

彰化縣鹿港鎮鹿東國民小學教案

教案名稱	遊戲設計師	教學設計者	施學集
學習領域	電腦	教學對象	六年級
教學節數	5 節	教材來源	自編
教學目標	能完成一個遊戲專案的程式		
核心素養	<p>E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。</p> <p>E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。</p> <p>E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</p>		
學習表現	<ol style="list-style-type: none"> 1. 培養運算思維，包含迴圈、條件式、邏輯運算等。 2. 培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考改進。 3. 分析與拆解問題，培養自主思考的能力。 4. 學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。 5. 發揮想像力，在作品中表達自己的想法。 		
學習內容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識 Scratch 與執行程式。 2. 觀摩 Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。 3. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。 		
教學活動		時間	評量方式
<p>第一部分</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識程式設計與程式語言。 2. 認識積木式語言。 3. 如何取得 Scratch 線上版與離線版。 4. 認識 Scratch 操作介面。 5. 新建專案。 6. 建立與刪除角色。 7. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。 8. 複製程式組。 9. 設定舞台背景。 10. 執行程式。 11. 儲存檔案。 12. 觀摩 Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。學習程式設計的優點。 		80 分鐘	口頭問答 操作評量

<p>第二部分</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識分身。 2. 重複建立分身，並改變角色動作。 3. 認識本課重點指令。 4. 新增角色與刪除預設造型。 5. 修改角色造型，畫出預定效果。 6. 新增不同造型、複製造型與調整順序。 7. 編排程式讓遊戲順利執行。 8. 設定舞台背景。 9. 認識流程圖與基本圖形。除錯的概念。 	<p>120 分鐘</p>	
---	---------------	--