

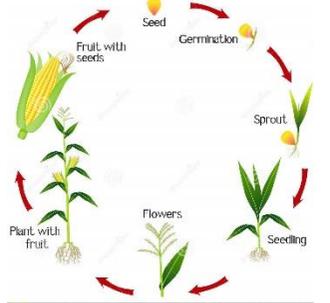
嘉義縣南興國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	中年級	課程設計者	洪玉芬		教學總節數 /學期(上/下)	20/上學期
年級 課程主題 名稱	中年級 Agriculture in the classroom -食農教育		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類		
學校 願景	打造健康成長多元學習的智慧學校		與學校願 景呼應之 說明	一、透過理解生活中吃的食物來源以及製作流程，學會選擇健康的食物。 二、理解生活中食衣住行皆與農業有關，懂得感謝在學習中成長。 三、透過 kahoot、英文繪本、大富翁在認識食農的同時學習英文，結合桌遊成為多元學習的實踐者。		
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、具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。 二、能夠追溯生活中東西的食品源頭，理解生活與食農的息息相關，同時增進英文的聽說讀寫能力。 三、透過英文繪本、大富翁，增進對食農的認識，以及增加英語文聽說讀的能力。 四、藉由 kahoot、電腦搜尋引擎的使用，培養學童資訊科技工具的應用能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應運能力及食農教育之理解。		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	食農與生活-My farm Web	<p>活動一：探討生活中的的食衣住行何者與食農有關 (discuss about how agriculture affects us in daily life)</p> <p>1. 觀賞 youtube 影片 ” agriculture in our everyday lives”</p> <p>2. 詢問學生平時生活中食衣住行有甚麼是與食農相連結的地方。</p> <p>3. 教師統整學生想法，並補充舉例 (7 Ways Agricuture Affects Your Everyday Life)。</p> <p>活動二：心智圖繪製 (Mind Map-My Farm Web)</p> <p>1. 引導學生將討論出來的想法做歸類。</p> <p>2. 進行食農與生活連結的心智圖繪製並分享。</p> <p>活動三：運用科技學習目標英文單字</p> <p>1. 依照統整後所繪出的心智圖列出目標單字。</p> <p>2. 各組運用網路找尋各組所負責的目標單字。</p>	語文-英文	<p>1-II-7能聽懂課堂中所學的字詞。</p> <p>2-II-3能說出課堂中所學的字詞。</p> <p>3-II-2能辨識課堂中所學的字詞。</p> <p>3-II-3能看懂課堂中所學的句子。</p> <p>4-II-3能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。</p>	<p>1. 參考網站-national agriculture in the classroom</p> <p>2. 影片 ” agriculture in our everyday lives” https://www.youtube.com/watch?v=C_-_vNFpPts</p> <p>3. 心智圖 (My Farm Web)。</p> <p>4. 解說。</p> <p>5. PPT。</p> <p>6. kahoot</p>	<p>1. 能說出生活中與食農教育相關的地方。</p> <p>2. 練習圖像組織 (心智圖) 的技巧。</p> <p>3. 能用網路搜尋不會的英文單字。</p> <p>4. 能以正確發音說出目標單字。</p> <p>5. 能使用 kahoot 答題。</p>	<p>1. 每位學生能說出至少一個生活中與食農相關的例子。</p> <p>2. 能積極參與 My Farm Web 心智圖的繪製。</p> <p>3. 能用網路搜尋至少三個英文單字。</p> <p>4. 能說出至少一個目標英文單字，並舉例輔助說明。</p> <p>5. 能用 kahoot 答題(答對率至少 80%)。</p>	網路搜尋、影片	5
			綜合	2a-II -1覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。				電子 PPT	
			自然科學	ING-II-1自然環境中有許多資源。人類生存與生活需依賴自然環境中的各種資源，但自然資源都是有限的，需要珍惜使用。				下載 Kahoot App 軟體	

