

嘉義縣太保國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	高年級	課程設計者	黃獻瑞	教學總節數 /學期(上/下)	40 節/上學期
年級 課程主題名稱	高年級/園藝社團	符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類		
學校 願景	健康.適性.智慧	與學校願 景呼應之 說明	一、透過園藝活動與實作 DIY 課程促進身心健康發展。 二、根據學生生活經驗與興趣才能，規劃適合的園藝活動及創意蔬 果 DIY 課程。 三、藉由實作體驗，培養認真負責、愛物惜物態度，建立健康生活 型態。		
總綱 核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心 健全發展，並認識個人特質，發 展生命潛能。 E-A2 具備探索問題的思考能力，並透 過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動， 並與團隊成員合作之素養。	課程 目標	一、認識稻米及常見蔬菜的種類，知道常見作物栽種方式與營養。 二、透過實際栽種過程，體認農夫之辛勞，並養成愛物惜物之觀念 與態度。 三、在課程活動中，培養積極參與、團隊合作的態度，促進身心健 康發展。		

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	認識四健會與農會	活動一：認識四健會與農會 1. 透過教學簡報認識四健會的緣起、目標及未來展望。 2. 透過教學簡報認識農會的組織與功能，了解農會與農民的关系。 3. 完成「認識四健會與農會」的學習單	社會	2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係	1. 四健會的歷史。 2. 四健會的公約、標誌。 3. 四健會的座右銘。 4. 四健會目標、會歌。 5. 農會的組織與功能。 6. 農會與農民的关系。	1. 關注四健會的歷史、標誌、公約、目標及會歌。 2. 聆聽農會的組織與功能，及與農民的关系。 3. 依興趣分組，並選出各組的幹部。	1. 能說出四健會的標誌、公約、座右銘。 2. 能唱出四健會的會歌。 3. 能專注聆聽並說出農會的主要功能。 4. 能認真完成四健會與農會的學習單。 5. 能依興趣分組並選出各組的幹部。	1. 四健會 PPT 2. 「認識四健會與農會」學習單	2
		活動二：分組選出幹部 1. 將學生分組，依學生志願參加「小小農場作業組」或「好米時代作業組」。以匿名投票方式票選出各組的主席、副主席、康樂、會計等幹部。	語文	1-III-3 判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。					
第(2)週 - 第(3)週	常見蔬菜的管理與種植	活動一：常見蔬菜的管理 1. 透過教學簡報認識蔬菜的種類及栽培管理方式。 2. 完成「常見蔬菜的管理」學習單。 活動二：菜園整地 1. 透過青農指導完成菜園整地。 2. 透過青農指導完成常見蔬菜種苗種植、施肥與澆水。	社會	2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係	1. 常見蔬菜的種類。 2. 常見蔬菜的管理與種植方式。 3. 蔬菜種苗種植步驟	1. 認識常見蔬菜的種類並關注栽培管理方式。 2. 實際參與菜園整地及多種蔬菜種苗種植。	1. 能說出常見蔬菜的種類。 2. 能說出常見蔬菜的栽培管理方式。 3. 能認真參與菜園整地。 4. 能正確種下蔬菜種苗、施肥並澆水。	1. 常見蔬菜 PPT 2. 學校菜園 3. 蔬菜種苗 4. 「常見蔬菜的管理」學習單	4
			綜合	3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。					

