

三、嘉義縣十字國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	中年級	年級課程 主題名稱	數位科技與生活	課程 設計者	張宸豪	總節數 /學期 (上/下)	21/上學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i> *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	落實全人教育- 博雅、熱情、健康、快樂		與學校願景呼 應之說明	透過 NKNU BLOCK 程式課程中的學習，瞭解程式設計的思考與脈絡，能夠從中對程式設計產生學習熱情與興趣，並實踐健康與快樂的身心靈，擁有健全的人生。			
總綱 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-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1. 從各小單元主題的學習活動中，培養學生具備探索問題的思考能力，並透過實際進行程式設計以及實踐發現並處理遇到的問題。 2. 能具備擬定程式設計圖計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應教師拋出的學習問題情境。 3. 能在小組實作學習活動中，培養理解他人感受，樂於與同學互動，並與團隊成員合作之素養。			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週-第(5)週	認識 NKNU BLOCK K	<p>科議 k-II-1 認識常見產品</p> <p>科議 a-II-2 體會動手實作的樂趣。</p> <p>綜2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p> <p>自 pe-II-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源，並能觀察和記錄。</p>	<p>1. 桌上型電腦</p> <p>2. NKNU BLOCK 積木程式</p> <p>3. 4060 電控板</p>	<p>1. 認識桌上型電腦介面及瞭解使用與操作。</p> <p>2. 體會動手實際操作 NKNU BLOCK 積木程式功能介面的樂趣。</p> <p>3. 能正確安全操作 4060 電控板與電腦，並在觀察中體會團隊合作意義。</p>	<p>1. 透過分組學習，在老師引導下認識桌上型電腦介面及完成開機、關機與打開 NKNU BLOCK 程式的系統。</p> <p>2. 在老師的引導下，能夠動手實際操作 NKNU BLOCK 積木程式功能介面，並通過小組合作方式觀察 NKNU BLOCK 積木程式中含有的功能。</p> <p>3. 通過小組合作，能夠正確且安全連接 4060 電控板與電腦以及模擬版的使用。</p>	<p>活動一：</p> <p>1. 先由老師詳細解說如何正確只用桌上型電腦，以及開機後的介面該如何操作。</p> <p>2. 老師向同學展示正確 NKNU BLOCK 積木程式安裝，並請同學仔細觀察後，通過小組方式，跟著步驟實際操作一次。</p> <p>3. 安裝程式後，透過簡報方式介紹 NKNU BLOCK 積木程式。</p> <p>活動二：</p> <p>1. 開啟程式後，由老師引導學生一一介紹與認識左側常用功能鍵：「外觀」「音效」「事件」「控制」等功能，並展示其中常見功能鍵所呈現出來的效果。</p> <p>2. 透過分組活動，請學生一一實際按照上述流程操作過一次，並提出所遇到的問題及疑惑，試著在分組中找尋答案，如果無法解決時在尋求老師解答。</p>	<p>NKNU BLOCK 積木程式</p> <p>4060 電控板</p> <p>桌上型電腦</p>	5

						<p>活動三：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹 4060 電控板裝置，實際將裝置呈現給學生觀看。 2. 老師透過設計一個積木程式，使用 4060 電控板，呈現出效果讓學生觀賞。 3. 透過團隊合作，共同完成老師指定任務，並請學生上台分享操作過程的心得。 		
<p>第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>伺服馬達-SG90</p>	<p>科議 a-II-2 體會動手實作的樂趣。</p> <p>科議 c-II-3 體會合作問題解決的重要性。</p> <p>資議p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。</p> <p>自然pe-II-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源，並能觀察和記錄。</p> <p>自然pc-II-1 能專注聆聽同學報告，提</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. NKNU BLOCK 積木程式 2. 伺服馬達 3. Scratch 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 體會動手實際操作 NKNU BLOCK 積木程式。 2. 體會團隊合作共同面對 NKNU BLOCK 積木程式問題解決的重要性。 3. 舉例說明在 Scratch 網站可以找到程式設計相關方法。 4. 能正確安全操作伺服馬達，並進行程式執行過程觀察和紀錄。 5. 能專注聆聽同學報告 NKNU BLOCK 積木程式相關內容，並能適時提出意見或想 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過分組合作，能體會動手實際操作 NKNU BLOCK 積木程式，且能與同儕分享自己的想法。 2. 能夠在小組執行 NKNU BLOCK 積木程式時，體會團隊合作一起面對並解決問題的重要性。 3. 在老師的引導下能夠舉例說明在 Scratch 網站可以找到程式設計相關方法，可做為程式執行操作時參考。 4. 能以小組合作方式動手實際操作 NKNU BLOCK 積木程式與 	<p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 先由老師詳細解說伺服馬達在 NKNU BLOCK 積木程式可以執行哪些動作，並請同學跟著步驟實際操作一次，並將正確操作流程記錄下來。 2. 小組時間，請學生至 Scratch 網站找尋執行伺服馬達相關程式，並嘗試執行一次，並將執行結果寫在紀錄單中。 3. 小組省思，請學生思考為何會想要找這個程式來執行呢？執行後有得到相同的結果嗎？在執行中，小組互動是否有發生爭執？請就上述這些問題，討論後上台分享。 	<p>NKNU BLOCK 積木程式</p> <p>4060 電控板</p> <p>桌上型電腦</p> <p>伺服馬達</p> <p>外接電池</p> <p>紀錄單</p>	5

