

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 (電路遊戲)						

一、教學目標

1. 使用一些思考法改良現有的「電路迷宮」/「反應遊戲」
2. 探討怎樣把「反應遊戲」結合一些同學設計的共融遊戲。

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、「電路迷宮」/「反應遊戲」實物

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. 展示早前問卷調查「有關長者生活習慣及興趣問卷調查」的結果 提問：根據問卷結果，大部分5A同學的長者家人較喜歡/期望參與哪類活動？ (靜態、群體、與飲食及健康有關、訓練腳部等) 2. 因着長者較適合進行較靜態的活動，同時又可以鍛鍊手、眼及腦，老師已教授大家製作簡單的「電路迷宮」及「反應遊戲」。 重溫「電路迷宮」及「反應遊戲」運作的片段。 	5分鐘	教學簡報 「電路迷宮」/ 「反應遊戲」影片
發展 (KWL- Want to Know 我想要學甚麼?)	腦力激盪	課堂目標1： 使用一些思考法改良現有的「電路迷宮」/「反應遊戲」 <ol style="list-style-type: none"> 1. 以腦圖思考在哪方面可改良「電路迷宮」/「反應遊戲」，以提高遊戲的趣味性/ 效能。 2. 舉例 3. 分組討論及匯報 	7分鐘	「電路迷宮」/ 「反應遊戲」實物 腦圖
	設計改良	課堂目標2： 探討怎樣把「反應遊戲」結合一些同學設計的共融遊戲。 <ol style="list-style-type: none"> 1. 同學在早前已構思了一些「共融遊戲」。 提問：如何把「反應遊戲」結合這些同學設計的共融遊戲？ 2. 舉例 3. 分組討論及匯報 	20分鐘	專題研習工作紙
總結(KWL-		<ol style="list-style-type: none"> 1. 為甚麼要進行改良？ 	5分鐘	

Learn 我學到甚麼?)		(提高趣味性、有效性) 2. 改良前和後的設計有哪方面的不同? (遊戲主題、物料等) 3. 運用不同方法思考, 尋找解決方法, 激發同學的創意思考。		
延展		按今日學到的改良個人設計的「共融遊戲」		