

嘉義縣黎明國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	五 年級	年級課程 主題名稱	小小資訊家 遊戲王 KODU	課程 設計者	程金得	總節數/學 期 (上/下)	20/下學期	
符合 彈性 課程 類型	<p>■第一類 統整性探究課程 ■主題 <input type="checkbox"/>專題 <input type="checkbox"/>議題 <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i></p> <p><input type="checkbox"/>第二類 <input type="checkbox"/>社團課程 <input type="checkbox"/>技藝課程</p> <p><input type="checkbox"/>第四類 其他 <input type="checkbox"/>本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/>服務學習 <input type="checkbox"/>戶外教育 <input type="checkbox"/>班際或校際交流 <input type="checkbox"/>自治活動 <input type="checkbox"/>班級輔導 <input type="checkbox"/>學生自主學習 <input type="checkbox"/>領域補救教學</p>							
學校 願景	快樂 智慧 健康	與學校願 景呼應之 說明	<p>一、啟發學生資訊學習的興趣，作為發展智慧與資訊教育課程的基本核心。</p> <p>二、認識 KODU 3D 遊戲設計，快樂學習及善用了解程式設計基本概念。</p> <p>三、以主題式學習為主，透過程式設計健康且有意義的遊戲。</p>					
總綱 核心 素養	<p>E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。</p> <p>E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。</p> <p>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p>	課程 目標	<p>一、探索電腦學習，讓學生了解遊戲設計的概念，能使用 KODU 製作 3D 遊戲。</p> <p>二、具備與應用 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習用 KODU 來設計程式；藉由實作引導學生認識各種類型的遊戲設計。</p> <p>三、具備資訊科技與人文素養的統整能力，應用資訊科技提升人文關懷與人際溝通。</p>					
教學 進度	單元 名稱	連結領域(議 題)/ 學習表現	自訂 學習 內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節 數

<p>第 (1) 週 — 第 (2) 週</p>	<p>遊 戲 王 (一) — 入 門 禮</p>	<p>【資訊】 資議 c-III-1 運用資訊科技 與他人合作討 論構想或創作 作品。</p> <p>【藝術】 藝1-III-3 能學習多元媒 材與技法，表 現創作主題。</p> <p>藝1-III-6 能學習設計思 考，進行創意 發想和實作。</p> <p>【自然科學】 tc-III-1 能就 所蒐集的數據 或資料，進行 簡單的記錄與</p>	<p>1. KODU 遊戲設 計軟體 2. KODU 操作介 面 3. 基本 架構 4. 多元 媒材 5. 程式 設計</p>	<p>1. 能應用 KODU 軟體。 2. 能應用 KODU 操作介面 及基本架構。 3. 能學習多元媒材 KODU 遊戲設計軟體並進行動 手創作。 4. 能學習程式設計，並 展現動畫與遊戲創作。 5. 能運用設計思考，與 他人合作，進行創意發 想和實作。 6. 能就所看到的流程進 行模仿練習，並能依據 自身的學習經驗與新學 的程式設計模組，進行 思考與判斷。</p>	<p>【實踐行動、分組合 作討論作品創作、分 享表達欣賞與反思與 回饋活動】</p> <p>1. 學生能正確上網找 出 KODU 的教材資源 位置。 2、能操作 KODU 遊戲 設計軟體， 3、學生能正確從 KODU 的官方網站可取 得應用程式。 4、學生能正確操作 創作遊戲的流程，準 備素材與編寫程式， 並執行與測試。 5、學生能正確操作並 熟悉多媒體學習認識 KODU 介面，並能加入</p>	<p>【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1、說明教學中使用的教材資源 位置。(第 1 節) 2、運用多媒體動畫，介紹 KODU 遊戲設計軟體，讓學生瞭解 KODU 能做什麼。 3、透過說明讓學生瞭解，從 KODU 的官方網站可取得應用程 式。(第 2 節) 4、認識創作遊戲的流程讓學生 瞭解遊戲設計的要點，從想像與 思考開始，接著準備素材與編寫 程式，然後執行與測試。 5、藉由多媒體遊戲中學習認識 KODU 介面。</p> <p>【合作討論】 組內學生討論 Kodu 編輯過程</p>	<p>1. 電腦 2. 喇叭 3. KODU 遊戲設計 軟體</p>	<p>2</p>
--	--	--	---	---	--	---	--	----------

