

南投縣爽文國民小學 112 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	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程		上課節數	每週 1 節，21 週，共 21 節
			設計教師	林志任
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	☐ 國語文 ☐ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☐ 數學 ☐ 生活課程 ☐ 健康與體育 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☒ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)		☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☐ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交 A-I-3 辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景	互動-理性溝通 樂於分享 團隊合作 創新-自主學習 創意思考 邏輯思考	與學校願景呼應之說明	數位生活統整性探究課程，期望透過資訊與科技學習，樂於與他人互動合作，適應數位時代的新生活，並激發學生的創意思考與邏輯思考能力。	
設計理念	期許學生能學會向量圖形編輯，能使用工具列畫出不同顏色的簡單封閉的圖形；學生能使用雲端帳號登入，建立雲端硬碟資料夾，檔案上傳、下載、分類與進行編輯，且學習以雲端硬碟進行資料分享與共用及共同編輯；且運用教育雲資源進行自學，也希冀學生能培養培養科技發展衍生之守法觀念與公民意識。			

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

總綱核心素養 具體內涵	E-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。 E-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 E-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 E-B3 能了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 E-C1 理解科技與人文議題，培養科技發展衍生之守法觀念與公民意識。	領綱核心素養 具體內涵	國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 國-E-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。 藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。 藝-E-B3 感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。
課程目標	1. 能開啟圖檔編輯，使用工具列、幾何圖形、畫筆工具，進行科技創作與分享。 2. 能使用瀏覽器，進行數位學習且使用雲端服務或工具進行資料搜集、整理。 3. 能使用教育雲資源，進行自學，發揮自我潛能及實踐自我價值。 4. 學生能正確地使用網路及培養應具備資訊素養之守法觀念與公民意識。		

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	向量圖形編輯	資E2使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	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	能開啟圖檔編輯，使用工具列、幾何圖形、畫筆工具，進行科技創作與分享。	電腦操作	實作測驗： 能操作 Inkscape 的基本功能。 並能做出老師指定的作業 1. 校園景物寫生	網路資源
二	向量圖形編輯	資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 (藝)12-III-2		能開啟圖檔編輯，使用工具列、幾何圖形、畫筆工具，進行科技創作與分享。	電腦操作		網路資源

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						
三	向量圖形編輯	能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。	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 (四)範例練習 1. 校園景物寫生 2. Logo 設計	能開啟圖檔編輯，使用工具列、幾何圖形、畫筆工具，進行科技創作與分享。	電腦操作	2. Logo 設計	網路資源
四	向量圖形編輯			能開啟圖檔編輯，使用工具列、幾何圖形、畫筆工具，進行科技創作與分享。	電腦操作		網路資源
五	向量圖形編輯			能開啟圖檔編輯，使用工具列、幾何圖形、畫筆工具，進行科技創作與分享。	電腦操作		網路資源
六	向量圖形編輯			能開啟圖檔編輯，使用工具列、幾何圖形、畫筆工具，進行科技創作與分享。	電腦操作		網路資源
七	向量圖形編輯			能開啟圖檔編輯，使用工具列、幾何圖形、畫筆工具，進行科技創作與分享。	電腦操作		網路資源

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						
八	向量圖形編輯			能開啟圖檔編輯，使用工具列、幾何圖形、畫筆工具，進行科技創作與分享。	電腦操作		網路資源
九	向量圖形編輯			能開啟圖檔編輯，使用工具列、幾何圖形、畫筆工具，進行科技創作與分享。	電腦操作		網路資源
十	數位公民素養	資E2使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資E10了解資訊科技於日常生活之重要性。	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 (四)網路交友 (五)網路禮儀 (六)網路詐騙	能使用教育雲資源，進行自學，發揮自我潛能及實踐自我價值。	電腦操作	實作測驗： 能夠操作資訊素養與倫理的網站，並能回答網站上相關的問題。	網路資源
十一	數位公民素養	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 a-III-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。		能使用教育雲資源，進行自學，發揮自我潛能及實踐自我價值。	電腦操作		網路資源
十二	數位公民素養	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		能使用教育雲資源，進行自學，發揮自我潛能及實踐自我價值。	電腦操作		網路資源

