

## 第二课堂

### 基于创新能力培养，创建工作室，开展第二课堂，建立阶梯型学生团队

通过开设《玩游戏，学编程》系列在线开放课程，和在网易卡搭编程社区发布的作品，发现对 Scratch 有浓厚兴趣，创新意识较强的大一新生，招募入工作室，一方面继续培养这些学生对编程的兴趣，另一方面老生带新生，开展第二课堂，逐渐形成阶梯型团队，制定管理制度和工作方案，规范学习指导，考核标准、项目孵化等。



基于创新能力培养，带领学生开发 Scratch 课程资源和学习资源，开发课程，建设资源库，打造“网络红课”、开展社会服务。

根据工作室学生的特点，按照项目研发、课件制作、视频剪辑等方向培养，带领学生创新项目，在创新项目中遴选特色教学项目，以这些特色项目为教学载体，设计和开发教学资源：一方面在网络上以学院工作室名义发布在线课程，让更多的编程爱好者受益，让更多的青少年受益。一方面在地方开设青少年编程辅导，让学生以助教身份参与到教学指导中，教学实践中进一步打造这些教学资源，逐渐形成青少年编程辅导课程体系、课程资源包等。另一方面，在青少年团队中遴选优秀创意作品，让工作室学生作为指导教师跟还在们一起打造作品，参加比赛，扩大影响。



## 第二课堂

### 1. 《儿童教育推广用课堂管理平台（佳课）》第九届山东省大学生科技节“冠赛杯”第四届山东省大学生电子信息与技术应用大赛二等奖



### 2. 《惠通课堂管理教育推广平台》第十届山东省大学生科技节“冠赛杯”第四届山东省大学生电子信息与技术应用大赛优秀奖



## 3. 《恒联平台》第十届山东省大学生科技节“冠赛杯”第四届山东省大学生电子信息与技术应用大赛优秀奖



## 4. 《Wod 圈》2018 年内高校应用技术创新大赛三等奖



## 第二课堂

### 2、活动剪影