



SCRATCH 是由麻省理工學院 (MIT) 開發的程式工具，只要有網路和瀏覽器就能寫程式。初階入門班 (6 堂) 從最簡基本操作、介面環境認識開始學起，透過簡單的專案操作，建構程式思維，也開始利用程式積木和電腦對話，將每個指令很清楚地列出跟電腦做溝通。中階應用班 (14 堂) 以螺旋式學習方式加深孩子的程式概念，培養釐清、除錯、解決問題的能力，耐心找到問題並且面對錯誤的態度。

※適合對象：國小 3~6 年級；想要學習程式設計的入門學習者

## 105 學年下學期

	週六	週日	課程名稱	教學目標&學習內容
1	2/25	2/26	與 Scratch 相見歡	1. 認識程式與指令 2. 熟悉 Scratch 操作環境：線上操作、離線編輯 3. 探索 Scratch，試玩遊戲專案 4. 程式觀念：序列、位置座標
2	3/4	3/5	彩虹小馬	1. 使用「事件類」「動作類」「畫筆類」「控制類」積木 2. 學習繪圖工具自創角色 3. 了解動畫原理 4. 程式觀念：初始化、迴圈、向量圖、點陣圖
3	3/11	3/12	派大星尋寶記	1. 使用「外觀類」「偵測類」積木 2. 學習角色的移動控制、造型切換 3. 程式觀念：平行、條件判斷
4	3/18	3/19	喜從天降	1. 使用「音效類」積木 2. 學習規劃腳本、角色定義 3. 程式觀念：條件判斷、架構圖、計數器
5	3/25	3/26	DIY 電子卡片	1. 運用學過的指令自由創作 2. 學習不同的「事件」觸發 3. 程式觀念：測試、除錯
6	4/1	4/2	認識你真好	1. 學習設計劇本、自由創作 2. 認識各種特效 3. 程式觀念：廣播與接受、流程圖
7	4/8	4/9	蟲蟲危機	1. 認識蓋章與分身 2. 程式觀念：角色分身應用、隨機亂數
8	4/15	4/16	無敵神射手	1. 使用「資料類」積木 2. 認識常數與變數 3. 程式觀念：背包、計數器、製作變數
9	4/22	4/23	小小演奏家	1. 認識各種音效 2. 使用繪圖工具、攝影機 3. 程式觀念：視訊偵測
10	4/29	4/30	程式小達人	1. 運用學過的指令自由創作 2. 挑戰用 10 種積木及 3 個角色製作專案 3. 程式觀念：流程規劃、迭代
11	5/6	5/7	終極密碼	1. 使用「運算類」積木 2. 學習「提問及答案」偵測 3. 程式觀念：邏輯運算、條件判斷
12	5/13	5/14	快打旋風	1. 使用「偵測類」積木 2. 電腦鍵盤的熟悉 3. 程式觀念：偵測運用、計數器
13	5/27	5/21	遊戲對對樂	1. 製作對戰遊戲 2. 組織專案流程與架構 3. 程式觀念：分身運用、變數運用、迭代
14	6/3	5/28	驚聲尖叫	1. 使用「偵測類」積木 2. 使用麥克風 3. 程式觀念：聲音偵測
15	6/10	6/4	大富翁 1/2	1. 使用「更多積木類」積木 2. 隨機變數運用 3. 程式觀念：程式模組化、程式簡化
16	6/17	6/11	大富翁 2/2	1. 完成「大富翁」專案 2. 個人專案規劃討論 3. 程式觀念：專案規劃
17	6/24	6/18	進擊的 程式設計師 1	1. 個人專案設計分享、意見指導 2. 繪製專案架構圖、流程圖 3. 程式觀念：綜合應用、迭代
18	7/1	6/25	進擊的 程式設計師 2	1. 個人專案製作、偵錯 2. 程式觀念：測試、除錯
19	7/8	7/2	進擊的 程式設計師 3	1. 個人專案實製作、偵錯 2. 個人專案完成展示 3. 程式觀念：測試、除錯
20	7/15	7/9	Show time	1. 個人專案驗收發表 2. 結業

105.11

### ∞ 注意事項 ∞

◎班別：南京復興校 □週六班 10:45-12:15 □週六班 13:10-14:40 □週日班 10:45-12:15

◎APP 創意開發班共 20 堂課，30 小時；106/5/20(六)因學校補課，停課一次。

