

三、嘉義縣永安國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	五～六年級	年級課程 主題名稱	創客			課程 設計者	徐雪真	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 <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	溫馨、學習、健康、創新		與學校願景 呼應之說明	學習應用 Arduino 控制板及光感測器控制自走車，進而培養創新的思維及解決問題的能力。					
總綱 核心 素養 1-3-a	A2 系統思考與解決問題 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 B2 科技資訊與媒體素養 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。 C2 人際關係與團隊合作 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 1-3-b	一、藉由未來科技的認識，探索新興生活科技與人類生活的關係。 二、透過創作自走車，學習應用 Arduino 控制板及光感測器控制車子，體驗未來科技的便利。 三、在自走車的創作過程，培養程式設計的思維及解決問題的能力，並學習與團隊成員互動合作。					
教學 進度	單元 名稱	連結領域(議題)/ 學習表現 1-3-c	自訂 學習內容	學習目標 1-3-d	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數	
1-3	未來科技	科議 a-III-1 覺察科技對生活的重要性。 綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。 科議 s-III-2 使用生活中常見的手工具與材料。	未來科技 工具	1. 覺察未來科技與生活的連結。 2. 分析未來科技的優劣。 3. 正確使用相關工具。	1. 了解動力車的動力來源與原理。 2. 認識材料及正確工具的使用方法。	1. 教師介紹何謂未來科技並討論未來科技的優劣。 2. 基本工具的使用說明及操作練習：剪刀、熱熔槍、美工刀、電池盒。 3. 動力車結構設計說明：教師介紹動力車的動力來源與原理。	電腦、投影機、硬紙板	6	
4-6	事半功倍	綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	動力車	1. 透過觀察，分析馬達的結構與原理。 2. 動手實作動力車車體。	1. 了解馬達的運作原理。 2. 完成動力車車體設計。	1. 烙鐵的使用說明。 2. 馬達結構介紹。 3. 馬達正逆轉控制原理。 介紹自走車電子元件功能、原理與使用車輪的機械與馬達正反轉運作原理、了解紅外線感應器運作原理。 4. 動力車車體設計製作。	電腦、投影機、硬紙板	6	

7-10	動力車	科議 s-III-2 使用生活中常見的手工具與材料。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程	工具 動力車	1. 正確使用工具並完成動力車。 2. 透過實作，使用各種元素，享受動力車的創作過程。	1. 正確使用工具並完成動力車車體。	1. 動力車身結構設計製作。 2. 安裝馬達及電池。 學習自走車馬達安裝與接點焊接、紅外線感應器元件的組裝。 連結主機板電路:電壓、接地及訊號連結腳位。 3. 完成動力車。 4. 測試與修正。	電腦、投影機、硬紙板、熱熔槍、熱熔膠、泡棉雙面膠、電工膠帶、馬達	8
11-13	未來自走車	科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式。	Arduino	1. 說明 Arduino 控制板的操作原理及其運用。	1. 認識自走車元件與電子電路組裝。 2. 了解圖形化編譯程式開發環境介面與功能。	1. 未來自走車的發展與應用。 2. 循光自走車元件介紹。 3. 認識Arduino 4. 循光自走車結構設計。	電腦、投影機、Arduino	6
14-17	自走車與 Arduino	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 自 pa-III-1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。	控制板 動力車	1. 認識控制板並運用控制板與動力車結合來操控動力車。 2. 整理數據並設計指令操控動力車。	1. 完成自走車元件與電子電路組裝。 2. 學習自走車指令、感應器偵測指令，使自走車能精確移動。	1. 自走車結構製作。 2. Arduino控制板配線。 3. 光感測器電路介紹與配線。 練習安裝自走車、電池、杜邦線。 連結圖形化開發程式，做馬達轉動測試。	硬紙板、熱熔槍、熱熔膠、泡棉雙面膠、電工膠帶、杜邦線、數據線	8
18-20	自走車	資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 國語文 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。	自走車	1. 分享動手自作自走車的樂趣，並在過程中展現正向的學習態度。 2. 運用口語，表達創作歷程。	1. 完成自走車跑動:直行、停止、倒退、左轉、右轉等動作。 2. 記錄自走車驅動技巧。	1. 自走車線路組裝。 2. 車身裝置整合製作與測試。 學生依照練習自走車直行、停止、倒退、左轉、右轉等動作。 3. 作品發表展示與競賽。	硬紙板、熱熔槍、熱熔膠、泡棉雙面膠、電工膠帶	6
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(28)節 (以連結資訊科技議題為主)						
特教需求學生課程調整 1-5-c		※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) ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫): 1. 特教老師姓名: 普教老師姓名: 徐雪真						