		分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。			<p>多元的媒材（聲音、動作、影像…等）。</p> <p>6. 學生能正確正確應用設計思考邏輯，進行創意程式實作。</p> <p>【分組合作討論與發表】學生能討論程Kodu 編輯設計的使用心得並發表。</p> <p>【反思與回饋活動】能懂得欣賞同學思考Kodu 的方式，覺察並能讚美別人與謙虛請教。</p>	<p>【反思與回饋活動】請學生示範kodu 作品的並分享製作過程，其它學生能覺察、賞析與回饋活動</p> <table border="1"> <tr> <td>分組</td> <td>第 組</td> <td>第 組</td> </tr> <tr> <td>優點</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>缺點</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>建議</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	分組	第 組	第 組	優點			缺點			建議			
分組	第 組	第 組																	
優點																			
缺點																			
建議																			
第(3)週—第(4)週	遊戲王(二)—我的世界	<p>【資訊】</p> <p>資議 c-III-1</p> <p>運用資訊科技與他人合作討論構想或創作</p>	<p>1. KODU 3D 功能</p> <p>2. 3D 舞台</p> <p>3. 程式設計</p>	<p>1. 能應用 KODU 3D 基本操作功能</p> <p>2. 能設計動畫 3D 舞台</p> <p>3. 能學習思考 KODU 遊戲設計程式並展現動手創作之作品。</p>	<p>【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</p> <p>1、學生能正確操作</p>	<p>【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1、運用多媒體動畫，介紹 KODU 遊戲設計軟體，讓學生瞭解 3D 的世界與 2D 的差別。(第 1 節)</p> <p>2、透過說明，開啟 KODU 遊戲設</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 喇叭</p> <p>3. KODU 遊戲設計軟體</p>	2											

作品。

【藝術】

藝1-III-3

能學習多元媒材與技法，表現創作主題。

藝1-III-6

能學習設計思考，進行創意發想和實作。

【數學】

s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。

4. 能運用設計思考，與他人合作，進行創意發想和實作。

5. 操作軟體進行 3D 舞台的設計，理解空間概念及物體的立體性質。

並說出多媒體動畫 KODU 遊戲設計軟體中 3D 的世界與 2D 的差別，及其藝術表現的不同。

2、學生能正確開啟 KODU 遊戲設計軟體並使用【移動攝影機】，瀏覽 3D 的世界，從不同的角度來觀看藝術創作。

3、學生能正確創作遊戲的流程讓學生瞭解自己打造舞台，學會建立美麗的虛擬世界。

4、學生能正確運用地面刷具，繪製圓形地面，自由繪製不規

計軟體。並使用【移動攝影機】，瀏覽 3D 的世界。

3、認識創作遊戲的流程讓學生瞭解自己畫舞台，學會建立新世界。

4、運用地面刷具，繪製圓形地面。學習如何自由繪製不規則地貌，能運用圓形刷具快速繪製圓形舞台。(第 2 節)

5、運用 KODU 繪製黎明 3D 舞台。

【合作討論】組內學生討論 Kodu 編輯過程

【反思與回饋活動】請學生示範 kodu 作品的並分享製作過程，其它學生能覺察、賞析與回饋活動

分組	第 組	第 組
優點		
缺點		

					<p>則地貌及繪製圓形舞台。</p> <p>5、學生能正確使用 KODU 工具繪製黎明 3D 舞台，並透過觀摩分享與討論，學習更多藝術創作的技巧。</p> <p>【分組合作討論與發表】學生能討論程 Kodu 編輯設計的使用心得並發表。</p> <p>【反思與回饋活動】能懂得欣賞同學思考 Kodu 的方式，覺察並能讚美別人與謙虛請教。</p>	<p>建議</p>			
第 (5) 週 	遊 戲 王 (三) 主	<p>【資訊】 資議 c-III-1 運用資訊科技</p>	1. KODU 3D 功 能	1. 能應用 KODU 3D 基本功能 2. 能應用與操作 KODU 3D 攝影機	<p>【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋】</p>	<p>【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 透過視窗操作，練習設計遊戲腳本的架構製作角色創立新世</p>	1. 電腦 2. 喇叭 3. KODU 遊戲設計軟體	2	

