

三、嘉義縣柴林國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	五年級	年級課程主題名稱	資訊樂高課程-樂高程式趣味接力賽(基礎)	課程設計者	張益嘉	總節數/學期(上/下)	40/下學期
符合彈性課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題*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 checked="" type="checkbox"/> 均未融入 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 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	柴藝不凡，人才如林	與學校願景呼應之說明	1. 本課程透過樂高動力機械套件的操作組裝，培養學生動手能力。 2. 以發現問題、解決問題為主，進而提升學生動腦思考，達到培養自身帶得走的能力，並呼應學校之願景「柴藝不凡，人才如林」。				
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-B3 具備藝術 創作 與 欣賞 的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 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. 探索 樂高機器人融入 生活中使用 。 2. 利用 SCRATCH 創作 ，撰寫遊戲動畫。 3. 觀察學習同儕之優點，主動 欣賞 不同的 創作內容 ，分享自己與他人作品差異。 4. 團隊合作 撰寫 程式控制 機器人完成指定動作，並解決問題能力。				

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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 (1) 週 - 第 (3) 週	認識 動畫 製作 過程	綜合 1b-III-1 規劃與執行學習 計畫，培養自律 與負責的態度。 藝術 3-III-2 能了解藝術展演 流程並表現尊 重、協調、溝通 等能力。	1. Inkscape 向量繪圖軟 體 2 廣播積木 程式設計工 具之功能與 操作	1. 學習使用 Inkscape 向量繪圖軟體使用方 法。 2. 能了解動畫中舞台 背景的轉場方式、廣播 積木的應用方法。	<input checked="" type="checkbox"/> 有知識應用： 能認識 Inkscape 向量 繪圖軟體使用方法。 <input checked="" type="checkbox"/> 有分享表達 學生口頭發表自己說電 腦繪畫經驗 <input checked="" type="checkbox"/> 有實踐行動： Inkscape 向量繪圖軟 體使用方法	一、引起動機(0.5 節)： ▲和學生生活脈絡連結 (1)接續上學期所學知識， 複習與運用解說 (2)學問學生是否有用電腦 繪畫過圖案。 二、發展活動： 活動一：爆米花樂趣多(2 節) ▲有學習方法或策略 1. 認識 Inkscape 向量繪圖 軟體。 (1)Inkscape 是一個開放 原始碼的向量繪圖軟體 (2)除了基本的點、線、面、 圓形、矩形、曲線之外，也 可以做到立體色彩等等高 級功能。 (3)Inkscape 預設的圖檔 格式為 SVG，但也可以輸出 成 Postscript 的 EPS、PS 等等格式。 (4)Inkscape 除了支援 Windows 外，還擁有 Linux	1. SCRATCH 2. Inkscape	6

資議 a-III-1
理解資訊科技於
日常生活之重要
性。

3. SCRATCH
介面操作

3. 理解 SCRATCH 程式
基本應用，動手操作。

有具體作品：
能繪畫動畫中使用圖片
素材。

與 Mac 版本，不管你用什麼
作業系統通通可以使用。

2. 繪畫舞台所需要角色造
型、圖案與爆米花圖案。

活動二：學習如何使用控制
(2 節)

▲有操作

▲有合作討論

▲有體驗

積木與廣播積木

1. 引導學生認識廣播積木
用法。

(1) 每一個角色擁有自己的
程式積木，因此無法以程式
積木來控制其他角色。但應
用程式各角色間常常需要
互動，要如何才能讓角色之
間達到溝通的目的呢？解
決之道就是「廣播」。當一
個角色要執行其他角色中
的積木時，就發送一個廣
播，所有角色都會收到廣播
(包括發送廣播的角色本
身)，需要執程式積木的
角色可把程式積木寫在當
我要接收到積木中，如此在
收到指定廣播時就會執行。

