

三、嘉義縣朴子國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	高年級	年級課程主題名稱	AI 社團	課程設計者	黃金順	總節數/學期 (上/下)	40/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 *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 <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	健康 快樂 鄉土 數位	與學校願景呼應之說明	1.透過課程探索及實作，結合 AI 生活運用，達成 健康 自主管理。 2.透過簡單易學的程序語言，培養邏輯思考態度，達成 快樂 精準學習。 3.透過數據解析資訊應用，結合在地文化元素，達成 鄉土 思辨未來。 4.透過智慧生活實例，理解人類科技發展，掌握 數位 公民團隊合作。				
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-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。 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 常見 AI 應用產品， 思考 運作方式。 2.展現動手 實踐 興趣，培養正向 AI 科技素養。 3. 具備 創意思考的技巧， 體驗 AI 處理日常生活問題。 4. 理解 正向學習 AI 科技意義，建立健康的數位 應用 態度。 5. 具備 AI 資訊倫理及科技使用素養， 理解 數位媒體意義及影響。 6. 理解 他人想法，培養 合作互動 問題解決的能力。			

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(1)週	認識小拍板與編程環境	科技教育 科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式 資訊教育 資議 a-III-2 建立健康的數位使用習慣與態度	認識 AI 軟硬體設備，了解其功能與注意事項	說明 AI 科技產品的功能 探索 AI 科技產品及運作方式 理解 AI 數位正確使用注意事項 展現 AI 健康使用態度	能說明 AI 科技產品的功能 能說明 AI 科技產品環境及運作方式 能說明 AI 數位正確使用注意事項 能展現 AI 健康使用態度	引起動機： 1.展現智慧屋模型，說明透過程式設計控制各類電器的好處。 發展活動： 2.介紹認識小拍板。 3.說明小拍板運作方式及編程環境的注意事項。 4.各自練習，教師巡視行間及時指導 5.指名學生上台展示練習成果，並請其他學生提出問題，教師隨機補充。 綜合活動： 6.教師針對學生發表成果，再次提醒注意事項。 7.說明歸納本次學習重點：小拍板與編程環境認識	小拍板 平板	2
第(2)週 - 第(2)週	紅燈停綠燈行	科技教育 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度 資訊教育 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統	小拍板上的 RGB 燈控制與應用	實作控制 RGB 燈 展現 AI 編程正向態度 運用 AI 編程變化 RGB 燈 體驗控制 RGB 燈變化	能實作控制 RGB 燈 能展現 AI 編程正向態度 能運用 AI 編程變化 RGB 燈 能控制 RGB 燈變化	引起動機： 1.複習小拍板編程環境並說明本次學習重點：RGB 燈控制與應用。 發展活動： 2.隨機指名學生回答小拍板的功能。 3.說明 RGB 燈控制方式及注意事項。 4.讓學生各自練習，教師巡視行間及時指導 5.指名學生上台展示練習成果並說明設計想法，並請其他學生提出問題，教師隨機補充。 綜合活動： 6.教師針對學生發表成果，再次提醒注意事項。 7.說明歸納本次學習重點：RGB 燈控制與應用	小拍板 平板 RGB 燈	2