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、嘉義縣永安國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	五～六年級	年級課程 主題名稱	創客	課程 設計者	徐雪真	總節數/學期 (上/下)	40/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 <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	溫馨、學習、健康、創新	與學校願景呼 應之說明	透過感測器的應用及程式編寫，讓學童學習將作品結合科技元件並發揮創意製作出能安全防護、智慧控制的智慧屋。				
總綱 核心 素養 1-3-a	A A2 系統思考與解決問題 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 B2 科技資訊與媒體素養 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。 C2 人際關係與團隊合作 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 1-3-b	一、藉由未來科技的認識，探索新興生活科技與人類生活的關係。 二、透過創作智慧屋，學習應用 Arduino 控制板及 Scratch 積木程式達到居家防護的效果，體驗未來科技的便利。 三、在智慧屋的創作過程，培養程式設計的思維及解決問題的能力，並學習與團隊成員互動合作。			

教學 進度	單元 名稱	連結領域(議題)/ 學習表現 1-3-c	自訂 學習內容	學習目標 1-3-d	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
1-3	智能家居	科議 k-III-2 舉例說明推動科技發展與創新的原因。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式。	現代科技 Arduino Scratch	1. 說明與理解現代科技為現代生活帶來的便利。 2. 說明 Arduino 與 Scratch 的基本操作。	1. 說出現代科技提升家庭用品或電器，使生活更便利的例子。 2. 完成 Scratch 基本功能 (動作、事件、控制及運算積木)。	1. 討論智能家居的需求。 了解未來科技在家居生活的應用。 2. Arduino 與 Scratch 的使用介紹。 Scratch 程式撰寫介面介紹與練習。	電腦、Arduino 學習材料	6
4-6	認識電路	自 pe-III-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。能進行客觀的質性觀察或數值量測並詳實記錄。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。	電路 LED 燈	1. 學生正確且安全的連接電路。 2. 學生實際編寫程式讓 LED 燈發亮。	1. 了解通電電路的現象和連接方法。 2. 運用光敏電阻的數位資料控制 LED 燈開關。	1. 認識電壓、電流、電阻。 2. LED 配線與運用程式撰寫讓 LED 亮起來。	杜邦線、面包板、歐姆電阻	6

7-9	智慧屋一	科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。	智慧屋模型	1. 學生繪製智慧屋草圖。 2. 在設計過程中理解立體概念。	1. 完成智慧屋的功能設計與草圖。 2. 正確使用工具。	1. 烙鐵介紹與使用 2. 智慧屋模型製作介紹。	硬紙板、剪刀、美工刀、熱熔槍、泡棉雙面膠、保麗龍膠、吸管、竹筷子、烙鐵	6
10-13	智慧屋二	數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	設計圖 智慧屋模型	1. 在設計過程中理解立體概念。 2. 依描繪的設計圖，動手完成智慧屋模型。	1. 畫出創作作品設計圖。 2. 依設計圖完成智慧屋模型。	1. 智慧屋模型製作。 學生發揮創意，依照自己喜好設計與製作智慧屋模型。	硬紙板、剪刀、美工刀、熱熔槍、泡棉雙面膠、保麗龍膠、吸管、竹筷子	8
14-17	智慧屋三	科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。	Scratch 急救開關 火災感測器 蜂鳴器	1. 學生能運用 Scratch 設計完成急救開關與火災感測器程式。 2. 學生利用程式編寫，讓蜂鳴器產生信號。	1. 完成急救開關配線與程式。 2. 完成火災感測器配線與程式。 3. 完成蜂鳴器配線與開關製作。	軟硬體結合，完成屬於自己的智慧屋 1. 急救開關配線與程式。 2. 火災感測器配線與程式。 3. 蜂鳴器配線與開關製作。 堆疊不同的形狀、大小的積木，組合出各式各樣的程式邏輯。	急救開關、火災感測器、切換開關、蜂鳴器	8
18-20	智慧屋大評比	藝 2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。	程式 設計理念	1. 學生上台表達作品的設計理念並客觀欣賞他人的作品。 2. 利用程式與模型屋的結合，傳達居家安全防護的重要。	1. 結合軟硬體，完成智慧屋。 2. 能上台發表解說作品。	1. 裝置機電整合。 完成程式撰寫後，與硬體結合進行測試。 2. 作品展示與介紹。 舉辦作品發表會，學生說明自己的設計理念及設計結果，觀摩學習。	Arduino 控制板、數據線、面包板、杜邦線、電阻	6
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(26)節 (以連結資訊科技議題為主)						
特教需求學生課程調整 1-5-c		※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) ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫): 1.						
		特教老師姓名： 普教老師姓名： 徐雪真						

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。