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(4)週 - 第(5)週	田間觀察與實作	活動一：田間管理 1. 透過青農、指導員指導去除園中雜石、雜草。 2. 透過青農、指導員指導正確為作物澆水。 活動二：心情點滴 1. 返回教室，完成學習單。	健體	4a-III-3 主動地表現促進健康的行動	1. 作物生長情形。 2. 菜園環境整理要點。	1. 透過青農、指導員指導去除園中雜石、雜草。 2. 透過青農、指導員指導親自為作物澆水。	1. 能認真去除園中雜石、雜草。 2. 能正確為作物澆水 3. 能認真完成學習單。	1. 學校菜園 2. 「我的紀錄單」	4
第(6)週 - 第(7)週	飲食與健康	活動：飲食紅綠燈 1. 透過簡報認識紅綠燈飲食。 2. 透過簡報知道食品添加物對人體健康的影響，並養成少吃、拒吃習慣。 3. 完成「飲食紅綠燈」學習單。	健體	2a-III-2 覺知健康問題所造成的威脅感與嚴重性。	1. 紅綠燈飲食 2. 食品添加物的影響 3. 「飲食紅綠燈」學習單	1. 覺知紅綠燈飲食對健康造成的威脅。 2. 覺知食品添加物對人體健康的影響，並養成少吃、拒吃習慣。	1. 能正確分辨紅綠燈飲食。 2. 能說出食品添加物對人體的影響。 3. 能認真完成學習單。	1. 飲食紅綠燈 PPT 2. 「飲食紅綠燈」學習單	4
第(8)週 - 第(9)週	米的種類與加工品	活動： 米的種類和米製加工品 1. 透過教學簡報認識米的種類。 2. 透過教學簡報認識常見的米製加工品。 3. 完成「米的種類和米製加工品」學習單。	健體	2a-III-1 關注健康議題受到個人、家庭、學校與社區等因素的交互作用之影響。	1. 米的種類與營養。 2. 米製加工品。 3. 「米的種類和米製加工品」學習單。	1. 分析米的種類與營養。 2. 關注生活中常見的米製加工品。	1. 能正確說出米的種類。 2. 能正確說出米的營養。 3. 能正確說出常見的米製加工品的名稱。 4. 能認真完成學習單。	1. 「米」PPT 2. 「米的種類和米製加工品」學習單	4
			綜合	2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的					

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
				問題					
第(10)週 - 第(11)週	健康新餐盤	活動：健康新餐盤 1. 透過教學簡報認識蔬菜各部位的營養成分。 2. 透過教學簡報認識食物的營養成分價值。 3. 完成「健康新餐盤」學習單。	綜合 健體	2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題 2b-III-1 認同健康的生活規範、態度與價值觀。	1. 植物各部分的營養。 2. 食物的營養成分。 3. 「健康新餐盤」學習單。	1. 分析蔬菜各部位的營養成分。 2. 分析食物的營養成分價值，建立健康的生生活態度及價值觀。	1. 能正確說出常見蔬菜可食用部分。 2. 能正確說出蔬菜所含的營養成分。 3. 能說出食物主要的營養成分。 4. 能認真完成學習單。	1. 健康新餐盤 PPT 2. 「健康新餐盤」學習單	4
第(12)週 - 第(13)週	田間觀察與整理	活動一：田間管理 1. 透過青農、指導員指導去除園中雜石、雜草。 2. 透過青農、指導員指導正確為作物澆水、施肥。 活動二： 1. 返回教室，完成學習單。	健體 綜合	4a-III-3 主動地表現促進健康的行動。 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。	1. 作物生長情形。 2. 菜園環境整理要點。 3. 「田間管理」學習單。	1. 透過青農、指導員指導主動去除園中雜石、雜草，珍惜菜圃資源與環境。 2. 透過青農、指導員指導正確為作物澆水、施肥。	1. 能認真去除園中雜石、雜草。 2. 能正確為作物澆水、施肥。 3. 能認真完成學習單。	1. 學校菜園 2. 「田間管理」學習單	4
第(14)週 - 第(15)週	蔬菜健康料理DIY	活動：蔬菜健康料理DIY 1. 透過外聘老師指導能依序進行健康蔬菜的食材處理。 2. 能在老師指導下依序進行食材的烹煮處理。 3. 完成「蔬菜健康料理DIY」學習單。	健體 綜合	4a-III-3 主動地表現促進健康的行動 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。	1. 健康蔬菜的食材處理。 2. 「蔬菜健康料理DIY」學習單。	1. 依序進行蔬菜的食材處理，促進健康的生生活行動。 2. 實際進行食材的烹煮過程。	1. 能正確進行蔬菜的食材處理。 2. 依序進行食材的烹煮處理。 3. 能認真完成學習單。	1. 「蔬菜健康料理DIY」學習單	4