第(3)週	閃閃動人	科技教育 科議 a-III-2 展現動手實作的興	1. 認識迴圈、燈條控	實作體驗燈條控制 展現 AI 編程正向態度 運用 AI 編程運算思維設計	能實作燈條控制 能展現 AI 編程正向態度 能運用 AI 編程運算思維設	引起動機： 1.複習 RGB 燈控制與應用並說明本次學習重點：RGB 燈與燈條交互作用。 發展活動： 2.說明燈條控制方式及注意事項。	小拍板 平板 RGB 燈	2

- 第 (3) 週		趣及正向的科技態度 資訊教育 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題	制與變化 2.燈條與 RGB 燈交互作用	展現燈條與 RGB 燈的變化	計 能展現燈條與 RGB 燈的變化	3.各自練習，教師巡視行間及時指導 4.分組設計燈條及 RGB 燈的變化 5..分組代表上台展示練習成果並說明設計想法，並請其他組提出問題，教師隨機補充。 綜合活動： 6.教師針對學生發表成果，再次提醒注意事項。 7.說明歸納本次學習重點:RGB 燈與燈條交互作用	燈條	
第 (4) 週 - 第 (7) 週	我的最 有型	科技教育 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度 資訊教育 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題	1. 認識判斷、變數、陣列概念 2.8*8 燈板應用	實作判斷、變數、陣列概念編程運算 展現 AI 編程正向態度 運用 AI 編程運算思維設計燈板變化 展現 8*8 燈板變化	能實作判斷、變數、陣列概念編程運算 能展現 AI 編程正向態度 能運用 AI 編程運算思維設計燈板變化 能展現 8*8 燈板變化	引起動機： 1.複習燈條控制與應用並說明本次學習重點：判斷、變數、陣列概念編程運算及燈板控制變化。 發展活動： 2.說明判斷、變數、陣列概念編程運算方式及注意事項。 3.各自練習，教師巡視行間及時指導 4.隨機指名學生發表個人編程運算結果。 5.說明 8*8 燈板控制編程 6.分組設計燈板變化 5.分組代表上台展示練習成果並說明設計想法，並請其他組提出問題，教師隨機補充。 綜合活動： 6.教師針對學生發表成果，再次提醒注意事項。 7.說明歸納本次學習重點：判斷、變數、陣列概念編程運算及燈板控制變化。	小拍板 平板 8*8 燈板	8
第 (8) 週 - 第 (9) 週	聽我 說故事	科技教育 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作 資訊教育 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得	1.8*8 燈板應用-故事(靜態、動態)	設計 8*8 燈板變化 運用 AI 編程運算思維設計燈板變化 分享 8*8 燈板設計變化	能設計 8*8 燈板變化 能運用 AI 編程運算思維設計燈板變化 能分享 8*8 燈板設計變化	引起動機： 1.複習 8*8 燈板控制並說明本次學習重點：燈板應用。 發展活動： 2.分組設計燈板靜態變化。 3.分組代表上台展示練習成果並分享設計想法，並請其他組提出問題，教師隨機補充。 4.分組設計燈板動態變化。 5.分組代表上台展示練習成果並分享設計想法，並請其他組提出問題，教師隨機補充。 綜合活動：	小拍板 平板 8*8 燈板	4

						6.教師針對學生發表成果，再次提醒注意事項。 7.說明歸納本次學習重點：燈板應用。		
第 (10) 週 - 第 (10) 週	小綠 人	科技教育 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作 資訊教育 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題	RGB 燈、 8*8 燈 板混合 應用	設計實作 8*8 燈板及 RGB 燈的變化 分享 8*8 燈板及 RGB 燈設計變化	能設計實作 8*8 燈板及 RGB 燈的變化 能分享 8*8 燈板及 RGB 燈 設計變化	引起動機： 1.複習 RGB 燈編程並說明本次學習重點： 8*8 燈板及 RGB 燈混和運用。 發展活動： 2.分組依據教師給予主題，設計 8*8 燈板 及 RGB 燈變化。 3.分組代表上台展示練習成果並分享設 計想法，並請其他組提出問題，教師隨 機補充。 綜合活動： 4.教師針對學生發表成果，再次提醒注意 事項。 5.說明歸納本次學習重點：8*8 燈板及 RGB 燈混和運用。	小拍板 平板 RGB 燈 8*8 燈板	2
