

OBNP1018



3~6歲親子共讀 7歲以上自己閱讀

ISBN 978-957-8640-81-8

00360



9 789578 640818

NT\$360

讀書共和國
www.bookrep.com.tw



★榮獲日本學校圖書館出版賞★

★符合108年課綱，奠基孩子的科技素養★

上學途中遇到大水窪，該怎麼辦？

是跨過去、繞過去，還是光腳踩水過去？

放學回家的路有好幾條，該走哪一條？

走最近的路、最喜歡的路，或是先陪同學走一段？

孩子生活中常會遇到問題，而解決的方法往往不只有一個，該如何思考並選擇最適合的解決方式，是很重要的能力訓練。

而這種思考邏輯，也應用在電腦程式設計上，稱為演算法。

本書透過實際情境，帶孩子認識資訊科學中的演算法與邏輯思考方式，

逐步培養孩子的科技素養。

本書為「【不插電】小學生基礎程式邏輯訓練繪本（全套四冊）」系列書籍，另有《2.排排看、找找看》、《3.以流程圖畫出未來》、《4.演算法遊戲大挑戰》。

閱讀與探索

不插電 小學生基礎程式邏輯訓練繪本 1

點子不是只有一個

監修：松田孝

小熊出版

不插電 小學生

基礎 程式 邏輯訓練 繪本 1

監修：松田孝
翻譯：卓文怡
李彥樺
審訂：謝宗翔

點子不是只有一個
什麼是演算法？



內附
指導者專用
程式設計教學建議



發現生活周遭的**演算法**

什麼是演算法？

演算法是實現目的的方法。

什麼是程式設計？

想出一種**演算法**，對電腦下命令，
就稱作**程式設計**。

雖然聽起來好像很難，
但是其實每個人在生活中，
遇到困難或是有想要達成的目標，
都會先思考方法（**演算法**）再採取行動。

讀了本書之後，
你就能學會思考各式各樣的**演算法**，
並且能找出最適當的演算法來達成你的目的。
當你學會這種思考方式，
你就學會了**程式設計**的基礎。

目次

本書的目標

發現生活周遭的演算法 2

上學去吧！ 4

運用演算法的小遊戲 來數數

總共有幾隻？ 16

把體育服換回來 18

運用演算法的小遊戲 迷宮

要走哪一條路回家？ 28

程式設計與演算法 / **運用演算法的小遊戲** 講解 30

給指導者 程式設計教育的必要性 32

昨天下大雨，今天就放晴了……



上學去吧！

雨過天晴的早晨，
在前往學校的路上，
有好大好大的一灘水。



想越過這灘積水。

該怎麼辦呢？



↑
這樣做

放石頭，從上面走過去。

↑
這樣做

跳過去。

沒錯，這些思考全部都是

演算法！



這樣做

脫掉鞋子走過去。

哇！
接著又遇上青蛙大搬家。



想要走過去，但不能踩到青蛙。

該怎麼做呢？



這樣做 →

從旁邊繞過去。



← 這樣做

等青蛙都離開了再走過去。

← 這樣做

踩著樹枝高蹺走過去。



這些思考也都是

演算法!

