

## 〈Scratch 跑酷遊戲〉簡案

學習領域	資訊	學習科目	資訊科技
學習範圍	五下 Scratch 程式設計遊戲製作	教學堂次	3
教學資源	新北市親師生平台學習吧、電腦、自製教學影片、心智圖		
對應指標	學習表現 資t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。		
<b>教學計畫內容</b>			
課程內容	時間	教學技巧	教學資源/教學成果
<p><b>【引起動機】</b></p> <p>一、說明學習目標是設計跑酷遊戲。</p> <p>1.學習吧課間活動-第一節學習目標。</p> <p>2.教師展示 Scratch 小恐龍跑酷遊戲。</p> <p>3.教師提問：「如何設計出跑酷遊戲？如何做出小恐龍跑步、跳躍的動作？關於蘋果和火焰，和哪個單元很像？」</p> <p>4.學習吧影片連結-Scratch 酷跑遊戲設計程式設計概念。</p>	15	試玩遊戲，引起學生興趣。  觸發舊學習經驗，連結引導程式設計方向。	
<p><b>【發展活動】</b></p> <p>一、學生分組研究討論教師提問。</p> <p>1.學習吧-跑酷遊戲心智圖。</p> <p>2.學生各組分享初步想法。</p> <p>二、學生程式設計實作。</p> <p>1.學習吧課間活動-第二節學習目標。</p> <p>2.教師提問：「動畫設計單元的劇本與時間軸，和關卡設計有什麼關係？廣播指令能有什麼幫助？」</p> <p>3.學習吧影片連結-廣播指令積木。</p> <p>4.學生程式設計實作與研究討論。</p> <p>5.可回看學習吧教學影片與心智</p>	15  70	利用與討論心智圖，引導學生學習重點與方向。  觸發舊學習經驗，引導學習新指令功能來簡化程式。	

<p>圖。</p> <p>6.學習吧課間活動-第三節學習目標。</p> <p>7.檢查程式執行狀況並解決問題。</p>		<p>鼓勵回看學習吧教材，刺激思考。</p>	
<p><b>【總結活動】</b></p> <p><b>一、學生完成程式作品。</b></p> <p>1.學習吧影片連結-Scratch 跑酷程式解說。</p> <p>2.檢查程式執行狀況並解決問題。</p> <p>3.學習吧課作業-Scratch 跑酷遊戲作業繳交。</p> <p><b>二、學生分享程式作品。</b></p> <p>1.學生上傳 Scratch 線上版，分享作品網址。</p>	<p>15</p> <p>5</p>	<p>評量學生解決問題的努力程度。</p> <p>提醒學生老師的方法不是唯一的答案。</p>	