<p>第 (6) 週</p>	<p>角 登 場</p>	<p>與他人合作討論構想或創作作品。</p> <p>【藝術】 藝1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>【數學】 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	<p>2. KODU 3D 攝影機 3. KODU 程式設計</p>	<p>3. 能應用 KODU 程式設計 (When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作吃蘋果的程式) 3. 能學習 KODU 遊戲設計軟體進行創作設計。 4. 能運用設計思考，與他人合作，進行創意發想和實作。 5. 操作 3D 攝影機進行 3D 角色的設計，理解空間各面向角度的概念 6. 透過組內、組間討論與發表，展現合作解決問題的雙贏精神。</p>	<p>活動】 1. 學生能正確使用 KODU 3D 功能完成主題背景設定，利用動靜態、音樂..等素材，並進行藝術 3D 建模。 2. 學生能正確外加入角色，利用複製貼上多個蘋果，更快完成藝術作品。 3. 學生能正確使用 KODU 3D 攝影機用不同角度得視角差別看看不同的視角，進行各種物體的放置，以達到和諧的美感。 4. 學生能正確操作開始程式編排：使用 When、Do 5. 學生能正確設定如何可以贏得遊戲、及設定時間到遊戲也結束</p>	<p>界、新增角色、旋轉角色、調整角色的高度(第1節) 2. 另外加入角色，利用複製貼上多個蘋果 3. 使用移動攝影機，看看不同的視角 4. 開始程式編排：使用 When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作(吃蘋果的程式)(第2節) 5. 最後設定如何可以贏得遊戲，時間到遊戲也結束 6. 執行遊戲，最後儲存檔案及匯出</p> <p>【合作討論】 組內學生討論 Kodu 編輯過程</p> <p>【反思與回饋活動】 請學生示範 kodu 作品的並分享製作過程，其它學生能覺察、賞析與回饋活動</p> <table border="1" data-bbox="1406 1401 1861 1482"> <tr> <td>分組</td> <td>第 組</td> <td>第 組</td> </tr> </table>	分組	第 組	第 組		
分組	第 組	第 組									

					<p>6. 學生能正確執行設計的遊戲，並儲存檔案及匯出</p> <p>7. 透過討論與分享技巧，減少程式設計的繁複程序，使其更加精簡，達到程式設計的追求的藝術境界。</p> <p>【分組合作討論與發表】 學生能討論 Kodu 編輯設計的使用心得並發表。</p> <p>【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學思考 Kodu 的方式，覺察並能讚美別人與謙虛請教。</p>	<table border="1"> <tr> <td>優點</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>缺點</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>建議</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	優點			缺點			建議				
優點																	
缺點																	
建議																	
第(7)週	遊戲王	【資訊】 資議 p-III-3	1. KODU 3D 功	1. 能應用與操作 KODU 3D 功能	【實踐行動、分組合作討論作品創作、分	【體驗、實作與學習方法策略】 1. 各組腳本設計發想與討論(第 1	1. 電腦 2. 喇叭 3. KODU 遊	2									

