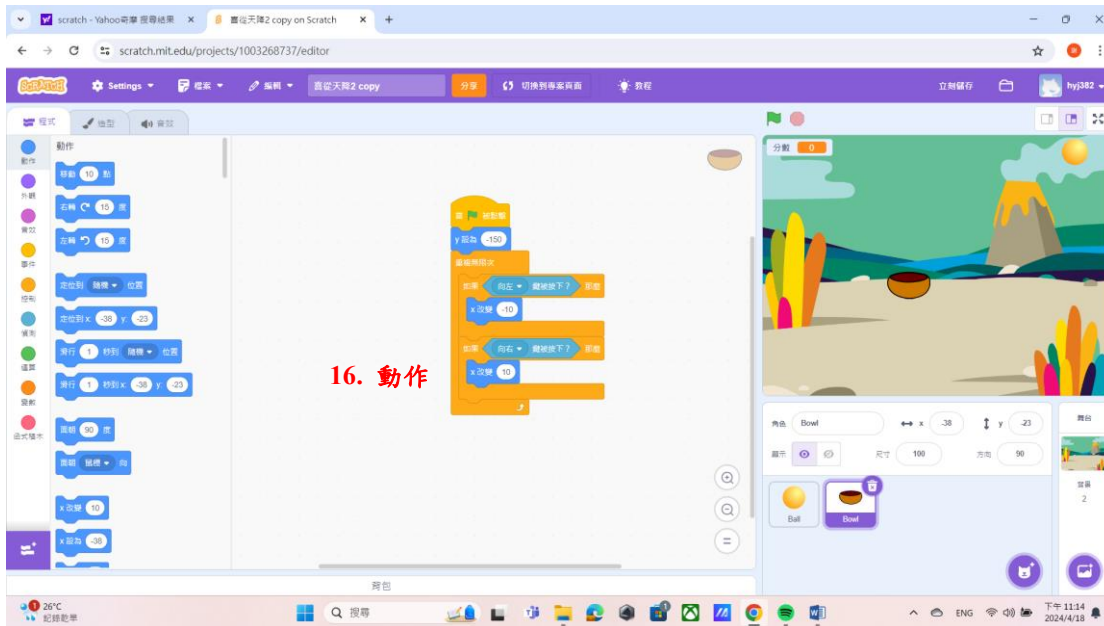
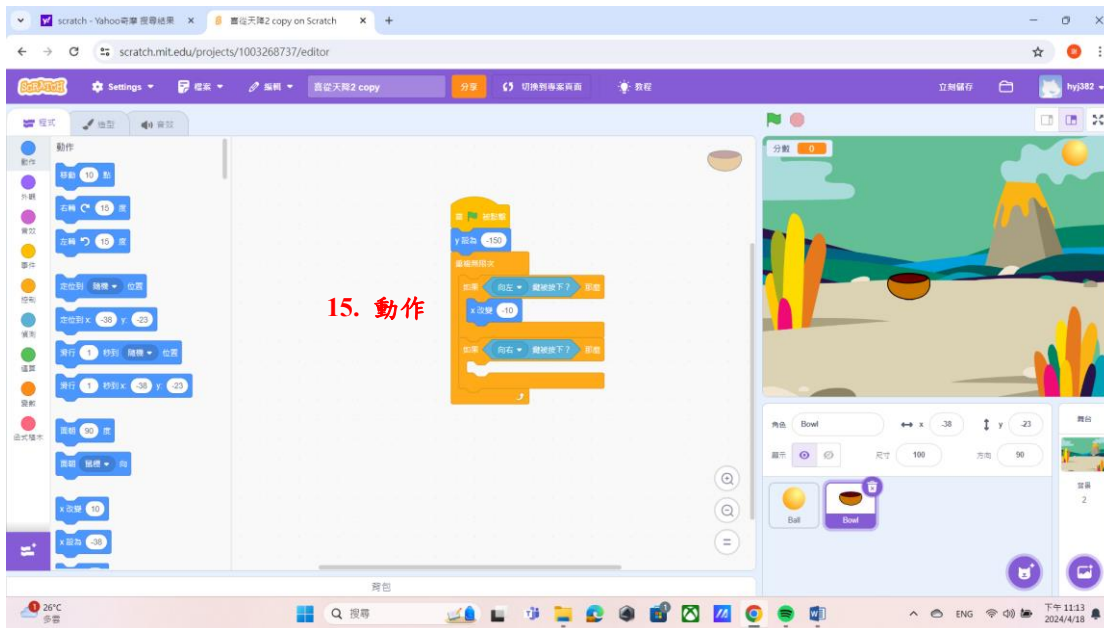




