

※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	
高年級	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 五 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(21)週，共(21)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	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：全民資安素養導覽 活動一：網路交友 活動二：不當資訊內容 活動三：電腦病毒與基本防範	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：Scratch 體驗-遊戲 活動一：動作指令介紹 活動二：角色移動方式練習一	1/12	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	

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	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：Scratch 體驗-遊戲 活動一：動作指令介紹 活動二：角色移動方式練習二	2/12	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E6 認識與使 用 資訊科技以 表達想法。	
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：Scratch 體驗-遊戲 活動一：動作指令介紹 活動二：定位練習-角色移動	3/12	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E6 認識與使 用 資訊科技以 表達想法。	
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：Scratch 體驗-遊戲 活動一：條件、迴圈 活動二：角色移動	4/12	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E6 認識與 使用 資訊科技 以表達想法。	
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：Scratch 體驗-遊戲 活動一：綜合練習-貪食蛇	5/12	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E6 認識與使 用 資訊科技以 表達想法。	
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：Scratch 體驗-遊戲 活動一：綜合練習-貪食蛇	6/12	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E6 認識與使 用 資訊科技以 表達想法。	

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：Scratch 體驗-遊戲 活動一：變數介紹-分數 活動二：綜合練習-貪食蛇	7/12	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E6 認識 與使用資訊 科技以表達 想法。	
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：Scratch 體驗-遊戲 活動一：綜合練習-射氣球	8/12	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E6 認識 與使用資訊 科技以表達 想法。	
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：Scratch 體驗-遊戲 活動一：外觀、音效 活動二：綜合練習-射氣球	9/12	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E6認識 與使用資訊 科技以表達 想法。	
第十二週	綜 E-B-2/ 創新、合作	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：Scratch 體驗-遊戲 活動一：分組專題練習	10/12	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E6 認識 與使用資訊 科技以表達 想法。	
第十三週	綜 E-B-2/ 創新、合作	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：Scratch 體驗-遊戲	11/12	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資E6認識	

			活動一：分組專題練習				與使用資訊 科技以表達 想法。	
--	--	--	------------	--	--	--	-----------------------	--

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
第十四週	綜 E-B-2/ 創新、合作	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：Scratch 體驗-遊戲 活動一：分組專題練習	12/12	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E6 認識 與使用資訊 科技以表達 想法。	
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：記帳高手-excel 活動一：操作介面說明	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	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：記帳高手-excel 活動一：表格設計	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	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：記帳高手-excel 活動一：表格設計 活動二：自動加總 活動三：以成績單為例	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	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：記帳高手-excel 活動一：表格設計 活動二：資料排序 活動三：以成績單為例	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	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：記帳高手-excel 活動一：表格設計 活動二：資料篩選 活動三：以成績單為例	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	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：記帳高手-excel 活動一：表格設計 活動二：資料篩選 活動三：分組練習-以零食價目表 為例	6/6	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
高年級	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 五 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	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：全民資安素養導覽 活動一：行動社群，隱私保護 活動二：資訊素養許願池-我想要 有手機。 活動三：行動裝置安心遊網	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。	
第二週	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：Tinkercad 進階 活動一：重疊的特性運用 活動二：南瓜燈	1/6	電腦	口頭發表 實作表現	科技教育 科E7依據設 計構想以規 劃物品的製 作步驟。	
第三週	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：Tinkercad 進階 活動一：重疊的特性運用 活動二：南瓜燈	2/6	電腦	口頭發表 實作表現	科技教育 科E7依據設 計構想以規 劃物品的製 作步驟。	

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	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：Tinkercad 進階 活動一：多組件的組合運用 活動二：摩艾頭像	3/6	電腦	口頭發表 實作表現	科技教育 科E7依據設計構想以規劃物品的製作步驟。	
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：Tinkercad 進階 活動一：多組件的組合運用 活動二：切圖練習 活動三：摩艾頭像	4/6	電腦	口頭發表 實作表現	科技教育 科E7依據設計構想以規劃物品的製作步驟。	
第六週	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：Tinkercad 進階 活動一：多組件的組合運用 活動二：專題練習	5/6	電腦	口頭發表 實作表現	科技教育 科E7依據設計構想以規劃物品的製作步驟。	
第七週	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：Tinkercad 進階 活動一：多組件的組合運用 活動二：專題練習	6/6	電腦	口頭發表 實作表現	科技教育 科E7依據設計構想以規劃物品的製作步驟。	

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。	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：我是導演-威力導演 活動一：操作界面說明	1/10	電腦	口頭發表 實作表現	科技教育 科E7依據設計構想以規劃物品的製作步驟。	
第九週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。 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：我是導演-威力導演 活動一：尋找圖片或影片-以校園生活為主題	2/10	電腦	口頭發表 實作表現	科技教育 科E7依據設計構想以規劃物品的製作步驟。	
第十週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。 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：我是導演-威力導演 活動一：尋找喜愛的音樂作為背景音樂	3/10	電腦	口頭發表 實作表現	科技教育 科E7依據設計構想以規劃物品的製作步驟。	
第十一週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。 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：我是導演-威力導演 活動一：圖片或影片匯入媒體庫 活動二：編排圖片	4/10	電腦	口頭發表 實作表現	科技教育 科E7依據設計構想以規劃物品的製作步驟。	
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：我是導演-威力導演 活動一：編排圖片	5/10	電腦	口頭發表 實作表現	科技教育 科E7依據設計構想以規劃物品的製作步驟。	

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。 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：我是導演-威力導演 活動一：編排圖片 活動二：加入背景音樂	6/10	電腦	口頭發表 實作表現	科技教育 科E7依據設計構想以規劃物品的製作步驟。	
第十四週	綜 E-B-2/ 創新	培養設計與動手實做的知能。 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：我是導演-威力導演 活動一：編排圖片 活動二：加入背景音樂	7/10	電腦	口頭發表 實作表現	科技教育 科E7依據設計構想以規劃物品的製作步驟。	
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：我是導演-威力導演 活動一：為圖片加入特效	8/10	電腦	口頭發表 實作表現	科技教育 科E7依據設計構想以規劃物品的製作步驟。	
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：我是導演-威力導演 活動一：為圖片加入特效、文字	9/10	電腦	口頭發表 實作表現	科技教育 科E7依據設計構想以規劃物品的製作步驟。	

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：我是導演-威力導演 活動一：作品分享	10/10	電腦	口頭發表 實作表現	科技教育 科E7依據設計構想以規劃物品的製作步驟。	
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：雷切初體驗 活動一：操作介面說明	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。	
第十九週	綜 E-B-2/ 創新	發展學習科技的熱情與興趣。 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：雷切初體驗 活動一：照片轉檔 活動二：吊牌設計	2/3	電腦	口頭發表 實作表現	科技教育 科E7依據設計構想以規劃物品的製作步驟。	
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：雷切初體驗 活動一：雷切機功能介紹 活動二：成品製作	3/3	雷切機	口頭發表 實作表現	科技教育 科E7依據設計構想以規劃物品的製作步驟。	

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。