

ScratchJr

堂數	單元	程式主題/學習目標
1	舞會	學生們將介紹 ScratchJr 作為一種新的編程工具和兩個概念，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	在本課中，學生將回顧指令和序列的概念。他們還將學習使用各種運動積木來創建序列。
3	都會開車	在本課中，學生將了解什麼是事件，以及為什麼他們在程序中有用。
4	王老先生的地	在本課中，學生將完成第一個 ScratchJr 動作積木的最終項目，這是一個交互式拼貼（或動畫場景）。
5	迴圈	在本課中學生將學習如何改變運動塊上的數字以及如何使用重複和重複永久積木。
6	碰撞	在本課中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	在本課中學習利用不同的動作積木，製作不同海底生物的動作
8	找形狀	在本課中製作一個控制器，用控制器來操控角色的動作和其它的角色互動，達成交流效果
9	沙灘潛水	在本課中運用不同的方式和顏色的改變達到去沙灘玩及潛水的效果，讓自己也去潛水吧！
10	學校活動	在本課中，學生將學習如何將聲音以及對話泡泡添加到他們的項目中。他們還將學習如何通過創建一個涉及多個場景（或頁面）的學校日子的故事來添加新頁面和等待積木到項目中。
11	故事結構教學	故事結構歌和故事填空讓故事結構元素名稱具體化。提問策略搭配故事結構圖，讓故事結構元素更具明顯意義。
12	故事結構教學	運用重組故事圖或故事大意，可幫助學生分辨「主要問題」、「故事經過」及「故事結局」。
13	故事結構教學	內化故事結構策略，提升國小一年級學生口述及讀寫能力。
14	用 ScratchJr 說故事及故事分享	將自己想像力成為一則故事的並用所學到程式表現出來。