## (2) Bowl 的積木程式

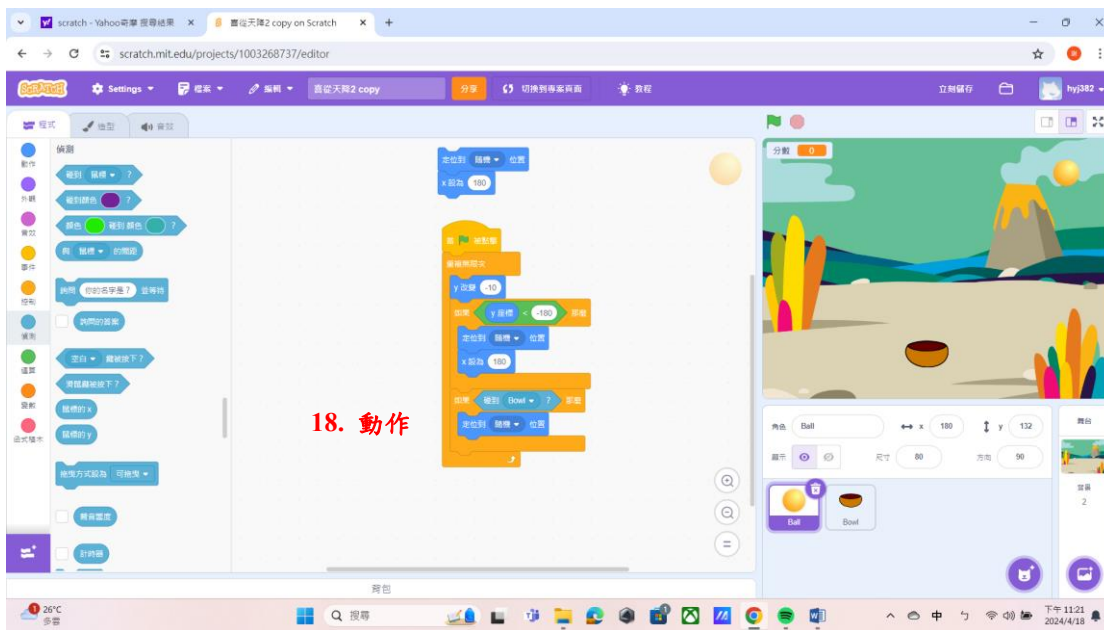


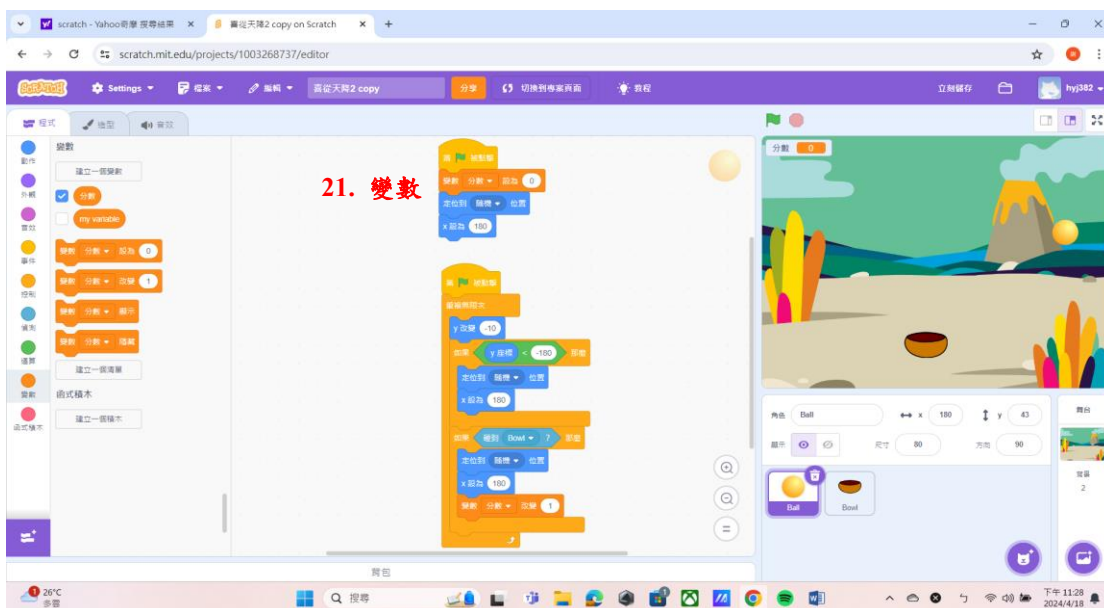
