

光擺繪圖機

steam_class	
課程名稱	光擺繪圖機
適用年級	5, 6
節數	3
領域	科學S, 科技T, 藝術A
課程目標	<ul style="list-style-type: none"> • 掌握機電整合技能：學生能學會如何透過數位腳位 [Digital Pins] 與類比值控制馬達的轉向與轉速。 • 培養程式邏輯思維：透過電控編程任務，讓學生理解變數、條件切換及程式邏輯在硬體控制中的應用。 • 跨學科知識應用：連結國小及國中課程（如山佳國小、大湖國中課程），將光學原理（雷射旋轉繪圖）與機械連桿結構相結合。 • 解決問題與創新：引導學生從手動操作進階到電控編程，甚至進行載具改造（如自走車），提升創新實作與解決問題的能力。
國小議題融入	資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 , 科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟 [] , 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。

From:
<https://km.s4a.tw/> - km.s4a.tw

Permanent link:
<https://km.s4a.tw/doku.php?id=steam:lasergraph&rev=1767593468>

Last update: **2026/01/05 14:11**