		<p>綜合 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</p>	<p>4. 作品創作</p>	<p>4. 能跟著教師步驟，動手創意繪畫向量圖案，完成動畫所需要簡單素材，並分享自己作品創作與同儕欣賞。。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>有分組合作： 分組完成一部簡單動畫。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有總結性成果報告： 各組分享自己設計遊戲特色與別組的不同。</p>	<p>廣播積木群中只有當我要接收到積木是事件積木，當收到指定的廣播就會觸發。</p> <p>2. 利用滑鼠控制積木排法。</p> <p>(1) 選取要使用積木，放到程式區塊，一個接一個往下排列</p> <p>(2) 當積木放錯時，將積木往積木區拉過去，積木就會消失。</p> <p>2. 嘗試不同積木組合變化。</p> <p>(1) 讓爆米花往走右移動，加入聲音積木。</p> <p>(2) 加入廣播積木，積木發送廣播後會停止執行。</p> <p>活動三：人物進出場(1 節)</p> <p>▲有操作</p> <p>▲有體驗</p> <p>1. 分組控制故事中各個角色與各項物件的出場以及動作。</p> <p>(1) 創造 3 個角色</p> <p>(2) 改變舞台背景</p> <p>(3) 讓角色 1 移動至舞台最上方，發出聲音</p> <p>(4) 讓角色 2 移動至舞台右邊，返回走 2 次。</p> <p>(5) 讓角色 3 原地轉 3 圈</p>		
--	--	--	-----------------------	---	--	--	--	--

						<p>(6)使用廣播積木，分別讓3個角色收到一的訊息。</p> <p>2. 比賽最特別出場方式</p> <p>(1)比賽誰的背景最特別。</p> <p>(2)比賽最酷角色。</p> <p>(3)最快完成指令動作。</p> <p>三、總結(綜合活動)(0.5節)</p> <p>▲有反思活動</p> <p>1. 分享組別作品創作。</p> <p>2. 觀察他人的創作，分享自己的想法。</p>		
<p>第(4)週 - 第(6)週</p>	<p>招財貓的心聲</p>	<p>資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p>	<p>1. 認識超音波感應器的使用方式。</p>	<p>1. 理解超音波感應器的使用方式。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>有知識應用： 能認識超音波感應器使用原理。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有分享表達 學生口頭發表招財貓特徵</p>	<p>一、引起動機：(0.5節)</p> <p>▲和學生生活脈絡連結</p> <p>(1)詢問學生招財貓特徵。</p> <p>(2)播放招財貓圖片與影片，讓學生觀察特徵。</p> <p>活動一：認識機器人零件(2節)</p> <p>1. 引導學生認識超音波感應器的使用方式，了解零件特性。</p> <p>(1)超音波感應器方塊從超音波感應器獲取資料。可以測量距離(以英寸或厘米為單位)並獲取數字輸出。還可以将距離與預設值進行比較以獲取邏輯(“是”或</p>	<p>1. 樂高 Mindstorms EV3</p> <p>2. 超音波感應器的影片介紹。</p>	<p>6</p>

		<p>綜合 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</p>	<p>2. 招財貓圖片</p>	<p>2. 參考搜尋招財貓圖片，觀察如何運用感應器，跟著組裝手冊，動手組裝招財貓的心聲。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>和學習目標相呼應：能自己嘗試組裝 EV3 機器人</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有實踐行動：分組組裝招財貓的心聲與撰寫程式。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有具體作品：組裝出招財貓的心聲成品。</p>	<p>“否”）輸出。還可以在“僅偵聽”模式中檢測其他超音波信號。</p> <p>(2)有關超音波感應器的作用、它提供的資料以及程式範例的更多資訊，請參考使用超音波感應器幫助。</p> <p>活動二：組裝成品(2 節)</p> <p>▲有操作</p> <p>▲有體驗</p> <p>▲有學習方法或策略</p> <p>▲有合作討論</p> <p>▲有應用(實踐行動)</p> <p>1. 與他人合作組裝樂高打呼的貓頭鷹方式。</p> <p>(1) 灰色 3M 軸、五個黑色短插銷、一個長插銷裝在 EV3 馬達上。</p> <p>(2) 前方加裝 L 型橫桿、黑色短插銷與 3M 軸。後方加裝雙插銷連接器與十字差銷。</p> <p>(3) 在馬達轉軸插入 5M 軸與套筒並組上輪胎。</p> <p>(4) 在 J 型橫桿加上兩個黑色短差銷，並裝在 L 型橫桿上。</p> <p>(5) 請組裝出另外一側。</p>		
--	--	---	-----------------	--	--	--	--	--

