

花蓮縣大進國民小學 111 學年度四年級第 一 學期校訂課程計畫 設計者：余世濱

課程類別：社團活動

一、開課總表：

編號	社團名稱	指導教師	上課地點
01	樂樂棒球社	陳雅馨	操場
02	資訊社	余世濱	資訊教室
03	高爾夫球社	邱志遠	簡易球場
04	籃球社	張永釗	籃球場

二、教學規劃：

社團名稱：資訊社團

課程目標:透過程式設計，讓學生在快樂的學習環境中，學會程式語言。

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：為什麼我不能申請社群平台帳號？ 活動二：為什麼我的照片被公開在網路上？ 活動三：為什麼我的家人會接到詐騙電話？	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。	

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：Scratch 體驗-動畫 活動一：功能介紹 活動二：動作指令介紹 活動三：定位練習-角色定位	1/7	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備 學習資訊科 技的興趣。	
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-動畫 活動一：動作指令介紹 活動二：事件指令介紹 活動三：定位練習-紙娃娃穿衣	2/7	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備 學習資訊科 技的興趣。	
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-動畫 活動一：動作指令介紹 活動二：事件指令介紹 活動三：旋轉、定位練習-陀螺	3/7	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備 學習資訊科 技的興趣。	
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-動畫 活動一：控制指令介紹 活動二：外觀指令介紹 活動三：動畫-水族箱	4/7	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備 學習資訊科 技的興趣。	

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：Scratch 體驗-動畫 活動一：控制、外觀指令介紹 活動二：動畫-水族箱	5/7	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 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-動畫 活動一：分組專題製作	6/7	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備學習資 訊科技的興趣。	
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-動畫 活動一：分組專題製作	7/7	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備學習資 訊科技的興趣。	
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：文書軟體-Word 活動一：操作介面介紹	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：文書軟體-Word 活動一：創意文字編排 活動二：複製、貼上、對齊	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。	

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：文書軟體-Word 活動一：創意文字編排 活動二：段落調整 活動三：修改行距	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。	
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：文書軟體-Word 活動一：創意文字編排 活動二：表格製作 活動三：調整表格	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：文書軟體-Word 活動一：專題-我的日課表	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：文書軟體-Word 活動一：專題-我的日課表	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。	

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：Google 進階 活動一：Google Map	1/5	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。	
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：Google 進階 活動一：Google Earth	2/5	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。	
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：Google 進階 活動一：Google Earth	3/5	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。	
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：Google 進階 活動一：認識信箱 Gmail 活動二：登入信箱	4/5	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。	
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：Google 進階 活動一：認識信箱 Gmail 活動二：信件收取與寄出	5/5	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。	

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 111學年度四年級第 二學期校訂課程計畫 設計者：余世濱

課程類別：社團活動

一、開課總表：

編號	社團名稱	指導教師	上課地點
01	樂樂棒球社	陳雅馨	操場
02	資訊社	余世濱	資訊教室
03	高爾夫球社	邱志遠	簡易球場
04	籃球社	張永釗	籃球場

二、教學規劃：

社團名稱：資訊社團

課程目標:透過程式設計，讓學生在快樂的學習環境中，學會程式語言。

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：為什麼我不能申請社群 平台帳號？ 活動二：為什麼我的照片被公開 在網路上？ 活動三：為什麼我的家人會接到 詐騙電話？	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。	
-----	----------------	------------------	---	---	----	------	---	--

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：Scratch 體驗-動畫 活動一：功能介紹 活動二：動作指令介紹 活動三：定位練習-角色定位	1/7	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備 學習資訊科 技的興趣。	
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-動畫 活動一：動作指令介紹 活動二：事件指令介紹 活動三：定位練習-紙娃娃穿衣	2/7	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備 學習資訊科 技的興趣。	
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-動畫 活動一：動作指令介紹 活動二：事件指令介紹 活動三：旋轉、定位練習-陀螺	3/7	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備 學習資訊科 技的興趣。	
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-動畫 活動一：控制指令介紹 活動二：外觀指令介紹 活動三：動畫-水族箱	4/7	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備 學習資訊科 技的興趣。	

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：Scratch 體驗-動畫 活動一：控制、外觀指令介紹 活動二：動畫-水族箱	5/7	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 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-動畫 活動一：分組專題製作	6/7	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備 學習資訊科 技的興趣。	
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-動畫 活動一：分組專題製作	7/7	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備 學習資訊科 技的興趣。	
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：文書軟體-Word 活動一：操作介面介紹	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：文書軟體-Word 活動一：創意文字編排 活動二：複製、貼上、對齊	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。	

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：文書軟體-Word 活動一：創意文字編排 活動二：段落調整 活動三：修改行距	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。	
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：文書軟體-Word 活動一：創意文字編排 活動二：表格製作 活動三：調整表格	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：文書軟體-Word 活動一：專題-我的日課表	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：文書軟體-Word 活動一：專題-我的日課表	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。	

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：Google 進階 活動一：Google Map	1/5	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備 學習資訊科技 的興趣。	
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：Google 進階 活動一：Google Earth	2/5	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備 學習資訊科技 的興趣。	
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：Google 進階 活動一：Google Earth	3/5	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備 學習資訊科技 的興趣。	
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：Google 進階 活動一：認識信箱 Gmail 活動二：登入信箱	4/5	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備 學習資訊科技 的興趣。	
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	單元名稱：未來方程式 課程名稱：我是高手 活動名稱：Google 進階 活動一：認識信箱 Gmail 活動二：信件收取與寄出	5/5	電腦	口頭發表 實作表現	資訊教育 資 E13 具備 學習資訊科技 的興趣。	

		知能。						
--	--	-----	--	--	--	--	--	--

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。