<p>— 第 (8) 週</p>	<p>(四) — 小 試 身 手</p>	<p>運用資訊科技 分享學習資源 與心得。</p> <p>【藝術】 藝1-III-3 能學習多元媒 材與技法，表 現創作主題。</p> <p>藝1-III-6 能學習設計思 考，進行創意 發想和實作。</p> <p>【自然科學】 po-III-1 能從 學習活動、日 常經驗及科技 運用、自然環 境、書刊及網 路媒體等察覺</p>	<p>能</p> <p>2. KODU 3D 攝 影機</p> <p>3. KODU 程式設 計</p>	<p>2. 能應用與操作 KODU 3D 攝影機</p> <p>3. 能學習 KODU 程式設計 (When 當發生什麼事、再 設定 Do 執行什麼動作吃 蘋果的程式)</p> <p>3. 能應用 KODU 遊戲設計 軟體進行創作(When 發生 什麼事->Do 執行動作的 模式)。</p> <p>4. 能運用設計程式，並 分享動畫與遊戲創作的 心得與技巧。</p> <p>5. 能從學習活動中，累 積程式設式的經驗，並 從失敗中察覺細節，修 正進步。</p> <p>6. 透過組內、組間討論 與發表，展現合作解決 問題的雙贏精神。</p>	<p>享表達欣賞與反思與 回饋活動】</p> <p>1. 學生能正確搭配主 題，使用 KODU 3D 功 能，按排動靜態事物 完成背景藝術創作。</p> <p>2. 學生能正確加入角 色，並利用複製貼上 功能</p> <p>3. 學生能正確使用 KODU 3D 攝影機用不 同角度得視角差別看 看不同的視角，進行各 種物體的放置，以達到 合諧的美感。</p> <p>4. 學生能正確操作開 始程式編排：使用 When、Do，邏輯設 計遊戲的流程，並執 行與修正</p> <p>5. 學生能正確設定如 何可以贏得遊戲、及</p>	<p>節)</p> <p>2. 組間發表並進行設計</p> <p>3. 透過視窗操作，練習設計遊戲 腳本的架構製作角色創立新世 界、新增角色、旋轉角色、調整 角色的高度</p> <p>4. 另外加入角色，利用複製貼上 多個物件</p> <p>5. 使用移動攝影機，看看不同的 視角(第 2 節)</p> <p>6. 開始程式編排：使用 When 當 發生什麼事、再設定 Do 執行什 麼動作</p> <p>7. 最後設定如何可以贏得遊戲， 時間到遊戲也結束</p> <p>8. 執行遊戲，最後儲存檔案及匯 出</p> <p>【合作討論】組內學生討論 Kodu 編輯過程</p>	<p>戲設計軟 體</p>	
------------------------------	--	---	--	--	--	---	-------------------	--