		<p>國語文 2-III-2 從聽聞內容進行 判斷和提問，並 做合理的應對</p>	<p>3. 作品展 示。</p>	<p>3. 欣賞他人作品展示， 分組討論判斷各組特 別地方與需改進建議。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>有分組合作： 與同儕一起組裝招財貓 的心聲與撰寫程式。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有總結性成果報告： 各組分享招財貓的心 聲，與同儕不同地方。</p>	<p>(6) 使用 9M 橫桿將兩個 馬達相接，並裝上軸連接 器，連接 3M 橫軸。 (7) 裝上 EV3 主機與電 線。 (8) 車型上方裝上超音波 感應器與電線。 2. 撰寫樂高機器人指令軟 體程式。 活動三：改造成品與解決問 題(2 節) ▲有操作 ▲有體驗 1. 分組改造不一樣的招財 貓的心聲組裝方式並增加 裝飾。 (1)增加發出聲音積木 (2)嘗試招財貓的心聲，招 手的速度變快。 2. 讓學生改良程式軟體操 控機器人。 3. 分析現況，推想問題根 源，修正做法解決問題。 三、總結(綜合活動)(0.5 節) ▲有反思活動 1. 分享組別作品故事。 2. 觀察他人的創作，分享自 己的想法。</p>		
--	--	--	-----------------------------	--	--	--	--	--

<p style="text-align: center;">第 (7) 週 - 第 (9) 週</p>	<p style="text-align: center;">我的 闖 物 大 政 戰 設 計 與 發 表 一</p>	<p>綜合 1b-III-1 規劃與執行學習 計畫，培養自律 與負責的態度。</p> <p>資議 a-III-1 理解資訊科技於 日常生活之重要 性。</p>	<p>1. 有程序性 的學習程 式，完成作 品。</p> <p>2. Scratch 程式，了解 設計以解決 運算問題。</p>	<p>1. 能學習老師示範遊 戲專題-打磚塊。有程 序性完成一個作品。</p> <p>2. 理解 SCRATCH 程式 基本應用，動手操作。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>有分享表達 學生口頭分享自己玩遊 戲經驗</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有具體作品： 利用 Sctaceh 所學設計 出一個小遊戲。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有分組合作： 分組專題設計完成遊戲 設計</p>	<p>一、引起動機(0.5 節)： ▲和學生生活脈絡連結 (1)學生分享完手機 (1)詢問學生是否玩過電動 遊戲習慣。</p> <p>二、發展活動： 活動一：分組專題設計(3 節) ▲有操作 ▲有合作討論 ▲有體驗 ▲有學習方法或策略 ▲有反思活動</p> <p>1. 老師示範一個遊戲專題 的執行過程。 (1)開始執行時，貓咪位於 左下角，說道”今天天氣很 好，出去散步吧！”，接著 向右走 20 步到舞台中央。 (2)會來回走路的貓。 (3)鍵盤控制貓咪移動。 (4)貓咪與恐龍對話。(貓咪 先說話，說完後恐龍回應， 然後貓咪在說話。) (5)貓咪與恐龍在舞台中央 面對面交談，貓咪說”獵人 來了！趕快跑！”說完後 貓咪和恐龍一起向右移動。</p>	<p>1. Scratch 2. Inkscape</p>	<p style="text-align: center;">6</p>
--	---	---	--	---	--	---	-----------------------------------	--------------------------------------

		<p>綜合 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</p>	<p>3. 作品展示</p>	<p>3. 能夠跟著教師步驟，運用 Scratch 設計完成一個小遊戲，欣賞他人作品展示。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>有總結性成果報告：分享自己設計出來的遊戲玩法與闖關過程。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有反思活動：觀察同儕之間作品有哪些差異，與自己有什麼不同？可以如何修改？</p>	<p>(6)擲骰子。 (7)大魚吃小魚。 (8)迷宮。 (9)貓狗相遇，貓咪詢問狗狗名字，使用者輸入狗狗名字後，狗狗就以此名字跟貓咪打招呼。 (10)聲控跳躍抓蝴蝶。 (11)數字鐘。 2. 模仿階段：觀看別人作品，分析別人的程式設計，納為己用。 3. 創作階段：開始發揮創作。 活動二：測試與修改遊戲(2節) ▲有操作 ▲有合作討論 ▲有體驗 1. 互相分享自己設計小遊戲，讓他人試玩看看，是否有需要修改的地方。 2. 針對測試遊戲找出是否有錯誤地方，例如：遊戲角色會跑出畫面，無法移動。 3. 將遊戲修改後，再請同儕測試是否還有問題。 三、總結(綜合活動)(0.5節)</p>		
--	--	---	----------------	---	---	---	--	--