雖然選擇的 **演算法** 不同，
但是三個人都可以順利抵達學校。

雖然鞋子溼掉了……
我想就算了吧！

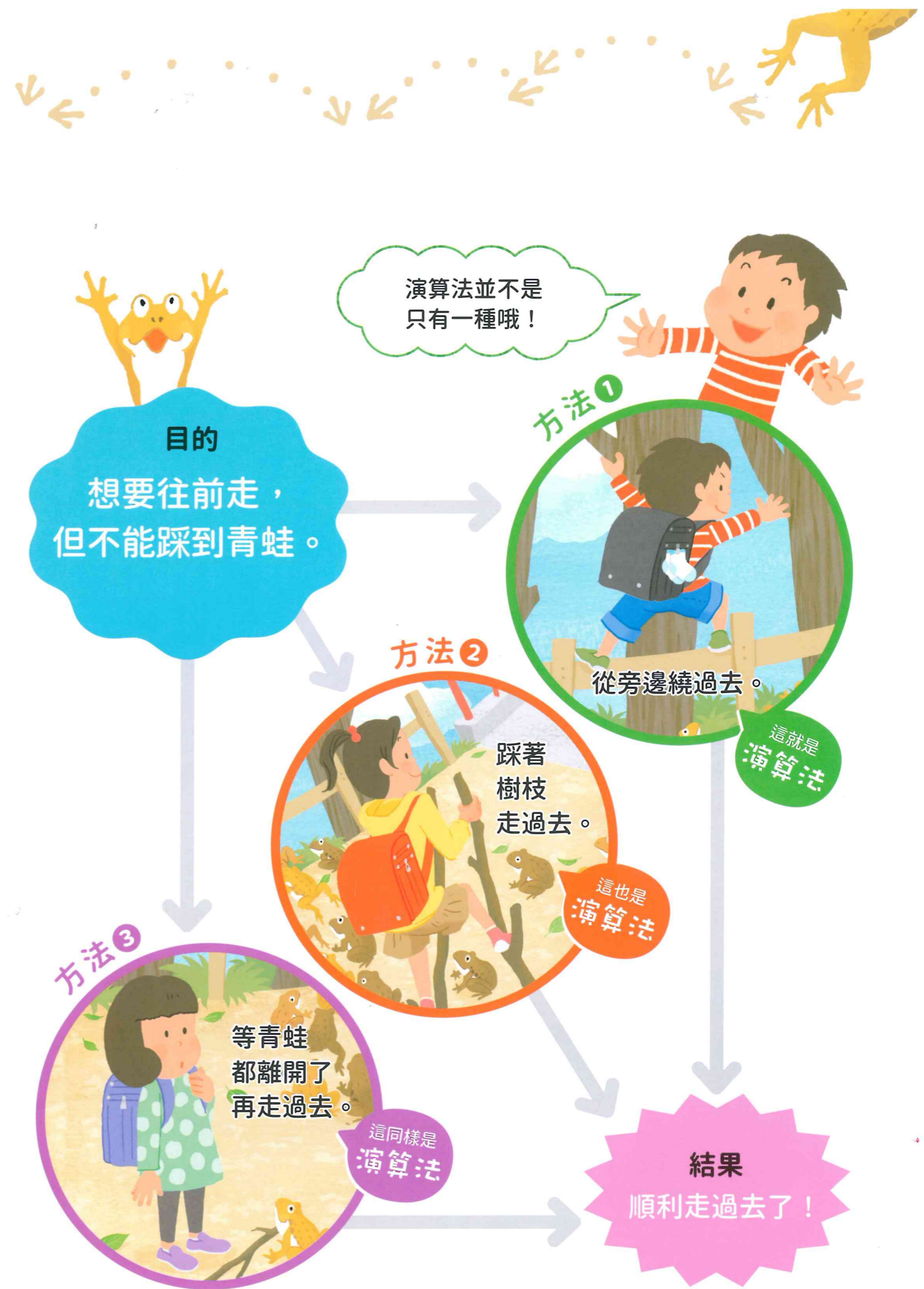
應該來得及！
不過人家說一就有二，
有二就有三……

老實把遲到的理由
告訴老師就行了吧……

簡單來說……

演算法 就是「實現目的的方法」。

當心裡有一件事想達成（目的），
每個人都會思考該怎麼做（方法）比較好。
這個方法就是演算法。



總共有幾隻？

這裡有好多小雞啊！
該怎麼做才能數清楚
有幾隻小雞呢？
試著用自己的
方法數一數吧！

1·2·3……

我的演算法

從角落依照順序
開始數起。

我的演算法

一邊將
小雞抓進籃子裡
一邊數。

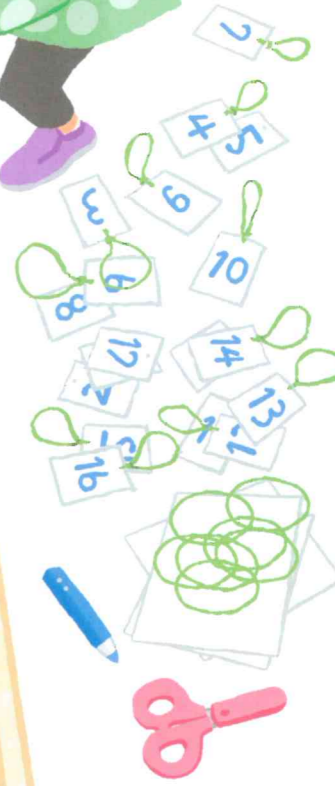
哇——
別跑啊！

一個籃子
裝10隻。

只要這麼做，
就能知道自己
數到哪裡。

我的演算法

替小雞掛上
寫著號碼的牌子。



大家可以來
比賽看看啲！

找一些數量很多的東西來數數看吧！

- 花的種子
- 豆子
- 串珠
- 書本
- 蒐集的卡片
- 糖果

要怎麼做才不
會數錯呢？

要怎麼做才能
趕快數完呢？

把體育服 換回來

下一堂是體育課，
但是袋子裡裝的竟然是姊姊的體育服！

