

南投縣中州國民小學 111 學年度校訂課程計畫

【第一學期】

課程名稱	行動學習	年級/班級	五年級／甲班
類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" 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 type="checkbox"/> 其他類課程	上課節數	每週 1 節，11 週，共 11 節
教師	劉惠華		
設計理念	數位化時代來臨，學生面對資訊更換速度如此之快，勢必要學會如何瞭解 3C 對於生活的應用。在追求創客化與數位化的課程中，應讓孩子瞭解數位資訊的脈動，進一步提升孩子的創新與資訊判讀。希望孩子能在這一節課理解生活數位化的基礎知能，面對未來變革		
總綱核心素養	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。 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。		
課程目標	一、瞭解電腦簡易程式與應用，落實在生活中 二、運用電腦表達自我意見與蒐集資料。 三、避免網路詐騙與行銷，提升個人資訊素養		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
一、 二、 三、 五、 六、 七	資訊科技應用 (T)/6 節	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-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	1.學會資料搜尋的基本方法 2.數位學習網站與資源的使用	Inkscape (一)Inkscape 簡介 1. 介面簡介 2. 文件大小方向設定 (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 (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	1. 校園景物寫生 2. Logo 設計	
九、 十、 十二	資訊科技與人類社會(H)/3 節	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 a-III-3 能了解並遵守資訊	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	1.能建立康健的數位使用習慣與態度。	資訊素養與倫理 (一)網路沉迷與隱私 (二)視力保健、姿勢健康與睡眠 (三)網路分享及認識創用CC	說出正確的網路習慣	

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		倫理與使用資訊科技的相關規範。			(四)網路交友 (五)網路禮儀 (六)網路詐騙		
二十、二十一	單元五：製作賀卡/3 節	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-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	1. 能編輯中英文文稿，進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫、藝術字等完成文稿的編輯。 2. 能利用繪圖軟體提供的工具創作並列印出作品。	1. 繪製基本圖形—路徑繪圖工具 2. 路徑繪圖工具—對齊與等距分佈		

【第二學期】

課程名稱	行動學習	年級/班級	五年級／甲班
類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" 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 type="checkbox"/> 其他類課程	上課節數	每週 1 節，12 週，共 12 節
教師	劉惠華		
設計理念	數位化時代來臨，學生面對資訊更換速度如此之快，勢必要學會如何瞭解 3C 對於生活的應用。在追求創客化與數位化的課程中，應讓孩子瞭解數位資訊的脈動，進一步提升孩子的創新與資訊判讀。希望孩子能在這一節課理解生活數位化的基礎知能，面對未來變革		
總綱核心素養	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。 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。		
課程目標	一、瞭解電腦簡易程式與應用，落實在生活中 二、運用電腦表達自我意見與蒐集資料。 三、避免網路詐騙與行銷，提升個人資訊素養		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
一、 二、 三	資訊科技應用 (T)/3 節	資 t-III-2 能使用 資訊科技解決生 活中簡單的問題。	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	1. 雲端服務或工具的 使用 2. 能了解資訊科技 於日常生活之重要 性。	(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) (二)OpenID 分散式認證系 統 (三)教育雲的認識與應用	討論生活中利 用雲端服務的 案例應用方式	
五、 六、 七、 九、 十、 十一、 十四、 十七	演算法(A)/8 節	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	1.簡單的問題解決表 示方法	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 (三)認識背景 1. 匯入背景 2. 繪製背景 (四)認識聲音 1. 認識內建的專案	創作 1. 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 2. 二個角色動 畫 1. 分鏡表(角 色安排、腳本 設計)	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
					2. 播放專案	2. 範例:貓狗對話	
十八	資訊科技應用 (T)/1 節	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-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	1. 資料搜尋的基本方法 資 2. 數位學習網站與資源的使用	Tinkercad 3D 繪圖學生課桌椅 (一)指導學生觀察自己的課桌椅 (二)介紹三視圖、立體透視圖 (三)讓學生練習畫椅子的三視圖 (四)以學生的 Open ID 教育部電子郵件信箱註冊 Tinkercad 網站 (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、群組組合 3. 立體物件挖洞移除部分	創作:繪製桌子、椅子 3D 模型圖	

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
					4. 多個立體物件對齊		

註：

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三年級為例，倘四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。