						<p>▲有反思活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分享組別作品。 2. 觀察他人的創作，分享自己的想法。 		
<p>第 (10) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>叫 賣 攤 販 車</p>	<p>藝術 1-III-2 能使用視覺元素 和構成要素，探 索創作歷程。</p>	<p>1. 螢幕顯示 功能介紹， EV3 主機內 建功能</p>	<p>1. 探索 EV3 主機功能 的聲音，了解聲音在生 活中運用。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>有知識應用： 了解 EV3 主機發出聲音 呈現方式。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有分享表達 學生口頭發表生活中看 過那些販賣車造型</p>	<p>一、引起動機(0.5 節)： ▲和學生生活脈絡連結 (1)讓學生發表攤販車造 型。 (2)學生分享看過那些攤販 車。</p> <p>二、發展活動： 活動一：機器人應用(2 節) ▲有學習方法或策略 ▲有操作 ▲有體驗 1. 引導學生使用螢幕顯示 功能。 (1)顯示方塊可以在 EV3 主機顯示畫面上顯示文字 或圖形。 2. 帶領學生深入 EV3 主機 運用。 (1)主機螢幕可以顯示設計 圖案或文字。 (2)主機內建喇叭可以發出 聲音。</p>	<p>1. 樂 高 Mindstorms EV3 2. 各種聲音 影片。</p>	
		<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解 決生活中的問</p>	<p>2. 攤販車圖 片</p>	<p>2. 參考搜尋攤販車圖 片，觀察如何運用感應 器，跟著組裝手冊，動 手組裝叫賣攤販車。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>有具體作品： 攤販車，呈現不同表情。</p>			

	<p>題。</p>	<p>國語文 2-III-2 從聽聞內容進行 判斷和提問，並 做合理的應對</p>	<p>3. 作品展示</p>	<p>3. 欣賞他人作品展示， 分組討論判斷各組特 別地方與需改進建議。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>有分總結性成果報 告： 分享自己攤販車圖形與 聲音結合。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有反思活動： 思考是否可以用 螢幕呈現方式說 故事。</p>	<p>(3)主機具可以當作緊急充 電器。 活動二：組裝成品(2節) ▲有操作 ▲有體驗 1. 組裝樂高麗莎的微笑方 式。 (1)組裝一個站立機器人。 (2)將主機當作人臉放置機 器人上方。 2. 引導學生自己錄製聲音， 讓機器人發出聲音處。 3. 撰寫樂高機器人指令軟 體程式，顯示表情圖案。 活動三：改造成品與解決問 題(1節) ▲有反思活動 ▲有操作 ▲有體驗 1. 引導學生改造 不一樣的麗莎的微笑機器 人，讓學生發揮創意。 (1)讓主機顯示喜怒哀樂， 間隔 1 秒鐘變化。 (2)加入觸碰感應器，設計 小故事內容，使用觸碰感應 器作為按鈕使用，螢幕顯示 變換。</p>		
--	-----------	--	----------------	--	---	---	--	--

						<p>2. 綜合應用主機的聲音與螢幕顯示設計作品。</p> <p>三、總結(綜合活動) (0.5 節)</p> <p>1. 觀察他人的創作，分享自己的想法。</p>		
<p>第 (13) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>選擇貓咪盃比賽題目設計與發表表二</p>	<p>綜合 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p> <p>資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>綜合 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問</p>	<p>1. 能利用程式語言表達運算程序。</p> <p>2. Scratch 程式，了解設計以解決運算問題。</p> <p>3. 能利用運算思維進行創作。</p>	<p>1. 能學習老師示範貓咪盃歷屆比賽題目，了解程式語言運用。</p> <p>2. 理解 SCRATCH 程式基本應用，動手操作。</p> <p>3. 能夠跟著教師步驟，運用 Scratch 設計完</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>有具體作品： 利用 Sctaceh 所學設計出一個小遊戲。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有分組合作： 分組挑戰貓咪盃比賽題目，設計完成遊戲。</p>	<p>2. 綜合應用主機的聲音與螢幕顯示設計作品。</p> <p>三、總結(綜合活動) (0.5 節)</p> <p>1. 觀察他人的創作，分享自己的想法。</p> <p>一、引起動機(0.5 節)： (1)延續分組專題初想設計與發表一，讓學生將遊戲更改更完善。</p> <p>二、發展活動： ▲有學習方法或策略 ▲有操作 ▲有合作討論 ▲有體驗 ▲有反思活動</p> <p>活動一：分組專題設計(3 節)</p> <p>1. 老師示範貓咪盃比賽題目過程。 (1)評分方式 a. 依技巧性 (25%)、完整性 (30%)、創意性 (40%)、創用 CC 標示 (5%) 等項目評審各組作品。</p>	<p>1. Scratch 2. Inkscape</p>	

