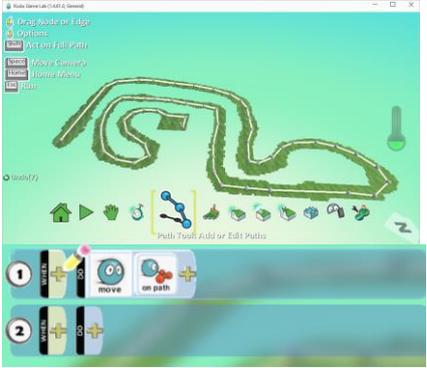


〈PaGamO 融入教學--KODU 創意遊戲設計〉簡案

| 服務學校 | 新北市石碇區和平國民小學 | 設計者 | 李淑慧 | |
|------------------|--|--------|---|--|
| 領域/科目、版本 | 資訊/智識家/Kodu_3D 遊戲設計 | 實施年級 | 國小五年級 | |
| 單元名稱 | 誰跑得快?(第三單元) | 教學堂次 | 2 節課 | |
| 教學資源 | <ul style="list-style-type: none"> ● Kodu 3D 遊戲程式、個人電腦 ● Kodu 是微軟公司開發專門為創建遊戲所作新的視覺化程式設計語言 ● PaGamO 是全球第一的線上遊戲學習平台，期待能把學員對遊戲的熱愛轉移到學習上，進一步提升學習動機。 | | | |
| 學習重點 | <p>[單元目標] 完成一個與電腦競速的賽車遊戲</p> <p>[具體目標]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 會使用地面刷具，繪製地形。 2. 會使用路徑工具設計路徑。 3. 會將自己的設計轉化成程式設計。 4. 會說出自己的設計與想法。 5. 能針對問題提出可行的解決方法。 <p>[能力指標]</p> <p>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。</p> <p>資訊 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 生涯發展 3-2-2 學習如何解決問題及做決定。</p> | | | |
| 教學計畫內容 | | | | |
| 課程內容 | | 時間 | 教學檢核 | 教學資源/教學成果 |
| 課 前 導 讀 | 【引起動機】 | | | |
| | <p>一、教師邀請一位同學展示自己之前製作的 KUDO 吃蘋果遊戲？</p> <p>二、教師提問：看完同學的遊戲，你覺得很棒的設計在哪裡？還可以有什麼改進或增加遊戲刺激度的做法？</p> <p>三、教師鼓勵學生：多多發想，勇於創作，現在還無法做出來沒關係，有想法是成功的第一步。</p> | 5 分 | <ul style="list-style-type: none"> ◆ 能針對問題提出可行的解決方法。 ◆ 學生作品採鼓勵，避免過度批評與要求，保持學生信心 | <p>[學生前備經驗]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 會開啟 KODU 檔案 2. 會添加遊戲角色 3. 會調整角色的大小、高度及顏色。 4. 會編寫程式、複製程式。 5. 會執行、儲存及匯出遊戲。 <p>對學生作品採鼓勵，避免過度批評與要求，保持學生信心</p> |

| | | | | |
|----------------------------|--|---|--|---|
| <p>課 中 教 學</p> | <p>【發展活動】</p> <p>四、教師展示未完成的賽車遊戲？</p> <p>五、教師提問：這樣一個遊戲，該怎麼設計程式？請利用你學過的 KODU 程式說說看。</p> <p>六、教師說明操作 Ground Brush(地繪製地形，提醒學生要考量賽車場地的因素，彎度比直線容易增加遊戲刺激度，不宜有過大的高山或低谷等。</p> <p>七、教師說明操作 Path Tool 設計路徑，設計電腦控制的賽車程式。注意路徑設計的次序及方向</p> <p>八、請學生開一個新世界，開始設計自己的賽車遊戲。教師課間巡視，提供學生諮詢與個別指導。</p> <p>九、進行 Kodu PaGmO 總結性評量</p> <p>十、學生創作賽車遊戲，複習儲存及匯出遊戲，要求學生正確存檔。</p> <p>-----第一節課結束-----</p> | <p>10 分 鐘</p> <p>5 分 鐘</p> <p>5 分 鐘</p> <p>15 分 鐘</p> | <ul style="list-style-type: none"> ◆ 會使用地面刷具，繪製地形。 ◆ 會使用路徑工具設計路徑。 ◆ 會開啟 KODU 檔案 ◆ 會添加遊戲角色 ◆ 會編寫程式 ◆ 會執行、儲存及匯出遊戲。 |    |
| <p>課 中 教 學</p> | <p>【總結活動】</p> <p>十一、引起動機：Kodu PaGmO 小測驗</p> <p>十一、學生創作賽車遊戲</p> <p>十二、複習儲存及匯出遊戲，要求學生正確存檔。</p> <p>十三、請學生發表可以有哪些設計增加遊戲的刺激好玩程度，教師記錄</p> | <p>25 分</p> | <ul style="list-style-type: none"> ◆ 會編寫程式 ◆ 會執行、儲存及匯出遊戲。 |  |
| | <p>【評量活動】</p> | | | |

| | | | | |
|------------------|--|---------|-----------------------------------|---|
| 課 後 評 量 | 十四、進行 Kodu PaGmO 總結性 評量 -----第二節課結束----- | 15 分 | ◆ 能針對 問題提 出可行 的解決 方法。 |  A photograph showing two students, a boy in an orange shirt and a girl in a blue shirt, sitting at a desk with multiple computer monitors. They appear to be engaged in a learning activity, possibly related to the Kodu PaGmO mentioned in the text. The boy is looking at one of the monitors, and the girl is looking at another. The desk is cluttered with various computer peripherals like keyboards and mice. The background shows a classroom or computer lab setting with other desks and monitors. |
|------------------|--|---------|-----------------------------------|---|