

圖書館雙月報



本期頭條

華東文狀元選拔競賽

一起體驗古代狀元應試的現場氛圍

看看各年級小狀元如何大顯身手!

P2-P3



教學分享

Scratch 好好玩! P4-P6

遊戲融入教學 BY 蘇校張嘉訓老師



● 讀者園地

南京校區六年級

學生閱讀心得投稿



P9-P10

♥ 閱讀現場



107 學年度各項閱讀統計表

猜猜全校借閱冠軍是哪一班? P11



完整內容
敬請翻閱

生命教育-楊恩典的故事

宿遷校區—顧美寧老師 P7-P8

第一屆華東文狀元選拔競賽 小狀元誕生了~

「鏘~」隨著校長敲響開幕儀式的鑼聲，2019華東文狀元選拔競賽正式開始。

現場的選手們認真翻閱手上的書目，一邊閱讀，一邊統整，有的翻閱字典查詢不會的生字，有的專注地拿著色筆為自己的作品畫上美麗的插圖，參賽選手各個都是各班閱讀心得寫作的高手，每一位都背負著班級的期待，絞盡腦汁、振筆疾書，無不是想代表班級拔得文狀元競賽的最高榮譽。

圖書館為每個年級挑選三本合適的比賽書目，同學就校長在比賽當天現場抽題所公布的書目，進行閱讀心得寫作。低年級的小朋友坦言自己是第一次面對這麼大的場面，十分緊張。

圖書館期望透過多元的活動，營造書香學校、書香班級。各班菁英齊聚一堂，體驗古時候全國拼狀元的文采氣氛。

各年級組的小狀元、小榜眼、小探花都戴著可愛的狀元帽上台接受校長表揚，小狀元除了精美的禮物和獎狀，每人還有一枝好大的狀元筆呢！

孩子們捧著精美的獎狀、禮物，高興地與校長合影，讓華東文狀元選拔競賽有一個完美的Ending，再次謝謝老師們的配合與指導，也恭喜得獎同學！





遊戲創作融入程式設計

蘇州校區 張嘉訓

Scratch特色

Scratch是美國麻省理工學院所發展的一套全新電腦圖形化程式語言，可以用來創造互動式故事、動畫、遊戲、音樂和藝術。Scratch是適合在電腦資訊領域中起步初學的電腦程式語言。Scratch主要為為8到16歲的人設計，同時也可以讓各種年齡層的人使用，包含學習者和他們的家人。

Scratch的特色是透過視覺化的方式，使用像樂高積木一樣的圖形指令上下組合，在電腦中創作出多媒體的內容或是遊戲，過程中訓練高層次的邏輯思考，讓學習Scratch的學生可以建立電腦程式如何設計的觀念，更重要的是發展出運用電腦創作和解決問題的重要能力。

MIT在發展Scratch時提出「想像、創作、玩樂、分享、反思再創作」為Scratch教學的主軸。透過螺旋式的反覆漸近學習過程，讓學習者逐步地建立基礎程式設計能力，同時培養創造及分享的精神。在網路的世代，讓學生從小培養分享的意願和能力，在網路上得到正向回饋的經驗，可以讓學生學習動力上更有持續性。

Scratch教學經驗

Scratch在全世界已經發展了很多年，網路上已經有相當多教學的影片及資料可供查詢，故教學時採用自學模式的方法，讓學生先看影片，跟著影片練習，這樣的好處每個人都可以有自己的進度，對於自己還不懂的地方可以重覆觀看影片，教師只要針對學生遇到的問題進行指導即可，也能培養學生在未來離開學校教育後的自主學習能力。

現在學生很喜歡玩電腦遊戲，在平板或是手機上都有機會接觸許多有趣的遊戲，可以算是遊戲世代的小孩。在Scratch教學實務上，嘗試運用遊戲設計的觀念，讓學生更容易引起學習的動機，課程中利用影片介紹小而簡