		<p>題，豐富生活內涵。</p>		<p>成一個小遊戲，欣賞他人作品展示。</p>		<p>b. 二位選手於[展示說明] 3 分鐘時限內以作品創思特色說明演示，如：運算思維、程式技巧、資料處理、故事創意…等作品特色。</p> <p>c. 競賽作品版權：參賽作品須標示創用 CC「授權要素 BY(姓名標示)-授權要素 NC(非商業性)-授權要素 SA(相同方式分享)」授權條款臺灣 3.0 版釋出，創意授權圖示會由主辦單位提供，此外本活動之作品提供學術研究使用。</p> <p>(2)比賽規則</p> <p>a. 競賽時間只有三個小時，不可能從零開始，要先有一些腹案(準備好的遊戲與戲情)，到時再根據題目套著用，但記得要有創意！</p> <p>b. 要分工合作(一位負責程式設計、一位負責美工)，要會將作品整合，美工要練到幾分鐘畫出一個角色來。</p> <p>c. 要有頭有尾</p> <p>頭：封面，內含【進入遊戲】及【遊戲說明】</p> <p>尾：結束畫面</p>		
--	--	------------------	--	--------------------------------	--	--	--	--

					<p>d. 動畫組著重美工與特效、配樂、外觀處理，對話要錄音，儘量不要用內建素材。</p> <p>e. 遊戲組要有計分、能量、或時間的控制，音效及背景音樂等，沒有音效可自己錄。順暢最重要，不要使用複雜功能。</p> <p>f. 製作時間要分配好，務求完整性。</p> <p>(2)109、108 年得獎作品示範</p> <p>a. 108 年國小動畫組：特優桃園大有國小作品、優等彰化線西國小作品</p> <p>b. 108 年國小遊戲組：特優台北金華國小作品、優等宜蘭北成國小作品。</p> <p>c. 109 年國小組動畫組：金獎主題：一起來學習古典文學的美麗。</p> <p>d. 109 年國小組遊戲組：金獎主題：趣味闖關遊戲。</p> <p>2. 模仿階段：觀看別人作品，分析別人的程式設計，納為己用。</p> <p>3. 創作階段：開始發揮創作。</p>	
				<p><input checked="" type="checkbox"/>有總結性成果報告：分享自己設計出來的遊戲玩法與闖關過程。</p>		

					<input checked="" type="checkbox"/> 有反思活動： 是否可以將結合遊戲設計師一，完成一個遊戲。	4. 發表成果：互相分享自己設計小遊戲，讓他人試玩看看，是否有需要修改的地方。 活動二：測試與修改遊戲(2節) ▲有操作 ▲有合作討論 ▲有體驗 1. 互相分享自己設計小遊戲，讓他人試玩看看，是否有需要修改的地方。 2. 針對測試遊戲找出是否有錯誤地方，例如：遊戲角色會跑出畫面，無法移動。 3. 將遊戲修改後，再請同儕測試是否還有問題。 三、總結(綜合活動)(0.5節) 1. 分享組別作品。 2. 觀察他人的創作，分享自己的想法。		
第(16)週 -	機器蟑螂	資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	1. 光源顏色感應器的影片介紹。	1. 理解光源顏色感應器的正確安裝。	<input checked="" type="checkbox"/> 有知識應用： 能認識源及顏色感應器使用原理。 <input checked="" type="checkbox"/> 有分享表達	一、引起動機： ▲和學生生活脈絡連結 (1)問學生彩虹有哪幾種顏色，為什麼我們看的見? (2)拿出辨識色盲圖卡，讓學生猜猜裡面有什麼。	1. 樂高 Mindstorms EV3 2. 光源與顏色影片。	6

