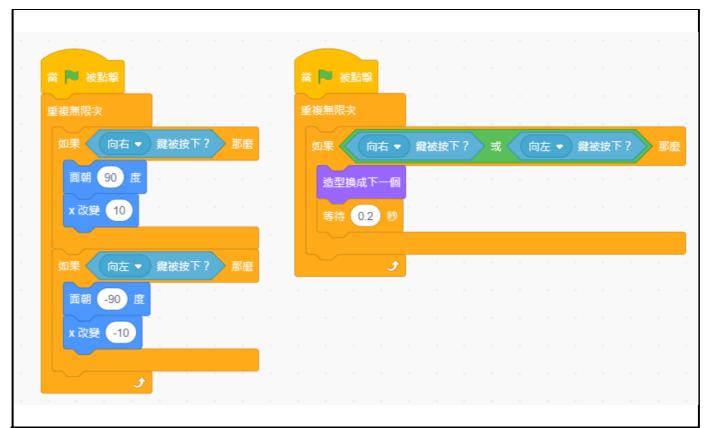
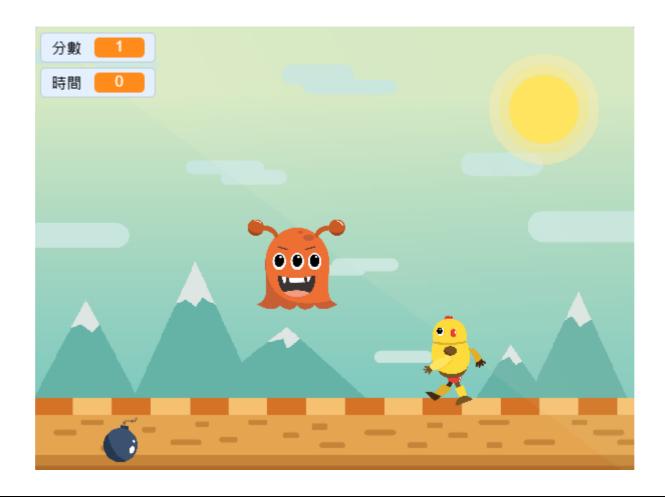
機器人與怪獸的對決一活動設計

領域/科目	資訊科技		設計者	翁沐家		
實施年級	六年級		單元名稱	機器人與怪獸	的對決	
設計依據						
			译資訊科技於日常生 》			
丁月17日			資訊科技解決生活「	• •		
	3. 資 t-III-3		運算思維描述問題角	解決的方法。		
學習目標						
4.1角色移動設計						
4-2物品掉落設計 4-3變數應用						
4-4倒數計時應用			當 💌 被點擊			
1 4 四级可 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1						
			重複無限次			
當 🏴 被點擊			隱藏			
£\\\ \pi \qquad \qquad \qquad \qquad \qquad \qquad \qquad \qqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq						
重複無限次			等待 随機取數 2	到 5 秒		
移動 5 點			定位到 怪獸 ▼ 位置			
74-7012-0-Ab-2-N [7300						
碰到邊緣就反彈			顯示			
3			重複直到 V 座標	< -150		
			里假且到 Y 座標	-150		
			y 改變 -5			
and the same of			TVTL (MARI			
當■被點擊	-		如果(碰到(機器)	【▼)? 那麼		
變數 分數 ▼ 設為 0			變數 分數 ▼ 改	變 1		
變數 時間 ▼ 設為 60						
重複 時間 次			隱藏			
等待 1 秒						
				.		
菱數 時間 ▼ 改變	-1		9			
J						
停止 全部 ▼						



教學活動內容及實施方式	備
	註
教師準備:	
1. Scratch觀摩作品	
教學活動:	
1. 學習Scratch進行動畫與遊戲製作。	
2. 了解操作Scratch軟體時的正確知識,學會程式設計基本流程應用。	
3. 翻轉 * 積木 * 圖形化程式。	
4. 建立程式語言邏輯觀念與組織能力。	
5. 學習Scratch訓練學生邏輯組織觀念建立。	
6. 學生親手動手玩創意。	
7. 學生學習機器人程式設計。	
8. 程式教育增強組織建構能力。	
評量方式	口頭問答
	操作練習
	學習評量
	展示成果

作品



省思

前幾個單元比較靜態,這是學生第一個動態遊戲程式的撰寫,學生反應熱烈,對於自己能寫出類似網路上的小遊戲很有成就感。

學生在此單元對於積木的並排容易出現錯誤,部分學生是沒注意到,但發現部分學生對於積木程式讀取的順序與理解有其盲點,需要切分步驟的引導。