問題。

設定時間到遊戲也結束

6. 學生能正確執行設計的遊戲，並儲存檔案及匯出

7. 透過討論與分享技巧，減少程式設計的繁複程序，使其更加精簡，達到程式設計的追求的藝術境界。

【分組合作討論與發表】學生能討論程Kodu 編輯設計的使用心得並發表。

【反思與回饋活動】能懂得欣賞同學思考Kodu 的方式，覺察並能讚美別人與謙虛請

【反思與回饋活動】請學生示範kodu 作品的並分享製作過程，其它學生能覺察、賞析與回饋活動

分組	第 組	第 組
優點		
缺點		
建議		

					教。			
第(9)週 第(11)週	遊戲王(五) 世紀爭霸戰	<p>【資訊】 資議 p-III-3 運用資訊科技 分享學習資源 與心得。</p> <p>【藝術】 藝1-III-3 能學習多元媒 材與技法，表 現創作主題。 藝1-III-6 能學習設計思 考，進行創意 發想和實作。</p> <p>【自然科學】 po-III-1 能從 學習活動、日</p>	1. KODU 3D 功能 2. KODU 3D 角色 3. KODU 程式設計 4. KODU 程式設計輸贏設計程式碼編排	<p>1. 能應用與操作 KODU 3D 功能</p> <p>2. 能操作 KODU 3D 角色製作</p> <p>3. 能應用 KODU 程式設計 (When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作)</p> <p>4. 能應用 KODU 程式設計輸贏設計程式碼編排</p> <p>5. 能學習 KODU 遊戲設計並運用創意思考進行創作。</p> <p>6. 能運用設計程式，並分享動畫與遊戲創作的心得與技巧。</p> <p>7. 能從學習活動中，累積程式設式的經驗，並從失敗中察覺細節，修正進步。</p>	<p>【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</p> <p>1. 學生能正確操作並練習設計戲腳本的架構</p> <p>2. 學生能正確設計場景，搭配主題，使用 KODU 3D 功能，按排動靜態事物完成背景藝術創作。</p> <p>3. 學生能正確製作角色：依序加入單輪車、飛魚、噴射機、章魚，並安排其動作設定。</p> <p>4. 學生能正確操作單輪車，編排利用鍵盤</p>	<p>【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 透過視窗操作，練習設計戲腳本的架構(第 1 節)</p> <p>2. 開始設計場景：製作圓形草地場景、升高場景的土地厚度、改變場景顏色</p> <p>3. 開始製作角色：依序加入單輪車、飛魚、噴射機、章魚</p> <p>4. 開始程式編排：將單輪車編排利用鍵盤移動的程式(第 2 節)</p> <p>5. 將飛魚編排利用自行漫遊移動將噴射機編排會朝著單輪車位置移動；將章魚編排會沿著畫好的路徑移動</p> <p>6. 設定遊戲輸贏方式：設定單輪車用星光彈打中所有敵人時，贏</p>	1. 電腦 2. 喇叭 3. KODU 遊戲設計軟體	3

常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。

移動的程式進行控制。

5. 學生能正確操作飛魚的位置編排，並利用自行漫遊移動及沿著畫好的路徑移動，達到自然的境界。

6. 學生能正確設定遊戲輸贏方式，並確實執行

7. 學生能正確學會複製整列程式碼，快速完成其他角色的程式

8. 透過討論與分享技巧，減少程式設計的繁複程序，使其更加精簡，達到程式設計的追求的藝術境界。

【分組合作討論與發

得遊戲設定單輪車被敵人碰到，遊戲輸

7. 學會複製整列程式碼，快速完成其他角色的程式(第3節)

【合作討論】 安排學生討論 Kodu 編輯過程(When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作)

【反思與回饋活動】 請學生示範 kodu 作品的並分享製作過程，其它學生能覺察、賞析與回饋活動

分組	第 組	第 組
優點		
缺點		
建議		

					<p>表】學生能討論程 Kodu 編輯設計的使用 心得並發表。</p> <p>【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學思考 Kodu 的方式，覺察並 能讚美別人與謙虛請 教。</p>			
<p>第 (12) 週 第 (14) 週</p>	<p>遊 戲 王 (六) 冰 球 大 對 決</p>	<p>【資訊】 資議 p-III-3 運用資訊科技 分享學習資源 與心得。</p> <p>【藝術】 藝1-III-3 能學習多元媒 材與技法，表 現創作主題。</p>	<p>1. KODU 3D 功 能 2. KODU 3D 角 色 3. KODU 程式設 計 4. 得的</p>	<p>1. 能應用與操作 KODU 3D 功能 2. 能應用與操作 KODU 3D 角色製作 3. 能應用 KODU 程式設計 (When 當發生什麼事、再 設定 Do 執行什麼動作) 4. 能應用 KODU 程式設 計得分設計程式碼編排 5. 能學習 KODU 遊戲設計 軟體，並運用創意思考 來完成任務。</p>	<p>【實踐行動、分組合 作討論作品創作、分 享表達欣賞與反思與 回饋活動】 1. 學生能正確操作並 設計遊戲腳本的架構 2. 學生能正確設計場 景，搭配冰雪主題， 使用 KODU 3D 功能， 按排動靜態事物完成 背景藝術創作。 3. 學生能正確製作角</p>	<p>【體驗、實作與學習方法策略】 1. 透過視窗操作，練習設計遊戲 腳本的架構(第 1 節) 2. 開始設計場景：用方形直線刷 具、製作四周圍牆、改變圍牆高 度、變更遊戲的世界設定 3. 開始製作角色：依序加入飛 碟、冰球 4. 開始程式編排：設定藍色飛碟 向著北南移動；設定當藍色飛碟 碰到冰球時，發射出去；(第 2 節)</p>	<p>1. 電腦 2. 喇叭 3. KODU 遊 戲設計軟 體</p>	3

