

Code.org基礎課程1-02憤怒鳥闖迷宮 簡案

服務學校	新北市新莊區榮富國小		設計者	郭旗雄
領域/科目	資訊教育		實施年級	三年級
單元名稱	Code.org基礎課程1-02憤怒鳥闖迷宮		總節數	共 1 節，40 分鐘
設計依據				
學習重點	學習表現	資議 t- II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 p- II-1 認識以資訊科技溝通的方法。	核心素養	科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。
	學習內容	資議A- II-1 簡單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。		
議題融入	實質內涵	1. 激發學生對運算思維與程式設計的興趣。 2. 透過遊戲解題，培養學生解決問題的能力。		
	所融入之學習重點	藉由遊戲《憤怒的小鳥》中的角色學習運算思維，了解順序算法。		
與其他領域/科目的連結	數學領域			
教材來源	1. 均一教育平台- Code.org基礎課程1-02憤怒鳥闖迷宮 2. 均一：國小三上 憤怒鳥闖迷宮 第二課教案 3. https://studio.code.org/s/course1/lessons/4/levels/1?lang=zh-tw			
教學設備/資源	電腦、投影機			
使用軟體、數位資源或 APP 內容	新北市親師生平台、均一教育平台、Google Classroom、Code.org			
學習目標				
1. 藉由遊戲《憤怒的小鳥》中的角色學習運算思維，了解順序算法。 2. 藉由均一平台學習任務，培養學生自主學習的能力。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	使用軟體、數位資源或 APP 內容

一、準備活動

1. 學生登入新北親師生平台、均一教育平台
2. 學生開啟均一學習任務「02. 憤怒鳥闖迷宮」

Code.org 基礎課程 1

0/1

指派日期: 2022/6/17

截止時間: 不限時

02. 憤怒鳥闖迷宮

完成條件: 收到任務後「再做一次」這個講義。

02. 憤怒鳥闖迷宮



3. 教師說明主題任務進行方式。

二、引起動機

1. 教師介紹課程內容: 舉例生活裡有什麼事情或任務, 必須一步接著一步才能完成。
2. 透過說明了解程式完成指令的步驟稱之為【序列】。

從生活裡發現「序列」

- 日常生活有很多事情或是任務, 需要一步接著一步的動作才能夠完成喔! 比方說, 拼組積木、料理食物、刷牙、換衣服...
- 程式的世界, 一步接著一步完成指令的步驟我們稱為**序列**。

5

● 新北市親師生平台
新北市親師生平台

● 均一教育平台



均一教育平台

10

● 均一教育平台



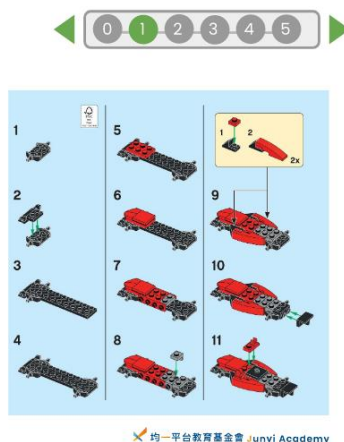
均一教育平台

1. 積木汽車組裝：

- 教師引導學生是否有組裝積木的經驗？
- 積木汽車組裝時要注意的事項？
- 如果沒按照順序組裝可能出現甚麼問題？

一步接著一步完成積木作品

你有按照說明書拼組酷炫玩具的經驗嗎？



均一平台教育基金會 Junyi Academy

2. 漢堡製作

- 小朋友有做過漢堡嗎？製作漢堡要準備那些食材呢？
- 食材放置的順序需要注意什麼？
- 如果食材放置順序互換，製作的漢堡會一樣嗎？吃起來有差別嗎？

一步接著一步製作漢堡

如果要製作這個美味的漢堡，你會如何描述放置不同食材的步驟呢？



均一平台教育基金會 Junyi Academy

3. 狐狸貓尋「堡」

- 請學生思考狐狸貓如何能到達漢堡的位置？
- 請學生分享透過四個方向移動圖示符號，如何到達漢堡位置？
- 有沒有更快的方法或步驟可以到達漢堡位置。

● 均一教育平台



均一教育平台

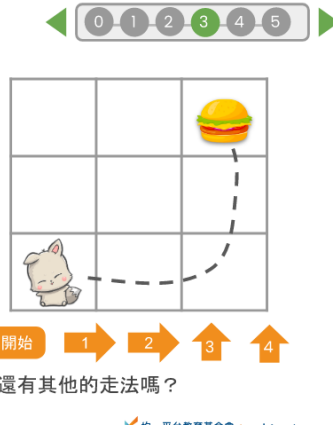
● 均一教育平台



均一教育平台

一步接著一步移動狐狸貓

使用以下指令，讓狐狸貓吃到漢堡吧！



三、發展活動：code.org 闖關活動

1. 觀看影片迷宮-序列



<https://youtu.be/7gvgTj4V9o0>

2. 老師示範第1個關卡闖關，讓學生了解解題的概念，並清楚知道方向移動積木的用法。



3. 學生能夠按照說明完成任務後就可以自己開始闖關了。如果遇到問題無法闖關，可以觀看解題影片及提示繼續完成任務，或是透過討論方式詢問其他同學；教師也可鼓勵孩子將每一個指令積木用口說的方式分享給其他同學。

● 均一教育平台



20

● Code.org



● Code.org

四、總結活動

1. 思考小體操：

- 詢問學生分享說出下面題目。
- 生活中會遇到那些事需要正確步驟才不會造成錯誤結果。

思考小體操



- 拼組積木的時候，如果跳過幾個步驟不做，會發生什麼事？
- 你可以描述早上起床後、到學校之前，過程中完成的事情，有哪一些是有順序性的呢？
- 你可以說出正確的洗手順序和步驟嗎？



均一平台教育基金會 Junyi Academy

2. 憤怒鳥闖迷宮：

- 詢問學生在闖關過程中是否遇到問題？如何解決？
- 這樣的學習歷程及經驗，是否能夠幫助自己繼續完成後續任務。
- 鼓勵學生透過自主學習完成Code.org闖關活動取得證書。

3. 作業繳交：

- 學生登入Google classroom
- 擷取【憤怒鳥闖迷宮】完成闖關圖片，貼到小畫家後儲存檔案，檔名：名牌號碼.png
- 繳交作業：上傳繳交擷取圖片到classroom作業區。

課程結束

5

● 均一教育平台



均一教育平台

● Google classroom

