

108 年「OOP 兒童物件導向程式思維基礎班-夏令營」 招生簡章

教學目標：

[全台首創]的[面向兒童]教授高階程式設計概念:[物件導向程式設計(Object-Oriented Programming, OOP)]的學習課程，透過此課程可完成以下課程目標：

- (1)學習物件導向程式設計(OOP)概念—學會高階的程式設計能力、
- (2)學習 OOP 學習工具與系統操作能力—學會 OOP 工具的使用、
- (3)訓練問題解決與建構遊戲應用能力—運用 OOP 技巧開發遊戲、
- (4)訓練自我創意思考與想法表達能力—學習如何自己介紹作品。

招生對象：**具備 Scratch[進階]程度者為[佳]，或[至少]具備 Scratch[基礎]程度者之[國中與國小]學生。**

招生名額：1 班，10-20 人（10 人以上開班）。

上課時間：108 年 7 月 18 日至 108 年 7 月 26 日，每週一至週五，下午 1:30 - 4:30 上課，
每堂 3 小時，共計 21 小時（共 7 天）。

★特色：課程網址：<http://dive.nutn.edu.tw/kalelabcpt>



- (1)物件導向程式學習-物件導向、高階概念、程設必備：有別於現今對於兒童只能開設基本程式概念的學習課程(如：Scratch)，此課程首創開設面向兒童教學的程式必備進階概念:物件導向程式設計(Object-Oriented Programming, OOP)概念學習課程。
- (2)創新圖形學習工具-圖形介面、直覺易用、簡單易懂：有別於傳統物件導向程式課程只能採用文字式程式工具進行教學，此課程首創採用獨有的[圖形化學習語言與開發環境]，透過直覺易懂得介面來讓兒童快速理解 OOP 概念與進行實務遊戲製作。
- (3)遊戲範例教學實務-遊戲專案、生動有趣、動機加倍：有別於傳統物件導向程式課程教授的枯燥乏味，此課程以遊戲範例作為教學說明，透過[圖形化學習語言與開發環境]帶領學生慢慢學會如何建構遊戲範例，進而能自行創作互動遊戲，過程生動有趣，提升學習動機與樂趣。
- (4)自創作品訓練表達-融合所學、創意思考、成果發表：學員需融合課程技能，動腦思考，運用所學，動手實踐，並勇於將成果作發表，學習與訓練自我表達能力。



報名網址：<http://academics.nutn.edu.tw/sce/>



上課地點：本校電腦教室（臺南市中西區樹林街二段 33 號）。

授課師資：蘇俊銘 老師專業團隊([KALE Lab](#))。（本校數位系專任副教授）

學歷	◎ 國立交通大學資訊工程博士
專長	◎數位學習、◎專家系統、◎視覺化技術、◎遊戲設計與引擎、 ◎資料探勘、◎網際網路應用

課程大綱：（詳情請參考課程網站：<http://dive.nutn.edu.tw/kalelabcpt>）

週數	日期	授課時間	學/術科	課程進度/內容
1	7/18(四)	13:30 ~ 16:30	學/術	(1)進入物件導向程式設計(OOP)的異想世界(認識 OOP 學習工具與能力評估) (2)體驗文字式 OOP 語言設計方式 (3)OOP 程設初階概念學習(物件) (4)開始 OOP 概念學習(OOP 工具學習) (5) OOP 與運算思維(問題分解)、程式技能(事件、序列)的概念整合 (6)製作 OOP 遊戲應用專案① (7)課後測驗遊戲活動(多人對戰遊戲)
2	7/19(五)	13:30 ~ 16:30	學/術	(1)課前統整復習活動 (2)OOP 程設初階概念學習(類別) (3) OOP 與運算思維(問題分解)、程式技能(運算子)的概念整合 (4)製作 OOP 遊戲應用專案② (5)課後測驗遊戲活動(多人對戰遊戲)
3	7/22(一)	13:30 ~ 16:30	學/術	(1)課前統整復習活動 (2)OOP 程設中階概念學習(類別) (3) OOP 與運算思維(模式辨別)、程式技能(條件)的概念整合 (4)製作 OOP 遊戲應用專案③ (5)課後測驗遊戲活動(多人對戰遊戲)