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(16)週 - 第(17)週	藝術創作DIY	活動：藝術創作DIY 1. 透過老師的指導能利用環保素材依序進行美麗的藝術創作。 2. 完成「藝術創作DIY」學習單。	綜合	2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。	1. 生活中常見的環保素材。 2. 「藝術創作DIY」學習單。	1. 運用環保素材進行美麗的藝術創作。 2. 欣賞藝術創作	1. 能認真觀看老師的製作步驟，解決藝術創作問題。 2. 能運用環保素材進行美麗的藝術創作。 3. 能分享自己的創作並欣賞同學的作品 4. 能認真完成學習單。	「藝術創作DIY」學習單	4
第(18)週	採收樂趣多	活動：採收樂趣多 1. 透過指導員指導進行期末菜園採收。 2. 完成「採收樂趣多」學習單。	健體	4a-III-3 主動地表現促進健康的行動。	1. 成熟蔬菜 2. 「採收樂趣多」學習單。	1. 在指導下能主動進行蔬菜採收。	1. 能正確進行蔬菜採收。 2. 能認真完成學習單。	「採收樂趣多」學習單	2
第(19)週 - 第(20)週	期末作業總整理	活動：期末作業總整理 1. 在老師指導下能認真完成個人本學期作業紀錄資料。 2. 上台發表本學期最深刻的課程及心情	健體	4b-III-1 公開表達個人對促進健康的觀點與立場。	1. 個人期末資料。 2. 學期回顧	1. 認真完成個人本學期作業紀錄資料。 2. 表達本學期最深刻的課程及觀點	1. 能認真努力完成個人學習記錄資料。 2. 能上台發表對本學期課程印象最深刻的部分及對個人的影響。	「我的紀錄回饋單」	4
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)								

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
特教需求 學生 課程調整									

※身心障礙類學生：無 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)

※資賦優異學生：無 有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)

※課程調整建議(特教老師填寫)：

- 1.
- 2.

特教老師簽名：呂育錡

普教老師簽名：黃獻瑞

嘉義縣太保國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	高年級	課程設計者	吳綉蓉	教學總節數 /學期(上/下)	40 節/下學期
年級 課程主題 名稱	高年級/棋牌益智社團		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類	
學校 願景	健康.適性.智慧		與學校願 景呼應之 說明	一、透過棋牌思考與小組對戰促進身心健康發展。 二、規劃適合的棋類、牌類活動，品味其中樂趣與提升思考能力。 三、從遊戲中學習對弈禮節、思考能力、邏輯推理及專注力。	
核心 素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	一、認識各種棋藝、牌藝比賽規則，從中體會遊戲的樂趣。 二、靈活運用遊戲規則，並提升邏輯思考與推理能力。 三、從遊戲中培養「尊重、禮貌、謙卑」的良善品德。	

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	課程介紹 象棋抓鬼	活動一：課程介紹 1. 本學期的課程介紹。	綜合	1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	1. 本學期課程安排。 2. 象棋抓鬼規則	1. 規劃並執行本學期課程內容，表現自律與負責的態度。 2. 積極參與「象棋抓鬼」的遊戲，與同學合作達成共同目標。	1. 能正確依照遊戲規則與小組成員討論「象棋抓鬼」遊戲。 2. 能有挑戰問題的學習態度。	1. 教學簡報--象棋抓鬼	2
		活動二：象棋抓鬼 1. 用教學簡報說明「象棋抓鬼」的遊戲規則及玩法。 2. 教師用教具與學生在黑板進行「象棋抓鬼」的遊戲。 3. 分組並進行小組活動。	健體	2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。					
第(2)週 - 第(3)週	象棋對對碰	活動：象棋對對碰 1. 用教學簡報說明「象棋對對碰」的遊戲規則及玩法。 2. 教師用教具與學生在黑板進行「象棋對對碰」的遊戲。 3. 分組並進行小組活動。	綜合	2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 象棋對對碰規則。	1. 積極參與「象棋對對碰」的遊戲，與同學合作達成共同目標。 2. 適切表現自己的角色	1. 能正確依照遊戲規則與小組成員進行「象棋對對碰」遊戲。 2. 能在團體中與同學協同合作達成目標。	教學簡報--象棋對對碰	4
健體	2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。								

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(4)週 - 第(5)週	象棋麻將	1. 用教學簡報說明「象棋麻將」的遊戲規則及玩法。 2. 教師用教具與學生在黑板進行「象棋麻將」的遊戲。 3. 分組並進行小組活動。	綜合	2b-III-1 參與各項活動，適切表現在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 象棋麻將規則。	1. 聆聽教師講解規則 2. 依照規則積極參與「象棋麻將」的遊戲。	1. 能專注聆聽教師講解規則並與組內同學討論 2. 能正確依照遊戲規則與小組成員進行「象棋麻將」遊戲達成目標。	教學簡報--象棋麻將	4
			社會	3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。					
			健體	2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。					
第(6)週 - 第(7)週	暗棋	1. 用教學簡報說明「暗棋」的遊戲規則及玩法。 2. 教師用教具與學生在黑板進行「暗棋」的遊戲。 3. 分組並進行小組活動。	社會	3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 暗棋規則。	1. 表達對暗棋規則之觀點 2. 積極參與「暗棋」的遊戲。	1. 能表達對暗棋規則之觀點，並能與他人討論。 2. 能正確依照遊戲規則與小組成員進行「暗棋」遊戲。	教學簡報--暗棋	4
			健體	2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。					
第(8)週 -	連棋	1. 用教學簡報說明「連棋」的遊戲規則及玩法。 2. 教師用教具與學生在黑板進行「連棋」的遊戲。	綜合	1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	1. 連棋規則。	1. 規劃學習連棋的計劃的 2. 依照規則參與「連棋」的遊戲。	1. 能遵守並執行連棋規則，培養自律的態度。 2. 能正確依照遊戲規則與小組成員進行「連棋」遊戲。	教學簡報--連棋	4
			健體	2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的					

