

## 局長序

2020 年初新冠肺炎疫情籠罩全球，對教育帶來史無前例的衝擊和顛覆傳統的創新，同時也看見了數位產業無窮的應用潛力，各國近年莫不積極培育資通訊科技及跨域整合人才，推動 STEAM 教育，而程式設計能力的培養更是受到親師的高度關注。有鑑於歐美先進國家，早已將程式設計能力，視為國家整體發展創新的競爭指標，臺北市政府教育局自 107 年率先全國訂定「國小資訊科技課程教學綱要」及彙編「國小低年級教學示例」，108 年接續成立「幼兒園運算思維課程取向工作坊」，開啟全國首創將 K-12 程式教育連貫規劃之先例，自幼兒園至高中職各階段皆有程式教育教學參考依據。

「幼教 2.0」強調以「幼兒為主體，教學者有意圖」，培養幼兒探究思考、邏輯推理、合作溝通及問題解決的能力；本次透過教師跨域共備的專業對話，將「拆解問題」、「模式辨別」、「抽象化」及「演算法設計」的概念融入幼兒生活情境及課程中，讓下一代在幼兒階段就埋下運算思維的種子，以順利銜接小學的課程，因而產出了這本「臺北市幼兒園運算思維課程取向教學示例」，提供幼兒園發展運算思維取向課程時，有具體可參考的實際範例。

感謝臺北市立大學幼兒教育學系系主任幸曼玲教授、資訊科學系

盧東華教授共同指導，以及臺北市國小資訊教育輔導團、臺北市日新國民小學林裕勝校長和臺北市立南海實驗幼兒園鄭玉玲園長協同辦理，帶領工作坊來自臺北市公立及非營利共 13 校(園)、14 名幼兒園教師，完成 20 份教學示例，為幼小銜接課程再添一筆精彩的篇章。

期待未來能看見更多元、豐富及創新的教學模式，帶動臺北市教育產業鏈向上躍升發展，期許我們努力朝向「光榮共享城市 幸福未來教育」目標邁進。

臺北市府教育局局長

曾 燦 金

謹誌

民國 109 年 7 月