立即掃描

報名網址：<http://academics.nutn.edu.tw/sce/>



週數	日期	授課時間	學/術科	課程進度/內容
4	7/23(二)	13:30 ~ 16:30	學/術	(1)課前統整復習活動 (2)OOP 程設中階概念學習(封裝) (3)OOP 與運算思維(模式辨別)、程式技能(迴圈)的概念整合 (4)製作 OOP 遊戲應用專案④ (5)課後測驗遊戲活動(多人對戰遊戲)
5	7/24(三)	13:30 ~ 16:30	學/術	(1)課前統整復習活動 (2)OOP 程設中階概念學習(繼承) (3)OOP 與運算思維(抽象化)、程式技能(代碼復用)的概念整合 (4)製作 OOP 遊戲應用專案⑤ (5)課後測驗遊戲活動(多人對戰遊戲)
6	7/25(四)	13:30 ~ 16:30	學/術	(1)課前統整復習活動 (2)OOP 程設進階概念學習(多型) (3)OOP 與運算思維(抽象化)、程式技能(資料)的概念整合 (4)製作 OOP 遊戲應用專案⑥ (5)課後測驗遊戲活動(多人對戰遊戲)
7	7/26(五)	13:30 ~ 16:30	學/術	(1)課前統整復習活動 (2)OOP 程設進階概念學習(多型) (3)OOP 與運算思維(演算法設計)、程式技能(平行)的概念整合 (4)製作 OOP 遊戲應用專案⑦ (5)課後測驗遊戲活動(多人對戰遊戲) (6)修練證書與成果紀錄

上課費用：新台幣 **4000 元整**（由本校提供講義，“不含”課本及材料），

未曾於本校報名之新學員，需外加報名費新台幣 200 元整。

- （一）本校在職教職員工及其眷屬（限父母、配偶、子女）、退休教職員工、本校在校生、與本校簽定為專業發展合作學或單位之教職員工、本校校友具有校友認同卡者，得享 8 折優待。
- （二）65 歲以上銀髮族（憑身分證影本）、持有殘障手冊之身心障礙者，得享 8 折優待。
- （三）本校校友、進修推廣學員或 3 人（含）以上團體報名者，得享 9 折優待；10 人（含）以上團體報名者，得享 8 折優待。
- （四）同時報名二班以上或於招生簡章所定期限內（**108/7/11 前**）報名者，得享 9 折優待。

※上述優惠辦法請擇一優惠。



立即掃描

報名網址：<http://academics.nutn.edu.tw/sce/>



◆.....◆

報名：

(一)網路報名：報名網址（本校推廣教育資訊網）：<http://academics.nutn.edu.tw/sce/>

1. 非本校學員者請先上網至本校推廣教育資訊報名系統，填寫基本資料成為學員。
2. 以學員身分證登入後進行課程報名。

(二)現場報名：每週一至週五 08：30-17：00，請親自(或委託)至本校教務處進修推廣組現場報名。

繳費：請於收到 E-MAIL 通知繳費後 5 日內完成繳款。

(一) ATM 轉帳：請依 E-MAIL 通知之轉帳帳號，以 ATM 方式辦理轉帳。

(二)現場繳費：每週一至週五 08：30-17：00，請親自(或委託)至本校教務處進修推廣組現場繳費。

退費標準：依據教育部頒布「專科以上學校推廣教育實施辦法」。

- (一)學員自報名繳費後至開班上課日前申請退費者，退還已繳費用之九成。(不含報名費)
- (二)自開班上課之日起算未逾全期三分之一申請退費者，退還已繳費用之半數。(不含報名費)
- (三)開班上課時間已逾全期三分之一始申請退費者，不予退還。

公告開班：預定開課日前，於本校推廣教育資訊網公告開班事宜。唯，開班日如遇不可抗力因素停課者，順延之。

備註：

- (一)本班依「專科以上學校推廣教育實施辦法」辦理。
- (二)缺課時數達三分之一(含)以上，恕不核發研習證明書。
- (三)研習成績及格或達時數者，可登入公務人員終身學習時數。
- (四)推廣課程班，無法適用申請保留資格，亦不得辦理休學。
- (五)報名人數不滿 5 人，原則上不予開班，所繳交之費用無息退還。
- (六)辦理退費，須填妥退費申請單（請於本校進修推廣組首頁進入下載），並檢附原收據及存摺影本辦理。
- (七)上課日如遇颱風、豪雨或其他天災，是否上課請依臺南市政府公告辦理，惟停課日之課程須擇期補課。
- (八)本簡章如有未盡事宜，依相關法令規定辦理。

☆辦理單位:教務處進修推廣組(06)2133111 轉 246-249 或 2139993(傳真)06-2133809
70005 臺南市樹林街二段 33 號中正館 1 樓



報名網址：<http://academics.nutn.edu.tw/sce/>



108 年「00P 兒童物件導向程式思維基礎班-夏令營」

報名表

編號：(由本校填寫)

姓名		性別	☐ 男性 ☐ 女性
生日	年 月 日	身分證字號	
聯絡電話	(宅)	手機	
	(公)	傳真	
e-mail			
通訊地址	(請填寫合格證書寄送地址)		
※請問您未來是否願意收到本校其他課程資訊： ☐ 願意 ☐ 不願意			



立即掃描

報名網址：<http://academics.nutn.edu.tw/sce/>

