

※花蓮縣大進國小 112 學年度校訂課程一覽表

年級	類別	編號	主題名稱	單元名稱	課程名稱	節數	備註
中年級	統整性主題/ 專題/議題探究課程	1	關懷家園	社區走讀	尋人軼事(上)	10 節	每週 1 節
		2	健康滿點	踏草尋芳	樟望校園(上)	10 節	
		3	合作悅讀	愛閱書海	光復之愛	20 節	每週 1 節
		4	多元創新	未來方程式	我是高手	20 節	每週 1 節
				國際地球村	世界真奇妙	20 節	每週 1 節
		5	自主學習	「法」事如麻	班會 4、品德教育 4	8 節	每週 1 節
					性平 4、性侵害 2、家庭 2、 家暴 2、環保 2	12 節	
	社團活動與技 藝課程	1	直笛社			20 節	隔週 2 節
		2	電腦社				
		3	籃球社				
		4	高爾夫社				
	第一學期總計節數					120 節	

花蓮縣 大進國民小學 112 學年度 三 年級第 一 學期校訂課程計畫 設計者： 余世濱

一、課程類別：(請勾選並於所勾選類別後填寫課程名稱)

1. ☒ 統整性主題/專題/議題探究課程： 多元創新

2. 其他類課程：☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導

二、學習節數：每週 (1) 節，實施(20)週，共(20)節。

三、素養導向教學規劃：

教學期程	核心素養/ 校本素養	學習目標	單元/主題名稱 與活動內容	節數	教學 資源	評量方式	融入議題 實質內涵	備註
第一週	綜 E-B-2/ 合作	發展學習科技的熱誠與興趣。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：認識學習環境 活動一：座位安排 活動二：電腦教室的使用規範 活動三：資訊科技在人類生活之應用	1	電腦	口頭發表	科技教育 科E3體會科技與個人及家庭生活的互動關係。	
第二週	綜 E-B-2/ 創新	發展學習科技的熱誠與興趣。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：資訊科技的第一次接觸 活動一：電腦的功能 活動二：開機步驟：帳號、密碼、登入網域 活動三：關機步驟 活動四：介紹作業系統	1	電腦	口頭發表 實作表現	科技教育 科 E3 體會科技與個人及家庭生活的互動關係。	

教學期程	核心素養/ 校本素養	學習目標	單元/主題名稱 與活動內容	節數	教學 資源	評量方式	融入議題 實質內涵	備註
第三週	綜 E-B-2/ 創新	養成正確使用 資訊的行為。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：認識滑鼠 活動一：滑鼠的握法 活動二：滑鼠基本練習：移動、 單敲、雙敲、拖曳 活動三：滑鼠的操作練習	1	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E11 建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第四週	綜 E-B-2/ 創新	養成正確使用 資訊的行為。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：作業系統初體驗 活動一：桌面功能介紹 活動二：視窗開啟、關閉、調整	1	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E11 建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第五週	綜 E-B-2/ 創新	養成正確使用 資訊的行為。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：認識鍵盤 活動一：鍵盤功能介紹	1/8	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E11 建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第六週	綜 E-B-2/ 創新	養成正確使用 資訊的行為。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：熟悉鍵盤 活動一：鍵盤輸入練習 活動二：開啟為為快打高手 活動三：英文打字練習	2/8	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E11 建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	

教學期程	核心素養/ 校本素養	學習目標	單元/主題名稱 與活動內容	節數	教學 資源	評量方式	融入議題 實質內涵	備註
第七週	綜 E-B-2/ 創新	養成正確使用 資訊的行為。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：熟悉鍵盤 活動一：鍵盤輸入練習 活動二：開啟為為快打高手 活動三：英文打字練習	3/8	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E11 建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第八週	綜 E-B-2/ 創新	養成正確使用 資訊的行為。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：熟悉鍵盤 活動一：鍵盤輸入練習 活動二：開啟為為快打高手 活動三：英文打字練習	4/8	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E11 建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第九週	綜 E-B-2/ 創新	養成正確使用 資訊的行為。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：熟悉鍵盤 活動一：輸入法切換 活動二：開啟為為快打高手 活動三：中文打字練習	5/8	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E11 建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第十週	綜 E-B-2/ 創新	養成正確使用 資訊的行為。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：熟悉鍵盤 活動一：鍵盤輸入練習 活動二：開啟為為快打高手 活動三：中文打字練習	6/8	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E11 建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	

教學期程	核心素養/ 校本素養	學習目標	單元/主題名稱 與活動內容	節數	教學 資源	評量方式	融入議題 實質內涵	備註
第十一週	綜 E-B-2/ 創新	養成正確使用 資訊的行為。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：熟悉鍵盤 活動一：鍵盤輸入練習 活動二：開啟為為快打高手 活動三：文章打字練習	7/8	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E11 建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第十二週	綜 E-B-2/ 創新	養成正確使用 資訊的行為。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：打字競賽 活動一：50 字文章打字練習 活動二：測試 10 分鐘打字量	8/8	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E11 建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第十三週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動 手實做的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：小小畫家 活動一：開啟小畫家 活動二：小畫家功能介紹 活動三：隨意塗鴉	1/9	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E11 建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第十四週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動 手實做的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：小小畫家 活動一：開啟小畫家 活動二：設定紙張大小 活動三：以方形畫圖 活動四：利用方形畫高樓大廈	2/9	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E11 建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	

