

堡垒之夜

规划你的开支!

社会研究/经济学

年龄 13+

准备好在《堡垒之夜》中创建让同学们体验的游戏了吗？《堡垒之夜》的创意模式将会提供不可思议的沙盒环境，让你创建一片可以探索的游戏世界和区域。好了，万事俱备！在本活动中，你的资源（金钱）是有限的。你必须要将自己的游戏控制在预算以内。因此你必须做出重要的决定，管理资源、构架和游戏元素。为你的同学打造一个充满乐趣和挑战性的游戏，同时也别让自己破产！

课程/作者/班级信息

课程标题: 地点与情况: 规划你的开支!
内容/年级: 社会研究、经济学/年龄 13+

作者信息

作者: Katie Wright
电子邮箱: teachkatiewright@gmail.com
Twitter: @mrs_katiewright

班级描述/学习环境

我的教室采用一对一教学, iPad 是主要的教学设备。我会让学生在课上通过《堡垒之夜》的创意模式创建视频和图片。我会教授普通教育和特殊教育的学生。无论能否在课堂上使用《堡垒之夜》的创意模式, 都可以使用本课程设计。

期望的成果

学生的学习成果是什么?

课程概述/大局理念

在本课程中, 学生需要做出选择并且在他们构建的游戏中反映这些选择。学生要在一定的预算内为学习内容添加现实世界的体验关卡。本课程要求学生批判性思考自己的选择, 并且与同伴合作构建一个在预算框架内的精彩游戏。

本质问题/大局理念

我们的偏好会如何影响经济选择?

消费者的偏好会如何影响对于商品生产、分配和消费的决定?

预算改动带来的限制会如何影响我们的优先级排列?

长久性的理解

学生会开始理解他们自己的偏好会如何影响经济选择。学生将可以理解他们做出的选择对整体体验的影响。

学习成果/目标

学生会在做出经济决定时做出更好的选择。学生会尽可能清楚地阐明和展示为实现个人经济利益而做出合理经济选择的必要性。

学生还需要开始理解消费者偏好的重要性，并且设计或分配一项产品。

学生将使用*机遇*、*开支*和*选择*等术语，向同学清楚地阐述自己对于“预算影响选择”的理解。

标准

NCSS 主题系列 III: 生产、分配与消费

学生将收集并分析数据，并且通过批判性思维确定如何应对资源稀缺的问题。

CCSS.ELA-LITERACY.SL.7.4

阐述主张和发现，突出重点部分，相关描述、事实、细节和示例有针对性并且连贯一致；有适当的眼神接触，音量适中，口齿清晰。

CCSS.ELA-LITERACY.SL.7.5

展示包括了多媒体部分和视觉展示，从而更明确地阐述主张和发现，并强调重点。

ISTE 标准 1c: 赋能学习者

学生运用技术手段寻求反馈，了解和改善自己的实践，并且通过多种方式展示自己的学习成果。

新泽西核心课程内容标准 21 世纪生活与职业 9.1 版: 个人财经素养

9.1.8.A.6 解释收入对开支决定的影响。

评价依据

有什么学习依据以及如何运用依据来指导课程?

评价概述

学生使用他们创建的小岛来确认和分析机会成本和经济选择。学生能够清楚地解释我们的经济选择如何受到消费者偏好的影响。他们将通过使用经济术语或同学之间的通俗语言来解释这一点。

评价

学生将通过以下方式呈现最终项目:

- 学生将使用课程中的参数创建自己的游戏。
- 学生将进行走动浏览, 体验其他同学的游戏。
- 在体验其他同学的游戏之后, 学生要提供反馈来完善游戏。他们需要构建一种方法来在同学之间展开调研。我建议使
用谷歌表单, 因为使用非常便捷。
- 收集反馈之后, 学生将录制他们小岛的视频, 并且提供对于他们选择的分析。学生需要提供具体的分析, 说明他们的
选择对整体的游戏体验造成了什么影响。学生还要解释他们如何更改游戏来更好地符合消费者需求, 同时又要将其控
制在预算之内。

拓展: 可以在整个学校展开活动, 或者仅限于班级内。

课堂无法使用《堡垒之夜》: 这个情况下学生可以有更多选择, 因为展示会有许多不同的方式。如果学生的父母或监
护人对学生有所限制, 教师可以让学生在家使用创意模式。

如果他们能够完成游戏, 需要使用学生偏好的方式创建小岛的记录。

学生要提供对于他们选择的分析。学生需要提供具体的分析, 说明他们的选择对整体的游戏体验造成了什么影响。学生还
要解释他们如何更改游戏来更好地符合消费者需求, 同时又将其控制在预算之内。

