

年級	四年級	年級課程 主題名稱	資訊國際教育	課程 設計者	蘇幸君	總節數 /學期 (上/下)	40/上學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	以和處事 以順待人 歡喜惜物 品格有讚		與學校願景呼 應之說明	透過愛物惜才的相關課程，培育孩子珍惜食物和健康飲食的觀念及行動，進而學會觀察探索每天三餐飲食的內容，培養健康惜物的好品格。			
總綱 核心素 養	1. E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過 <b>體驗與實踐</b> 處理日常生活問題。 2. E-B1 <b>具備</b> 入門聽、說、讀、寫英語文能力，在引導下能 <b>運用</b> 所學、字詞及句型進行簡易日常 <b>溝通</b> 。 3. E-B2 <b>具備</b> 科技與資訊應用的基本素養，並 <b>理解</b> 各類媒體內容的意義與影響。		課程 目標	1. 學生能 <b>探索</b> 每天的三餐飲食內容，並經由 <b>體驗與實踐</b> ，與他人互動並分享所得到的資訊再進行整理。 2. 學生能 <b>具備</b> 理解簡易英語文訊息的能力，能 <b>運用</b> 基本邏輯思考策略和分語言訊息進行退論，並使用簡易句型和他人進行 <b>溝通</b> 。 3. 學生能 <b>具備</b> 使用各種資訊科技媒材進行自我學習的能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應用能力，並 <b>理解</b> 選擇正確食物有益於身體健康。			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第一週 - 第四週	好餓好餓的毛毛蟲	<p>1-II-4 能聽辨句子的語調。</p> <p>9-II-1 能夠將所學字詞做簡易歸類。</p> <p>資議 c-II-2 體驗科技與他人互動及合作的方法。</p> <p>6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。</p> <p>6-II-3 樂於回答教師或同學所提的問題。</p> <p>2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。</p>	<p>英語繪本《好餓好餓的毛毛蟲》</p> <p>word 文書編輯(字型與段落)</p>	<p>1. 學生能聽辨出英語繪本《好餓好餓的毛毛蟲》的句子語調變化。</p> <p>2. 學生能積極參與討論英語繪本〈好餓好餓的毛毛蟲〉並回答問題</p> <p>3. 學生能將英語繪本〈好餓好餓的毛毛蟲〉體驗用 word 文書編輯(字型與段落)進行互動及合作,並將所學字詞做簡易歸類。</p> <p>4. 學生能說出英語繪本〈好餓好餓的毛毛蟲〉的相關字詞。</p>	<p>1. 學生能聆聽繪本內容當中的語調變化並在小組討論當中分享繪本內容。【分組合作】【分享表達】</p> <p>2. 學生能專心聆聽句子的語調在書中的變化並回答教師提問。</p> <p>3. 學生能使用 word 文書編輯(字型與段落)在小組當中互動及合作,利用字型變化與段落區別的方式,整理出繪本出現的相關字詞。【具體作品】</p> <p>4. 學生能說出繪本內容出現的相關字詞並在小組討論繪本的寓意後,思考生活當中如何改進並上台分享。【具體作品】【反思活動】</p>	<p>1. 教師從學生的生活經驗當中出發,引起動機討論在生活當中發現過哪些毛毛蟲,他們的形狀、顏色、生長過程有什麼不同。【和學生生活脈絡連結】</p> <p>2. 進行英語繪本的播放《好餓好餓的毛毛蟲》,重複播放英語繪本,請學生聽辨句子的語調在書中的變化。</p> <p>3. 請學生分組討論書中角色—毛毛蟲在不同星期吃了食物出現了什麼變化,並利用字型變化如:粗體、斜體、字型大小,與段落區別的方式如:改變顏色、調整前後段距離,將出現的字詞作出簡易歸類。學生大聲說出進行唸讀字詞並上台分享毛毛蟲吃了不同食物之後的變化。【合作討論】【操作】</p> <p>4. 教師進行總結和提問如:毛毛蟲孵出來後做的事情?為什麼牠要這麼做?毛毛蟲吃的食物對牠有什麼影響?請學生小組討論故事的寓意,思考生活當中如何改進並上台分享。【反思活動】</p>	<p>《The Very Hungry Caterpillar》 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=75NQK-Sm1Y">https://www.youtube.com/watch?v=75NQK-Sm1Y</a> Y</p> <p>word 文書編輯(字型與段落)</p>	8

