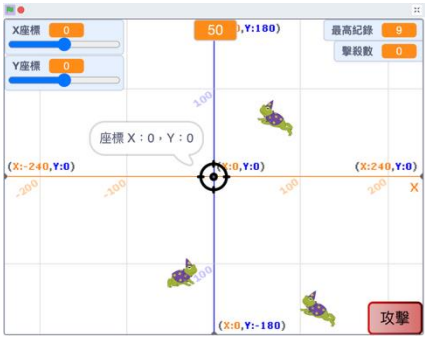
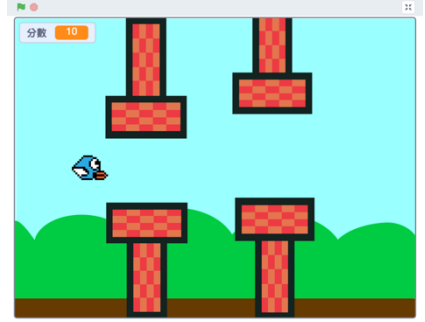
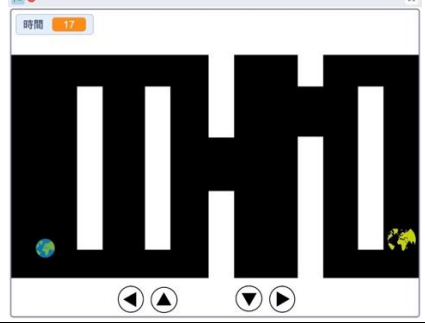
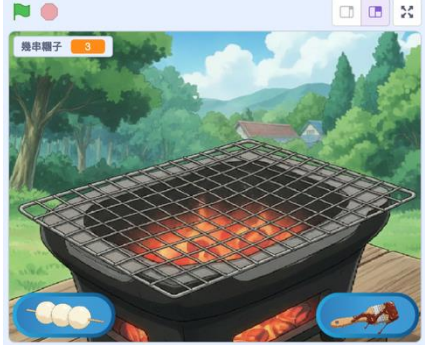
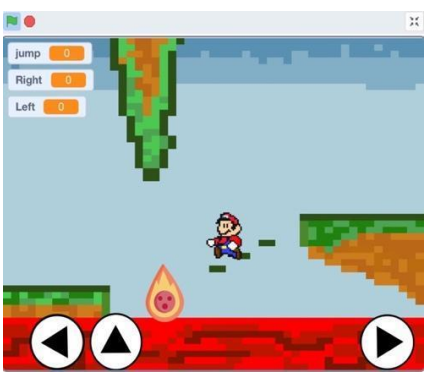
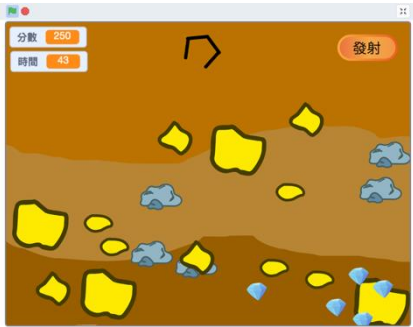
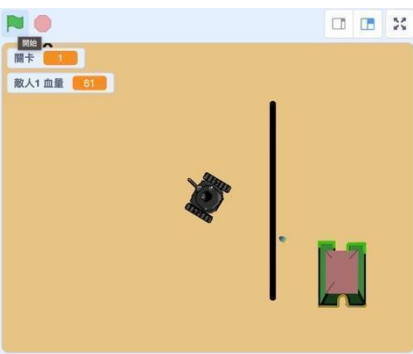


臺北市士林區福林國小 115 學年度 第一學期 課後社團活動課程計畫表

社團名稱		Scratch 小小遊戲設計師		開課時段	週一 16:00~17:30
指導老師		郭倫彰			
活動地點		一般教室（需借用投影設備及 WIFI，WIFI 若無可由工作室提供）			
課程簡介		（本期為 F 系列課程，與上學期課程內容不同） 每堂課帶小朋友用 Scratch 做出一個好玩的遊戲，實作中學習基本的程式概念並強化邏輯思考，同時鼓勵小朋友發揮想像力讓遊戲更好玩。最重要的是，啟發孩子對程式的興趣！課程流程如下： 1. 展示當天課程遊戲 2. 帶小朋友一步步製作遊戲 3. 完成遊戲並遊玩競賽 4. Kahoot 趣味競賽複習程式與遊戲設計概念			
上課材料		☐ 不須購買材料。			
		☒ 須購買材料，如下表所列：			
		品名	用途說明	規格／型號	參考售價
		平板設備 維護費	依學生人數提供，每堂 60 元，共 16 堂	APPLE	單價:60 元/堂 總額:960 元
		遊戲材料 製作費	每個課程 40 元，期初、末課程不含教材費，另部分兩個遊戲課程只含一個材料費，以 10 個計算	想像力實驗室	單價:40 元/個 總額:400 元
		USB (內含遊戲製作包)	內含兩至三款本期課程製作遊戲（含教學 PPT 及完整版檔案），可於家中電腦開啟製作，期末發下並帶回家	想像力實驗室	單價:200 元/個
		【學務處審核結果】			
☒ 通過 ☐ 不通過					
學期 週次	上課 節次	上課 日期	活動（課程）內容		備註（所需材料）