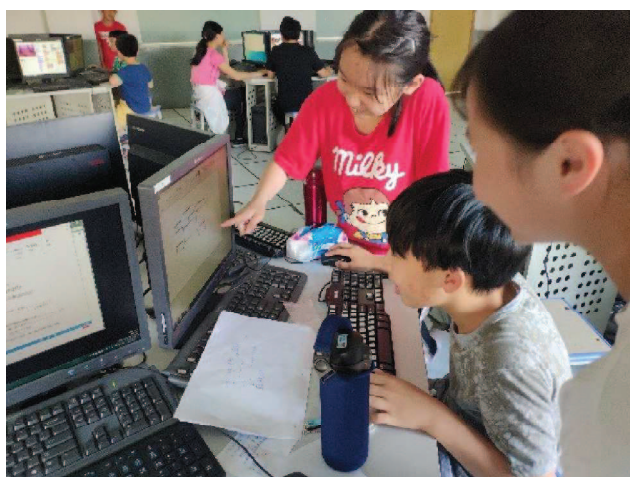
圖書館雙月報第35期_教學分享

單的遊戲和這個遊戲的玩法，然後透過製作這個遊戲所需要的觀念來介紹新的指令。學生先用模仿的方式來學習遊戲的設計，過程中理解各個程式方塊的運用及程式邏輯，完成後再鼓勵學生將自己創意運用在遊戲中。這種方式，因為學生有強烈的動機想完成遊戲，過程中就會自發性地想要解決所遇到的問題，學習成效自然會好很多。

團隊合作創造Scratch遊戲

當已經掌握Scratch的基本設計概念後，就可以開始創作屬於自己的遊戲，讓學生組成一個遊戲團隊來進行創作，創作遊戲可以分為下列幾個步驟進行：

1. 設計發想：第一個步驟也是創作遊戲最難的一部分，設計的靈感，到底要設計出什麼樣的遊戲呢？這時教師可以引導學生利用遊戲的規則來開始進行發想，例如：過關條件、操作方法、闖關失敗的條件……等，再利用心智圖的方式將討論出的規則畫出來，這樣就可以了解這個遊戲所需要寫出的程式有哪些。



發想心智圖

2. 分工合作：一個遊戲的團隊一定會有不同的人負責不同的部分，讓學生可以練習自行分工出：寫程式、美工設計、撰寫遊戲規則及說明的負責人。



程式撰寫



撰寫規則及說明



美工設計

3. 展示成果：當遊戲完成後，可以讓學生在校內展示，提供之前未接觸過Scratch的學生試玩。在展示的過程中，參與創作的學生可以感受自己的作品受到歡迎的成就感，而試玩的學生會發現，原來像我們一樣的小學生也能創作出遊戲，從而產生學習程式設計的興趣。

學生對於在課程中使用Scratch來做遊戲這件事，表現出極大的興趣，課程中也常常有出人意料的想法，結束後也有很不錯的成果。不僅讓學生體會在電腦中能有自己動手做的喜悅，教學內容也因此可以更豐富與活潑，使電腦課程更符合現代資訊教育的需求，引導學生提高學習動機和養成良好學習方法，就可以期待他們展示各自創造出來的每一個不同的學習成果。



創作者說明遊戲方法



遊戲試玩



排隊盛況

參考資料

1. Scratch, <http://scratch.mit.edu/>
2. STEAM, <http://steam-notstem.com/>

生命教育-楊恩典的故事

宿遷校區 賴美雪老師

楊恩典演說家說：「我沒有手，我還是需要您的擁抱。」在她的人生字典裡沒有「不公平」，卻能夠「用心擁抱」全世界，熱愛生命，締造了不平凡的成就。

2019年5月16日宿遷校區在航太教室，由小美老師主講一堂生命教育-楊恩典的故事。當PPT秀出一幅幅美麗的國畫作品，以及工整的書法落款字體，同學們驚訝聲連連，讚美她的畫工細緻，是位名副其實的畫家；不可思議的是：畫作的主人是位沒有雙手，僅以口咬著筆，一筆一畫刻畫出來的；或者是以腳指頭夾著彩筆，一筆一畫刻畫完成。她彷彿是「鐵杵磨成繡花針」的實踐家。

楊恩典的榮耀：她多次參加畫展，並上電視接受表揚。同樣是沒有手的典子，是楊恩典學習的典範。1997年6月18日應美國基督之家舊金山灣區各教會之邀，作為期一個月的見證演講。快樂美國行，拓展了她的視野。1998年5月28日二十四歲時，獲周大觀文教基金會推選為「第一屆華人熱愛生命」獎章得主，並赴各地巡迴宣揚熱愛生命理念。從此，她贏得演說家的封號。

蔣故總統經國先生曾勉勵三歲的楊恩典小朋友：「雖然妳沒有手，但妳還有腳啊！腳一樣可以做出很多的事。」小美老師在臺灣的演講會上，曾目睹她以腳指頭「穿針引線」的真功夫，這個畫面感動了多位同學，在學習單上寫下長大後願望：