<p>第五週 - 第八週</p>	<p>食物 大探 索</p>	<p>3-II-2 能<b>辨識</b>課堂中所學的字詞。</p> <p>9-II-1 能夠將所學字詞<b>做簡易歸類</b>。</p> <p>資議 c-II-2 <b>體驗</b>科技與他人<b>互動及合作</b>的方法。</p> <p>資 p-II-1 能<b>認識與使用</b>資訊科技以<b>表達想法</b>。</p> <p>6-II-3 樂於<b>回答</b>教師或同學所提的<b>問題</b>。</p>	<p>每天三餐的食物單字</p> <p>word 文書編輯(文字藝術師與圖形)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能<b>辨識</b>每天三餐的食物單字。</li> <li>2. 學生能將每天三餐的食物單字<b>體驗</b>用翻譯程式進行<b>互動及合作</b>，並將所學字詞<b>做簡易歸類</b>。</li> <li>3. 學生能<b>認識與使用</b>word 文書編輯(文字藝術師與圖形)將食物單字進行編輯，並<b>表達想法</b>。</li> <li>4. 學生能根據每天三餐的食物單字用 word 文書編輯(文字藝術師與圖形)的成果來<b>回答問題</b>。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能透過小組討論整理每天三餐的食物單字並記錄在海報紙上。【分組合作】【具體作品】</li> <li>2. 學生能使用電腦的翻譯程式搜尋每天三餐的食物單字，並正確抄寫記錄下來。</li> <li>3. 學生能使用 word 文書編輯(文字藝術師與圖形)在小組當中<b>互動及合作</b>，利用樣式變化與圖案編輯的方式，將食物單字進行編輯【具體作品】</li> <li>4. 學生能在小組中討論食物單字卡如何呈現會讓人能夠印象深刻並上台分享小組成果後進行提問。【反思活動】</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 運用繪本《好餓好餓的毛毛蟲》內的英文字詞引起動機，請學生分組討論，每天三餐最常出現的食物會是什麼(如：米飯、高麗菜、牛肉等等)並在海報紙記錄下來。【學生生活脈絡連結】</li> <li>2. 請學生利用電腦的翻譯程式，搜尋討論出來的單字與小組同學進行溝通並製作成圖卡內容。【合作討論】</li> <li>3. 請學生使用 word 文字藝術師的功能如字體、大小、樣式進行改變，並搭配圖片的灰階、反白或增加線條等方式，將食物單字進行編輯。【合作討論】【操作】</li> <li>4. 請學生在小組討論食物單字卡如何呈現會讓人能夠印象深刻，如透過線條加強重點、改變色彩使用等，並上台分享各組成果後進行各小組的提問及回饋意見。【反思活動】【學習方法或策略】</li> </ol>	<p>海報紙</p> <p>電腦翻譯程式</p> <p>word 文書編輯(文字藝術師與圖形)</p>	<p>8</p>
--------------------------	------------------------	---	---	---	--	--	---	----------

<p>第九週 - 第十二週</p>	<p>食物大分類</p>	<p>1-II-8 能<b>聽懂</b>簡易的問句。</p> <p>資議 p-II-3 <b>舉例說明</b>以資訊科技<b>分享</b>資源的方法。</p> <p>4-II-3 能<b>臨摹抄寫</b>課堂中所學的字詞。</p> <p>2-II-3 能<b>說出</b>課堂中所學的字詞。</p>	<p>What do you usually have for breakfast? I usually have_____句型</p> <p>每天三餐的食物單字</p> <p>word 文書編輯(表格)</p>	<p>1. 學生能<b>聽懂</b> What do you usually have for breakfast? I usually have_____的句型</p> <p>2. 學生能<b>臨摹抄寫</b>每天三餐的食物單字並製作成表格內容。</p> <p>3. 學生能<b>舉例說明</b>每天三餐的食物單字在 word 文書編輯(表格)如何分類並<b>分享</b>分類食物的方法。</p> <p>4. 