<p>第 (18) 週</p>		<p>綜合 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</p>	<p>2. 自己動手組裝機器蟑螂成品。</p>	<p>2. 參考搜尋蟑螂圖片，觀察如何運用感應器，跟著組裝手冊，嘗試自己動手組裝機器蟑螂。</p>	<p>學生口頭發表彩虹顏色與為什麼看的見</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有實踐行動： 分組組裝機器蟑螂與撰寫程式。</p>	<p>二、發展活動：</p> <p>活動一：認識機器人零件(2節)</p> <p>▲有學習方法或策略</p> <p>1. 引導學生認識超顏色感應器的使用方式。</p> <p>(1) 顏色感應器方塊從顏色感應器獲取資料。可以測量光線的顏色或強度並獲取數字輸出。還可以將感應器資料與輸入值進行比較並獲取邏輯（“是”或“否”）輸出。</p> <p>(2) 有關顏色感應器工作原理、不同模式、提供的資料以及程式範例的更多資訊，請參考使用顏色感應器。</p> <p>2. 帶領學生了解零件特性。</p> <p>(1) 顏色感應器方塊使用資料線輸出資料。有關無需資料線的其他使用顏色感應器的方式，請參考使用顏色感應器。</p> <p>活動二：組裝成品(2節)</p> <p>▲有操作</p> <p>▲有合作討論</p> <p>▲有體驗</p>		
-------------------------	--	--	--------------------------------	--	---	---	--	--

				<p><input checked="" type="checkbox"/>有具體作品： 組裝出機器蟑螂 成品。</p>	<p>▲有應用(實踐行動)</p> <ol style="list-style-type: none">1. 與他人合作組裝殭屍跑跑車。<ol style="list-style-type: none">(1) 灰色 3M 軸、五個黑色短插銷、一個長插銷裝在 EV3 馬達上。(2) 前方加裝 L 型橫桿、黑色短插銷與 3M 軸。後方加裝雙插銷連接器與十字差銷。(3) 在馬達轉軸插入 5M 軸與套筒並組上輪胎。(4) 在 J 型橫桿加上兩個黑色短差銷, 並裝在 L 型橫桿上。(5) 請組裝出另外一側。(6) 使用 9M 橫桿將兩個馬達相接, 並裝上軸連接器, 連接 3M 橫軸。(7) 裝上 EV3 主機與電線。(8) 車型裝上顏色感應器與電線。2. 引導學生模擬殭屍特徵。<ol style="list-style-type: none">(1) 增加殭屍聲音(2) 基本車型加入殭屍外觀3. 撰寫樂高機器人指令軟體程式。	
--	--	--	--	--	--	--

		<p>國語文 2-III-2 從聽聞內容進行 判斷和提問，並 做合理的應對</p>	<p>3. 作品展示</p>	<p>3. 欣賞他人作品展示， 分組討論判斷各組特 別地方與需改進建議。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>有分組合作： 與同儕一起組裝機器蟑 螂與撰寫程式。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有總結性成果報告： 分享自己機器蟑螂與同 儕不一樣地方。</p>	<p>(1)顏色感應器偵測到紅色 就會往前直走。 (2)顏色感應器偵測到藍色 就會停止。 (3)偵測到其他顏色，原地 繞圈。</p> <p>活動三：改造成品與解決問 題(1 節)</p> <p>1. 分組改造不一樣的機器 蟑螂呈現方式並增加裝飾。 (1)增加觸碰感應器。 (2)增加超音波感應器。 (3)增加螢幕顯示器。 2. 讓學生改良程式軟體操 控機器人。 3. 分析現況，推想問題根 源，修正做法解決問題。</p> <p>三、總結(綜合活動) (0.5 節)</p> <p>1. 觀察他人的創作，分享自 己的想法。</p>		
--	--	--	-----------------------	--	--	--	--	--