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						
十三	數位公民素養	社 2b- II -1 體認人們對生活事物與環境有不同的感受，並加以尊重。		能使用教育雲資源，進行自學，發揮自我潛能及實踐自我價值。	電腦操作		網路資源
十四	數位公民素養			能使用教育雲資源，進行自學，發揮自我潛能及實踐自我價值。	電腦操作		網路資源
十五	數位公民素養			能使用教育雲資源，進行自學，發揮自我潛能及實踐自我價值。	電腦操作		網路資源
十六	雲端服務進階應用	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	(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）	能使用瀏覽器，進行數位學習且使用雲端服務或工具進行資料搜集、整理。	電腦操作	實作測驗：能夠操作網路學習平台。能利用 openID 登入進行學習。	網路資源
十七	雲端服務進階應用	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。		能使用瀏覽器，進行數位學習且使用雲端服務或工具進行資料搜集、整理。	電腦操作		網路資源

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						
十八	雲端服務進階應用		(二)OpenID 分散式認證系統 (三)教育雲的認識與應用 (四)討論生活中利用雲端服務的案例應用方式	能使用瀏覽器，進行數位學習且使用雲端服務或工具進行資料搜集、整理。	電腦操作		網路資源
十九	雲端服務進階應用			能使用瀏覽器，進行數位學習且使用雲端服務或工具進行資料搜集、整理。	電腦操作		網路資源
二十	雲端服務進階應用			能使用瀏覽器，進行數位學習且使用雲端服務或工具進行資料搜集、整理。	電腦操作		網路資源
二十一	雲端服務進階應用			能使用瀏覽器，進行數位學習且使用雲端服務或工具進行資料搜集、整理。	電腦操作		網路資源

【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	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程		上課節數	每週 1 節，20 週，共 20 節
			設計教師	林志任
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	☐ 國語文 ☐ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☐ 數學 ☐ 生活課程 ☐ 健康與體育 ☐ 社會 ☒ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☒ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)		☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☐ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交 A-I-3 辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景	互動-理性溝通 樂於分享 團隊合作 創新-自主學習 創意思考 邏輯思考	與學校願景呼應之說明	數位生活統整性探究課程，期望透過資訊與科技學習，樂於與他人互動合作，適應數位時代的新生活，並激發學生的創意思考與邏輯思考能力。	
設計理念	瞭解 Scratch 動畫之『場景』製作(包含「舞台」與「角色」)，及『程式』設計。瞭解 Scratch 中媒體素材的蒐集、製作與應用。學會『舞台』及『角色』之造型變化、聲音、及『程式碼』的編撰與應用。 Tinkercad 是一個免費的在線軟件工具集合，可以幫助世界各地的人們思考，創造和製作。 Google 雲端硬碟整合 Google 文件線上編輯和谷歌強大的搜尋功能，讓使用者將個人相片、筆記或其他文件儲存在網路上，透過手機和電腦等裝置，即可在雲端存取與編輯檔案資料。			

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

總綱核心素養 具體內涵	E-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。 E-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 E-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 E-B3 能了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 E-C1 理解科技與人文議題，培養科技發展衍生之守法觀念與公民意識。	領綱核心素養 具體內涵	國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 國-E-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。 藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。 藝-E-B3 感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。
課程目標	1. 讓學生能夠利用 scratch 設計一個完整的遊戲 2. 培養訓練學生邏輯思考能力 3. 並透過主動關心環境，以維護我們生存的空間 4. 能運用 3D 建模軟體，動手設計出自己的 3D 列印作品。 5. 能建立 Google 雲端硬碟資料夾，進行檔案上傳、下載及分類。 6. 能使用 Google 雲端硬碟的程式建立檔案，進行多人同時線上編輯文件。		

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	SCRATCH	資E3應用運算思維描述問題解決的方法。 資t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	介紹 SCRATCH Scratch 是 MIT（麻省理工學院）發展的一套新的程式語言，可以用來創造互動式故事、動畫、遊戲、音	1. 讓學生能夠利用 scratch 設計一個完整的遊戲 2. 培養訓練學生邏輯思考能力	電腦操作	實作測驗： 1、能夠操作 Scatch 的基本功能，	網路資源