建议: 如果他们不想或无法在家使用《堡垒之夜》, 他们可以创建使用图片和/或视频的展示内容。

学生可以在课堂上展示或者通过视频形式展示, 具体操作根据展示本身的目标而定。

学习计划

学习活动

预热/建议

让学生在物品或不同的情景中做出选择。可以在任何平台上完成，包括 Nearpod、PPT 或白板。例如，我会写出“你会如何选择？”

教师可以列出许多问题：

1. 你是愿意去只有 3 天的梦幻旅行，还是愿意在家度假 7 天，可以无限制地看电视和上网？
2. 你是愿意有一双非常棒的鞋子，还是有许多双还行的鞋子？
3. 你是愿意和你的偶像（比如勒布朗·詹姆斯）一起体验 1 个小时的体育活动或爱好，还是在 1 年里都有你偶像的强大技术？

指导区块 1 (20 分钟):

学生要通过阐述自己游戏的目标来介绍此课程，他们需要创建一款同学都觉得“有趣”的游戏。教师可以根据情况让学生组成小组，并为每个小组分配一个点数。

如果学生一开始不知道要使用哪个小岛，无论他们是否能够使用《堡垒之夜》，都可以让他们先看一些相关的[视频](#)。他们可以选择自己的小岛并且把它发布到讨论平台上（例如 Schoology 或 Padlet），并且说明理由。如果无法使用讨论平台，学生可以使用白板写下他们选择的理由。要求学生将小岛保存到极地小岛或湖泊小岛。森林堡垒已经搭建。

教师将使用偏好的软件创建一份[表格](#)。此表格含有一份预制件和分配了点数的装置的列表(见下表)。当学生分配到自己的点数之后，他们要用这份表格来分配点数。

如果学生不熟悉如何使用谷歌表格或者 Excel，可能需要一定时间才能完成此步骤。我们需要让学生理解要使用哪些单元。如果学生更改了错误的单元，总分就会出现错误。

关于分配点数的建议：我更喜欢使用游戏应用（例如 Kahoot 或 Quizlet）来制作游戏。游戏可以与内容相关或者是教师选择的主题。拥有最多点数的小组将获得最高的分数值。如果你随机分配，可以让学生抽签。

关于使用创意模式的建议：需要为学生用来实现构建的游戏建立指导方针。在其他人体验游戏之前可以由教师验证。

课程计划后续

无法使用《堡垒之夜》：

学生还需要填写表格，但是你还需要照片描述和视频来指引他们的选择(这是小岛和预制件的[视频](#)。)这可以由教师完成，或者如果要个性化，可以让学生创建这些视频。学生很喜欢这样操作，他们可以对他们的父母说：“爸爸！今天是老师让我用《堡垒之夜》的！我是在学习！”可以使用[《堡垒之夜》游戏百科](#)中的照片和描述。

指导区块 2 (25 分钟)：

学生可以通过创意模式探索自己的岛屿要选择哪个预制件。所有小岛都有细微的差别。地理特征和开支将对他们选择的预制件产生很大的影响。

建议：根据学生对机遇成本分析的深度，可以再酌情延长 15 分钟。这样本项目的学习内容也有拓展的空间。

在学生选择预制件之后，指引他们反思自己的选择，以及在下一轮的购买中要放弃什么。学生可以使用“优点/缺点表格”（见下方）进行反思。

当学生填写表格时向他们提出以下问题：

1. 这个预制件会在游戏中创造挑战吗？
2. 这个预制件会提供任何资源吗？
3. 这个预制件是否很容易防守？

建议：整个步骤可以通过多种方式实现，例如用便利贴、Flipgrid、Nearpod 或其它可以反映教师选择的工具。此举可以帮助学生在总结展示中进行讨论。

指导学生探索他们的装置。这份列表会较长并且需要更长的时间来做出决定。

建议：为了保证节奏，保留一定的时间是很有必要的。学生将选择自己想要为游戏使用的装置。

这份清单比实际的装置清单要小一点，因为它不包括任何武器，但包括陷阱。学生们要在小岛上购买并摆放他们的物品。

就像前面的预制件一样，让学生反思自己的决定。用这个反思引导他们改变最终的决定和设计。这样会引导学生完全改变自己小岛或游戏的设计。这是一个重要的步骤，可以培养学生在做出决策时的批判性思维和深度分析能力。

学生在完成自己的小岛时，他们需要填写“优点/缺点表格”，从而根据他们的预算和对游戏的整体影响来确认哪些是最好的选择。

课程计划后续

使用“优点/缺点表格”的反思问题（如下）：

1. 这些装置会在游戏中创造挑战吗？
2. 这些装置对游戏玩法有用吗？
3. 这些装置是否只限制在一个位置？

无法使用《堡垒之夜》：

你可以在[《堡垒之夜》游戏百科](#)中找到图片和描述。如果你不想让学生去做，可以查看这一则关于小岛和预制件的[视频](#)。你也可以让学生自己去寻找图片，这会是非常棒的拓展，让学生练习如何搜索和定位信息。

