

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

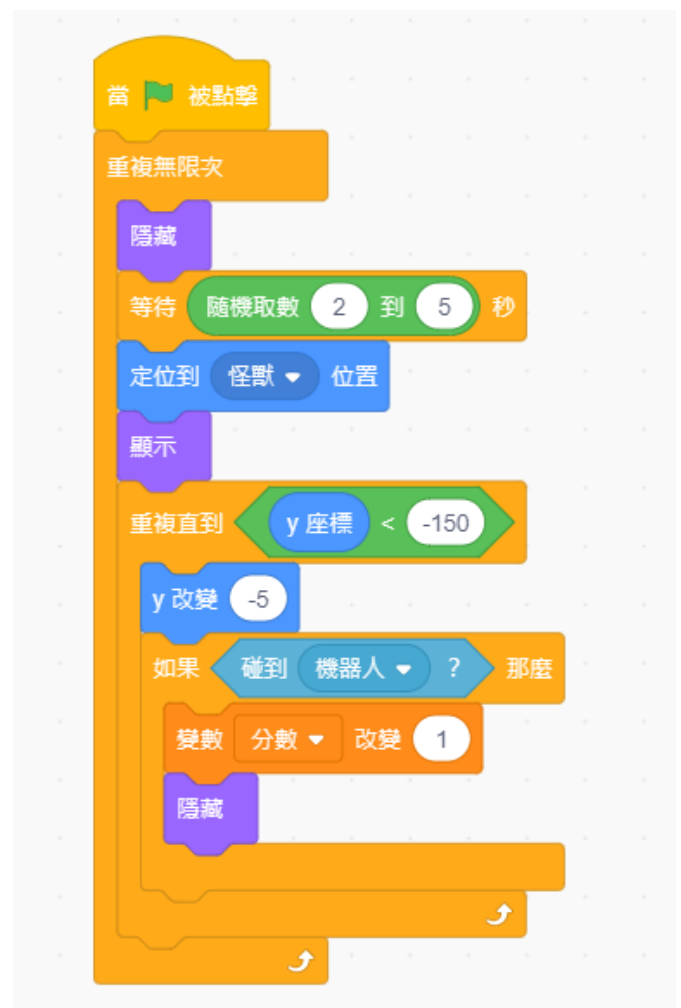
設計依據

學習表現

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
教師準備： 1. Scratch觀摩作品 教學活動： 1. 學習Scratch進行動畫與遊戲製作。 2. 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。 3. 翻轉*積木*圖形化程式。 4. 建立程式語言邏輯觀念與組織能力。 5. 學習Scratch訓練學生邏輯組織觀念建立。 6. 學生親手動手玩創意。 7. 學生學習機器人程式設計。 8. 程式教育增強組織建構能力。		
評量方式		備註
1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 4. 作品：機器人與怪獸的對決 5. 進階挑戰：幫角色加入更多難度或動作		