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						
		自 an-III-1 透過科學探究活動，了解科學知識的基礎是來自於真實的經驗和證據。	樂和藝術。學習後可應用於日常生活及各領域應用，符合資訊科技融入學習的精神。 1. 操作介面認識 2. SCRATCH 功能介面認識 Scratch 2.0 軟體：分為線上版及離線版，其操作介面分五大區塊（1）指令區〔即程式區〕、（2）腳本區、（3）舞台區、（4）角色區、（5）背包區。			2. 學習積木的種類及作用。 3. 能完成老師的作業。	
二	SCRATCH		如何開始 Scratch 2.0 在控制類別指令中增加了『角色分身積木』，其與畫筆類的『蓋章』積木之共同點，皆可在舞台上顯示一個角色的圖像多次；但差異處在於『蓋章』積木僅是顯示圖像，不具備任何互動功能（即不能在其身上編撰程式積木），佔系統資源很少；而『分身』是一個真正的角色，可在分身上編撰程式積木，與使用者可互動，故占用較大的系統資源。	1. 讓學生能夠利用 scratch 設計一個完整的遊戲 2. 培養訓練學生邏輯思考能力	電腦操作		網路資源

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						
三	SCRATCH		引起動機： 讓學生下載，並練習玩 Scratch 製作的猴子吃香蕉 遊戲。 發展活動： 1. 利用猴子吃香蕉遊戲，複 習新增角色，並利用鍵盤左 右鍵控制猴子。 2. 介紹利用滑鼠控制猴子角 色的方式，並讓學生練習。	1. 讓學生能夠利用 scratch 設計一個完整的遊 戲 2. 培養訓練學生邏輯思考 能力	電腦操作		網路資源
四	SCRATCH		1．說明時間變數的使用方 式，並讓學生設定時間變數 2．說明得分與漏接變數使 用方式，並讓學生設定得分 與漏接變數 3．學生上傳本周進度檔 案，至 google classroom 以利下周課堂操作。	1. 讓學生能夠利用 scratch 設計一個完整的遊 戲 2. 培養訓練學生邏輯思考 能力	電腦操作		網路資源
五	SCRATCH		至 google classroom 下載 上周完成檔案 1. 讓學生討論廣播的使用方 式，並介紹廣播的應用 2. 複製已完成的香蕉角色， 並完成遊戲	1. 讓學生能夠利用 scratch 設計一個完整的遊 戲 2. 培養訓練學生邏輯思考 能力	電腦操作		網路資源

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						
六	SCRATCH		學生練習玩猴子接香蕉遊戲，並調整角色移動速度，讓遊戲有不同變化。並將成果上傳至 google classroom	1. 讓學生能夠利用 scratch 設計一個完整的遊戲 2. 培養訓練學生邏輯思考能力	電腦操作		網路資源
七	SCRATCH		讓學生玩海洋清潔隊遊戲，並提醒學生注意遊戲的運作流程	1. 讓學生能夠利用 scratch 設計一個完整的遊戲 2. 培養訓練學生邏輯思考能力	電腦操作		網路資源
八	SCRATCH		1. 讓學生分析討論遊戲角色的控制與動作，利用 FreeMind 讓學生歸納討論出的結果 (1)潛水夫：①利用滑鼠控制②碰到魚類遊戲結束③碰到可樂罐分數增加 (2)可樂罐：①隨機出現②碰到潛水夫得分③碰到潛水夫後消失④消失後隨機出現 (3)魚類：①不停重複的移動②碰到潛水夫遊戲結束 (4)背景：遊戲結束時背景畫面改變(有 2 個背景) (5)時間變數：①從 30 秒倒數計時②30 秒後遊戲結	1. 讓學生能夠利用 scratch 設計一個完整的遊戲 2. 培養訓練學生邏輯思考能力	電腦操作		網路資源

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						
			束③潛水夫碰到魚類時時間停止 (6)分數：①每次從 0 分開始②當潛水夫碰到可樂罐分數增加 20 分 2. 發下學習單，說明遊戲製作方式與評分重點，並練習製作。 3. 將本周作品上傳至 google classroom。				
九	SCRATCH		準備活動： 複習海洋清潔隊製作重點。 發展活動： 學生設計製作海洋清潔隊遊戲，教師行間巡視，解決學生問題，並提醒學生思考製作設計重點。	1. 讓學生能夠利用 scratch 設計一個完整的遊戲 2. 培養訓練學生邏輯思考能力	電腦操作		網路資源
十	SCRATCH		請製作完成學生報告分享製作完成作品。	1. 讓學生能夠利用 scratch 設計一個完整的遊戲 2. 培養訓練學生邏輯思考能力	電腦操作		網路資源
十一	3D 繪圖	資E3應用運算思維描述問題解決的方法 資訊科技 資E9利用資訊科技分享學習	1. 了解 tinkercad 網站： https://www.tinkercad.com/ ，點登入，點更多提供者，使用 google 登入，按允許，按繼續	能運用 3D 建模軟體，動手設計出自己的 3D 列印作品。	電腦操作	實作評量： 1、能登入 thinker cad 網站並註	網路資源

