



週數	課堂	單元名稱	課綱內容
1	第一天 第一節 1.5 hr	繪畫拼圖	1 (網頁版)從網頁上開啟 Scratch 並加入 Scratch 20 2 Scratch 使用者介面：進入到 Scratch 程式畫面 5 3 Scratch 使用者介面： 10 4 Scratch 使用者介面：舞台區 5 5 Scratch 使用者介面：角色背景區 10 6 Scratch 使用者介面：腳本區 10 7 Scratch 使用者介面：其它補充 10 8 動畫原理和遊戲 5 9 任務：繪畫拼圖 15
2	第一天 第二節 1.5 hr	章魚游呀游	1 作品展示 10 2 任務：製作角色造型動畫 20 3 了解遊戲的元素和難易度 20 4 角色移動和舞台變換 20 5 任務：章魚游呀游 20
3	第一天 第三節 1.5 hr	我的小世界	1 作品展示 10 2 繪圖編輯器：點陣圖模式 30 3 繪圖編輯器：向量模式 20 4 任務：我的小世界 30
4	第一天 第四節 1.5 hr	和貓玩	1 作品展示 10 2 事件積木和動作積木：變換方向 15 3 事件積木和動作積木：調整位置 15 4 控制積木 10 5 指令與序列 5 6 任務：數大便是美 20 7 任務：和貓玩 15
5	第二天 第一節 1.5 hr	魚兒游	1 作品展示 10 2 設定造型中心 20 3 任務：蝴蝶飛，外觀程式積木 10 4 平行 10 5 任務：製作角色造型及動畫：是誰在唱歌 10 6 任務：邊緣反彈和旋轉方式 10 7 任務：製作角色造型及動畫：魚兒游 20

6	第二天 第二節 1.5 hr	看鸚鵡飛	1 作品展示 10 2 偵測積木： 5 3 任務：老鼠追點心 15 4 事件積木：鍵盤滑鼠互動 5 5 確認程式正在執行 5 6 任務：鍵盤滑鼠互動 20 7 任務：迷宮地圖 15 8 任務：看鸚鵡飛 15
7	第二天 第三節 1.5 hr	彈跳貓	1 作品展示 10 2 舞台的平面座標 15 3 外觀積木：表達 5 4 任務：假期 10 5 外觀積木：角色的層級 5 6 任務：甲蟲去那裡 15 7 控制積木：計次迴圈，無窮迴圈 5 8 外觀積木：大小 5 9 任務：彈跳貓 20
8	第二天 第四節 1.5 hr	自我介紹	1 作品展示 10 2 更多積木：製作一個積木 3 任務：製作一個積木簡化彈跳貓 4 播放音效 5 5 播放音效積木用法 5 6 任務：製作”自己”的角色 20 7 任務：自我介紹 30
9	第三天 第一節 1.5 hr	小星星合奏	1 作品展示 10 2 角色訊息 10 3 聲音積木：音樂和節拍 10 4 任務：音符 5 5 任務：節奏 5 6 任務：小星星合奏 50
10	第三天 第二節 1.5 hr	電子琴	1 作品展示 10 2 事件積木：偵測到事件 10 3 玩玩看。抓鸚鵡_聲音，趕蟲蟲_影像 10 4 任務：去上學_事件積木 10 5 任務：電子琴(鍵盤版)(滑鼠版) 50
11	第三天 第三節 1.5 hr	小熊樂團	1 作品展示 10 2 音效，錄音，聲音編輯 10 3 音效，音樂取得和輸入 10 4 跳舞作品欣賞 5 5 任務：跳舞作品 10 6 樂團作品欣賞 5 7 任務：小小樂團 10

12

第三天

第四節

1.5 hr

瞬間移動

8	任務：小熊樂團	30
1	作品展示	10
2	運算積木：隨機	5
3	任務：俄羅斯輪盤	10
4	外觀積木	5
5	任務：特效大有趣：特效改變	
6	任務：特效大有趣：設並特效	
7	任務：探索藝術	10
8	任務：瞬間移動	20

Scratch 創意發揮大玩家

起源 全球掀起 maker 風潮，鼓勵孩子動手玩設計，透過為孩子開發的程式語言，讓孩子們從小就動手玩設計。

簡介 Scratch 是一套「視覺化」的程式設計工具，也就是你不用手動輸入任何的程式碼，只需要動動滑鼠就可以完成一個自己的程式作品。它是由美國麻省理工學院(MIT)特別為孩子開發的一種新的程式語言，裡面幾乎包含了所有寫程式需要了解的觀念，讓孩子可以在玩樂中學習、學習中玩樂。甚至可以透過它的官方網站 <http://scratch.mit.edu/> 與人分享自己的創作，也學習別人的創作，讓學習無國界，欣賞別人也挑戰自己。

學習目標 小朋友可以藉由課程增強創意發想、邏輯歸納、數理思考、空間架構、專注耐心、應用實作及提升國際性的視野和競爭力。

- **創意發想**:藉由不同主題的概念，讓小朋友打造屬於自己的程式，沒有所謂的對與錯，引導式的教學帶領，激發小朋友無限的創意夢想。
- **邏輯歸納**:在不同的程式指令規則中，練習不同的邏輯思考模式，強化小朋友的邏輯判斷能力。
- **數理思考**:程式碼中的簡單數理原則及設計遊戲中融入的簡單數理概念，讓小朋友在遊戲中增進數理能力。
- **專注耐心**:藉由反覆嘗試及練習堆疊程式碼，培養孩子的專注力及耐心，程式發生錯誤時，培養細心的除錯能力