年級	姓名	長大後的願望	年級	姓名	長大後的願望
六	羽廷	不放棄的人	五	苡溱	認真和努力的人
四	皇源	善良和愛心的人	四	嫻嫻	健康的人
四	晨佑	努力的人	四	景涵	有信用的人
三	以極	樂於助人的人	三	睿辰	好人
三	閔皓	會畫畫的人	三	文星	勇敢自信的人
二	庸謙	成為畫家	二	逸軒	自己很幸福的人
二	昱澄	有活力的雙腳	二	涵辰	勇敢的人
二	芝希	幸福的人	一	柔璇	要珍惜生命
一	峻綦	要珍惜生命	一	湘穎	很厲害的人

藉著楊恩典口足畫家的故事，喚起同學們深刻明白「勤奮不是天生就有的，而是後天自己養成的」，進而做到「把握當下和熱愛生命」的認真學習態度，成為時時刻刻感恩惜福的好學生。



1. 小美老師開講了



2. 學生熱烈討論中



3. 學生認真的寫作



4. 老師提問互動中



5. 認真書寫心得單



6. 楊恩典的粉絲團



7. 閱讀心得優良作品



8. 楊恩典美麗的作品

賣炭翁

南京校區 606班 林子岑

我覺得這個故事很清楚的反映了當時社會的景象。官吏為了一己之私利，欺壓百姓，這在歷史故事中屢見不鮮，我每次看了都不禁想為那些百姓打抱不平。令我感到萬幸的是，現代比較講究公平、平等，雖然無法讓每個人都能過上錦衣玉食的日子，但至少像賣炭翁這樣的例子，可以說是比較少見了，比之從前，有很大的進步。

當你遇到挫折時

南京校區 606班 陳育歆

我覺得這篇文章告訴我們「挫折」並不是什麼很可怕的东西，只要我們努力、勇敢的去面對，就會發現挫折不是麻煩，而是一次考驗自己的時候，是一個人生轉捩點，決定你變得更好或更壞。所以，努力去面對才能增加變好的機率。不要害怕挫折，當挫折來臨時，請你不要慌張，用樂觀的角度去面對它，說不定還會有意想不到的事情發生呢！

一個人真奇怪

南京校區 606班 陳育琦

我覺得一個人說話的完整性和真實性會決定那段話之後會不會傳得更誇大。在說話給他人聽時，一定要考慮後果，儘管你們約定好不能說出去，但難免還是會讓第三者知道或是被以訛傳訛甚至加油添醋。一定要搞清楚自己要說出的話是否可以讓人知曉；當然，選擇說話對象也是很重要，你說出去的對象會決定談話內容會不會被傳出並誇大，所以，在說話前，一定要先想好後果再說。

吉祥話

南京校區 606班 林子岑

我覺得多讀一點書是好事，不但能有好成績，還能增加自己的智慧，更能像文中的阿雪一樣學識淵博，在大家尷尬時化解不愉快的氣氛，而不像其他人，弄巧成拙、火上澆油。我們也應該有好的應變能力，才不會像文中的巴比一樣，一緊張就胡言亂語，讓大家難堪。

107學年度各項閱讀統計表

108學年度全校年級借閱統計			
民國107年9月~民國108年6月 全年級（依年級遞增排序）			
排序	年級名稱	借閱冊數	借閱人次
1	1年級	4512	2664
2	2年級	4383	2291
3	3年級	2569	1163
4	4年級	2040	1070
5	5年級	4065	2439
6	6年級	3232	1386
7	7年級	218	108
8	8年級	300	133
9	9年級	407	224
10	高一年級	160	84
11	高二年級	60	37
12	高三年級	47	23
	總計	21993 冊	11622 人次

書箱借閱統計				
107學年度 下學期 書箱借閱統計				
班級	書箱借閱總次數	共讀書箱借閱次數	班級書庫借閱次數	開放書庫借閱次數
一年一班	5	5		
一年二班	2	2		
一年三班	1	1		
二年一班	5	5		
二年二班	4	4		
二年三班	3	3		
三年一班	2	2		
三年三班	1	1		
四年一班	3	3		
四年二班	6	6		
四年三班	1	1		
五年一班	3	3		
五年二班	6	5	1	
五年三班	2	2		
六年一班	4	4		
六年二班	2	2		
六年三班	3	3		
九年三班	3		3	
一年忠班	2		2	