彰化縣路上國小12年國教素養導向教學方案(格式)

領域/科目		校本課程-新智活		設計者		謝豐濂			
實施年級		五年級		教學節次		共二節,本次教學為第一節			
單元名稱 Sci		Scrat	atch 遊戲設計 - 猴子接香蕉						
設計依據									
學習重點	學習表	5現		思維解	核心	■ I ● A3 規劃執行與創新應變			
	學習內	9容	 ● 資議 A-Ⅲ-1 結構化解決表示方法。 ● 資議 P-Ⅲ-1 程式設計基本應用。	的問題	素養	● B2 科技資訊與媒體素養			
議題融入	實質內	円涵	【科技教育】掌握基本科技操作與邏輯設計。【資訊教育】發展使用數位科技解決問題的能力。						
	所融入學習重		能使用簡單的程式邏輯(如迴圈、條件)設計遊戲功能。事件觸發、角色移動控制、分數計算。						
與其他領域/科目		4 目							
的連結									
教材來源			自編						
教學設備/資源		į	電腦、廣播系統、Scratch 線上平台或桌面版						
學習目標									

- 啟發學生 Scratch 程式設計的學習動機和興趣。
- 能設計猴子左右移動的程式邏輯。
- 能設計香蕉掉落與碰撞偵測的功能。

教學活動設計							
教	學活動內容及實施方式	時間	備註				
1.	準備活動	5	口頭評量				
	老師提問: 假設今天我們來到了彰化二水,那二水甚麼動						
	物最多?						
	學生:猴子最多						

	ı						
老師:大家都說的很棒啊!那猴子愛吃甚麼水果?							
學生:猴子愛吃香蕉啊							
老師: 那我們就今天要來設計一個 <u>猴子接香蕉</u> 的 <u>動畫</u> ,第							
二節課再將動畫改編成小 <u>遊戲</u> 。							
2. 發展活動	25						
探索階段:							
角色設計:新增猴子與香蕉角色,調整外觀與初始位置。		實作評量					
選擇適當背景		專心聆聽					
程式設計:使用積木指令控制猴子自己左右移動		參與討論					
使用積木指令讓香蕉建立有限分身並隨機從畫面							
上方掉落。							
解釋階段:							
程式講解:拆解猴子移動與香蕉掉落邏輯(事件觸發、建立							
迴圈重複執行、條件判斷、加上音效)							
3 綜合活動:	10						
學生展示自己的作品並分享設計過程,互相回饋與討論如何							
改編成遊戲。(引出下節課重點:遊戲必要條件:自己控制主角		實作評量					
移動、建立無限分身、得分計算、扣分計算、時間限制、遊戲		口頭評量					
提早結束等進階設計要素)		一次可至					
從「他不可是旧以可安尔」							
試教成果:(非必要項目)							
叫我成本 (
参考資料:(若有請列出)							
STEAM 教育學習網 猴子接香蕉 https://steam.oxxostudio.tw/category/scratch/example/monkey-							
banana.html							
附錄:							