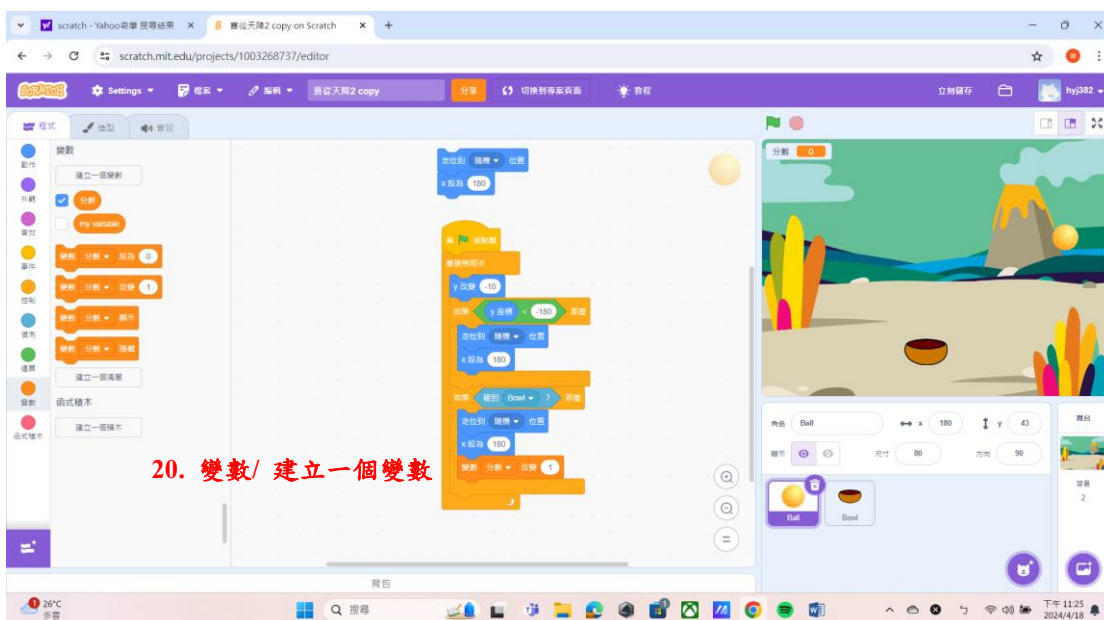
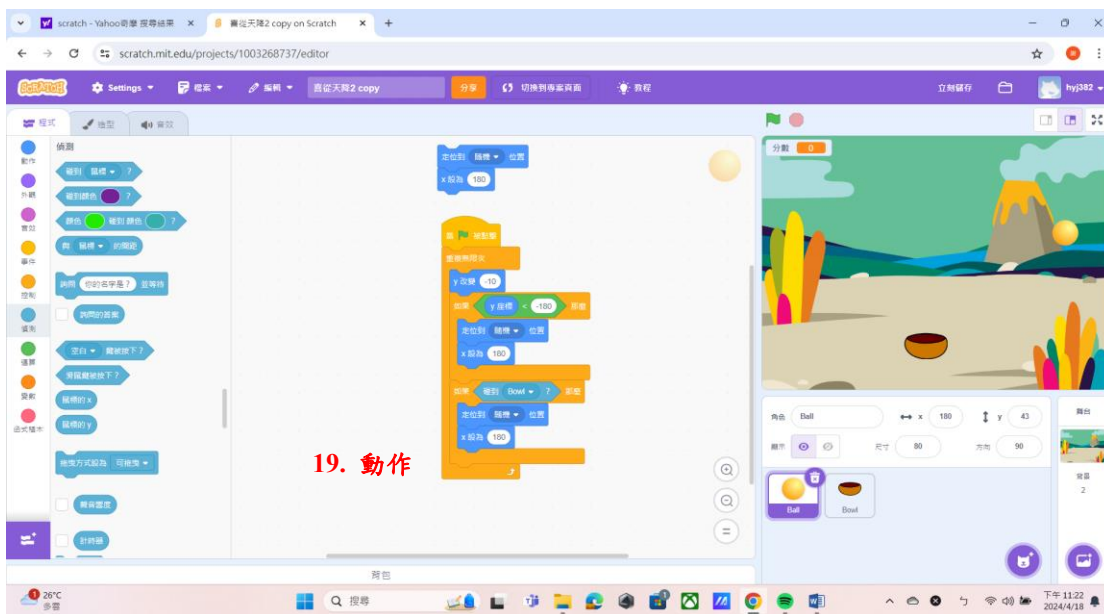






### (3) Golden Ball 與 Bowl 碰撞的積木程式





#### (4) 設計結果