第 (11) 週 - 第 (11) 週	燈光 秀	科技教育 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作 資訊教育 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題	燈條、 RGB 燈、 8*8 燈 板混合 應用	設計實作燈條、8*8 燈板及 RGB 燈 的變化 分享燈條、8*8 燈板及 RGB 燈設計 變化	能設計實作燈條、8*8 燈板 及 RGB 燈的變化 能分享燈條、8*8 燈板及 RGB 燈設計變化	引起動機： 1.複習燈條及 RGB 燈編程並說明本次學 習重點：燈條、8*8 燈板及 RGB 燈混 和運用。 發展活動： 2.分組依據教師給予主題，設計燈條、8*8 燈板及 RGB 燈變化。 3.分組代表上台展示練習成果並分享設 計想法，並請其他組提出問題，教師隨 機補充。 綜合活動： 4.教師針對學生發表成果，再次提醒注意 事項。 5.說明歸納本次學習重點：燈條、8*8 燈 板及 RGB 燈混和運用。	小拍板 平板 RGB 燈 燈條 8*8 燈板	2
第 (12) 週 - 第 (13) 週	彈出 動人 樂曲	科技教育 科議 a-III-2 展現動手實作的興 趣及正向的科技 態度 資訊教育 資議 t-III-2 運用	1. 認 識 音 符 與 蜂 鳴 器 2.蜂鳴 器 應 用	運用音符實作蜂鳴器編程 應用蜂鳴器編程控制於門鈴上	能運用音符實作蜂鳴器編 程 能應用蜂鳴器編程控制於 門鈴上	引起動機： 1.展現門鈴響聲，複習編程設計並說明本 次學習重點：蜂鳴器運用。 發展活動： 2.說明音符作用及編程。 3.各自練習，教師巡視行間及時指導 4.隨機指名學生上台展示練習成果並分 享設計想法，並請其他學生提出問題， 教師隨機補充。 5.教師給予主題-小蜜蜂，各組自行運用 音符編程練習。	小拍板 平板 蜂鳴器	4

		資訊科技解決生活中的問題				6 各組代表上台展示練習成果並分享設計想法，並請其他組提出問題，教師隨機補充。 綜合活動： 7.教師針對學生發表成果，再次提醒注意事項。 8.說明歸納本次學習重點：蜂鳴器運用。		
第 (14) 週 - 第 (15) 週	交響 曲	科技教育 科議 c-III-3 展現合作問題解決的能力 資訊教育 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品	蜂鳴器 應用-自由創作 (小組合作)	運用音符編程小組共同合計設計 應用蜂鳴器編程小組創作樂曲	能運用音符編程小組共同合計設計 能應用蜂鳴器編程小組創作樂曲	引起動機： 1.展現門鈴響聲，複習編程設計並說明本次學習重點：蜂鳴器運用自由創作。 發展活動： 2.教師再次說明音符作用編程注意事項。 3.各組自行運用音符編程規劃設計。 4 各組代表上台展示練習成果並分享設計想法，並請其他組提出問題，教師隨機補充。 綜合活動： 5.教師針對學生發表成果，再次提醒注意事項，要避免智慧財產權爭議。 6.說明歸納本次學習重點：蜂鳴器運用。	小拍板 平板 蜂鳴器	4
第 (16) 週 - 第 (17) 週	我的 音樂 盒	科技教育 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作 資訊教育 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題	蜂鳴器 與燈交互作用	實作運用 8*8 燈板及蜂鳴器編程規劃設計 運用編程運算思維具體展現燈與蜂鳴器的交互作用	能實作運用 8*8 燈板及蜂鳴器編程規劃設計 能運用編程運算思維具體展現燈與蜂鳴器的交互作用	引起動機： 1.以安全電動門運行複習蜂鳴器原理，說明本次學習重點：蜂鳴器與燈交互作用。 發展活動： 2.教師再次說明 8*8 燈板編程注意事項。 3.各組自行運用 8*8 燈板及音符編程規劃設計。 4 各組代表上台展示練習成果並分享設計想法，並請其他組提出問題，教師隨機補充。 綜合活動： 5.教師針對學生發表成果，再次提醒注意事項，要避免智慧財產權爭議。 6.說明歸納本次學習重點：燈板及蜂鳴器交互作用。	小拍板 平板 8*8 燈板 蜂鳴器	4
