

教育者指南

接取遊戲

有了這份指南，您將能使用Scratch來計畫並帶領一個一小時的課程。
學生能創造出一個會接住上方掉東西的遊戲。



課程概述

以下是一小時課程的建議流程：



構思
10 分鐘

首先，聚集大家來介紹主題，並激發學生的靈感。



創作
40 分鐘

接下來，以學生的步調協助他們建立這個接取遊戲專案。



分享
10 分鐘

在課程的最後，聚集大家分享及反思。

課程之前的準備

用這清單來準備工作坊。

☐ 預覽教學影片

接取遊戲教程能夠引導學生建立自己的專案。在課程開始之前，請先預覽教學檔案並嘗試前幾個步驟：

scratch.mit.edu/catch



☐ 列印活動卡

印出幾組接取遊戲活動卡，讓學生在課程中能夠參考：

scratch.mit.edu/catch/cards



☐ 確認所有參與的學生都有Scratch的帳號

確認每個人都可以在scratch.mit.edu申辦自己的帳號，或者你有教師身份的帳號，你可以開學生帳號給他們。如果要申請教師帳號，請前往：scratch.mit.edu/educators

☐ 設置好電腦或筆記型電腦

設置好電腦，讓所有學生都能自己或者與別人一起操作。

☐ 準備一台有連接投影機或大螢幕的電腦

你可以用投影機來展示例子並且示範如何開始。

構思



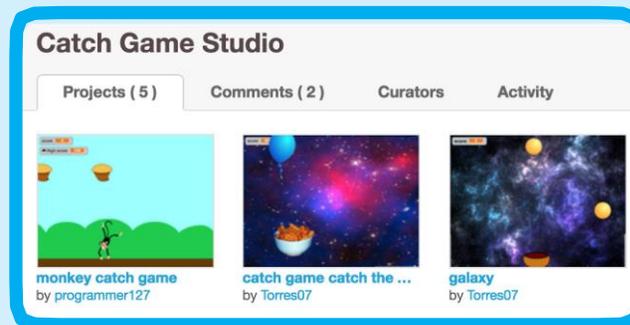
將所有參與的學生聚在一起並以討論活動主題及鼓勵大家激盪出各種想法作為課程的開始。

暖身活動：許一個願望

將學生聚集起來。問他們：「你們想要什麼東西從天上掉下來？」並舉例，像是最喜歡的食物或花。然後將一個毛線球丟給隨機一個人，接到毛線球的人分享他想要什麼從天而降。然後，他在將球傳給下一個人，直到所有人都分享完他們的想法。

提供想法和靈感

為了激發想像，請從Scratch網站上的接取遊戲工作室展示一些接取遊戲的例子。



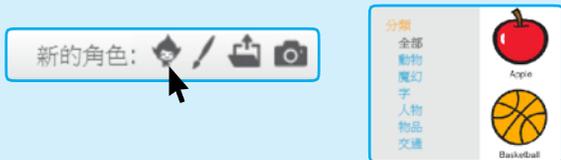
在 scratch.mit.edu/studios/3553067/ 觀看



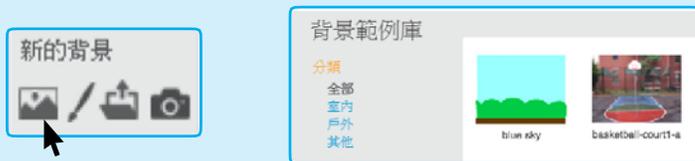
步驟示範

示範教學中的前幾個步驟，讓學生知道該如何開始。

在Scratch，選擇一個想要使其掉落的Sprite。



選擇一個背景



讓你的Sprite從上方的隨機位置開始。



然後，使其重複掉落。



創作

協助學生獨自或者兩兩一組製作他們的接取遊戲專案。

從提示開始：

問學生一些問題當作開始

你會想要接什麼？怎麼接？

你會想用什麼圖樣當作你的遊戲背景？

提供資源：

提供如何學習的選項



有些學生可能想從線上教學一步一步學習：

scratch.mit.edu/catch



其他人可能想用互動小卡來研究：

scratch.mit.edu/catch/cards

給予一些建議：

- 選擇一個背景
- 選擇或畫出一個想要掉落的物件
- 讓它從上方重複的掉落
- 選擇一個接取者並讓它隨著方向鍵移動



創作

嘗試更多

- 寫出一個腳本使其接住掉落物品
- 成功接到加一分
- 增加音效
- 用複製工具創造出更多掉落物品
- 新增特殊物品，接到時可以得到更多分數



鼓勵個人化及客製化

- 鼓勵學生去自由的組合物件並看看會發生甚麼事
- 建議學生去看看別的接取遊戲的程式碼
- 如果他們看到中意的程式碼，它們可以將腳本或物品拖曳至他們自己的專案內

準備分享

點擊'檢視專案頁面'，在線上替專案加入操作指南與感謝。

這個影片展示如何在 Scratch 網站上分享專案：vimeo.com/1lk/share



分享

分享

讓學生們去觀賞、去聆聽別人的作品。

提出問題來討論：

你最喜歡你的遊戲的哪個部分？

如果有更多時間，你會想要為你的遊戲增加些甚麼？

下一步呢？

接取遊戲提供了在scratch創造互動式遊戲的基礎介紹。如下是幾個不同的接取遊戲創作作品，可以推薦給他們。



增加等級

鼓勵學生去實驗該如何在遊戲中加入等級的概念。



影像互動

如果電腦有攝影機，參與者可以製造出與身體動作互動的遊戲。試著玩玩看著個專案：[Save the Mini-Figs scratch.mit.edu/projects/10123832](https://scratch.mit.edu/projects/10123832) 接著，開啟專案並試著修改物品和腳本。

Scratch 是麻省理工學院終生幼兒園團隊底下的一個計畫