藝1-III-6
能學習設計思考，進行創意發想和實作。

【自然科學】
po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。

分設計
程式碼
編排

6. 能運用設計程式，並分享動畫與遊戲創作的心得與技巧。

7. 能設計 KODU 程式設計的得分設計程式碼編排

8. 能從學習活動中，累積程式設式的經驗，並從失敗中察覺細節，修正進步。

色：依序加入飛碟、冰球

4. 學生能正確編排程式完成冰球發射

5. 學生能正確複製藍色飛碟整頁的程式，並修改方向

6. 學生能正確設定遊戲得分方式及輸贏方式

8. 學生能正確改變攝影機的視角，提升遊戲實境的藝術展現，增加更立體的感受與美感。

9. 透過討論與分享技巧，減少程式設計的繁複程序，使其更加精簡，達到程式設計的追求的藝術境界。

5. 複製藍色飛碟整頁的程式碼，貼到紅色飛碟中，並修改方向

6. 設定遊戲得分方式：先設定冰球的移動方式，設定當冰球碰到藍色區域時，紅隊就得分，設定當冰球碰到紅色區域時，藍隊就得分

7. 設定遊戲輸贏方式：當誰的分數到 8 分時，就贏了

8. 學會改變攝影機的視角，方便玩遊戲(第 3 節)

【合作討論】 安排學生討論 Kodu 編輯過程((When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作)

【反思與回饋活動】 請學生示範 kodu 作品的並分享製作過程，其它學生能覺察、賞析與回饋活動

分組	第 組	第 組
優點		
缺點		

					<p>【分組合作討論與發表】 學生能討論程 Kodu 編輯設計的使用心得並發表。</p> <p>【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學思考 Kodu 的方式，覺察並能讚美別人與謙虛請教。</p>	建議			
第(15)週 第(17)週	遊戲王(七) 超級賽車手	<p>【資訊】 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p> <p>【藝術】 藝1-III-3 能學習多元媒</p>	<p>1. KODU 3D 功能</p> <p>2. KODU 3D 角色製作</p> <p>3. KODU 程式設計</p> <p>4. KODU</p>	<p>1. 能應用與操作 KODU 3D 功能</p> <p>2. 能應用與操作 KODU 3D 角色製作</p> <p>3. 能應用 KODU 程式設計(When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作)</p> <p>4. 能應用 KODU 程式設計輸贏設計程式碼編排</p> <p>5. 能學習多元媒材 KODU</p>	<p>【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</p> <p>1. 學生能參考賽車場圖片，搭建賽車主題，使用 KODU 3D 功能，按排動靜態事物完成背景藝術創作。</p> <p>2. 學生能正確設計場景：在場景上畫出不</p>	<p>【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 透過視窗操作，練習設計遊戲腳本的架構(第 1 節)</p> <p>2. 開始設計場景：用地面刷具繪製場景形狀、在場景上畫出不同材質的區域、利用上下創造出丘陵地形、繪製出終點線、製作圍牆</p> <p>3. 開始製作角色：依序加入單輪車、大樹道具、種花、繪製藍色</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 喇叭</p> <p>3. KODU 遊戲設計軟體</p>	3	

材與技法，表現創作主題。

藝1-III-6
能學習設計思考，進行創意發想和實作。

【自然科學】
po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。

程式設計輸贏設計程式碼編排

遊戲設計程式體展示並動手實際進行創作。

6. 能運用設計思考，與他人合作，進行創意發想和實作。

7. 能從學習活動中，累積程式設式的經驗，並從失敗中察覺細節，修正進步。

同材質的區域、並創造出丘陵地形、繪製出終點線、製作圍牆，使場地的設計更臻完美。

3. 學生能正確製作角色：依序加入單輪車、大樹道具、種花、繪製藍色路徑

4. 學生能正確編排程式：設定藍色單輪車路徑及單輪車的速度

5. 學生能正確設定遊戲輸贏方式

6. 透過討論與分享技巧，減少程式設計的繁複程序，使其更加精簡，達到程式設計的追求的藝術境界。

路徑(第2節)