第 (18) 週 - 第 (19) 週	不按 牌理 出牌	科技教育 科議 c-III-2 展現創意思考的技巧	1. 認識 觸摸開 關原理	實作觸摸開關編程設計 運用編程運算思維具體展現觸控器+蜂鳴器+燈效果的交互作用	能實作觸摸開關編程設計 能運用編程運算思維具體展現觸控器+蜂鳴器+燈效果的交互作用	引起動機： 1.以三隻小豬故事引起學生對門鈴安全裝置的好奇，說明本次學習重點：觸控器+蜂鳴器+燈效果的交互作用。 發展活動： 2.說明觸摸開關編程。	小拍板 平板 觸摸開關 RGB 燈	6

第 (20) 週		資訊教育 資議 t-III-2 運用 資訊科技解決生 活中的問題	2. 觸控 器應用 + 蜂鳴 器應用 + 燈效 果			3.各自練習，教師巡視行間及時指導 4.隨機指名學生上台展示練習成果並分 享設計想法，並請其他學生提出問題， 教師隨機補充。 5.各組自行運用觸摸開關、RGB 燈、燈條、 8*8 燈板及音符編程規劃設計。 6.各組代表上台展示練習成果並分享設 計想法，並請其他組提出問題，教師隨 機補充。 7.學生個人各自運用觸摸開關、RGB 燈、 燈條、8*8 燈板及音符編程規劃設計。 8.學生一一上台展示練習成果並分享設 計想法，並請其他學生共同評分。 綜合活動： 9.教師針對學生發表成果，再次提醒注意 事項，要避免智慧財產權爭議。	燈條 8*8 燈板 蜂鳴器		
教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 選用教材 () <input 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 type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-學習障礙(9)人</p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-一般智能資優優異(1)人</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 學習內容不調整。 教學時可採小組合作方式時，並安排小老師協助提醒。 學習歷程請教師視學習情形，加強個別指導；教師提問時，多鼓勵學生發表。 能在教師引導下，以實作為主要評量重點。 鼓勵資優學生，呈現學習任務時能試著用不同的方式或提出二種方式，擔任組長時要留意並統整組員想法。 <p style="text-align: center;">特教老師姓名：黃慧華、王贊喻</p> <p style="text-align: center;">普教老師姓名：黃金順</p>								

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。

三、嘉義縣朴子國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	高年級	年級課程 主題名稱	AI 社團	課程 設計者		總節數/學 期 (上/下)	40/下學期
符合 彈性 課程 類型	<p><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 *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)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>第二類 <input checked="" type="checkbox"/>社團課程 <input type="checkbox"/>技藝課程</p> <p><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</p> <p><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</p>						