		出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果，進行檢討。		法，且能針對報告內容留下紀錄。	<p>伺服馬達功能介面，並將操作流程記錄下來。</p> <p>5. 能專注聆聽同學報告對於NKNU BLOCK積木程式-伺服馬達內容，並能適時提出意見或想法，且能針對報告內容留下紀錄。</p>	<p>活動二：</p> <p>1. 老師講述在Scratch網站有哪些資源可以妥善利用，並請學生嘗試將自己產出的設計結果上傳到網站與使用者分享。</p> <p>活動三：</p> <p>1. 小組時間，請學生們試著思考，為何執行伺服馬達時需要外接電池供電來維持運行？若不加裝電池，程式是否能執行？以及，是否在執行伺服馬達時遇到困難？請學生在思考後，將此紀錄在紀錄單中，做為日後執行程式時參考依據。</p>	
<p>第(11)週 - 第(15)週</p>	<p>模擬平交道</p> <p>(一)</p>	<p>科議 a-II-2 體會動手實作的樂趣。</p> <p>科議 c-II-3 體會合作問題解決的重要性。</p> <p>自然pe-II-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源，並能觀察和記錄。</p>	<p>1. NKNU BLOCK積木程式</p> <p>2. 8*8點矩陣</p> <p>3. 蜂鳴器</p> <p>4. 伺服馬達</p> <p>5. 超音波感</p>	<p>1. 能專注聆聽各組上台報告NKNU BLOCK積木程式內容，且能針對各組操作方式提出疑問或想法，並進一步地進行檢討。</p> <p>2. 能動手操作NKNU BLOCK積木程式、8*8點矩陣、蜂鳴器、伺服馬達、超音波感測器、搖桿按鈕、RGB LED模組，</p>	<p>1. 能夠尊重且專注聆聽各組上台報告「模擬平交道」程式設計相關內容，且能針對各組操作方式提出疑問或想法，並進一步地進行檢討。</p> <p>2. 能夠在小組中，動手操作NKNU BLOCK積木程式、8*8點矩陣、蜂鳴器、伺服馬達、超音波感測器、搖桿按鈕 RGB LED</p>	<p>活動一：</p> <p>1. 老師可先與學生討論，為什麼我們會知道火車要通過了呢？當學生能回答出，因為會有警示音響起，並且柵欄放下，所以我們知道火車來了後；再與學生討論為什麼會把柵欄放下，還需要出現警示音呢？並且為什麼火車的警示音是噹噹噹，而不是一首歌或是一段曲子呢？</p>	<p>NKNU BLOCK積木程式</p> <p>8*8點矩陣</p> <p>蜂鳴器</p> <p>伺服馬達</p> <p>超音波感測器</p> <p>搖桿按鈕</p>

