

四、嘉義縣國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

| | | | | | | | |
|-------------------------|--|---------------------------|---|---------------|-------------|-----------------|--------|
| 年級 | 五年級 | 年級課程 主題名稱 | 食在健康 | 課程 設計者 | 黃建勳 | 總節數/學期 (上/下) | 20/上學期 |
| 符合 彈性課 程類型 | <input checked="" type="checkbox"/> 第一類統整性探究課程 <input checked="" 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 type="checkbox"/> 第四類其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學 | | | | | | |
| 學校 願景 | 溫馨、學習、健康、創新 | 與學校願景呼 應之說明 | 營造一個溫馨的學習環境並透過電腦讓學生學習認識健康飲食，並培養學生有創新的想法並試著去嘗試創新。 | | | | |
| 總綱 核心 素養 1-3-a | 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-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。 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 1-3-b | 1. 認識飲食健康的重要性並具備體驗與實踐的思考能力。 2. 運用電腦網路去認識飲食健康並理解各類媒體內容的意義與影響。 3. 藉由學習資訊技能樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。 | | | | |
| 教學 進度 | 單元 名稱 | 連結領域(議題) 學習表現 1-3-c | 自訂 學習內容 | 學習目標 1-3-d | 表現任務 (評量內容) | 學習活動 (教學活動) | 教學資源 |

| | | | | | | | | |
|------------------------------|----------------|---|--|--|--|---|--------------|----------|
| <p>第(1)週 - 第(5)週</p> | <p>健康食物大挑戰</p> | <p>1. 1b-III-1 理解健康技能和生活技能對健康維護的重要性。</p> <p>2. 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想與實作。</p> <p>3. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>5. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>6. 2a-III-1 察覺多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。</p> | <p>1. 水果、蔬菜</p> <p>2. 蔬菜或水果的圖案</p> <p>3. 蔬菜遊戲</p> <p>4. Scratch</p> <p>5. 自省</p> | <p>1. 能透過水果、蔬菜每日飲食指南了解健康飲食的重要性。</p> <p>2. 能透過蔬菜或水果的圖案，進行創意發想與實作。</p> <p>3. 學會蔬菜小遊戲的基本應用。</p> <p>4. 學會 Scratch 程式的基本應用。</p> <p>5. 察覺自己的人際溝通方式，透過自省展現合宜的互動的互動與溝通態度和技巧。</p> | <p>1. 學生能說出水果、蔬菜對於健康的重要性。</p> <p>2. 學生能分享自己創作的想法及理念並自省自己還有何處需要再加強。</p> <p>3. 可以完成蔬菜小遊戲並跟師生分享。</p> <p>4. 學會 Scratch 程式的操作介面並用廣播系統跟其他同學講解。</p> <p>5. 設計一份評量表格總分一百分，分成三大部分，包含完成程度、貢獻度、分享表達程度分別給分並請學生完成一份自省札記。</p> | <p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹常見水果所富含的維生素或礦物質。 2. 跟學生分享水果、蔬菜的好處。 3. 學生分組討論並上台報告水果、蔬菜的好處。 <p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生上網找一張蔬菜或水果的圖案。 2. 發給學生一張空白圖畫紙，請學生先畫蔬菜或水果草稿並用水彩筆塗上顏色。 <p>活動三：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 完成蔬菜 Scratch 小遊戲 2. 體驗一小時玩程式其他遊戲 <p>活動四：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師介紹 Scratch 程式設計軟體與安裝方式。 2. 學會調整 Scratch 介面字型大小。 3. 讓學生認識 scratch 的操作介面。 4. 兩個學生一組，用廣播系統跟其他師生分享 scratch 的操作。 5. 學生試著說明自己如何破關及無法完成的原因。 | <p>電腦、網路</p> | <p>5</p> |
|------------------------------|----------------|---|--|--|--|---|--------------|----------|

| | | | | | | | | |
|-----------------------|--------------|---|--|---|--|---|--------------|----------|
| <p>第(6)週 - 第(10)週</p> | <p>食物大射擊</p> | <p>2. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>2. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>3. 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。</p> | <p>1. 「食物大射擊」scratch 程式</p> <p>2. 角色造型、舞台背景</p> <p>3. 自省</p> | <p>1. 學會 Scratch 程式「食物大射擊」的基本應用。</p> <p>2. 學會角色造型、舞台背景的基本應用。</p> <p>3. 參與各項活動，透過自省表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> | <p>1. 學生可以排出「食物大射擊」的積木並用廣播系統跟其他同學講解。</p> <p>2. 學生學會角色造型、舞台背景的基本應用並用廣播系統跟其他同學講解。</p> <p>3. 設計一份評量表總分一百分，分成三大部分，包含創作性、藝術性及實用性分別給分。</p> | <p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 讓學生了解什麼是垃圾食物什麼是健康的食物。 讓學生開啟「食物大射擊」範例檔案。 練習組合積木，完成與範例相同的積木組件。 學生學會開啟舊檔與儲存檔案。 <p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 引導學生學會刪除積木組件。 引導學生學會自動整理程式組件，讓積木排列對齊。 引導學生學會更換角色造型。 引導學生學會更換舞台背景。 兩位同學一組練習更換角色與舞台，將「食物大射擊」變成垃圾大射擊的遊戲。 試著跟別組分享自己的作品，並說出自己作品的優缺點。 | <p>電腦、網路</p> | <p>5</p> |
|-----------------------|--------------|---|--|---|--|---|--------------|----------|