學校 願景	健康 快樂 鄉土 數位	與學校願 景呼應之 說明	<ol style="list-style-type: none"> 1.透過課程探索及實作，結合 AI 生活運用，達成健康自主管理。 2.透過簡單易學的程序語言，培養邏輯思考態度，達成快樂精準學習。 3.透過數據解析資訊應用，結合在地文化元素，達成鄉土思辨未來。 4.透過智慧生活實例，理解人類科技發展，掌握數位公民團隊合作。 				
總 綱 核 心 素 養	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>		課程 目標	<ol style="list-style-type: none"> 1.探索常見 AI 應用產品，思考運作方式。 2.展現動手實踐興趣，培養正向 AI 科技素養。 3.具備創意思考的技巧，體驗 AI 處理日常生活問題。 4.理解正向學習 AI 科技意義，建立健康的數位應用態度。 5.具備 AI 資訊倫理及科技使用素養，理解數位媒體意義及影響。 6.理解他人想法，培養合作互動問題解決的能力。 			

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(2)週	守護安全	科技教育 科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式 資訊教育 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題	1.認識磁簧開關原理 2.防盜系統操縱應用	說明磁簧開關原理及運作方式 理解磁簧開關與防盜系統編程 體驗防盜系統操縱應用	能說明磁簧開關原理及運作方式 能理解磁簧開關與防盜系統編程 能體驗防盜系統操縱應用	引起動機： 1.以學校保全 APP 說明防盜系統應用，說明本次學習重點：磁簧開關與防盜系統應用。 發展活動： 2.教師說明磁簧開關編程注意事項。 3.各組自行運用磁簧開關及防盜系統編程規劃設計。 4 各組代表上台展示練習成果並分享設計想法，並請其他組提出問題，教師隨機補充。 綜合活動： 5.教師針對學生發表成果，再次提醒注意事項。 6.說明歸納本次學習重點：磁簧開關與防盜系統應用。	小拍板 平板 磁簧開關 蜂鳴器	4
第(3)週 - 第(4)週	打開照明燈	科技教育 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度 資訊教育 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法	1.認識光感測器原理 2.照明設計應用	說明光感測器原理及運作方式 實作光感測器編程與照明系統規劃 使用小拍板編程程式完成照明設計應用系統	能說明光感測器原理及運作方式 能完成光感測器編程與照明系統規劃 能使用小拍板編程程式完成照明設計應用系統	引起動機： 1.複習防盜系統應用，說明本次學習重點：光感測器與照明系統應用。 發展活動： 2.教師說明光感測器編程注意事項。 3.各組自行運用光感測器系統編程規劃設計照明系統。 4 各組代表上台展示練習成果並分享設計想法，並請其他組提出問題，教師隨機補充。 綜合活動： 5.教師針對學生發表成果，再次提醒注意事項。 6.說明歸納本次學習重點：光感測器與照明系統應用。	小拍板 平板 光感測器 8*8 燈板	4
第(5)週 -	涼啊涼，真消暑	科技教育 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度	1.認識馬達原理 2.馬達	說明馬達運作原理及運作方式 實作馬達控制編程與風扇系統規劃 運用觸控器與風扇系統交互作用	能說明馬達運作原理及運作方式 能動手實作馬達控制編程與風扇系統規劃	引起動機： 1.複習照明系統應用，說明本次學習重點：馬達控制及觸控風扇系統應用。 發展活動： 2.教師說明馬達控制編程注意事項。	小拍板 平板 風扇系統	4

第 (6) 週		資訊教育 資議 t-III-2 運用資 訊科技解決生活中 的問題	控制+ 風扇+ 觸控器		能運用觸控器與風扇系統 交互作用	3.各組自行運用馬達控制編程規劃設計 風扇及觸控器系統。 4 各組代表上台展示練習成果並分享設 計想法，並請其他組提出問題，教師隨 機補充。 綜合活動： 5.教師針對學生發表成果，再次提醒注意 事項。 6.說明歸納本次學習重點：馬達控制及觸 控風扇系統應用。	觸控器	