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(9)週		3.分組並進行小組活動		學習態度。					
第(10)週 - 第(11)週	象棋	1. 用教學簡報說明「象棋」的遊戲規則及玩法。 2. 教師用教具與學生在黑板進行「象棋」的遊戲。 3. 分組並進行小組活動	語文 健體	1-III-3 判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。 2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。	1. 象棋規則。	1. 聆聽象棋規則的合理性 2. 積極參與進行「象棋」的遊戲。	1. 能專注聆聽象棋規則的合理性，並分辨規則重要性。 2. 能正確依照遊戲規則與小組成員進行「象棋」遊戲。 3. 能將數學方位概念應用於棋藝中	教學簡報--象棋	4
第(12)週 - 第(14)週	三國棋	1. 用教學簡報說明「三國棋」的遊戲規則及玩法。 2. 教師用教具與學生在黑板進行「三國棋」的遊戲。 3. 分組並進行小組活動	語文 健體	2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。	1. 三國棋規則。	1. 運用適切詞句表達三國棋規則 2. 積極參與「三國棋」的遊戲。	1. 能運用適切詞句及說話態度表達三國棋規則 2. 能正確依照遊戲規則與小組成員進行「三國棋」遊戲。	教學簡報--三國棋	4
第(15)週 - 第(17)週	大老二	1. 用教學簡報說明「大老二」的遊戲規則及玩法。 2. 教師用教具與學生在黑板進行「大老二」的遊戲。 3. 分組並進行小組活動	社會 健體	2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。	1. 大老二規則。	1. 關注與同學互動關係 2. 積極參與「大老二」的遊戲。	1. 能關注並省思自己與同學的互動是否適切 2. 能正確依照遊戲規則與小組成員進行「大老二」遊戲。 3. 能將數學數字概念運用於棋藝中	教學簡報--大老二	4
	孔明棋		自然	tr-III-1 能將自己及他人所觀察、記	1. 孔明棋規則。		1. 能提出對孔明棋規則的想法並了解與同學的差異	教學簡報--孔明棋	4

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(18)週 - 第(20)週		1. 用教學簡報說明「孔明棋」的遊戲規則及玩法。 2. 教師用教具與學生在黑板進行「孔明棋」的遊戲。 3. 分組並進行小組活動		錄的自然現象與習得的知識互相連結，察覺彼此間的關係，並提出自己的想法及知道與他人的差異。		1. 提出對孔明棋規則的想法 2. 積極參與「孔明棋」的遊戲。	2. 能正確依照遊戲規則與小組成員進行「孔明棋」遊戲。		
教材來源		<input type="checkbox"/> 選用教科書() <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材							
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)							
特教需求學生課程調整		<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(0)人、學習障礙(1)人、情緒障礙(0)人、自閉症(1)人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有(一般智能資優3人，創造力資優1人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 課程內容不須調整。 學習歷程需調整(1)自閉症學生需要在上課一開始先提示本節活動流程及重要規定。 (2)學年之自閉症學生繪畫能力優於書寫能力，學習表現可讓該生改採繪畫呈現。 (3)學障生之理解力良好但國字書寫能力弱，發表時可提供口語表達替代書寫表達。 小組工作安排時，自閉症學生的堅持度過高難以和小組分工合作，建議可以徵詢該生是否要一人成組。 評量方式，當自閉症學生為一人一組時，教師要留意評分的合理性。 鼓勵資優學生，呈現學習任務時能試著用不同的方式或提出二種方式，擔任組長時要留意組員想法。 <p style="text-align: center;">特教老師簽名：呂育錡 普教老師簽名：吳綉蓉</p>							

