

臺北市內湖區新湖國民小學 113 學年度第一學期

【週三班別】課後社團申請表暨課程計畫

Tel : 2796-3721 分機 111 訓育組

| | | | |
|--|------------|-----------|--|
| 社團名稱 | 小一小二玩程式(A) | 申請人或申請單位 | 幕課數位有限公司/劉家義 |
| 學生課程所需之材料費 | 每生(950)元 | 授課時間及招生年段 | 每星期 <u>三</u> <u>13:20 ~ 14:50</u> 招生： <u>一 ~ 二年級</u> |
| 教學內容簡介 | | | |
| <p>幕課數位針對 6-8 歲兒童「程式概念教育」開創的育樂並行學習法，以遊戲、互動、教具等讓兒童體驗運算思維與程式概念。</p> <p>◎ 學童快樂參與團隊合作，促進人際發展，老師以體驗活動引導學習</p> <p>◎ 啟動學童獨立思考，分析、解決問題的能力，並且建立正確指令</p> | | | |

申請人簽名：



申請日期：113年5月3日

臺北市內湖區新湖國民小學 113 學年度第一學

【小一小二玩程式(A)】社團課程設計表

設計教師：幕課數位有限公司/劉家義

| 教學目標 | | 1. 培育學童運算思維的能力；教導學童分析問題，解決問題的步驟，然後建立指令 2. 幫助學童理解程式的作用與好處，活用於程式可解決問題並建構更好的生活。 | | | | |
|------|-----|---|-------------|---------|-----------------|--|
| 課程設計 | 次數 | 日期 | 課程名稱 / 教學內容 | | 備註 | |
| | 1 | 9/4 | 演算法 | 救援小熊 | 認識方向：上下左右 | 1. 採用歐美育樂並行的「遊戲式」學習法 2. 放映生活應用影片，與生活連結 3. 親自動手做美勞，更有體驗感 4. 團隊合作與同學一起玩，促進人際發展 5. 啟發專注力、行動力、思考力 6. 不用電腦，不必擔心兒童電腦上癮的問題 7. 學習單及多元教具 8. 節奏輕鬆的律動 9. PPT 循序生動解說 10. 積點鼓勵嘉獎 |
| | 2 | 9/11 | | 貓咪找寶藏 | 認識指令：程式初體驗 | |
| | 3 | 9/18 | 序列 | 彩虹橋 | 認識順序：依照規則作排列 | |
| | 4 | 9/25 | | 造飛機 | 認識順序：按部就班循規則 | |
| | 5 | 10/2 | 模式識別 | 獅子警長 1 | 認識電腦辨認圖像的能力 | |
| | 6 | 10/9 | | 獅子警長 2 | 認識程式積木：我會寫程式 | |
| | 7 | 10/16 | 除錯 | 蜜蜂採蜜 | 發現錯誤、修正錯誤 | |
| | 8 | 10/23 | | 森林探險 | 學中錯、錯中學 | |
| | 9 | 10/30 | 變數 | 機器人世界 | 電腦如何儲存及變換資料 | |
| | 10 | 11/6 | 矩陣 | 森林不迷路 1 | 認識方位和座標 1 | |
| | 11 | 11/13 | | 森林不迷路 2 | 認識方位和座標 2 | |
| | 12 | 11/20 | 迴圈 | 森林舞會 | 簡化重複+循環(1)：設計舞步 | |
| | 13 | 11/27 | | 森林運動會 | 簡化重複+循環(2)：寫流程圖 | |
| | 14 | 12/4 | 事件 | 森林機關 | 按下按鈕，會發生什麼事？ | |
| | 15 | 12/11 | 二進位 | 破解密碼 1 | 認識 0 與 1 的世界 | |
| | 16 | 12/18 | | 破解密碼 2 | 二進位吊飾 | |
| | 17 | 12/25 | 條件判斷 | 森林冒險 | 遇見問題、解決問題 | |
| 18 | 1/8 | 數位公民 | 森林守則 | 我是好數位公民 | | |

| | | | | | | |
|--|----|-------------|------|-------|-----------|--|
| | 19 | 1/15 | 闖關遊戲 | 森林大富翁 | 我是小小程式設計師 | |
|--|----|-------------|------|-------|-----------|--|