

### 南投縣桐林國民小學 111 學年度彈性學習課程計畫

#### 【第一學期】

課程名稱	資訊	年級/班級	五年級/甲班
彈性學習課程 類別	<input type="checkbox"/> 統整性( <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input checked="" type="checkbox"/> 其他類課程	上課節數	21 節
		設計教師	資訊教師
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)	<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
設計理念	1. 縮短學生學習落差 2. 強化學生資訊科技應用能力 3. 涵育創造思考、批判思考、問題解決、邏輯與運算思維等高層次的概念，立下資訊科技的根基。		
總綱核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。		
課程目標	1. 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2. 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 3. 能了解資訊科技於日常生活之重要性。		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

	<p>4. 能建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>5. 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</p> <p>6. 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>7. 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p>
--	---

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
一	向量圖形編輯(1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 資 T-III-4 資料搜尋的基本方法 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	學會使用 Inkscape	Inkscape (一)Inkscape 簡介 1. 介面簡介 2. 文件大小 方向設定	操作評量	自選
二	向量圖形編輯(1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 資 T-III-4 資料搜尋的基本方法 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	學會使用 Inkscape	Inkscape (一)Inkscape 簡介 1. 介面簡介 2. 文件大小 方向設定	操作評量	自選
三	向量圖形編輯(1)	資 t-III-2 能使	資 T-III-1 繪圖軟	學會使用 Inkscape	(二)工具列介紹 1. 多邊形工具	操作評量	自選

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		用 資訊科技解決生活中簡單的問題。資 p-III-4 能利用 資訊科技分享學習資源與心得。	體的使用 資 T-III-4 資料搜尋的基本方法 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用 資 t-III-2 能使用 資訊科技解決生活中簡單的問題		2. 邊框與填色 3. 物件變形 複製控制 4. 圖樣剪裁 設定 5. 漸層填色 設定 6. 貝茲曲線 7. 文字輸入		
四	向量圖形編輯(1)	資 t-III-2 能使用 資訊科技解決生活中簡單的問題。資 p-III-4 能利用 資訊科技分享學習資源與心得。	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 資 T-III-4 資料搜尋的基本方法 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用 資 t-III-2 能使用 資訊科技解決生活中簡單的問題	學會使用 Inkscape	(二)工具列介紹 1. 多邊形工具 2. 邊框與填色 3. 物件變形 複製控制 4. 圖樣剪裁 設定 5. 漸層填色 設定 6. 貝茲曲線 7. 文字輸入	操作評量	自選
五	向量圖形編輯(1)	資 t-III-2 能使用 資訊科技解決生活中簡單的問題。資 p-III-4 能利用 資訊科技分享學習資源與心得。	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 資 T-III-4 資料搜尋的基本方法 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用 資 t-III-2 能使用 資訊科技解決生活中簡單	學會使用 Inkscape	(二)工具列介紹 1. 多邊形工具 2. 邊框與填色 3. 物件變形 複製控制 4. 圖樣剪裁 設定 5. 漸層填色 設定 6. 貝茲曲線 7. 文字輸入	操作評量	自選

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
			的問題				
六	向量圖形編輯(1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 資 T-III-4 資料搜尋的基本方法 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	學會使用 Inkscape	(三)文字設計練習 1.美術文字 2.漸層文字 3.文字置於路徑 4.文字繞圖	操作評量	自選
七	向量圖形編輯(1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 資 T-III-4 資料搜尋的基本方法 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	學會使用 Inkscape	(三)文字設計練習 1.美術文字 2.漸層文字 3.文字置於路徑 4.文字繞圖	操作評量	自選
八	向量圖形編輯(1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 資 T-III-4 資料搜尋的基本方法 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用 資 T-III-9 雲端服	學會使用 Inkscape	(四)範例練習 1.校園景物 寫生 2. Logo 設計	操作評量	自選

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		心得。	務或工具的使用 資 t-III-2 能使用 資訊科技解決生活中簡單的問題				
九	向量圖形編輯(1)	資 t-III-2 能使用 資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 p-III-4 能利用 資訊科技分享學習資源與心得。	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 資 T-III-4 資料搜尋的基本方法 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用 資 t-III-2 能使用 資訊科技解決生活中簡單的問題	學會使用 Inkscape	(四)範例練習 1. 校園景物 寫生 2. Logo 設計	操作評量	自選
十	數位公民素養(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於常生活之重要性。 資 a-III-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	資 H-III-1 健康的數位使用習慣 資 H-III-2 資訊科技之使用原則	學會網路資訊倫理與素養	資訊素養與倫理 (一)網路沉迷與隱私	操作評量	自選
十一	數位公民素養(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於常生活之重要性。 資	資 H-III-1 健康的數位使用習慣 資 H-III-2 資訊科技之使	學會網路資訊倫理與素養	(二)視力保健、姿勢健康與睡眠	操作評量	自選