| | | | | | | | | |
|--|--|---|---|--|--|--|--------------|--------------------------------------|
| <p style="text-align: center;">第 (11) 週 - 第 (15) 週</p> | <p style="text-align: center;">食 物 迷 宮</p> | <p>1. Ea-III-3 每日飲食指南與多元飲食文化。</p> <p>2. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>3. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>4. 2a-III-1 察覺多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。</p> | <p>1. 飲食</p> <p>2. 「走食物迷宮」的程式</p> <p>3. 迷宮角色</p> <p>4. 自省</p> | <p>1. 讓學生了解每日飲食指南與多元飲食文化。</p> <p>2. 學會「走食物迷宮」的程式的基本應用。</p> <p>3. 學會迷宮角色的移動方式基本應用。</p> <p>4. 察覺多元的互動方式與情感表達，並透過自省運用同理心增進人際關係。</p> | <p>1. 能說出每日飲食指南與多元飲食文化。</p> <p>2. 學生可以排出「走食物迷宮」的程式並用廣播系統跟其他同學講解。</p> <p>3. 同組學生可以上台發表自己的作品，並試著說出自己作品的優缺點。</p> <p>4. 設計一份評量表格總分一百分，分成三大部分，包含創作性、藝術性及實用性分別給分並完成一份自省札記。</p> | <p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 讓學生了解我們人體每天要攝取多少營養素。 2. 引導學生學生可以計算每天所攝取的熱量。 3. 學生可以分享自己每天所吃的食物並討論。 <p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師介紹「走食物迷宮」的程式素材及程式積木。 2. 引導學生利用迷宮產生器產生迷宮 3. 引導學生匯入迷宮及主角的角色 4. 引導學生利用「去背」將迷宮去背處理 5. 引導學生設定主角的初始位置 6. 引導學生設定主角的移動方式 7. 引導學生設定主角碰到迷宮時的動作 <p>活動三：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 設定新的迷宮角色 2. 設定破關後轉換迷宮角色成為第二關卡 3. 設定第二關卡障礙物的角色 4. 設定第二關卡障礙物移動方式 5. 複製主角碰到障礙物時的動作 6. 兩位學生一組共同完成走迷宮遊戲。 7. 兩位學生一組共同發表作品，並試著跟其他學生說出自己作品的優缺點，並完成一份自省札記。 | <p>電腦、網路</p> | <p style="text-align: center;">5</p> |
|--|--|---|---|--|--|--|--------------|--------------------------------------|

四、嘉義縣國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

| | | | | | | | |
|-------------------------|--|---------------------------|---|---------------|-------------|-----------------|--------|
| 年級 | 五年級 | 年級課程 主題名稱 | 健康飲食 | 課程 設計者 | 黃建勳 | 總節數/學期 (上/下) | 20/下學期 |
| 符合 彈性課 程類型 | <input checked="" type="checkbox"/> 第一類統整性探究課程 <input checked="" 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 type="checkbox"/> 第四類其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學 | | | | | | |
| 學校 願景 | 溫馨、學習、健康、創新 | 與學校願景呼 應之說明 | 營造一個溫馨的學習環境並透過電腦讓學生學習認識健康飲食，並培養學生有創新的想法並試著去嘗試創新。 | | | | |
| 總綱 核心 素養 1-3-a | 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-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。 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 1-3-b | 1. 養成良好的飲食好習慣並具備體驗與實踐的思考能力。 2. 運用電腦網路去認識飲食健康並理解各類媒體內容的意義與影響。 3. 藉由學習資訊技能樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。 | | | | |
| 教學 領域 | 單元 名稱 | 連結領域(議題) 學習表現 1-3-c | 自訂 學習內容 | 學習目標 1-3-d | 表現任務 (評量內容) | 學習活動 (教學活動) | 教學資源 |

