

課次	教學課程	運算思維 (CT)觀念	程式設計(SPS)觀念	工具技能	學科概念	作品
第一堂	熟悉工具介面操作 理解「基礎程式概念」並執行簡短指令 「活動 - 建立角色」- 初步建立起自己的角色	「模式識別」	「執行指令」 「事件 - 專案執行」 「序列 - 循序執行」	「專案管理」 「角色管理」 「積木操作」	「正、負數」 「角度」 「直角坐標系」	「建立遊戲角色」 「遊戲角色攻擊(1)」
第二堂	練習將已知問題的解法化為一系列的說明 「活動 - 逃出迷宮」 - 判讀路徑，利用程式指令操控角色逃出關卡	「問題解析」 「認識演算法」 「遵循演算法」	「事件 - 按鍵觸發」	「造型管理」 「背景管理」	「直角坐標系」	「遊戲角色操控」 「遊戲角色造型」
第三堂	了解動畫的原理運用在專案上讓移動更細緻 「活動 - 村莊保衛戰」，讓角色能施放技能阻止敵人	「問題解析」	「事件 - 按鍵觸發」	「造型管理 - 繪圖區」 「音效管理」	「動畫的原理」	「遊戲角色技能施放」
第四堂	利用「畫筆」產生軌跡的功能，思考如何結合「迴圈」概念進行各種「幾何圖形」的繪製	「問題解析」 「資料分析」	「迴圈 - 計數迴圈」 「初始化」 「代碼復用」	「繪製移動軌跡」	「多邊形角度計算」	「幾何圖形-萬花筒」
第五堂	理解「條件」的概念並應用在對程式流程控制	「抽象化」	「條件」 「平行 - 同時執行」			「實作遊戲敵人與遊戲關卡(1)」
第六堂	能對程式碼進行判讀與推測	資料分析 演算法設計	「序列」 「除錯」			「實作遊戲敵人與遊戲關卡(2)」