		<p>自然pc-II-1 能專注聆聽同學報告，提出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果，進行檢討。</p>	<p>6. 搖桿 按鈕 7. RGB LED 模組</p>	<p>且能在體會操作設計中瞭解尋找樂趣。 3. 能正確安全操作8*8 點矩陣、蜂鳴器、伺服馬達、超音波感測器、搖桿按鈕、RGB LED 模組。</p>	<p>模組，且能在「模擬平交道」專題操作設計中瞭解樂趣。 3. 在小組合作下，能夠正確且安全操作「模擬平交道」專題中的8*8 點矩陣、蜂鳴器、伺服馬達、超音波感測器、按鈕、RGB LED 模組元件。</p>	<p>2. 說明與討論感控元件的用途即可能運用的方式。 3. 說明超音波感測器的特 行以及需要注意的地方。 活動二： 1. 小組討論與實作： (1)若發射出的超音波一直沒有回音怎麼辦？ (2)當超音波感測器接收到回音傳回距離後，殘留的回音可能因造成下一次的干擾，可以如何處理？ (3)透過討論選擇出能達成目的的感控元件。 請就上述三個問題，於討論後將結果寫至紀錄單中。 活動三： 1. 請各組依據此次主題，上台報告此次操作與設計，程式是否順利運作？以及在操作過程中團隊合作是否是此次完成的主要因素？ 2. 經過老師的引導及各組討論及找尋相關資料，在這堂課中，收穫最多的是什麼？</p>	<p>RGB LED 模組 電腦設備 紀錄單</p>
--	--	--	---	---	--	--	------------------------------------

<p style="text-align: center;">第 (16) 週 - 第 (21) 週</p>	<p>模擬 平交 道 (二)</p>	<p>科議 a-II-2 體會動手實作的樂趣。</p> <p>科議 c-II-3 體會合作問題解決的重要性。</p> <p>自然pe-II-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源，並能觀察和記錄。</p> <p>自然pc-II-1 能專注聆聽同學報告，提出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果，進行檢討。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. NKNU BLOCK 積木程式 2. 8*8 點矩陣 3. 蜂鳴器 4. 伺服馬達 5. 超音波感測器 6. 搖桿按鈕 7. RGB LED 模組 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 動手操作 NKNU BLOCK 積木程式、8*8 點矩陣、蜂鳴器、伺服馬達、超音波感測器、搖桿按鈕 RGB LED 模組，且能在體會操作設計中瞭解尋找樂趣。 2. 能正確安全操作 8*8 點矩陣、蜂鳴器、伺服馬達、超音波感測器、搖桿按鈕、RGB LED 模組，設計主題任務-自動開關、燈光亮度自動調整。 3. 能專注聆聽各組上台報告 NKNU BLOCK 積木程式內容，且能針對各組操作方式提出疑問或想法，並進一步地進行檢討。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠在小組中，動手操作 NKNU BLOCK 積木程式、8*8 點矩陣、蜂鳴器、伺服馬達、超音波感測器、搖桿按鈕、RGB LED 模組，且能在「模擬平交道」專題體會操作設計中瞭解尋找樂趣。 2. 在小組合作下，能夠正確且安全操作「模擬平交道」專題中的 8*8 點矩陣、蜂鳴器、伺服馬達、超音波感測器、按鈕、RGB LED 模組。 3. 能夠尊重且專注聆聽各組上台報告進行「模擬平交道」專題相關 NKNU BLOCK 積木程式內容，且能針對各組操作方式提出疑問或想法，並進一步地進行檢討。 	<p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 延續上次模擬平交道(一)課程，可請學生獨自思考或是與團隊討論，要讓紅燈(綠燈)亮起、發出警示音以及顯示汽車可否通行的圖案需要透過那些元件來達成？ 2. 老師說明單色 LED 燈與 RGBLED 燈的差異，以及需要注意的地方。 3. 重點提醒，蜂鳴器的特色以及需要注意的地方。常用的蜂鳴器可分為「有源蜂鳴器」和「無源蜂鳴器」，教具平台上的蜂鳴器屬於「無源蜂鳴器」。 4. 重點提醒，說明 LED 顯示器的特性。 <ul style="list-style-type: none"> (1) 8*8點矩陣(LED顯示器)的圖形可以自己繪製。 (2)與RGB LED燈不同，此8*8點矩陣(LED顯示器)只有紅色的燈光。 	<p>NKNU BLOCK 積木程式 8*8 點矩陣 蜂鳴器 伺服馬達 超音波感測器 按鈕 RGB LED 模組 電腦設備 紀錄單</p>	<p style="text-align: center;">6</p>
--	--------------------------------	--	--	---	--	--	---	--------------------------------------