二	1	9/07~9/11	【入門應用：座標狙擊手】 尖的狙擊手需要準確的瞭解敵人位置並瞄準，在第一堂的Scratch入門應用互動課程中，學會利用座標來控制準心，瞄準後按下板機，帥氣的擊中敵人吧！	
三	2	9/14~9/18	【遊戲製作：跳跳鳥】 理解並運用迴圈來讓鳥兒持續飛行並躲過障礙物，看誰可以飛最久？	
四	3	9/21~9/25	【遊戲製作：變形迷宮】 不會動的迷宮太簡單了，那就利用座標、廣播、顏色偵測來建立一個會變形的迷宮吧！	
五	4	9/28~10/02	教師節放假	教師節放假
六	5	10/05~10/09	【遊戲製作：羅賓貓】 利用分身讓叢林中不斷出現氣球，搭配廣播讓羅賓貓移動並射箭，快來挑戰成為神射手吧！	
七	6	10/12~10/16	【遊戲製作：烤糰子】 在面對山中美景的露台上，烤網跟用具都已經幫你準備好了，運用偵測、廣播訊息等功能，製作一盤美味可口的糰子吧！	

八	7	10/19~10/23	【遊戲製作：馬力歐（二）】 什麼？你以為闖完關了嗎？還有被迴圈、廣播所控制的火球以及岩漿等著你呢！	
九	8	10/26~10/30	光復節補假	光復節補假
十	9	11/02~11/06	【遊戲製作：美食守護者】 美味甜點才剛上桌，四周馬上就有蒼蠅要飛過來了!!!運用偵測、判別式及自製蒼蠅拍，保護好餐桌上的美食不被污染	
十一	10	11/09~11/13	【遊戲製作：熊熊向前衝】 除了熊熊之外，也要透過對於分身、廣播、座標的了解製作迎面而來的樹、禮物盒等等。	
十二	11	11/16~11/20	【期中複習：Scratch 初階回顧與進階應用】 在有趣的互動式課堂練習中，複習目前所學的程式相關觀念，以簡單的方式來學習變數及其他進階概念。	
十三	12	11/23~11/27	【遊戲製作：對對碰】 利用變數、清單（list）及判別式等觀念製作出一款對對碰遊戲，並可以設計自己所喜歡的圖樣	

十四	13	11/30~12/04	【遊戲製作：礦工探險】 活用程式中的畫筆、變數等觀念，來協助礦工在礦坑中挖到最大的金礦以及鑽石吧！	
十五	14	12/07~12/11	【遊戲製作：坦克大戰（一）】 運用偵測、變數、判別式、迴圈等多種觀念建立一台可以擊敗敵人的坦克車，並學會靈活操控	
十六	15	12/14~12/18	【遊戲製作：武士對決（一）】 運用程式製作出一款擁有多種技能的對打遊戲，並擊敗所有的敵人！	
十七	16	12/21~12/25	【遊戲製作：田園日常】 將變數的觀念使用在個別田地，判斷作物種子後，做出會隨著時間有各種造型長大的作物，來體驗一直種田收割，收穫越來越多的田地和財產吧！	
十八	17	12/28~1/01	【遊戲製作：武士對決（二）】 在掌握了基本的格鬥技巧之後，繼續運用變數及判別式設計出大招，並再次重回戰場！	

十九	18	1/04~1/08	【期末總複習】 將整學期以來所學的程式觀念再次透過 Kahoot! 及遊戲熟悉一遍、並將內含遊戲程式檔案的 USB 帶回家！	
註 1：活動課程內容可依老師授課實際情形略做調整。				
註 2：期末須繳交社團上課紀錄照片至少 10 張(影片亦可)，參與才藝發表會或期末成果發表者免繳交。				
註 3：如因課程需要須另收材料費，請務必於課程表中載明用途、規格及價格，待學務處審核通過後，方得進行購買意願調查統計、採購及收費事宜。				

照片說明

■ 教學活動及教材照片



課堂照片，每人一台平板，講師講解完遊戲運作方式及架構之後，逐步引導小朋友做出一個個完整的遊戲專案。



課堂照片，製作完遊戲後，讓小朋友們發揮創意改編，激盪出更多可能性！



以當日遊戲主題為主軸，在老師的帶領下思考遊戲中諸多角色應具備的功能

講師示範遊戲引起學生興趣的同時，引導學生思考程式功能和邏輯

思路小提示：

1. 先確認面向的方向
2. 確定位置
3. 跳跳鳥才顯示

試試看！

同學們試試看：

如果跳跳鳥先顯示再定位，會發生什麼事呢？

跳跳鳥需要什麼：

1. 按下綠旗之後，角色會一直向下移動
2. 按下空白鍵，角色會往上飛

注意改變的比例囉～



針對各項功能，找出相對應的指令方塊，並認識方塊的使用方式

帶領小朋友完善所想出的程式概念，針對應用到的方塊介紹，從實作中感受程式效果



/ 也鼓勵發揮創意，協助小朋友創造想法裡的新意

完成每一段程式後，體驗親手設計出的遊戲，獲得成就感！

並講解與協助學生分享的創意想法，讓學生創造出屬於自己的遊戲設計



/ 最後，以kahoot!的方式，輕鬆有趣的複習課程

課程提供平板教學，並在課程結束前搭配 Kahoot! 複習學習進度



期末 USB

(內含隨機款式遊戲製作包)