

彰化縣線西國民小學 112 學年度公開課教學設計

領域/科目	彈性－資訊科技		設計者	柯青秀
實施年級	五年級		教學節次	共 4 節，本次教學為第 2 節
單元名稱	貪食蛇			
設計依據				
學習重點	學習表現	● 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題 ● 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	核心素養	● E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題 ● E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。
	學習內容	● 資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 ● 資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 ● 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。		
議題融入	實質內涵	● 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 ● 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。		
	所融入之學習重點	● 能使用 Scratch 平台設計簡單遊戲。 ● 能使用迴圈、變數和條件判斷等程式技巧。		
與其他領域/科目的連結				
教材來源		自行編撰		
教學設備/資源				
學習目標				
● 學生能夠使用 Scratch 創建一個基本的貪食蛇遊戲。 ● 學生能夠應用迴圈、變數和條件判斷等程式技巧來完善遊戲。 ● 學生能夠理解程式設計中的邏輯思維和問題解決能力。				

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	教學評量
第二節：貪食蛇的控制移動和食物生成 教學目標：學生將學會使用迴圈和條件判斷實現貪食蛇的控制移動和食物的生成。		● 實作評量 ● 參與討論 ● 常規評量表

【準備活動】： 一、登入帳號，開啟上星期貪食蛇專案。 二、檢查學生的Scratch專案，確保它包含基本的背景圖(邊框)、貪食蛇和食物角色。 三準備一個示範 Scratch 專案，展示自動移動和食物生成的概念。 【發展活動】： 一、使用迴圈積木偵測方向鍵是否被按下，編寫貪食蛇的移動(上、下、左、右)。 二、使用條件判斷積木確保貪食蛇不會撞到自己或邊界。 三、使用迴圈和條件判斷生成食物，並確保食物不會和貪食蛇重疊。 【綜合活動】： 一、歸納今日程式重點觀念。 二、存檔、登出、關機。	10 分 10 分 5 分 10 分 5 分	
試教成果：（非必要項目）		
參考資料：（若有請列出）		
附錄：		