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						
		資源與心得。 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。 藝12-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。	2．按 import，選擇檔案，選檔案，按確定，Scale 輸入 10%，Hight 輸入 2mm，按 import 3．按 Shape Generator，community，20 頁，正方體，40，20，15，2。按 alt 不放，移動，就是複製；按 w 點平面，決定哪一個平面為準；選物件，按 d 會貼合平面。 4．按 Shape Generator，community，10 頁，smart slot，55，20，2。選多物件，按 group，結合在一起 5．拉一個直徑 4mm 的圓柱體，與 smart slot 橢圓平板對齊，內縮一點，左右對稱各一個圓柱體，選 hole，group，挖出二個洞。 6．點一個物件，按著 shift 不放，再點其他物件就可以選取多個物件。			冊成為會員。 2、能做軟體的基本操作 3、能 3D 建模。 4、運用雲端軟體 Tinkercad，設計平面公仔吊飾。	

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						
十二	3D 繪圖			能運用 3D 建模軟體，動手設計出自己的 3D 列印作品。	電腦操作		網路資源
十三	3D 繪圖		實作 3D 建模軟體 實作／Tinkercad 互動教學：學習移動、相機控制、建立孔、調整比例及複製貼上、鑰匙圈、建置鑄模。	能運用 3D 建模軟體，動手設計出自己的 3D 列印作品。	電腦操作		網路資源
十四	3D 繪圖			能運用 3D 建模軟體，動手設計出自己的 3D 列印作品。	電腦操作		網路資源
十五	3D 繪圖			能運用 3D 建模軟體，動手設計出自己的 3D 列印作品。	電腦操作		網路資源
十六	3D 繪圖		基礎平面吊飾設計 實作／運用雲端軟體 Tinkercad，設計平面公仔吊飾。 (1) 使用造型：圓柱、圓形屋頂 (2) 使用功能：調整大小、調整角度、翻轉、孔、組成群組	能運用 3D 建模軟體，動手設計出自己的 3D 列印作品。	電腦操作		網路資源

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						
十七	雲端服務應用	資E1認識常見的資訊系統。 資E5使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 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 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	使用 Google 雲端硬碟的程式建立的檔案，可以多人同時線上編輯文件，使文件保持最新的狀態。你可以與同學合作完成小組家庭作業；或與在遠方的同事合作進行新的業務計畫。同一份 Google 文件，可以 10 個人同時線上共同編輯，關於多人共同編輯的方法說明如下： 1. 連結到 Google 首頁，點選「登入」。 2. 輸入 Gmail 的電子郵件和密碼，點選「登入」。 3. 登入以後，點選「雲端硬碟」。 4. 想要多人共同編輯一份文件，一定要事先規劃，先擬定並輸入大綱，分配每一個人要編輯的部份，再邀請其他人共同編輯文件，以免完成的文章有重覆或疏漏的現象。本文以同學分組製作一份報告為例，說明如何多人線上同時共同編輯文件。點選「建立\文件」。 5. 點選「重新命名」。	能使用 Google 雲端硬碟的程式建立檔案，進行多人同時線上編輯文件。	電腦操作	實作測驗： 1. 能使用 Google 雲端硬碟的程式建立檔案 2. 能進行多人同時線上編輯文件。	網路資源
十八	雲端服務應用			能使用 Google 雲端硬碟的程式建立檔案，進行多人同時線上編輯文件。	電腦操作		網路資源
十九	雲端服務應用			能使用 Google 雲端硬碟的程式建立檔案，進行多人同時線上編輯文件。	電腦操作		網路資源
二十	雲端服務應用			能使用 Google 雲端硬碟的程式建立檔案，進行多人同時線上編輯文件。	電腦操作		網路資源
二十一				能使用 Google 雲端硬碟的程式建立檔案，進行多人同時線上編輯文件。	電腦操作		網路資源

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						
			6. 輸入檔案名稱，點選「確定」。 7. 已經完成主題說明與大綱，如下圖所示，準備設定多人共同編輯。 8. 點選「檔案\傳送電子郵件給協作者」。 9. 點選「變更」，準備更改檔案的權限。 10. 選擇「知道連結的使用者」。 11. 「存取權」選擇「可編輯」。 12. 點選「儲存」。				

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。