學生能<b>說出</b> What do you usually have for breakfast? I usually have_____句型並運用每天三餐的食物單字進行回答</p>	<p>1. 學生能專心聆聽 What do you usually have for breakfast? I usually have_____的句型，並在小組內互相練習。【分組合作】</p> <p>2. 學生能正確抄寫每天三餐的食物單字並在小組討論後製作成表格內容。【分組合作】</p> <p>3. 學生在小組能使用 word 文書編輯(表格)在小組當中互動及合作，利用欄列變化和儲存格網底的不同，將食物單字進行分類【具體作品】【分享表達】</p> <p>4. 學生能討論不同小組分類內容的差異，並利用 What do you usually have for breakfast?的句型 I usually have_____句型並運用每天三餐的食物單字進行回答。【分組合作】【知識應用】</p>	<p>1. 教師運用每天三餐的食物單字和圖片，說明 What do you usually have for breakfast? I usually have_____的句型使用時機，並請學生在小組進行口說練習。【合作討論】</p> <p>2. 學生根據教師補充的單字及小組討論出的三餐的食物單字，進行正確抄寫後運用 word 文書編輯(表格)進行不同的分類。【合作討論】</p> <p>3. 請學生分組討論如何將每天三餐的食物單字進行分類，請具體說明分類方式，如：東/西方飲食、健康/不健康、愛吃/不愛吃、六大類食物等等，並利用欄列變化和儲存格網底的不同，將食物單字進行分類。【合作討論】【操作】</p> <p>4. 小組展示分類成果，上台互相欣賞並比較各組製作的內容，進行討論有哪些相同或相異的地方，並利用 What do you usually have for breakfast?的句型 I usually have_____句型並運用每天三餐的食物單字進行回答。【合作討論】【應用】</p>	<p>What do you usually have for breakfast? I usually have_____句型</p> <p>每天三餐的食物單字</p> <p>word 文書編輯(表格)</p>	<p>8</p>
---------------------------	--------------	---	--	--	---	--	--	----------

<p>第十三週 - 第十六週</p>	<p>食物紅綠燈</p>	<p>3-II-2 能<b>辨識</b>課堂中所學的字詞。</p> <p>資議 c-II-2 <b>體驗</b>科技與他人<b>互動及合作</b>的方法</p> <p>9-II-1 能夠將所學字詞<b>做簡易歸類</b>。</p> <p>資議 p-II-3 <b>舉例說明</b>以資訊科技<b>分享</b>資源的方法。</p> <p>2-II-3 能<b>說出</b>課堂中所學的字詞。</p> <p>資議 p-II-1 能<b>認識與使用</b>資訊科技以表達想法。</p>	<p>紅燈/綠燈食物</p> <p>Scratch 程式設計 (積木與指令)</p>	<p>1. 學生能<b>辨識</b>紅燈/綠燈食物的分類。</p> <p>2. 學生能將紅燈/綠燈食物<b>體驗</b>用搜尋引擎進行<b>互動及合作</b>，並將所學字詞<b>做簡易歸類</b>。</p> <p>3. 學生能<b>舉例說明</b>紅燈/綠燈食物並<b>分享</b>如何使用資訊科技的搜尋引擎進行分類。</p> <p>4. 學生能<b>說出</b>紅燈/綠燈食物並<b>認識與使用</b>Scratch 程式設計(積木與指令)後進行介紹和分類。</p>	<p>1. 學生能仔細聆聽紅燈/綠燈食物的分類方式及定義。</p> <p>2. 學生透過小組討論並使用電腦的搜尋引擎分類紅燈/綠燈食物並上台分享內容。【分組合作】</p> <p>3. 學生能討論不同小組內容呈現的差異，並進行對身體有益和有害食物的分類整理並給予回應。【分組合作】 【分享表達】</p> <p>4. 學生能說出紅燈/綠燈食物並認識與使用 Scratch 程式設計(積木與指令)後進行介紹和分類。【總結性成果報告】 【分享表達】</p>	<p>1. 教師引導說明紅綠燈食物的定義。綠燈食物:新鮮、天然的食物，有各種豐富的營養素。紅燈食物:加工食物，太甜、太鹹、太油，吃多了對健康有害。</p> <p>2. 