

領域科目	資訊科技	設計者	黃俊凱
課程主題	小心冰塊攻擊-閃躲遊戲	總節數	共2節
		教學節數	第二節, 40分鐘
教材來源	Scratch 3 程式輕鬆玩(巨岩)		
學習階段	■第三學習階段(國小五、六年級)	班級	602
學生學習 狀況分析	1. 已學過 Inkscape 了解向量繪圖的特性與設計。 2. 會使用 Scratch 繪製向量圖。 3. 已熟悉 Scratch 的基本操作。 4. 已學過 宜蘭Scratch平台繳交作業。		
設計依據			
教學策略	實務操作 提問教學法 示範教學法		
教學設備／資源	1. 電腦。 2. Scratch教學軟體。 3. 宜蘭Scratch平台。 4. Google Classroom。		

教學單元－活動設計				
單元名稱	小心冰塊攻擊-閃躲遊戲	時間	共一節, 40分鐘	
教學活動內容及實施方式			教學資源	教學評量
【準備活動】 一、課堂準備(5分鐘) 1.教師:備妥Scratch。 2.學生:登入瀏覽器、登入Scratch網站, 登入練習小高手。 【發展活動】(6分鐘) 一、設計閃躲遊戲: 1.開啟上一個檔案修改。 2.學生設計企鵝跟隨游標移動。 3.學生匯入冰塊角色、命名, 修改尺寸設定不斷旋轉。 4.學生加入遊戲說明。 5.學生新增【存活時間】變數。			登入練習小高手Web 宜蘭Scratch平台	實作練習
			Scratch作品 電腦	實作評量 小組討論

6.學生編輯冰塊程式，定位位置、隨機在舞台上移動， 碰到企鵝便結束程式。 7.學生複製冰塊角色，並修改程式，新增冰塊角色 8.學生新增倒數角色1~5數字球。 9.學生加入背景音樂。 二、試玩比一比 1.學生測試與除錯完成的程式。 2.學生試玩、與同儕比賽，看誰在遊戲中閃躲更久 三、綜合活動(學習表現) 1.學生從課本習題複習所學。 2.[除錯題]學生開啟【狗狗漫步】範例，有個翻轉的錯誤，嘗試除錯。 3.[動動腦-初階題]學生開啟本課練習成果，修改冰塊的程式，讓到處亂飛的冰塊改變成有的向右，有的向左，並且以不同的速度滑行移動。 4.[動動腦-進階題]學生使用本課學到的技巧，創作一個閃躲遊戲。 四、繳交作業 1.上傳Scratch繳交平台	宜蘭 Scratch平 台	作業
---	------------------------------	-----------