		<p>3. 上台分享所找到的單字。</p> <p>4. 對新認識的單字進行單字教學。</p> <p>5. 將所學英文單字寫入心智圖中。</p> <p>6. 完成中英雙版心智圖-My Farm Web。</p> <p>活動四：結合 kahoot 複習、製作中英雙板心智圖</p> <p>1. 運用 kahoot 複習所學。</p>						電子光碟 CD	
第(6)週 - 第(10)週	彼得兔-花園篇章 A Garden Plot: the Tale of Peter Rabbit	<p>活動一：認識英文繪本(Read the Story book-the Tale of Peter Rabbit: a Garden Plot)</p> <p>1. 觀看繪本影片。</p> <p>2. 討論繪本情節與說出裡面有哪些植物(能用英文說出為佳)</p> <p>3. 排列繪本情節順序。</p> <p>4. 認識繪本中的植物英文。</p> <p>活動二：幫植物塗顏色(Color the Plants)</p> <p>1. 幫繪本中出現的植物塗顏色。</p> <p>2. 能使用與回答 What color is it? It' s _____.</p>	語文-英文	<p>1-II-7能聽懂課堂中所學的字詞。</p> <p>1-II-10能聽懂簡易句型的句子。</p> <p>2-II-3能說出課堂中所學的字詞。</p> <p>2-II-6 能以正確的發音及以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的子。</p> <p>3-II-2能辨識課堂中所學的字詞。</p> <p>3-II-3能看懂課堂中所學的句子。</p> <p>4-II-3能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。</p> <p>4-II-4 能臨摹抄寫</p>	<p>1. 參考網站-national agriculture in the classroom</p> <p>2. 繪本影片-the tale of Peter Rabbit: a garden plot https://www.youtube.com/watch?v=p_LeUSA-qIg</p> <p>3. 植物塗色卡。</p> <p>4. 學習單。</p> <p>5. 故事情節卡組。</p> <p>6. 解說。</p> <p>7. PPT。</p>	<p>1. 能說出繪本裡出現了那些植物。</p> <p>2. 能以正確發音說出目標單字。</p> <p>3. 能使用句型”What color is it?”</p> <p>4. 能理解並使用 who, what, when, where</p>	<p>1. 每個人至少能說出一個個繪本中出現的植物名稱。</p> <p>2. 能使用句型”What color is it?” “與同學做對話練習。</p> <p>3. 能從”who, what, when,where”各舉一個例子。</p>	<p>網站 - national agriculture in the classroom 11</p> <p>繪本影片： https://www.youtube.com/watch?v=p_LeUSA-qIg</p>	5

	<p>3. 學習學校花園中的植物 英文名稱並塗色。</p> <p>活動三：學習四 W (Who, What, When, Where)</p> <p>1. 學習 ” who, what, when, where”</p> <p>2. 學習 ” who, what, when, where” 所搭配單字。</p> <p>3. Who- I, He, She What- plant, water, grow When- today, yesterday, tomorrow Where-in my garden, outside, in the sun</p> <p>活動四：用英文依照所排列情節卡一起將故事說出來 (Retell the story together)</p> <p>1. 複習故事情節。</p> <p>2. 複習植物單字。</p> <p>3. 複習顏色。</p> <p>4. 複習 4W 句型。</p> <p>5. 簡單用英文合作敘述整個故事</p> <p>活動五：植物日誌(The Journal of My Plant)</p>	<p>課堂中所學的句子。</p>			<p>4. 能將所舉的例子放在一起組成一個完整的句子。</p> <p>5. 能與同學一起合作，用英文簡單說出整個故事。</p> <p>6. 完成植物日誌。</p>	<p>網路搜尋</p> <p>植物學習單</p>	
--	--	------------------	--	--	---	--------------------------	--

		<ol style="list-style-type: none"> 1. 依照活動三所學練習寫完整句子。 2. 不會的單字可以運用電腦做搜尋。 							
<p>第(11)週 - 第(15)週</p>	<p>玉米 - 令人驚豔的植物 - 食物, 石油, 塑膠 Corn an Amazing plant-Food, Fuel, Plastic</p>	<p>活動一：玉米的一生 (The growth cycle of corn)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師詢問學生所知道的玉米生長流程。 2. 老師帶領全班做統整。 3. 帶入玉米生長的英文目標單字。  <p>活動二：繪製與米生長圖與小遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用小遊戲複習所學玉米成長相關單字。 2. 繪製玉米生長圖，並放入所學玉米成長單字。 <p>活動三：可以用玉米...</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 老師學問學生所知道的生活中與玉米相關的食品有哪些。 4. 教師做補充介紹。 5. 帶入目標單字。 	<p>語文-英文</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1-II-7能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-10能聽懂簡易句型的句子。 2-II-3能說出課堂中所學的字詞。 2-II-6能以正確的發音及以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的子。 3-II-2能辨識課堂中所學的字詞。 3-II-3能看懂課堂中所學的句子。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 參考網站-national agriculture in the classroom 2. 玉米生長圖。 3. 解說。 4. PPT。 5. kahoot 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能說出玉米的生長流程。 2. 每個人能至少舉一例說明玉米可以製成的產品。 3. 能理解 "renewable, nonrenewable" 的意涵並舉例。 4. 能以正確發音說出目標單字。 5. 能參與用 kahoot 答題(答對率達 80)。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能繪製出玉米流程圖。 2. 能在玉米生長圖的相對應位子補上目標英文單字。 3. 能用英文舉出一個用玉米製作的再生能源。 4. 能投入英文遊戲複習單字。 5. 能完成玉米生長圖。 6. 能用 kahoot 答題。(答對率至少 80%) 	<p>電子 PPT</p> <p>使用 Kahoot App 軟體</p>	5

