

丹拿山循道學校
2023-2024 年度 教學設計

科目：	常識	班別：	5A	授課老師：	曾婉思老師	教學語言：	粵 / 普 / 英
課題：	跨學科 STEAM 課程 (共融遊戲設計)						

一、教學目標

1. 透過google form收集同學對共融遊戲設計的意見，
2. 分析數據，制定改良方案

二、學生已有知識

1. 懂得製作閉合電路
2. 初步認識用micro:bit製作「電路迷宮」、「反應遊戲」

三、教學資源

教學簡報、專題研習工作紙

四、教學流程

學習目標	學習活動	學習過程 (指示 / 提問 / 小結)	時間	資源
引起動機 (KWL- Know 我知道甚麼?)		<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生在上一節課堂已有四組匯報小組的遊戲設計並讓同學 (顧客) 試玩。學生就上一節試玩的體驗，以google form 即時收集同學的意見。意見的收集範圍包括：是否適合對象、創意和獨特性、有趣的元素、整體體驗這四方面評分 2. 該節將有兩組學生匯報遊戲設計 	6分鐘	教學簡報
發展 (KWL- Want to Know 我想要學甚麼?)	拆題專家	課堂目標1：分析數據 <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識如何運用數據幫助改良和設計遊戲 老師會抽1-2組的數據，講解顧客給予的意見如何對應SCAMPER，幫助學生改善遊戲，使遊戲更加完善 	9分鐘	
	設計改良	課堂目標2： <ol style="list-style-type: none"> 1. 運用SCAMPER思考改良方案 -學生分組討論如何改良遊戲 -動手修改遊戲 	15分鐘	專題研習工作紙
總結(KWL- Learn 我學到甚麼?)		<ol style="list-style-type: none"> 1. 匯報 老師將抽1-2組學生分享他們的改良方案和成果，並引導學生反思製作遊戲的過程中有什麼可以做得更好？ 	5分鐘	
延展		按今日學到的改良「共融遊戲」		