

新北市三重區碧華國民小學 111 學年度公開授課 教案

教學領域	資訊	教學單元	島嶼學習樂園：拯救麗麗加		
授課年級	四年級	教學日期	111.11.16（三）		
設計者	蔡佳紋	教學者	蔡佳紋		
共備教師	無	實施節數	共__4__節，授課為本單元第__2__節		
教材來源	■自編教材 □教科書_____版 □改編教科書_____版 □其他_____				
設計理念	在島嶼學習樂園平台中的打寇島闖關，使學習者在安全、取得支援的環境中，獲得編碼和電腦科學的經驗練習。				
學習表現	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法(樣式識別與分析)。 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。				
教學目標	透過學生感興趣的遊戲闖關平台，讓學生加深練習，思考如何解決問題，建立運算思維能力。				
節次	教學活動名稱		時間	教學資源	評量方式
第二節	壹、準備活動 一、請學生電腦開機，登入親師生平台，進入 Google Classroom。 二、揭示本堂上課內容： （一）進入島嶼學習樂園：打寇島 （二）本堂課目標：完成 3-1 至 3-8 關				
	貳、發展活動：拯救麗麗加 一、3-1 關：寂靜與迷茫的迴廊 →右轉-向前移動-左轉-重複直到旗子-向前移動 二、3-2 關：沉靜之夜 →重複直到旗子-左轉-向前移動-向前移動-向前移動 三、3-3 關：清晨曙光 →重複直到旗子-向前移動-向前移動-右轉 四、3-4 關：出口 →重複直到旗子-向前移動-右轉-向前移動-左轉 五、3-5 關：精靈的惡作劇		20 分	1. 親師生平台 2. Google Classroom 3. 島嶼學習樂園	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 4. 實作評量

熟悉每節課程，因此都發登入教室上課內容。

從代課教師的回饋發現目標設定太多，一節課學生完成不完，因此立即修改至 3-6

3-1 至 3-4 關透過抽籤轉盤問答，與學生互動，學生皆能回饋正確作法，完成關卡。

學生皆已熟悉每節課的上課流程，因此都能自動自發登入教室查看上課內容。

從代課教師的回饋發現目標設定太多，一節課學生完成不完，因此立即修改至 3-6

3-1 至 3-4 關透過抽籤轉盤問答，與學生互動，學生皆能回饋正確作法，完成關卡。

3-5 至 3-6 關步驟較困難，但講解清晰，一步一步嘗試思考方式教導學生。

→重複 3 次-右轉-向前移動-向前移動-重複直到旗子-左轉-向前移動-右轉-向前移動

六、3-6 關：迷失霧中

→重複 2 次-重複 6 次-向前移動-左轉-重複直到旗子-重複 4 次-向前移動-右轉

七、3-7 關：野獸足跡

→重複直到旗子 重複 2 次 向前移動 右轉 向前移動 左轉 向前移動

八、3-8 關：信心動搖

→重複 2 次 向前移動 左轉 重複直到旗子 重複 3 次 向前移動 右轉 重複 3 次 向前移動 左轉

參、綜合活動

- 一、交由學生完成當節課目標，確認並檢查。
- 二、下課鐘響後，請學生完成關機動作並靠上椅子。
- 三、預告下節課將繼續挑戰後續關卡。

學生皆貪快完成，不顧完成品質。

一有問題就求助老師，導致教師需一邊幫助學生，一邊檢查確認完成狀況，忙不過來。

20 分

小幫手訓練得當，一下課皆知道自己的工作，協助老師整理復原電腦教室。

附錄(學習單或其他相關資料)



