

電流急急棒－活動設計

領域/科目	資訊科技	設計者	林柏淇
實施年級	五年級	單元名稱	Scratch-電流急急棒
設計依據			
學習內容	<p>1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程式設計。</p> <p>表 E-III-1 聲音與肢體表達、戲劇元素(主旨、情節、對話、人物、音韻、景觀)與動作元素(身體部位、動作/舞步、空間、動力/時間與關係)之運用。</p> <p>藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</p>		
學習目標			
<p>1.能自己設計舞台背景。</p> <p>2.學會滑鼠追蹤、色彩範圍偵測與計時器程式設計。</p> <p>3.觀摩與學習同儕的設計。</p>			
教學活動內容及實施方式			備註
<p>教師準備：</p> <p>1.Scratch觀摩作品</p> <p>教學活動：</p> <p>1.說明本主題的目標：創作有音樂背景的遊戲動畫-電流急急棒。</p> <p>2.電流急急棒動畫範例觀摩，討論背景、動作與遊戲規則。</p> <p>3.應用填色與繪圖工具繪製舞台背景、文字與終點。</p> <p>4.觀摩同學的背景設計。</p> <p>5.繪製新角色。</p> <p>6.滑鼠追蹤程式：重複執行、如果到滑鼠游標的距離、移到滑鼠游標。</p> <p>7.色彩範圍偵測程式：如果顏色1碰到顏色2(滴管吸取選取顏色)、移到x、y座標。</p> <p>8.程式：變數與計時器、計時器歸零、彈奏聲音。</p> <p>9.應用顏色偵測設計過關畫面與音效。</p> <p>10.觀摩作品。</p> <p>11.作品存檔與上傳分享。</p>			
評量方式		口頭問答、操作練習、學習評量、展示成果	