

永靖國小 114 學年度公開授課

領域/科目	資訊科技		設計者	阮常恩
實施年級	6 年 7 班		教學節次	共 2 節，本次教學為第 1 節
單元名稱	Scratch_迷宮與移動			
設計依據				
學習重點	學習表現	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	核心素養	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-III-1 程式設計工具的基本應用。		
教材來源		Scratch		
教學設備/資源		桌上型電腦		
學習目標				
1. 能使用迷宮產生器產生迷宮。 2. 能將迷宮設成 Scratch 舞台背景。 3. 讓角色在迷宮中利用 XY 移動。 4. 讓角色撞到牆壁能退回。				

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
引起動機： 1. 教師揭示今日要做的專題是迷宮，並且複習上次提到的 XY 軸意義。	5 分鐘	
發展活動： 1. X、Y 移動：教師引導學生 X 值的改變可以控制角色左右移動，Y 值的改變可以控制角色上下移動。 2. 教師引導學生使用迷宮產生器產生矩形迷宮，並將迷宮上傳到 Scratch 的專案中。 3. 指導學生當迷宮中的角色移動並撞到迷宮牆壁時要退回。 4. 在終點設計一個角色，當主角抵達終點時會觸發結束。	32 分鐘	
綜合活動： 1. 教師詢問學生遊戲可以增加那些機制，這些機制該如何設計，這些都會在下一節課進行教學。	3 分鐘	