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		a-III-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	用原則				
十二	數位公民素養(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於常生活之重要性。 a-III-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	資 H-III-1 康健的數位使用習慣 資 H-III-2 資訊科技之使用原則	學會網路資訊倫理與素養	(三)網路分享及 認識創用 CC	操作評量	自選
十三	數位公民素養(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於常生活之重要性。 a-III-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	資 H-III-1 康健的數位使用習慣 資 H-III-2 資訊科技之使用原則	學會網路資訊倫理與素養	(四)網路交友	操作評量	自選

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十四	數位公民素養(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於常生活之重要性。資 a-III-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	資 H-III-1 健康的數位使用習慣資 H-III-2 資訊科技之使用原則	學會網路資訊倫理與素養	(五)網路禮儀	操作評量	自選
十五	數位公民素養(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於常生活之重要性。資 a-III-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	資 H-III-1 健康的數位使用習慣資 H-III-2 資訊科技之使用原則	學會網路資訊倫理與素養	(六)網路詐騙	操作評量	自選
十六	雲端服務進階應用(1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。	資 T-III-3 瀏覽器的使用 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用	學會使用網路學習平台	一)介紹網路學習平台之應用(如:「Google 服務」、「均一」、「Pagamo」、「學習吧」、「國家圖書館電子書閱讀平台」等)	操作評量	自選

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十七	雲端服務進階應用(1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。	資 T-III-3 瀏覽器的使用 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用	學會使用網路學習平台	一)介紹網路學習平台之應用(如:「Google 服務」、「均一」、「Pagamo」、「學習吧」、「國家圖書館電子書閱讀平台」等)	操作評量	自選
十八	雲端服務進階應用(1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。	資 T-III-3 瀏覽器的使用 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用	學會使用網路學習平台	(二)OpenID 分散式認證系統	操作評量	自選
十九	雲端服務進階應用(1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。	資 T-III-3 瀏覽器的使用 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用	學會使用網路學習平台	(二)OpenID 分散式認證系統	操作評量	自選
二十	雲端服務進階應用(1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 a-III-1 能了解資訊科技	資 T-III-3 瀏覽器的使用 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用	學會使用網路學習平台	(三)教育雲的認識與應用	操作評量	自選



附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		於日常生活之重要性。	用				
二十一	雲端服務進階應用(1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。	資 T-III-3 瀏覽器的使用 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用	學會使用網路學習平台	(四)討論生活中利用雲端服務的案例應用方式	操作評量	自選

【第二學期】

課程名稱	資訊	年級/班級	五年級/甲班
彈性學習課程 類別	<input type="checkbox"/> 統整性( <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input checked="" type="checkbox"/> 其他類課程	上課節數	20 節
		設計教師	資訊教師
配合融入之領域及議題 (統整性課程 必須 2 領域以上)	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)	<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
設計理念	1. 縮短學生學習落差 2. 強化學生資訊科技應用能力 3. 涵育創造思考、批判思考、問題解決、邏輯與運算思維等高層次的概念，立下資訊科技的根基。		
總綱核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。		
課程目標	1. 能應用運算思維描述問題解決的方法。 2. 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 3. 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 4. 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 5. 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。		

	<p>6. 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>7. 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>8. 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>
--	---

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
一	圖像式程式語言(1)	資 t-III-3 能應用 運算思維描述問題解決的方法。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法 簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法	熟悉 SCRATCH 的操作	SCRATCH (一)什麼是 SCRATCH 1. 操作介面 認 2. SCRATCH 功能介面認識 (二)如何開始 1. 認識角色 2. 開啟新角色 3. 繪製新角色 4. 刪除、匯出 角色 5. 角色之程式、造型、音效	操作評量	自選
二	圖像式程式語言(1)	資 t-III-3 能應用 運算思維描述問題解決的方法。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法 簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法	熟悉 SCRATCH 的操作	SCRATCH (一)什麼是 SCRATCH 1. 操作介面 認 2. SCRATCH 功能介面認識 (二)如何開始 1. 認識角色 2. 開啟新角色 3. 繪製新角色 4. 刪除、匯出 角色 5. 角色之程式、造型、音效	操作評量	自選
三	圖像式程式語言(1)	資 t-III-3 能應用 運算思維描述問題解決的方法。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法 簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法	熟悉 SCRATCH 的操作	(三)認識背景 1. 匯入背景 2. 繪製背景	操作評量	自選
四	圖像式程式語言(1)	資 t-III-3 能應用 運算思維描述問題解決的方法。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法 簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法	熟悉 SCRATCH 的操作	(三)認識背景 1. 匯入背景 2. 繪製背景	操作評量	自選

