

微課程教材名稱：浪貓樂活版

學校：臺南市關廟國中

參賽者：林志憲



引起動機→點選新聞報導

教學目標~

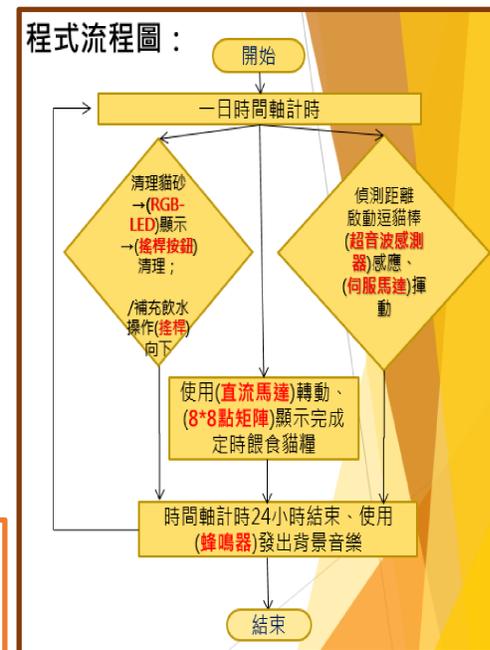
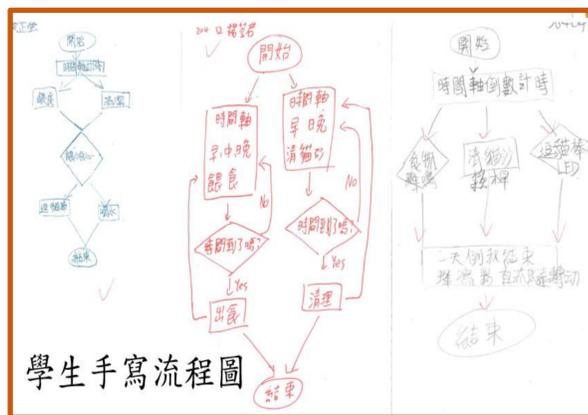
本課程除了練習程式積木組合及應用感測器在照顧貓咪之外，也讓學生認識貓咪的習性、培養責任感、時間規劃並推廣動物保護的觀念。

情境主題~

由2024年農業部之公報指出，家貓的飼養近年大幅增加。請試著建立一套完整「長照」系統，提醒「貓奴」每日的例行公事，讓主子天天開心。

(學生上網調查照顧貓咪的方法，分組討論後規畫出貓奴每日的工作行程並依時間序列出)

流程圖~



積木堆疊(部份)~

- ◆設定各種工作時間
- ◆操作「搖桿」向下表示已補充(水藍)註：說明搖桿y軸數值及其腳位。
- ◆按下搖桿按鈕表示已清理貓砂，RGB改為綠光。
- ◆減速馬達運作表示自動餵食設備運作中。
- ◆製作自動逗貓棒。(1)以「超音波感測器」偵測貓咪靠近。(2)廣播(自動逗貓棒)。
- ◆「手動逗貓棒」積木組合，並新增造型變換、給操作者的提示。
- ◆一天結束了，來點音樂吧！晚安，明天見！！

推廣動保意識~

為何動保團體要鼓勵民眾「以領養代替購買」寵物？

動物保護資源網-認養資訊 (農業部動物保護資訊網)

課程其它參考~

學生作業評量標準：

- 程式執行之正確性與可行性。(80%)
- 個人創意-1.可行性之程式修改(10%)
2.新增可行性之物件或流程。(10%)
- 作品美學：「背景」與「角色造型」之搭配。(10%)

註：(總分110分，最高採計100分)

程式執行	□少部份可執行(60%)	□部份可執行(65%)	□大部份可執行(75%)	□完全可執行(80%)
個人創意(可行性之程式修改)	□無(0%)	□少量(3%)	□中量(6%)	□大量(10%)
個人創意(新增可行性之物件或流程)	□無(0%)	□少量(3%)	□中量(6%)	□大量(10%)
作品美學	□沿用未修改(0%)	□少量修改且美觀(3%)	□中量修改且美觀(6%)	□大量修改且美觀(10%)

學生回饋單以供教學改進：

◆學生測試程式後的心得感想發表：

- 不小心會把程式做到不是要做的角色，找好久才發現錯誤。
- 程式積木套錯地方很不容易發現(迴圈)。
- 因為角色各自不相關，有一個角色做錯不影響其它角色。
- 一開始給好角色節省好多時間，也可以自己再修。
- 多了黑色積木很好玩。
- 不知道電子貓咪能不能一天比一天長大。

◆模擬照顧貓咪的心得：

- 照顧貓咪好忙。
- 我喜歡玩貓。
- 想自己養我的貓。
- 學到貓咪的習性，原來和狗狗不一樣。
- 小貓很可愛。

課程教學相關影片