<p>第 (19) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>我會安全正確的使用資訊科技</p>	<p>資議 a-III-2 建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p>	<p>1. 認識安全上網方式與技巧</p> <p>2. 認識網路用語及散佈訊息重要性</p>	<p>1. 認識電腦安全上網方法與技巧，宣導正確使用習慣與態度。</p> <p>2. 教導正確分別網路謠言與攻擊詆毀與網路霸凌，並能不任意散佈訊息，尊重他人保護自己，良好的互動關係。。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>有知識應用： 能正確辨識並且不輕信網路謠言，辨識網路詐騙的特性，避免被騙。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有總結性成果報告： 分享自己是否有網路詐騙或霸凌。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有反思活動： 上網與他人聊天，我們要注意哪些事情？要如何才能避免在網路上受到言語上霸凌。</p>	<p>一、引起動機(0.5 節) ▲和學生生活脈絡連結 1. 學生分享是否有接過詐騙電話或不實謠言訊息?</p> <p>二、發展活動： 活動一：資訊素養(3 節) 1. 讓學生具備認識媒體，解讀媒體信息的判斷能力。 2. 教導網路使用的規範與準則，避免網路謠言散播、攻擊詆毀與網路霸凌情節發生。 (1)恐怖型—指的是利用人類恐懼的心理作用來散佈的謠言，例如：「旅行者小心，如果你昏迷醒來後發現自己躺在旅館充滿冰塊的浴缸中，小心你的腎臟已經被取走了！」 (2)陰謀不軌型—指的是企圖動搖消費者對於某公司或企業的信心或報復心態散佈的謠言，例如：「科學肯德基雞肉」、「關東煮放太多味精」、「IBM 送免費電腦」。</p>	<p>1. 內政部警政署 165 全民防騙網</p>	<p>4</p>
--	----------------------	--	--	--	--	---	----------------------------	----------

(3)病毒型—通常是警告你最近有什麼病毒，或是什麼檔案不要開的信。

(4)憐憫型—例如：「只要你轉信給其他人，就會有人幫你捐錢」。

(5)貪心型—例如：「只要你轉寄這封信，比爾蓋茲與迪士尼就送你免費的旅遊！」。

3. 網路詐騙型態介紹與養成網路交友正確觀念。

(1) 不可任意在網路上留下真實姓名、電話、單位住址、身分及服務單位等資料。

(2) 進入網路聊天場合應使用匿名。

(3) 和網友相約見面時應另外找朋友作陪，避免單獨與網友見面。

(4) 和網友見面地點應選擇明亮、人多、交通方便且自己熟悉的公共場所。

(5) 若網友藉故要更改見面地點，例如改至對方家中或偏遠僻靜之地，則千萬不可答應。

(6)不喝來路不明的飲料，離座回來後亦不再吃(喝)之前未吃(喝)完的食物(飲料)。

(7)小心網路交友詐騙，在網路上的人不一定都會說實話，常為虛擬身分或犯罪者。

(8)注意別讓自己成為受害者。

(9)不可隨便將信用卡帳號登錄在網路上，即使是父母的信用卡號亦同，自己的網路帳號密碼應妥善保管，不可給予他人(包括自己的朋友也不可以)。

(10)不輕易將個人照片寄給他人。

(11)接到任何令自己感到不舒服的訊息或信件時不需理會它，必要時請幹部或父母協助處理。

(12)避免和陌生網友有金錢上的往來。

(13)人格如網格，作網路的紳士淑女不要用粗俗不雅與挑逗的語言交談並拒絕和使用這類語言的人交往。

					<p>(14) 天下沒有白吃的午餐，如果有人提供好得難以置信的禮物或差事時，就是要特別小心的時刻。</p> <p>(15) 不做網路大野狼，網有網法，做你自己，不要假冒不實的身分，網路與真實世界一樣，利用電子信箱誹謗、恐嚇他人，都是犯罪的行為。</p> <p>三、總結(綜合活動) (0.5 節)</p> <p>▲有反思活動</p> <p>1. 分享自己如何防範網路不實資訊與網路霸領。</p>		
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(40)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 type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-(一般智能資優 1 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1. 給予學生高層次思考的空間，學習從一般記憶層次提升到較高的認知層次，讓學生能具備「應用、分析、評鑑與創造」的能力。</p> <p>2. 可以使用發現式學習，重點在於協助學生自己發現、自己習得知識。學生透過觀察、分類、命名、描述和推理，自行找出意義組織整合想法以歸納出結論或推論到其他情境。</p>						

3. 提供開放式問題，透過提問技巧與提問內容，以鼓勵多數學生提出回答、鼓勵學生對學生而不是教師對學生的互動模式、引導學生有更多完整和更複雜的回答、允許學生提出知識性的答案、鼓勵學生自我提問，也向同學及教師發問，以及刺激學生對於某個主題有更深入的和探究。

4. 訂定區分性的評量標準教師對資生的優勢領域/科目應有較高的評量標準，針對不同學習程度的學生，也應訂定區分性、個別化的評量標準。

特教老師姓名：鄭湘芳

普教老師姓名：張益嘉