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
五	圖像式程式語言(1)	資 t-III-3 能應用 運算思維描述問題解決的方法。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法 簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法	熟悉 SCRATCH 的操作	(四)認識聲音 1. 認識內建的專案 2. 播放專案	操作評量	自選
六	圖像式程式語言(1)	資 t-III-3 能應用 運算思維描述問題解決的方法。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法 簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法	熟悉 SCRATCH 的操作	(四)認識聲音 1. 認識內建的專案 2. 播放專案	操作評量	自選
七	圖像式程式語言(1)	資 t-III-3 能應用 運算思維描述問題解決的方法。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法 簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法	熟悉 SCRATCH 的操作	(五)單一角色循序動畫 1. 固定點移動 2. 重覆移動 3. 重覆移動+ 碰到邊緣反彈 4. 重覆移動+ 手動調整角度	操作評量	自選
八	圖像式程式語言(1)	資 t-III-3 能應用 運算思維描述問題解決的方法。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法 簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法	熟悉 SCRATCH 的操作	(五)單一角色循序動畫 1. 固定點移動 2. 重覆移動 3. 重覆移動+ 碰到邊緣反彈 4. 重覆移動+ 手動調整角度	操作評量	自選
九	圖像式程式語言(1)	資 t-III-3 能應用 運算思維描述問題解決的方法。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法 簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法	熟悉 SCRATCH 的操作	(六)二個角色動畫 1. 分鏡表(角色安排、腳本設計) 2. 範例:貓狗對話	操作評量	自選
十	圖像式程式語言(1)	資 t-III-3 能應用 運算思維描述問題解決的方法。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法 簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法	熟悉 SCRATCH 的操作	(六)二個角色動畫 1. 分鏡表(角色安排、腳本設計) 2. 範例:貓狗對話	操作評量	自選

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教材 須經課發會審 查通過
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				
			示 方法				
十一	3D 繪圖建模與列印(1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 資 T-III-4 資料搜尋的基本方法 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用	熟悉 Tinkercad 3D 繪圖操作	Tinkercad 3D 繪圖學生課桌椅 (一)指導學生觀察自己的課桌椅	操作評量	自選
十二	3D 繪圖建模與列印(1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 資 T-III-4 資料搜尋的基本方法 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用	熟悉 Tinkercad 3D 繪圖操作	(二)介紹三視圖、立體透視圖	操作評量	自選
十三	3D 繪圖建模與列印(1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 資 T-III-4 資料搜尋的基本方法 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用	熟悉 Tinkercad 3D 繪圖操作	(三)讓學生練習畫椅子的三視圖	操作評量	自選
十四	3D 繪圖建模與列印(1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 資 T-III-4 資料搜尋的基本方法 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用	熟悉 Tinkercad 3D 繪圖操作	(四)以學生的 Open ID 教育部電子郵件信箱註冊 Tinkercad 網站	操作評量	自選
十五	3D 繪圖建模與列印(1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 p-III-4 能利用資訊科	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 資 T-III-4 資料搜尋的基本方法 資 T-	熟悉 Tinkercad 3D 繪圖操作	(五)Tinkercad 操作介面說明 (六)Tinkercad 基本功能說明 1. 立體物件 建立、縮小 放大、複製 2. 立體物件 移動、旋轉、	操作評量	自選

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		技分享學習資源與心得。	III-5 數位學習網站與資源的使用		群組組合 3. 立體物件 挖洞移除部分 4. 多個立體物件對齊		
十六	3D 繪圖建模與列印(1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 資 T-III-4 資料搜尋的基本方法 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用	熟悉 Tinkercad 3D 繪圖操作	(七)範例練習:繪製桌子、椅子 3D 模型圖	操作評量	自選
十七	雲端服務應用(1)	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	資 T-III-9 雲端服務或工具的使用	學會雲端硬碟的使用	雲端應用軟體學習 (一)建立雲端硬碟資料夾，檔案上傳、下載、分類	操作評量	自選
十八	雲端服務應用(1)	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-III-2	資 T-III-9 雲端服務或工具的使用	學會雲端硬碟的使用	(二)開啟 google 文件，設定共用，進行共同編輯	操作評量	自選

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。					
十九	雲端服務應用(1)	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	資 T-III-9 雲端服務或工具的使用	學會雲端硬碟的使用	(三)插入文字、圖形、表格、格式設定	操作評量	自選
二十	雲端服務應用(1)	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	資 T-III-9 雲端服務或工具的使用	學會雲端硬碟的使用	(四)運用 google 蒐集網路資料 (五)設定超連結標註來源出處	操作評量	自選

註：

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

1. 本表格係依〈國民中學及國民小學課程計畫備查作業參考原則〉設計而成。
2. 依課程設計理念，可採擇高度相關之總綱各教育階段核心素養或各領域/科目核心素養，以敘寫課程目標。
3. 本表格舉例係以一至四年級為例，倘五至六年級欲辦理十二年國教之彈性課程者，其上課『節數』請依照「九年一貫課程各學習領域學習節數一覽表」填寫。
4. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。