						<p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小組練習與實作(一)： 程式開始執行後，超音波偵測到的數值放入「距離」裡，輸出的效果為？ 請將輸出效果填入紀錄單中。 2. 小組練習與實作(二)： 程式開始執行後，偵測按鈕數值放入「按鈕」裡，將「狀態」設為狀態」+「按鈕」，其呈現的輸出內容會是什麼？ 請將輸出效果填入紀錄單中。 3. 小組討論與分享：上述兩種練習，所產生的輸出效果是如何？請就實驗結果將報告完成說明！其他組別請將報告者說明的內容，做重點式的整理，並寫進小組紀錄單中。
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)					
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(21)節 (以連結資訊科技議題為主)					
特教需求	※身心障礙類學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)					

學生

課程調整

※資賦優異學生：無 有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)

※課程調整建議(特教老師填寫)：

- 1.
- 2.

特教老師簽名：

普教老師簽名：張宸豪

三、嘉義縣十字國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	中年級	年級課程 主題名稱	數位科技與生活	課程 設計者	張宸豪	總節數 /學期 (上/下)	20/下學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i> *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	落實全人教育- 博雅、熱情、健康、快樂		與學校願景呼 應之說明	透過NKNU BLOCK程式課程中的學習，瞭解程式設計的思考與脈絡，能夠從中對程式設計產生學習熱情與興趣，並實踐健康與快樂的身心靈，擁有健全的人生。			
總綱 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-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1. 從各小單元主題的學習活動中，培養學生具備探索問題的思考能力，並透過實際進行程式設計以及實踐發現並處理遇到的問題。 2. 能具備擬定程式設計圖計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應教師拋出的學習問題情境。 3. 能在小組實作學習活動中，培養理解他人感受，樂於與同學互動，並與團隊成員合作之素養。			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週-第(5)週	RGB LED 燈	<p>科議 k-II-1 認識常見產品</p> <p>科議 a-II-2 體會動手實作的樂趣。</p> <p>綜2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p> <p>自pe-II-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源，並能觀察和記錄。</p>	<p>1. NKNU BLOCK 積木程式</p> <p>2. 4060 電控板</p> <p>3. RGB LED 燈</p>	<p>1. 透過實體模板，認識 RGB LED 燈元件與功能並體會動手操作 NKNU BLOCK 積木程式與 4060 電控板。</p> <p>2. 能正確安全操作 RGB LED 燈，並透過實體模板及電腦模擬版，將其觀察記錄下來。</p> <p>3. 在參與 NKNU BLOCK 積木程式活動中，能體會自己在小組中的角色與意義，協同合作達成學習任務。</p>	<p>1. 能在教師引導下，通過小組方式使用 NKNU BLOCK 積木程式以及開啟 4060 電控板，並認識與成功操作 RGB LED 燈。</p> <p>2. 能以小組合作方式，使用 NKNU BLOCK 積木程式操作 RGB LED 燈的亮暗與色彩組合。</p> <p>3. 通過小組合作方式，利用 NKNU BLOCK 積木程式與 RGB LED 燈「調出彩虹的顏色」並將過程與想法利用簡單文字紀錄在紀錄單上。</p> <p>1.</p>	<p>活動一：</p> <p>4. 老師先向同學展示正確操作 NKNU BLOCK 積木程式，並使用 4060 電控板操作 RGBLED 燈元件，並請學生將操作歷程寫在紀錄單上。</p> <p>活動二：</p> <p>2. 透過老師的講解下以及程式操作與模擬版的觀察中，瞭解 RGB 三種數值的變化。</p> <p>活動三：</p> <p>3. 老師帶領學生進行操作 1. 「燈光只能打開、熄滅、閃爍」，2. 「如何漸亮漸暗，可以用變數來簡化程式」。並請小組成員合作將思考歷程紀錄在紀錄單上。</p> <p>1. 透過團隊合作，共同完成老師指定任務，並請學生上台分享操作過程的心得。</p>	<p>NKNU BLOCK 積木程式</p> <p>4060 電控板</p> <p>RGB LED 燈</p> <p>電腦設備</p> <p>紀錄單</p>	5
第(6)週	接蘋果	<p>科議 a-II-2 體會動手實作的樂趣。</p>	<p>1. NKNU BLOCK 積木程</p>	<p>1. 在操作 NKNU BLOCK 積木程式時，能體會團隊合作能有效解</p>	<p>1. 在進行「接蘋果」積木程式專題時，能夠體會與認同團隊合</p>	<p>活動一：</p> <p>1. 請學生先自行完成分組。</p> <p>2. 分組後請安排每個人的工</p>	<p>NKNU BLOCK 積木程式</p>	5

