

【附件二】課程計劃表

____邏輯創客基地____社

堂次	預計授課內容	備註
課程簡介	本課程以「玩中學、做中思」為核心理念，透過黃金三角教學法 Scratch 創意實作：積木程式快速進入程式世界 Bebras 邏輯思維：「拆解問題」與「模式識別」 Python 程式啟蒙：銜接主流程式語言 Python	
1	程式探險隊出發！（Scratch 介面與基本操作），認識 Scratch 開發環境與舞台座標概念。讓角色動起來：移動、轉向與簡單的對話指令。	
2	我是大導演（順序結構與外觀特效）學習程式執行的先後順序（演算法基礎）。角色造型切換與背景變換，製作情境故事。	
3	聽話的遙控器（事件偵測與鍵盤互動）學習「當按鍵被按下」等事件觸發概念。控制角色上下左右移動。	
4	Bebras 腦力體操 I（迴圈的概念）【Bebras 邏輯訓練】：透過圖形規律題型，尋找重複的模式（Pattern Recognition）。運用「重複無限次」與「重複幾次」積木。	
5	如果...就...（條件判斷式）學習電腦的判斷邏輯（If-Then-Else）。偵測碰到顏色、碰到邊緣或碰到其他角色。	
6	計分板的秘密（變數的應用）什麼是「變數」？像盒子一樣儲存分數或生命值。變數的運算（加分、扣分、重置）。	
7	分身術與廣播（進階遊戲設計）學習「建立分身」產生大量物件（如子彈、敵人）。利用「廣播訊息」讓不同角色之間互相溝通。	
8	Bebras 腦力體操 II（演算法與除錯）【Bebras 邏輯訓練】：路徑規劃與排程問題，訓練最佳化思考。程式除錯大挑戰（Debug）：找出老師故意寫錯的程式並修好它。	
9	Python 初體驗——哈囉程式世界從 Scratch 到 Python：比較積木與文字的對照（翻譯官）。認識 Python 開發環境（IDLE 或 Colab）。	
10	Python 與變數——電腦會聊天學習 Python 的 input() 與 variable。讓電腦詢問名字並打招呼。	
11	Python 的判斷力——猜數字遊戲學習 Python 的 if/else 語法。比較運算子（大於、小於、等於）。	
12	遊戲大師專題（一）——企劃與設計 引導學生構思期末專題（可選擇 Scratch 遊戲或 Python 進階應用）。	
13	遊戲大師專題（二）——實作與開發學生分組或個人進程式開發。 老師巡迴指導，協助解決邏輯卡關問題。	
14	遊戲大師專題（三）——測試與優化 同學互相試玩作品，給予回饋（使用者測試）。美化介面、增加音效、修正 Bug。	
15	數位成果發表會每位學生上台展示作品（3 分鐘 Demo）。分享創作心得與遇到的困難。	

※ 以上課程會依小朋友的學習能力作調整，僅為參考。

※ 上課若適逢放假日或彈性放假日，請自行與學員聯繫，順延補課，務必上滿 15 堂。

※ 課程計畫表在報名期間會公布在學校網站，供家長參考。

【附件三】講師簡介

姓名	黃詠澂
社團	____(初階)邏輯創客基地____社
相關學歷	1. 國立桃園高中畢業(2010.9~2012.6) 2. 銘傳大學資訊工程學系(2012.9~2015.6) 3. 銘傳大學資訊管理研究所碩士畢業(2021.9~2023.7) 4. 元智大學文化創意與治理研究所碩士畢業(2023.9~2025.7)
相關經歷	1. 曾任美光雲端服務部_雲端系統處理專員 2. 曾任紐洛琳創客班授課老師 3. 曾帶隊龍安國小參加廣達第五屆游智盃全國百強 4. 曾帶隊 Bebras 國際思維競賽，PR90 以上五位學生 5. 龍安國小 112~114 學年度資訊老師
備註	自製資訊教學網： https://sites.google.com/laps.tyc.edu.tw/tylaeclasslearning/%E9%A6%96%E9%A0%81 每生材料費： _____元 教材費說明： _____

※ 社團活動之師資優先遴聘校內具有專長之教師擔任。外聘師資，具有相關專長及下列資格之一者，依序聘任。但外聘之**體育性(運動性)社團指導講師**未具合格教師資格者，應依第二項規定聘任：

- (1) 具有專長之合格講師。
- (2) **大學以上相關系、所畢業或在學學生。**
- (3) 直轄市、縣(市)級以上公開鑑定或競賽前三名，或參加中央、直轄市、縣(市)政府主辦之相關才藝公開表演、展示。
- (4) 未具備前三款資格，而有特殊專長。
- (5) 持有全國性體育團體核發之有效教練證。
- (6) 具體育(運動)相關科系學經歷或相關能力檢定、競賽證明。
- (7) 其他：經校內社團審查會審查通過者。

※ 【附件三】講師簡介在報名期間會公布在學校網站，供家長參考。