跨学科学习和新时代的合作

搭配相关内容领域的课程

本课程会为学生提供沟通的经验。它可以轻松搭配英语课程，让学生可以在同学面前展示口语能力；也可以轻松涵盖数学课程的内容，为了展示小岛而锻炼计算和比例缩放的处理能力。

本课程尤其可以培养创新能力、批判性思考、沟通和合作，这些都是新时代的关键技能：

- 学生会创建一个消费者想要去游玩的游戏。
 - 他们会分析自己的决定，并使用批判性思维去决定在预算框架下最好的选择。
 - 学生会与他人沟通自己的选择会对游戏的整体体验造成怎样的影响。
 - 最后，学生要两两合作或者组成小组，共同创建游戏。这样可以引发更热烈的讨论，了解消费者想在游戏中看到什么。学生将共同创作一款大家都想玩的游戏。
-

调整与设施

有设备的学生会需要更多时间来分析自己的选项，并且给他们相应的回复时间。分块提供选择是一种保持学生积极性的绝佳方式。每次只向学生提供三个选择，让他们选择其一。这样可以减轻一次查看所有选项的压力。

如果无法使用《堡垒之夜》，请考虑提供用于展示的模板。

资源

可以使用《堡垒之夜》：

1. 可以运行《堡垒之夜》软件的计算机或设备
2. 预制件和装置的谷歌[表格](#)或 Excel 文件
3. 分析优点和缺点的表格（如下）

无法使用《堡垒之夜》：

1. 预制件和装置的谷歌[表格](#)或 Excel 文件
 2. 分析优点和缺点的表格（如下）
 3. 小岛和预制件[视频](#)
 4. [设备的图片和描述](#)
-

教师对单元的反馈

敬请期待!

学生对单元的反馈

敬请期待!

评价标准

标准/主题	成果优异	熟练精通	有待提高
NCSS 主题系列 VII: 生产、分配与消费: 学生将收集并分析数据, 并且通过批判性思维确定如何应对资源稀缺的问题。	学生能够评估选择, 提供做出相应选择的合理原因, 并且根据数据的优先级做出选择。学生能够清楚地区分需要和想要的差别, 从而确定什么是最佳的选择。	学生能够做出选择, 提供做出相应选择的合理原因, 学生能够区分需要和想要的差别, 从而确定什么是最佳的选择。	学生能够区分需要和想要的差别, 并且运用对差别的理解来指导自己做出选择。
CCSS.ELA-LITERACY.SL.7.4 阐述主张和发现, 突出重点部分, 相关描述、事实、细节和示例有针对性并且连贯一致; 有适当的眼神接触, 音量适中, 口齿清楚。	学生能够阐述合理的主张, 并且运用全面的分析和依据来支持自己的主张。学生能够与观众进行适当的眼神接触, 口齿清晰, 音量适中。	学生能阐述合理的主张, 并且运用依据来支持自己的主张。学生能够保持与观众的眼神接触, 发言时音量适中。	学生能阐述主张, 能够在短时间内与观众有眼神接触, 并且敢于在观众面前发言。
CCSS.ELA-LITERACY.SL.7.5 展示包括了多媒体部分和视觉展示, 从而更明确地阐述主张和发现, 并强调重点。	学生能够使用图片和视频来完成展示, 让自己的主张和依据更加清晰。这些多媒体组件和视觉呈现清楚地突出了学生的主张和发现。	学生能够使用视频和图片来呈现自己的发现, 让主张和依据更加清晰。	学生能够通过多媒体展示来呈现自己的发现。

表格: 预制件和装置的优点和缺点

在查看所有视频并与你的伙伴合作之后, 你将列出每个预制件的优点和缺点。

预制件	优点	缺点
极地设施		
极地实验室		
极地测试实验室		
探索者前哨		
研究站前哨		
总部		

表格：预制件和装置的优点和缺点后续

在浏览三个不同的装置之后，与你的同伴合作，填写每个装置的优缺点清单。你可以浏览三个以上的装置，但不用浏览额外的装置！

装置	优点	缺点

建议开支的预制件和装置清单：[示例](#)

预制建筑名称	开支
探索者前哨	100
极地设施	200
极地实验室	150
极地测试实验室	150
研究站前哨	100
总部	150
装置名称	
ATK 刷新点	50
屏障	150
广告牌	50
标准刷新点	100
伤害体积	150

预制建筑名称	开支
漂流版出生点	50
全伤害轨道	200
半伤害轨道	150
冰块	75
物品刷新点	75
移动调制器	50
音乐序列器	25
弹球缓冲器	50
弹球跳板	50
检查点平板	50
玩家刷新点	50
四列破碎机	50
无线电	25
计分板	25
哨塔	50
开始物品	100
计时器	50