<p>- 第 (10) 週</p>	<p>科議 c-II-3 體會合作問題解決的重要性。</p> <p>資議p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。</p> <p>自然pe-II-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源，並能觀察和記錄。</p> <p>自然pc-II-1 能專注聆聽同學報告，提出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果，進行檢討。</p>	<p>式</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 超音波感測器 3. 蜂鳴器 4. Scratch 	<p>決問題的重要性。</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 體會動手操作 NKNU BLOCK 積木程式設計一起來接蘋果遊戲。 3. 能舉例說明在 Scratch 網站找到類似接蘋果的設計方法。 4. 能正確安全操作超音波感測器、蜂鳴器，透過團隊合作，理解各個步驟及流程的重要性，並能有效執行完成。 5. 能專注聆聽同學報告 NKNU BLOCK 積木程式相關內容，並提出疑問或意見，且能對探究方法、過程或結果，進行檢討。 	<p>作能有效解決問題的重要性。</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 能通過小組合作方式體會動手操作 NKNU BLOCK 積木程式設計一起來接蘋果遊戲並享受其樂趣。 3. 在老師的引導下能夠舉例說明在 Scratch 網站找到哪些程式是與接蘋果設計方法類似的。 4. 在小組中，能夠正確及安全操作「接蘋果」專題的超音波感測器、蜂鳴器，並透過團隊合作，理解各個步驟及流程的重要性，並能有效執行完成。 5. 能尊重且專注聆聽同學報告「接蘋果」專題的相關程式設計內容，並能適時提出心中疑惑或表達意見。並能一同探究方法、過程或結果及檢討。 	<p>作職責。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 以上完成後，請將分組名單寫進紀錄單中，作為分組評分依據。 <p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 首先由老師示範接蘋果操作程式，此次利用超音波感測器及蜂鳴器來執行。 2. 請學生將老師執行的操作步驟彙整於紀錄單中。 <ol style="list-style-type: none"> 1. 接下來，請學生進入 Scratch 網站，透過搜尋按鈕找尋與接蘋果類似的程式，至少找出三種，並確認與此次主題相同。 2. 小組活動：依據找尋的三種程式，請依序完成上述三種程式，並於操作過程中記錄下流程。 <p>活動三：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小組討論：此三種程式，哪一種與老師示範的相近，並請討論出結果。 2. 小組省思與發表：透過實際操作與體驗，能加深自己的印象，並能瞭解設計理念，引起自己創意的發想。 	<p>蜂鳴器</p> <p>超音波感測器</p> <p>電腦設備</p> <p>紀錄單</p>
---------------------------------	--	--	--	--	--	---

<p style="text-align: center;">第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>我是燈控師</p>	<p>科議 a-II-2 體會動手實作的樂趣。</p> <p>綜合 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p> <p>自然 pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究之過程、發現。</p> <p>自然pc-II-1 能專注聆聽同學報告，提出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果，進行檢討。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 搖桿 2. 超音波感測器 3. 蜂鳴器 4. NKNU BLOCK 積木程式 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 體會動手操作搖桿、超音波感測器、蜂鳴器製作的「我是燈控師」，並能感受其中的樂趣。 2. 體會團隊進行 NKNU BLOCK 積木程式設計時分工合作的意義，且能適時的關心對方。 3. 能利用簡單的口語及簡報表達在整個執行 NKNU BLOCK 積木程式時的過程與成果。 4. 能專注聆聽其他組同學分享 NKNU BLOCK 積木程式相關內容，並適時提出疑問或提供意見。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以小組合作方式體會動手操作搖桿、超音波感測器、蜂鳴器製作的「我是燈控師」，並能感受其中的樂趣。 2. 在程式設計過程中，能體會團隊進行「我是燈控師」NKNU BLOCK 積木程式設計時分工合作的意義，且能適時的關心對方。 3. 能利用簡單的口語及簡報表達在整個執行「我是燈控師」NKNU BLOCK 積木程式時的過程與成果。 4. 能專注聆聽其他組同學分享「我是燈控師」NKNU BLOCK 積木程式相關內容，並適時提出疑問或提供意見。 	<p>活動一</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師說明此次主題內容 在日常生活中，有很多機會使用旋鈕式的開關來控制各種不同的設備，例如調節燈光的亮暗、調整音響的聲音大小、烤箱定時定溫等，另外，如果我們操控的效果可以加上視覺的反饋，這樣能讓使用者更清楚他的操控正確性。 小組思考與討論一：旋鈕式的開關可以用公版教具上的哪個元件模擬呢？ 小組思考與討論二：如何調整燈光的亮暗程度，並同時在顯示器上出現我們操控的方向（左或右）。 2. 小組發表與全班討論： <ol style="list-style-type: none"> (1) 討論合適的感控元件模組 (2) 選擇所需輸出元件 <p>活動二</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 討論與選擇出「我是燈控師」專題適合的感控元件及輸出元件後，請各組開始進行元件控制程式設計與測試。 <ol style="list-style-type: none"> (1) 測試搖桿，往左推的數值比較大，還是往右推的數值比較大呢？ 	<p>NKNU BLOCK 積木程式</p> <p>搖桿</p> <p>超音波感測器</p> <p>蜂鳴器</p> <p>電腦設備</p> <p>紀錄單</p>	<p style="text-align: center;">5</p>
--	--------------	--	--	--	--	---	--	--------------------------------------