請學生分組討論，能以資訊科技的搜尋引擎將學會的每天三餐的食物單字區分出紅燈食物和綠燈食物，並上台分享內容。【合作討論】 【操作】</p> <p>3. 請學生比較各組分類紅燈/綠燈食物的內容是否合宜，並說明合適與不合適的理由，並請不同小組給予回饋建議，思考生活當中對於紅綠燈食物的飲食控制如何 【和學生生活脈絡連結】</p> <p>4. 學生能使用 Scratch 程式設計開始設計食物角色，並且運用移動、加入聲音、重複執行指令的動作，使用綠旗可執行程式區的指令，點擊紅色圓鈕可停止程式的執行等，設計出紅綠燈食物角色的表達。【應用】</p>	<p>紅燈/綠燈食物</p> <p>資訊科技的搜尋引擎</p> <p>Scratch 程式設計(積木與指令)</p>	<p>8</p>
--------------------	--------------	---	--	--	--	---	--	----------

<p>第十七週 - 第二十週</p>	<p>好吃 好吃 好好吃</p>	<p>3-II-2 能<b>辨識</b>課堂中所學的字詞。</p> <p>7-II-2 能妥善<b>運用</b>情境中的非語言訊息以幫助學習。</p> <p>2-II-6 能以正確的發音及適切的語調<b>說出</b>簡易句型的句子。</p> <p>資議 p-II-1 能<b>認識與使用</b>資訊科技以表達想法。</p> <p>6-II-3 樂於<b>回答</b>教師或同學所提的問題。</p>	<p>英語繪本《Yummy, Yummy》</p> <p>I like _____ 句型</p>	<p>1. 學生能<b>運用</b>英語繪本《Yummy, Yummy》的非語言訊息<b>辨識</b>繪本內的相關詞彙。</p> <p>2. 學生能正確<b>說出</b> I like _____ 句型。</p> <p>3. 學生能<b>認識與使用</b>Scratch 程式設計(積木與指令)，運用 I like _____ 句型進行兩個以上的角色對話。</p> <p>4. 學生能欣賞小組用 I like _____ 句型的角色對話，並<b>回答</b>不同小組所提出的問題。</p>	<p>1. 學生能聆聽觀賞繪本內容當中的故事情節，並在小組討論當中分享如何辨識繪本內的相關字詞。【分組合作】</p> <p>2. 學生能正確複誦 I like _____ 句型，並使用相關的食物單字進行練習。</p> <p>3. 學生能 Scratch 程式設計(積木與指令)後進行兩個以上的角色對話。【分組合作】 【具體作品】</p> <p>4. 學生能仔細聆聽不同小組的分享，並根據對話內容進行提問，並說明角色的反應和變化。【分組合作】 【分享表達】</p>	<p>1. 教師從學生的生活經驗當中出發，引起動機討論學生喜歡/不喜歡的食物，運用繪本《Yummy, Yummy》請學生在小組討論中根據繪本出現的人物表情和插圖，分辨 yummy、yucky 等詞彙意思。 【和學生生活脈絡連結】</p> <p>2. 教師進行總結，整理繪本的故事內容和字詞並說明 I like _____ 的句型使用方式，請學生複誦並使用相關單字(如:每天三餐的食物單字)進行練習。</p> <p>3. 請學生分組討論如何使用《Yummy, Yummy》內容重複性的架構，使用每天三餐的食物單字，使用 Scratch 程式設計開始設計兩個以上的角色，並且運用移動、加入聲音、重複執行指令的動作，拖曳相關積木到腳本區進行角色的對話。【合作討論】 【操作】</p> <p>4. 學生上台分享製作的對話內容，請台下學生仔細聆聽後進行提問，並說明角色為何會如此回應，如果角色交換會如何對話。【反思活動】</p>	<p>英語繪本《Yummy, Yummy》 <a href="https://www.raz-kids.com/main/BookDetail/id/20/from/quizroom/languageId/1?_ga=2.66604654.1107000110.1609344199-1826021668.1609344199">https://www.raz-kids.com/main/BookDetail/id/20/from/quizroom/languageId/1?_ga=2.66604654.1107000110.1609344199-1826021668.1609344199</a></p> <p>Scratch 程式設計(積木與指令)</p>
----------------------------	--------------------------	--	--	--	---	---	--

