

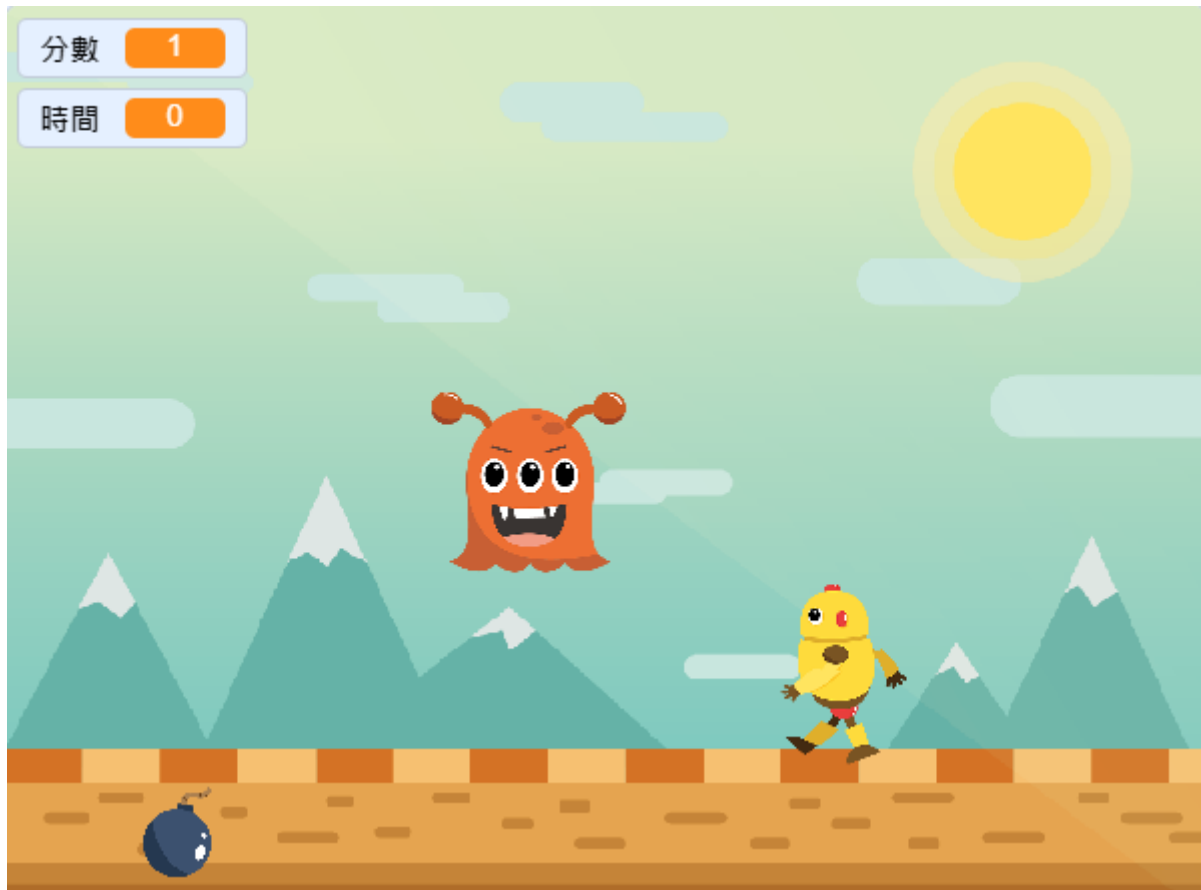
機器人與怪獸的對決－活動設計

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			
學習內容	1. 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 2. 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 3. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。		
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			
			
			



教學活動內容及實施方式	備註
<p>教師準備：</p> <ol style="list-style-type: none"> Scratch觀摩作品 <p>教學活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 學習Scratch進行動畫與遊戲製作。 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。 翻轉*積木*圖形化程式。 建立程式語言邏輯觀念與組織能力。 學習Scratch訓練學生邏輯組織觀念建立。 學生親手動手玩創意。 學生學習機器人程式設計。 程式教育增強組織建構能力。 	
<p>評量方式</p>	<p>口頭問答 操作練習 學習評量 展示成果</p>

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。