

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。

	課程名稱	教學目標&學習內容
1	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	進擊的程式設計師I	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	進擊的程式設計師II	1.個人專案製作、偵錯 2.程式觀念：測試、除錯
19	進擊的程式設計師 III	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	Show time	1.個人專案驗收發表 2.結業