						<p>(2) 測試 LED，確定將燈關掉後，找到設定 PWM 腳位積木，將腳位改為 9，拉進中央空白處。</p> <p>(3) 測試 8x8 點矩陣，把綠色的 8*8 圖板點開，在圖版上畫一個圖形，並點一下積木，看看 8*8 點矩陣 (LED 顯示器) 有什麼變化。</p> <p>2. 各組請將觀察到的結果與想法利用情境分析圖與程式流程圖方式手繪於紀錄單上。</p> <p>3. 小組討論與分享： 依據情境流程圖、程式流程圖以及積木程式操作後的結果，將測得的數據及圖示，用紀錄單展示出來，並上台分享操作時的情況以及完成成果的心得。</p>		
<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>道路 守護 者</p>	<p>科議 a-II-2 體會動手實作的樂趣。</p> <p>綜合 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p> <p>自然 pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究</p>	<p>1. 4060 馬達與感測器教具</p> <p>2. NKNU BLOCK 積木程式</p>	<p>1. 參與 NKNU BLOCK 積木程式活動中，能適切表現自己在團隊中的角色，體會團隊合作的意義，並能主動關懷隊員。</p> <p>2. 能正確操作與體會 4060 馬達與感測器教具、NKNU BLOCK 積木程式執行任務時的樂趣。</p>	<p>1. 能夠小組共同合作利用 NKNU BLOCK 積木程式設計出無錯誤反應的道路守護者程式。</p> <p>2. 經過教師引導能夠正確操作 4060 電控板與 NKNU BLOCK 積木程式並將過程與想法利用簡單文字紀錄在紀錄單上。</p>	<p>活動一</p> <p>1. 教師提供道路守護者任務問題情境，不先展示正確的程式反應。</p> <p>2. 教師請同學分組合作進行情境分析，將思考歷程紀錄在紀錄單上。</p> <p>3. 老師請學生透過分組討論從情境分析中討論出來的答案與 NKNU BLOCK 積木程式設計</p>	<p>NKNU BLOCK 積木程式</p> <p>4060 電控板</p> <p>搖桿</p> <p>超音波感測器</p>	5

	之過程、發現。		3. 能利用簡單的文字或口語 表達 進行 NGNU BLOCK 積木程式活動的發現與成果。	3. 經過教師引導與小組合作後，能夠從利用 NGNU BLOCK 積木程式成功設計出道路守護者程式，和同儕合作，並主動關心同組成員。	出積木程式。 活動二 1. 教師請學生實際使用積木程式碼，並觀察教具反應，將發現到的問題與結果紀錄在紀錄單上。 2. 教師請學生互相給予修正建議，並請學生修正積木程式後，將心得與發現紀錄在紀錄單上，並請同學上台分享。	蜂鳴器 電腦設備 紀錄單
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)					
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(20)節 (以連結資訊科技議題為主)					
特教需求 學生 課程調整	<p>※身心障礙類學生： <input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生： <input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名： 普教老師簽名：張宸豪</p>					

*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。