第 (7) 週 - 第 (7) 週	恆溫 控制	科技教育 科議 a-III-2 展現 動手實作的興趣及 正向的科技態度 資訊教育 資議 t-III-2 運用資 訊科技解決生活中 的問題	1.認識 七段顯 示器、 溫溼度 感測器 及顯示	說明七段顯示器運作原理及編程方 式 理解溫溼度感測器願做原理及編程 方式 實作運用七段顯示器及溫溼度感測 器編程規劃	能說明七段顯示器運作原 理及編程方式 能理解溫溼度感測器願做 原理及編程方式 能實作運用七段顯示器及 溫溼度感測器編程規劃	引起動機： 1.複習風扇觸控應用，說明本次學習重 點：七段顯示器及溫溼度感測器系統 應用。 發展活動： 2.教師說明七段顯示器及溫溼度感測編 程注意事項。 3.各組自行運用編程規劃設計。 4 各組代表上台展示練習成果並分享設 計想法，並請其他組提出問題，教師隨 機補充。 綜合活動： 5.教師針對學生發表成果，再次提醒注意 事項。 6.說明歸納本次學習重點：七段顯示器及 溫溼度感測器系統應用。	小拍板 平板 七段顯 示器、 溫溼度 感測器	2
第 (8) 週 - 第 (8) 週	風扇 控制	科技教育 科議 a-III-2 展現 動手實作的興趣及 正向的科技態度 資訊教育 資議 t-III-2 運用資 訊科技解決生活中 的問題	七段顯 示器、 溫溼度 感測器 +風扇 控制	說明七段顯示器運作原理及編程方 式 理解溫溼度感測器願做原理及編程 方式 實作七段顯示器、溫溼度感測器及 風扇系統編程規劃 運用七段顯示器、溫溼度感測器操 控風扇系統	能說明七段顯示器運作原 理及編程方式 能理解溫溼度感測器願做 原理及編程方式 能實作七段顯示器、溫溼 度感測器及風扇系統編程 規劃 能運用七段顯示器、溫溼度 感測器操控風扇系統	引起動機： 1.複習溫溼度感測器系統應用，說明本次 學習重點：七段顯示器、溫溼度感測器 系統及風扇混和應用。 發展活動： 2.教師再次說明七段顯示器、溫溼度感 測、風扇系統編程注意事項。 3.各組自行運用七段顯示器、溫溼度感 測、風扇系統編程規劃設計。 4 各組代表上台展示練習成果並分享設 計想法，並請其他組提出問題，教師隨 機補充。 綜合活動： 5.教師針對學生發表成果，再次提醒注意 事項。 6.說明歸納本次學習重點：七段顯示器、 溫溼度感測器系統及風扇混和應用。	小拍板 平板 七段顯 示器、 溫溼度 感測器 風扇系 統	2

<p>第 (9) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>滾動 小迷 宮</p>	<p>科技教育 科議 a-III-2 展現 動手實作的興趣及 正向的科技態度 資訊教育 資議 t-III-2 運用資 訊科技解決生活中 的問題</p>	<p>1.認識 紅外線 感測原 理 2.紅外 線感測 +燈+ 蜂鳴器</p>	<p>說明紅外線感測運作原理及編程方 式 實作紅外線感測、燈條及蜂鳴器編 程規劃 運用紅外線感測、燈條及蜂鳴器編 程交互作用</p>	<p>能說明紅外線感測運作原 理及編程方式 能實作紅外線感測、燈條 及蜂鳴器編程規劃 能運用紅外線感測、燈條及 蜂鳴器編程交互作用</p>	<p>引起動機： 1.複習溫溼度感測器系統及風扇系統應 用，說明本次學習重點：紅外線感測、 照明及蜂鳴器混和應用。 發展活動： 2.教師說明紅外線感測並複習燈條及蜂 鳴器編程注意事項。 3.各組自行運用紅外線感測、燈條及蜂鳴 器編程規劃設計。 4 各組代表上台展示練習成果並分享設 計想法，並請其他組提出問題，教師隨 機補充。 綜合活動： 5.教師針對學生發表成果，再次提醒注意 事項。 6.說明歸納本次學習重點：紅外線感測、 照明及蜂鳴器混和應用。</p>	<p>小拍板 平板 紅外線 感測 器、燈 條、蜂 鳴器</p>	<p>4</p>
