

彰化縣三潭國民小學教學活動設計單

教學設計者	楊子謙	教學日期	110年11月26日
教學領域	資訊	教學節次	第五大節
單元名稱	KODU 遊戲設計	教學年級	五年級
教材來源	自編	上課地點	電腦教室
<p>教學節次：共 <u>4</u> 節，本次教學為第 <u>1</u> 節</p>			
<p>一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)</p>	<p>●核心素養</p> <p>科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。</p> <p>科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。</p> <p>科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。</p> <p>科-E-C2 具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度。</p> <p>●學習表現</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>數 s -III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>●學習內容</p> <p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p>		
<p>二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)</p>	<p>學生已先設計過 KODU 遊戲，對 KODU 的操作方式有一定的了解。</p>		
<p>三、教師教學預定流程與策略</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 展示完成的遊戲，並說明基本的規則和勝負方式。 2. 學生使用刷具繪制場景。 3. 設定 KODU 物件的基本程式。 		
<p>四、學生學習策略或方法</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過老師的講解，一步一步繪制場景。 2. 了解整個遊戲的設計概念。 3. 能正確的設定程式。 		
<p>五、教學評量方式</p>	<p>依學童程式編寫的完成度，進行評量。</p>		
<p>教學活動</p>	<p>時間</p>	<p>評量方式</p>	

第一節		
<p>一、準備活動：</p> <p>(一)請同學先登入 GSUITE 的雲端硬碟，俟課程結束時以利存檔。</p> <p>(二)請同學進入 KODU 程式畫面。</p>	5 分鐘	觀察評量
<p>二、發展活動：</p> <p>(一) 教師展示要完成的遊戲畫面並說明基本勝負規則。</p> <p>1. 教師說明：之前製作的遊戲都是個人操作，今天來設計一個雙人操作的「冰球遊戲」</p> <p>2. 雙方的飛碟為南北向，冰球為東西向，如果冰球碰到紅區則藍隊得分；反之碰到藍區呢？</p> <p>學生回答：紅隊得分。</p> <p>3. 請觀察飛碟和冰球的運動方向，飛碟是南北向，那冰球呢？</p> <p>學生回答：東西向。</p>	5 分鐘	觀察評量
<p>(二)繪製新場景</p> <p>1. 請學童開啟新世界，利用地面刷具，將場景繪製成左邊紅色，右邊藍色，中間橘色的場景</p> <p>2. 利用路徑工具，在場景周圍繪製圍牆。</p>	20 分鐘	觀察評量
<p>(三)設定 kodu 物件</p> <p>1. 請學童點選 kodu 物件-飛碟，放至在左右兩側。</p> <p>2. 請學童點選 KODU 物件-冰球，放至中央橘色區域。</p>	5 分鐘	觀察評量
<p>三、教師總結</p> <p>(一)今天的場景及物件已放置完畢，接下來就是編寫程式部分，請學童回家想一下，要如何依照規則來編寫，下一次上課，可以一起來討論。</p> <p>(二)請學童將今天的場景儲存到雲端硬碟，以利下次上課使用。</p>	5 分鐘	觀察評量