		<p>活動四：可再生 vs 不可再生資源 (Renewable vs Nonrenewable Resources)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introduce the meaning of renewable and Nonrenewable. 解釋可再生與不可再生的意思。 2. Discuss about what is renewable and what is nonrenewable. 討論日常生活中可再生與不可再生的東西。 3. 玉米可以製作成再生能源。 4. 帶入目標單字。 <p>活動五：結合 kahoot 複習</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 運用 kahoot 複習所學。 		體等察覺問題。					
<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>大富翁製作：食農與生活 The Monopoly for “where’s the food from”</p>	<p>活動一：機會命運卡製作</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 複習前幾堂所學的食農相關知識。 2. 依照所學食農相關知識製作機會命運卡題目。 3. 教師協助學生將機會命運卡補上英文。 <p>活動二：大富翁設計製作</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 與學生討論對於大富翁版面設計、遊戲規則的想法。 2. 動手製作大富翁。 	<p>語文-英文</p>	<p>2-II-3能說出課堂中所學的字詞。 3-II-2能辨識課堂中所學的字詞。 3-II-3能看懂課堂中所學的句子。 4-II-3能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。 4-II-4 能臨摹抄寫課堂中所學的句子。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 紙卡-機會命運製作。 2. 海報紙-大富翁製作。 3. ppt 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能依前幾堂所學知識製作機會命運卡。 2. 能合作製出大富翁。 3. 能投入大富翁遊戲，並合作解題。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生每人至少能做出各一張機會命運卡。 2. 能合作製作、繪製出大富翁。 3. 能夠合作解題並完成至少一 	<p>機會命運紙卡</p> <p>網際網路</p>	5

	<p>活動三：Fun Time！</p> <p>1. 學生玩自己設計的大富翁。</p> <p>2. 玩得同時能複習到這學期所學。</p> <p>活動四：調整與心得分享</p> <p>1. 分享玩大富翁的心得。</p> <p>2. 討論此款遊戲是否有需要做調整的地方。</p>		<p>2-II-6 能以正確的發音及以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的子。</p>			<p>場大富翁遊戲。</p>	
		綜合	<p>2a-II -1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>				<p>大富翁海報紙 繪圖色筆</p>
		自然與生活科技	<p>ai -II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。</p>				

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)
------	---

本主題是否融入資訊科技教學內容	<input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)
-----------------	---

<p>特教需求學生</p> <p>課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(1)人、學習障礙(1)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無</p> <p><input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1. 建議簡化與減量學習內容，降低其學習難度。例如在協助下說出句型、單字減量、仿說、抄寫完成。</p> <p>2. 建議給予分散式的教學，採用多單元活動設計方式進行小步驟的教學。</p> <p>3. 建議可以讓個案參與團隊合作方式，並請小組中自願的同學，給予口語提示、叮嚀步驟。</p> <p>4. 多安排學生練習表現的機會。例如和小組同伴一起上台發表，並適度給予讚美與回饋。</p> <p>5. 採用多元評量方式，包含實作評量、檔案評量。</p>
---------------------------	--

6. 每一堂課給予個案小目標，並在完成後給予讚美和鼓勵。

特教老師簽名：趙宇萱

普教老師簽名：洪玉芬、蔡玉芳

素養導向教學四大原則檢核

檢核指標	請列舉符應的內容
有意願 設計自主探究的任務，引發學生好奇	藉由學生自己小組討論、自己動手製作大富翁，在製作中、遊戲中學習。並且因為是自己設計的而增加學習的意願。
有脈絡 課程內容從學生經驗中出發，在真實脈絡中學習	學習食農相關英文單字，並學習食農相關知識。學習何謂可再生與何謂不可再生資源。
學方法 指導具體的學習策略與方法，給學生尋求答案的工具	藉由網路搜尋引擎的使用，讓學生學會查詢不會的英文單字。藉由心智圖的繪製學會以聯想的方式想辦法
能應用 讓學生在真實情境中，應用所學內容進行實踐	能將食農所學知識應用在日常生活中。藉由可再生與不可再生資源的理解學習，應用在生活中，學會買東西時盡量選擇可再生資源，以保持地球的永續經營。