

# 114年度 暑假 Scratch 初級班夏令營

學校社區班實體課程

週一 到 週五 9:00~12:00 每天 3小時，共計 15小時

- ◇ 用 程式積木 學習製作動畫或遊戲。
- ◇ 讓小朋友快樂地進入 Scratch 的世界。
- ◇ 適合國小三年級以上的小朋友參加。

課程名稱	課程內容
一小時玩程式 (HOC)	經典迷宮
Scratch介紹	1. Scratch由來、如何更換語言、如何下載離線版。 2. 輸入用戶名稱、密碼，登入線上版 3. 舞台區、角色區、程式區的介紹 4. 利用簡單的程式，說明如何將作品分享並上傳到創作坊
物件的產生	1. 介紹物件三要素：程式、造型、音效 2. 角色產生時的初始設定 3. 口述程式的練習
角色的移動方式	1. 角色隨方向鍵移動 2. 角色隨鼠標移動 3. 角色的其他移動方式
繪圖版	1. 2D繪圖版的功能介紹 2. 點陣圖及向量圖 3. 何謂中心點
程式結構	計次式、條件式以及無窮迴圈的積木介紹 單向選擇結構與雙向選擇結構
畫筆	畫筆積木的應用
動畫的製作	角色以及腳本的設計 動畫的製作
廣播與接收	廣播與接收的積木使用
複製分身	分身的使用、角色隱藏與分身顯示

# 114年度 暑假 Scratch 初級班夏令營

學校社區班實體課程

週一 到 週五 9:00~12:00 每天 3小時，共計 **15**小時

- ◇ 用 程式積木 學習製作動畫或遊戲。
- ◇ 讓小朋友快樂地進入 Scratch 的世界。
- ◇ 適合國小三年級以上的小朋友參加。

課程名稱	課程內容
變數的建立及應用	變數的應用介紹 計時器及倒數計時器的設計

# 114年度 暑假 Scratch 初級班夏令營

學校社區班實體課程

週一 到 週五 9:00~12:00 每天 3小時，共計 15小時

- ◇ 用 程式積木 學習製作動畫或遊戲。
- ◇ 讓小朋友快樂地進入 Scratch 的世界。
- ◇ 適合國小三年級以上的小朋友參加。

課程名稱	課程內容
專案內容	1. 共講授 2~3 個專案 2. 專案包含動畫及遊戲 3. 專案內容涵蓋：廣播訊息、接收訊息、分身的建立及刪除、詢問並等待、精密計時器、角色變數、全域變數、清單的建立以及函式積木
學習成果展示	最後一堂課，學員必須做成果發表，以說明的方式分享自己的作品，並訓練學員表達能力，及增加本身對 Scratch 的熟悉度。
回饋單的撰寫	學員必須撰寫回饋單，講述自己的學習心得