1. 課程中STEAM活動分別代表什麼? 包含哪些項目

|  |  |
| --- | --- |
| 領域 |  |
| Science |  |
| Technology |  |
| Engineering |  |
| Art |  |
| Math |  |

1. 運算思維 完成Space destroy遊戲後，試著以運算思維分析遊戲開發流程。

|  |  |
| --- | --- |
| 運算思維步驟 | 回答 |
| **拆解問題** |  |
| **模式識別?**那些地方會重複用到? | 遊戲更新 |
| **抽象化**把複雜計算寫成 副程式、找出可 用函數 |  |
| **演算法** | 完成下一頁的流程圖 |

1. Makecode Arcade遊戲式學習是否有助於增加學習參與? WHY?

|  |  |
| --- | --- |
| 參與度 | 分數 |
| 1. 我在本次課程活動中的表現可以有幾分? (1-10分, 滿分10分)
 |  |
| 1. 我在本次活動的參與程度有幾分? (1-10分, 滿分10分)
 |  |
| 1. 我對這次課程活動的滿意度有幾分? (1-10分, 滿分10分)
 |  |

1. 運算思維技術能否幫助你更熟悉遊戲開發流程?

[ 課堂活動 ] 以永續環保低碳概念為主題，完成makecode arcade平台上的space destroy遊戲。並發揮你的創意設計角色。分享你的作品在FB社團上。

**FlowChart**

Try the SpaceDestroy game and complete the following game design flowchart.

(試著以SpaceDestroy遊戲，完成以下遊戲設計流程圖)

Flowchart