4. 開始程式編排：設定藍色單輪車沿著路徑前進；設定白色單輪車用鍵盤操作移動；設定單輪車的速度

5. 設定遊戲輸贏方式：設定當藍色單輪車先到終點時，遊戲輸，設定當白色單輪車先到終點時，遊戲贏(第3節)

【合作討論】 安排學生討論 Kodu 編輯過程(When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作)

【反思與回饋活動】 請學生示範 kodu 作品的並分享製作過程，其它學生能覺察、賞析與回饋活動

分組	第 組	第 組
優點		
缺點		
建議		

					<p>【分組合作討論與發表】 學生能討論 Kodu 編輯設計的使用心得並發表。</p> <p>【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學思考 Kodu 的方式，覺察並能讚美別人與謙虛請教。</p>			
<p>第(18)週 第(20)週</p>	<p>遊戲王(八) 返家大冒險</p>	<p>【資訊】 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p> <p>【藝術】 藝1-III-3 能學習多元媒材與技法，表</p>	<p>1. KODU 3D 功能</p> <p>2. KODU 3D 角色製作</p> <p>3. KODU 程式設計</p> <p>4. KODU 程式設</p>	<p>1. 能應用與操作 KODU 3D 功能</p> <p>2. 能應用與操作 KODU 3D 角色製作</p> <p>3. 能應用 KODU 程式設計 (When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作)</p> <p>4. 能應用 KODU 程式設計單輪車要過橋的規則</p> <p>5. 能學習 KODU 遊戲設計軟體，並運用創意思考來</p>	<p>【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</p> <p>1. 學生能正確使用 KODU 3D 功能完成背景設定及計遊戲腳本的架構</p> <p>2. 學生能設定場景，並參考城市或鄉村等圖片，搭建主題，使用</p>	<p>【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 了解遊戲腳本架構</p> <p>2. 開始設計場景：加入水工具、創作橋梁、繪製返回原點的路徑(第1節)</p> <p>3. 開始製作角色：依序加入單輪車、kodu、飛碟、金幣、小屋、道具、船</p> <p>4. 開始程式編排：設定單輪車必須抓住金幣才能過</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 喇叭</p> <p>3. KODU 遊戲設計軟體</p>	<p>3</p>

現創作主題。
 藝1-III-6
 能學習設計思考，進行創意發想和實作。
【自然科學】
 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。

計
 5. 輸贏設計程式碼編排

完成任務。
 6. 能學習設計輸贏程式設計，並進行動畫與遊戲創作。
 7. 能從學習活動中，累積程式設式的經驗，並從失敗中察覺細節，修正進步。
 8. 能運用設計思考，與他人合作，進行創意發想和實作。

KODU 3D 功能，按排動靜態事物完成背景藝術創作。
 3. 學生能加入水工具、創作橋梁、繪製返回原點的路徑
 3. 學生能正確製作角色：依序加入單輪車、kodu、飛碟、金幣、小屋、道具、船
 4. 學生能正確編排程式設定 kodu 可以提醒單輪車，設定船在水中隨意漫遊及設定當單輪車沒有達成任務時的程式編排
 5. 學生能正確完成 KODU 遊戲設計軟體進行創作。
 6. 學生能正確思考並依邏輯原理學習設計

橋；(第 2 節)
 設定 kodu 可以提醒單輪車要過橋的規則；
 1. 設定船在水中隨意漫遊
 2. 當單輪車沒有達成任務時，設定飛碟把它抓回原點(第 3 節)
【合作討論】 安排學生討論 Kodu 編輯過程(When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作)
【反思與回饋活動】 請學生示範 kodu 作品的並分享製作過程，其它學生能覺察、賞析與回饋活動

分組	第 組	第 組
優點		
缺點		
建議		

<p>特教需求學生課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>特教老師姓名：</p> <p>普教老師姓名：</p>
-------------------	---

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。