



### ScratchJr (入門) 7 週課程大綱

堂數	單元	程式主題/學習目標
1	舞會	ScratchJr 基本介紹。為理解計算機科學和程序設計奠定基礎：指令和排序。
2	更多動作	回顧指令和序列的概念。 學習使用各種運動積木來創建序列。
3	都會開車	了解什麼是事件，以及為什麼他們在程序中有用。
4	王老先生的地	學生將完成 ScratchJr 的所有動作積木，完成一個動畫場景。
5	迴圈	學習如何改變運動積木上的數字，以及如何使用重複和永久重複積木。
6	碰撞	學習角色之間的連動關係，讓一個角色去影響下一個角色。
7	海底世界	學習利用不同的動作積木，製作不同海底生物的動作。