| | | | | | | | | |
|------------------------------|---------------|---|---|---|---|---|--------------|----------|
| <p>第(1)週 - 第(5)週</p> | <p>飲食劇場 1</p> | <p>1. 4a-III-1 運用多元的健康資訊、產品與服務。</p> <p>2. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>3. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>4. 2a-III-1 察覺多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。</p> | <p>1. 飲食</p> <p>2. Scratch 製作動漫故事</p> <p>3. 特效</p> <p>4. 自省</p> | <p>1. 運用影片或書籍來認識個人飲食人的營養與熱量之需求。</p> <p>2. 會用 Scratch 製作健康飲食動漫故事的基本應用。</p> <p>3. 學會運用外觀特效的基本應用。</p> <p>4. 察覺多元的互動方式與情感表達，並透過自省運用同理心增進人際關係。</p> | <p>1. 學生可以說出每天個人飲食人的營養與熱量之需求。</p> <p>2. 用 Scratch 製作健康飲食動漫故事並發表作品。</p> <p>3. 設計一份評量表格總分一百分，分成三大部分，包含創作性、藝術性及實用性分別給分。</p> <p>4. 同組學生可以上台發表自己的作品，並試著說出自己作品的優缺點。</p> | <p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 引導學生認識什麼是健康飲食。 2. 觀看一部健康飲食的影片。 3. 從中討論要如何才能達到健康飲食。 <p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識如何用 Scratch 製作健康飲食動漫故事。 2. 認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。 3. 新增專案，刪除預設的貓咪角色。 4. 引導學生練習佈置舞台背景。 5. 引導學生學會指定時間變換背景。 <p>活動三：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 兩人一組學會設定廣播，呼叫其他角色進行動作。 2. 兩人一組學會運用動作的滑行指令。 3. 兩人一組學會建立與刪除分身。 4. 兩人一組學會運用外觀特效的幻影指令。 5. 試著跟別組同學分享自己的作品並說出自己作品的優缺點。 | <p>電腦、網路</p> | <p>5</p> |
|------------------------------|---------------|---|---|---|---|---|--------------|----------|

| | | | | | | | |
|-------------------------------------|--|--|---|---|---|--------------|----------|
| <p>飲食劇場 2</p> <p>第(6)週 - 第(10)週</p> | <p>1. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>2. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>3. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>4. 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想與實作。</p> | <p>1. 音效</p> <p>2. 動畫</p> <p>3. 作品</p> <p>4. 圖畫紙</p> | <p>1. 學會加入音效及完成健康飲食動畫劇場的基本應用。</p> <p>2. 設計屬於自己的健康飲食動畫劇場的基本應用。</p> <p>3. 完成健康飲食動畫劇場的設計並分享作品。</p> <p>4. 能透過圖畫紙，進行創意發想與實作。</p> | <p>1. 學會加入音效及完成健康飲食動畫劇場並用廣播系統分享。</p> <p>2. 設計屬於自己的健康飲食動畫劇場並用廣播系統分享</p> <p>3. 分享同組作品並說出自己創作時的過程及理念，請同學票選最優作品，分數最高組獲得 95 分，次高組 90 分，以此類推。</p> <p>4. 教師根據學生的作品進行打分數，並請學生上上台分享自己的作品，並分享自己自省札記的內容。</p> | <p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 引導學生學會使用動作的定位指令。 2. 引導學生學會加入音效做為結束。 3. 引導學生學會讓場景角色配合演出。 4. 引導學生完成健康飲食動畫劇場。 <p>活動二；</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 兩人一組請學生設計屬於自己的飲食健康動畫劇場 <p>活動三</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 兩人一組完成動畫劇場的設計。 2. 兩人一組發表自己的作品，並試著跟別組同學說出自己作品的優缺點。 <p>活動四：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 發給學生一張圖畫紙請學生將所設計的程式動畫擇一畫面畫在紙上。 2. 請學生將完成的作品拿到獎台前跟同學們分享，最後請學生做出自省，並完成一份自省札記。 | <p>電腦、網路</p> | <p>5</p> |
|-------------------------------------|--|--|---|---|---|--------------|----------|

