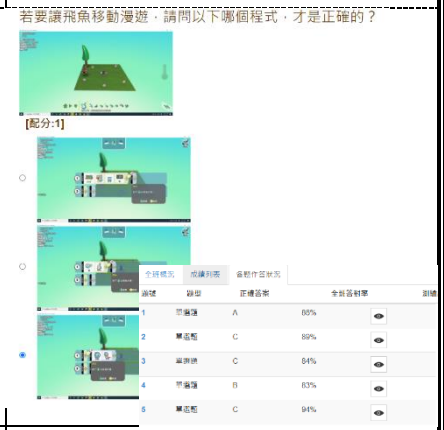
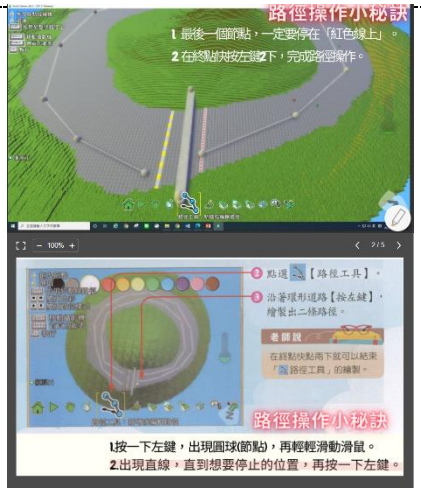
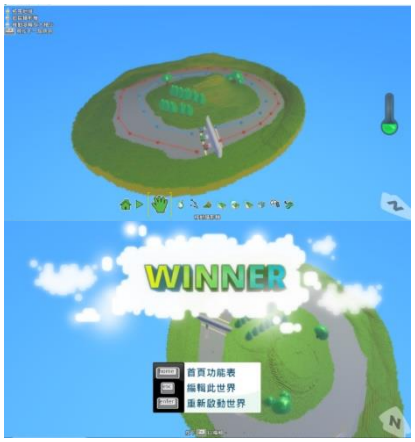
〈我是賽車手〉簡案

彭文君

學習領域	自然與生活科技領域	學習科目	資訊課
學習範圍	智識家四上第三單元我是賽車手	教學堂次	第一、二堂
教學資源	電腦、課本、google 雲端硬碟、kodu 軟體、學習吧		
對應指標	科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。		

教學計畫內容

	課程內容	時間	教學技巧	教學資源/教學成果
課程前測	【引起動機】 一、測驗：一、二單元操作技巧總評量 1. 五題練習題，測驗內容含如何開啓一個新檔案、工具列的了解與應用、右鍵功能的操作、程式碼的編排了解。 2. 教師講解與說明 5 題中，錯誤最多的題目。	10 分	◆評量學生對 kodu 基本操作與編碼辨識的能力。	
課中實作演練	【發展活動】 一、作業：截圖上傳遊戲設計 1. 教師作業說明，與教導「截圖上傳」方法，並示範如何截出完整遊戲的圖形。 2. 學生需先檢查一、二單元是否有將遊戲計設完成，若沒有則要先完成，才能進行截圖上傳。	20 分	◆能學會 win10 的截圖方法。 ◆了解截圖後檔案的資料夾位置。	
課後操作複習	【總結活動】 一、影片：kodu 下載與安裝 1. 教師說明如何在家下載 kodu 程式與安裝。 二、書籍：雲端硬碟下載 kodu 檔案 1. 學生回家複習從 google 雲端硬碟下載檔案至家裡電腦桌面。 三、作業：家長讚美加油小站 1. 請家長用文字留言或是錄音上傳，寫下對孩子遊戲設計的讚美，也可以寫下家長玩孩子設計的遊戲心得。	10 分	◆能回家實作安裝 kodu ◆能與家人共玩自己設計的遊戲。	

課程介紹	【引起動機】			
	一、連結：超酷 kodu 遊戲設計 1. 分享國外進階版競速比賽的地形與路徑設計，吸引學生了解 kodu 是能製作複雜遊戲的程式，目前學習是基本功，所以要扎實練習。 二、課程簡介 1. 介紹本課遊戲設計內容重點與重要操作技巧提示。	5 分	◆觀摩國外競速比賽的地形與路徑設計。 ◆能了解本課學習重點。	
課中實作演練	【發展活動】			
	一、書籍：使用路徑工具繪製路徑 1. 教師提示本課操作難關~路徑繪製，並實際示範如何用「路徑工具」畫出 2 條路徑。請學生打開書籍，畫下重點！ 二、實作練習 1. 學生自行繪製 2 條路徑，遇到問題，則可請小老師協助，或是再打開書籍,看小秘訣提示。 三、檔案上傳 google 雲端硬碟 1. 完成檔案命名,並匯出於桌面。 2. 進入 google 雲端硬碟,上傳今日上課完成的檔案。	20 分	◆能學會使用「路徑工具」繪製路徑 ◆能正確上傳檔案至 google 雲端硬碟	
課後上傳成果	【總結活動】			
	一、作業：截圖上傳遊戲設計 1. 教師作業說明，教導「截圖上傳」方法，並示範如何截出完整遊戲的圖形。 2. 學生完成所有遊戲程式設計，需上傳 2 張圖~ 1 張是遊戲俯視圖(至少要有紅、綠路徑，樹木，3 輛車)、1 張是最後遊戲輸贏的截圖。 二、作業：同學互玩彼此設計的遊戲 1. 找班上 2 位同學，玩他們的遊戲設計，寫下你的遊戲心得！ 2. 每人最多只能玩 3 分鐘，若沒過關，必須換其他同學闖關！	10 分	◆能學會 win10 的截圖方法。 ◆了解截圖後檔案的資料夾位置。 ◆同儕互學	 玩同學遊戲心得 作業類型 一般作業 作業期限 無限期 繳交次數 不限次數 作業說明 1.請找班上2位同學，玩一下他們的遊戲設計，寫下你的遊戲心得！ 2.請設計遊戲者，需在旁邊觀賞，必要時可以給過關提示。 3.每個人最多只能玩3分鐘，若沒有過關，必須換其他同學闖關！