<p>第 (11) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>早安 音樂 鬧鐘</p>	<p>科技教育 科議 c-III-1 依據 設計構想動手實作 資訊教育 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 函數 2.燈+ 蜂鳴器 運用</p>	<p>說明函數編程運用 實作函數用於燈條及蜂鳴器編程規 劃 說明函數、燈條及蜂鳴器編程交互作 用在日常生活中的應用</p>	<p>能說明函數編程運用 能實作函數用於燈條及蜂 鳴器編程規劃 能說明函數、燈條及蜂鳴器 編程交互作用在日常生 活中的應用</p>	<p>引起動機： 1.複習感測器系統、照明系統及蜂鳴器應 用，說明本次學習重點：函數運用。 發展活動： 2.教師說明函數編程並複習燈條及蜂鳴 器編程注意事項。 3.各組自行運用函數、燈條及蜂鳴器編程 規劃設計。 4 各組代表上台展示練習成果並分享設 計想法，並請其他組提出問題，教師隨 機補充。 綜合活動： 5.教師針對學生發表成果，再次提醒注意 事項。 6.說明歸納本次學習重點：函數運用。</p>	<p>小拍板 平板 燈條、蜂 鳴器</p>	<p>4</p>
<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>智慧 聯動</p>	<p>科技教育 科議 k-III-1 說明 常見科技產品的用 途與運作方式 資訊教育 資議 a-III-3 遵守 資訊倫理與資訊科</p>	<p>智能家 居概念 應用</p>	<p>理解智能小屋規畫設計 理解他人想法培養互助合作精神 展現正向態度規畫設計智慧小屋 說出智慧小屋人性設計考量</p>	<p>能理解智能小屋規畫設計 能理解他人想法培養互助 合作精神 能展現正向態度規畫設計 智慧小屋 說出智慧小屋人性設計考 量</p>	<p>引起動機： 1.複習照明系統、風扇系統、防盜系統應 用，說明本次學習重點：智慧小屋規劃 設計。 發展活動： 2.教師說明智慧小屋編程注意事項。 3.各組自行運用照明系統、風扇系統、防 盜系統編程規劃設計。 4 各組代表上台展示練習成果並分享設 計想法，並請其他組提出問題。</p>	<p>小拍板 平板 智慧小 屋</p>	<p>8</p>

		技使用的相關規範				綜合活動： 5.教師針對學生發表成果，再次提醒注意事項。 6.說明歸納本次學習重點：智慧小屋規劃設計。		
第 (17) 週 - 第 (20) 週	我的 智能 小屋	科技教育 科議 c-III-1 依據 設計構想動手實作 資訊教育 資議 p-III-3 運用 資訊科技分享學習 資源與心得	規劃與 程式設 計 智能小 屋成果 發表	理解智能小屋規畫設計 展現正向態度規畫設計智慧小屋 實作智慧小屋編程執行操控 說出智慧小屋個人設計考量	能理解智能小屋規畫設計 能展現正向態度規畫設計 智慧小屋 能實作智慧小屋編程執行 操控 能說出智慧小屋個人設計 考量	引起動機： 1.以智能小屋分組作品分析優劣，說明本 次學習重點：個人智慧小屋規劃設計。 發展活動： 2.教師再次說明智慧小屋編程注意事項。 3.各生自行運用照明系統、風扇系統、防 盜系統編程規劃設計。 4 各生一一上台展示設計成果並分享設 計想法，並請其他同學共同評分。 綜合活動： 5.教師針對學生發表成果，再次提醒「科 技始於人性」。 6.說明歸納本學年學習重點：AI 科技在 日常生活中的應用體驗。	小拍板 平板 智慧小 屋	8
教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 選用教材 () <input 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()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 type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-學習障礙(9)人</p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-一般智能資優優異(1)人</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 學習內容不調整。 教學時可採小組合作方式時，並安排小老師協助提醒。 學習歷程請教師視學習情形，加強個別指導；教師提問時，多鼓勵學生發表。 能在教師引導下，以實作為主要評量重點。 鼓勵資優學生，呈現學習任務時能試著用不同的方式或提出二種方式，擔任組長時要留意並統整組員想法。 <p>1.</p> <p style="text-align: center;">特教老師姓名：黃慧華、王贊喻 普教老師姓名：黃金順</p>							