教學期程	核心素養/ 校本素養	學習目標	單元/主題名稱 與活動內容	節數	教學 資源	評量方式	融入議題 實質內涵	備註
第十五週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：小小畫家 活動一：開啟小畫家 活動二：橢圓形、正圓型繪畫技巧 活動三：以圓形做圖 活動四：利用圓形畫小熊	3/9	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E11 建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第十六週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：小小畫家 活動一：開啟小畫家 活動二：直線、曲線介紹 活動三：旋轉、鏡射功能 活動四：利用曲線畫愛心	4/9	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E11 建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第十七週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：小小畫家 活動一：曲線練習 活動二：利用曲線畫蘋果、梨子	5/9	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E11 建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第十八週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：小小畫家 活動一：綜合創作 活動二：小蜜蜂繪畫技巧	6/9	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E11 建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	

教學期程	核心素養/ 校本素養	學習目標	單元/主題名稱 與活動內容	節數	教學 資源	評量方式	融入議題 實質內涵	備註
第十九週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：小小畫家 活動一：綜合創作 活動二：人物繪畫技巧	7/9	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E11 建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第二十週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。 培養運用資訊 與運算思維的 知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：小小畫家臨摹練習 活動一：網路上搜尋主題圖畫 活動二：利用小畫家畫出圖片內容	8/9	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E4 認識常 見的資訊科 技共創工具 的 使用 方 法。	

說明：部定課程採自編者，需經校內課程發展委員會通過，教材內容留校備查。

花蓮縣大進 國民小學 112 學年度 三 年級第 二 學期校訂課程計畫 設計者： 余世濱

一、 課程類別：(請勾選並於所勾選類別後填寫課程名稱)

1. ☒統整性主題/專題/議題探究課程： 多元創新

2. 其他類課程：☐本土語文/新住民語文☐服務學習☐戶外教育☐班際或校際交流☐自治活動☐班級輔導

二、 學習節數：每週 (1) 節，實施(20)週，共(20)節。

三、 素養導向教學規劃：

教學期程	核心素養/ 校本素養	學習目標	單元/主題名稱 與活動內容	節數	教學 資源	評量方式	融入議題 實質內涵	備註
第一週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：小小螢幕看世界 活動一：開啟網路瀏覽器 活動二：介紹瀏覽器的功能	1/5	電腦	口頭發表 實作表現	科技教育 科 E3 體會科技與個人及家庭生活的互動關係。	
第二週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：小小螢幕看世界 活動一：認識網站 活動二：常用網站介紹	2/5	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E11建立康健的數位使用習慣與態度。	
第三週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：小小螢幕看世界 活動一：網站搜尋方式介紹 活動二：搜尋關鍵字 活動三：練習搜尋學校、並加入我的最愛	3/5	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E11建立康健的數位使用習慣與態度。	

教學期程	核心素養/ 校本素養	學習目標	單元/主題名稱 與活動內容	節數	教學 資源	評量方式	融入議題 實質內涵	備註
第四週 (3/8-3/12)	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。 培養運用資訊與運算思維的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：小小螢幕看世界 活動一：Google 功能介紹 活動二：Google 地圖使用介紹 活動三：練習搜尋學校、自家	4/5	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E11建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第五週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。 培養運用資訊與運算思維的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：小小螢幕看世界 活動一：Google 功能介紹 活動二：Google youtube 介紹 活動三：搜尋動畫影片	5/5	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E11建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第六週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：檔案管理 活動一：認識資料夾 活動二：練習建立資料夾、文件	1/3	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E11建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第七週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：檔案管理 活動一：利用網路搜尋糖廠圖片 活動二：儲存及讀取圖片	2/3	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E11建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	

教學期程	核心素養/ 校本素養	學習目標	單元/主題名稱 與活動內容	節數	教學 資源	評量方式	融入議題 實質內涵	備註
第八週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。 培養運用資訊與運算思維的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：檔案管理 活動一：圖片在小畫家的使用 活動二：練習插入文字	3/3	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E11建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第九週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：非常好色 活動一：非常好色功能介紹	1/3	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E11建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第十週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。 培養運用資訊與運算思維的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：非常好色-母親節賀卡 活動一：賀卡製作(自由創作)	2/3	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E11建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第十一週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。 培養運用資訊與運算思維的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：非常好色-母親節賀卡 活動一：賀卡製作(自由創作)	3/3	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E11建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第十二週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：3D 筆介紹 活動一：功能介紹	1/3	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E11建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	

教學期程	核心素養/ 校本素養	學習目標	單元/主題名稱 與活動內容	節數	教學 資源	評量方式	融入議題 實質內涵	備註
第十三週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：3D 筆介紹 活動一：平面作品練習	2/3	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E11建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第十四週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：3D 筆介紹 活動一：立體作品練習	3/3	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E11建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第十五週	綜 E-B-2/ 創新	發展學習科技的熱情與興趣。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：程式初體驗 活動一：不插電活動	1/6	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E11建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第十六週	綜 E-B-2/ 創新	發展學習科技的熱情與興趣。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：程式初體驗 活動一：Code.org 介紹	2/6	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E11建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第十七週	綜 E-B-2/ 創新	發展學習科技的熱情與興趣。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：程式初體驗 活動一：Code.org 積木練習	3/6	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E11建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	

教學期程	核心素養/ 校本素養	學習目標	單元/主題名稱 與活動內容	節數	教學 資源	評量方式	融入議題 實質內涵	備註
第十八週	綜 E-B-2/ 創新	發展學習科技 的熱情與興趣。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：程式初體驗 活動一：Code.org 函式	4/6	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E11建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第十九週	綜 E-B-2/ 創新	發展學習科技 的熱情與興趣。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：程式初體驗 活動一：Code.org 條件判斷	5/6	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E11建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	
第二十週	綜 E-B-2/ 創新	發展學習科技 的熱情與興趣。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：程式初體驗 活動一：Code.org 迴圈	6/6	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E11建立 康健的數位 使用習慣與 態度。	

說明：部定課程採自編者，需經校內課程發展委員會通過，教材內容留校備查。