| | | | | | | | | |
|--|--------------|---|--|---|---|--|--------------|----------|
| <p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p> | <p>猴子接香蕉</p> | <p>1. 4a-III-1 運用多元的健康資訊、產品與服務。</p> <p>2. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>3. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>4. 2a-III-1 察覺多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。</p> | <p>1. 香蕉</p> <p>2. 「計分器」與「計時器」</p> <p>3. 作品</p> <p>4. 自省</p> | <p>1. 運用多元的影片或書籍來討論香蕉對人體身體健康的影響。</p> <p>2. 學會「計分器」與「計時器」的基本應用。</p> <p>3. 完成作品並跟同學老師分享作品。</p> <p>4. 察覺多元的互動方式與情感表達，並透過自省運用同理心增進人際關係。</p> | <p>1. 學生可以說出香蕉所富含的營養素及對人體身體健康的影響。</p> <p>2. 學會「計分器」與「計時器」的基本應用並用廣播系統示範給老師看病打分數。</p> <p>3. 完成作品並跟同學老師分享作品並打分數。</p> <p>4. 設計一份評量表格總分一百分，分成三大部分，包含創作性、藝術性及實用性分別給分。</p> | <p>活動一：</p> <p>1. 從 youtube 的影片來引導學生認識香蕉的生長環境。</p> <p>2. 認識香蕉所富含的營養素。</p> <p>3. 學生用紙筆畫香蕉並跟同學討論香蕉對人體身體健康的好處。</p> <p>活動二：</p> <p>1. 引導學生學會設計得分與計時的鍵盤遊戲。</p> <p>2. 引導學生認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。</p> <p>3. 引導學生匯入舞台背景與音樂。</p> <p>4. 引導學生學會匯入角色(猴子、香蕉)。</p> <p>5. 學會運用變數，製作「計分器」與「計時器」。</p> <p>6. 儲存專案「猴子接香蕉」。</p> <p>活動三</p> <p>1. 增加角色(石頭)</p> <p>2. 設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分機制。</p> <p>3. 兩位同學一組請學生自行製作遊戲。</p> <p>4. 兩位同學一組發表自己作品，並試著說出自己作品的優缺點。</p> | <p>電腦、網路</p> | <p>5</p> |
|--|--------------|---|--|---|---|--|--------------|----------|

| | | | | | | | | | |
|--|----------------------|---|--|---|--|--|--------------|----------|--|
| <p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p> | <p>射 蘋 果</p> | <p>1. 4a-III-1 運用多元的健康資訊、產品與服務。</p> <p>2. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>3. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>4. 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。</p> | <p>1. 蘋果</p> <p>2. 閃爍的舞台效果、生命值</p> <p>3. 遊戲</p> <p>4. 自省</p> | <p>1. 運用多元的影片或書籍來討論蘋果對人體身體健康的影響。</p> <p>2. 會用閃爍的舞台效果及生命值的基本應用。</p> <p>3. 完成射氣球遊戲並發表作品。</p> <p>4. 參與各項活動，透過自省表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> | <p>1. 學生可以說出蘋果所富含的營養素及對人體身體健康的影響。</p> <p>2. 會用閃爍的舞台效果及生命值用廣播系統示範給老師看。</p> <p>3. 完成射氣球遊戲並發表作品並試著說出自己作品的優缺點。</p> <p>4. 設計一份評量表總分一百分，分成三大部分，包含創作性、藝術性及實用性分別給分，另教師並根據自省札記給分。</p> | <p>活動一：</p> <p>1. 從 youtube 的影片來引導學生認識蘋果的生長環境。</p> <p>2. 認識蘋果所富含的營養素。</p> <p>3. 學生用紙筆畫蘋果並跟同學討論蘋果對人體身體健康的好處。</p> <p>活動二：</p> <p>1. 引導學生複習運用角色造型變換，製作燈光閃爍的舞台效果。</p> <p>2. 引導學生複習運用角色造型變換，製作主角說話晃動的效果。</p> <p>3. 引導學生製作開始按鈕。</p> <p>4. 引導學生設計「生命值」角色，做為計分用途。</p> <p>5. 引導學生設計當遊戲開始，切換背景音樂。</p> <p>6. 設計當遊戲結束，停止音樂。</p> <p>活動三</p> <p>1. 複習製作分身，出現多個目標物。</p> <p>2. 兩位學生一組完成射蘋果遊戲</p> <p>活動四：</p> <p>1. 請兩位學生一組製作射蘋果相關遊戲</p> <p>2. 兩位學生一組共同發表作品，並試著說出自己作品的優缺點。</p> <p>3. 請學生完成一份自省札記。</p> | <p>電腦、網路</p> | <p>5</p> | |
| <p>教材來源</p> | | <p><input type="checkbox"/>選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/>自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)</p> | | | | | | | |
| <p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p> | | <p><input type="checkbox"/>無融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/>有融入資訊科技教學內容共(20)節 (以連結資訊科技議題為主)</p> | | | | | | | |
| <p>特教需求學生 課程調整</p> | | <p>※身心障礙類學生: <input checked="" type="checkbox"/>無<input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生: <input checked="" type="checkbox"/>無<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. 每一個主題課程都需附上(1)完成簽名(2)續明調整與否</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名: 普教老師姓名: 黃建勳</p> | | | | | | | |

填表說明:

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。

第二部分 品質檢核

2-1 設計理念 各年級各類彈性學習課程規劃內容，呼應學校各重要背景因素、課程願景及特色發展，落實學校本位及特色課程

2-5 教學進度 一個單元不超過9節為原則

2-6 教學單元 一學期至少四個單元