

三、嘉義縣和順國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	四 年級	年級課程 主題名稱	資訊國際教育	課程 設計者	葉雙	總節數/學 期 (上/下)	44/上學期
符合 彈性 課程 類型	<p>■第一類 統整性探究課程 ■主題 <input type="checkbox"/>專題 <input type="checkbox"/>議題 *是否融入 <input type="checkbox"/>生命教育 <input checked="" type="checkbox"/>安全教育 <input type="checkbox"/>戶外教育 <input type="checkbox"/>均未融入(供統計用，並非一定要融入)  <b>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</b></p> <p><input type="checkbox"/>第二類 <input type="checkbox"/>社團課程 <input type="checkbox"/>技藝課程</p> <p><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</p>						
學校 願景	有品 有才		<p><b>與學校願 景呼應之 說明</b></p> <p>透過每天的三餐飲食內容以及英語繪本的討論，融入資訊領域 scratch 程式設計的運用，培育孩子珍惜食物和健康飲食的觀念及行動，進而學會選擇有益健康的食物，培養健康惜食的好品格，進而成為有品有才的好學生。</p>				
總綱 核心 素養	<p>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。</p> <p>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>。</p> <p>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。</p>		<p><b>課程 目標</b></p> <p>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。</p> <p>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>。</p> <p>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。</p>				

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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	食物探索趣	<p>英 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。</p> <p>英 9-II-1 能夠將所學字詞做簡易歸類。</p> <p>資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p> <p>綜 2d-II-2 分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。</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>	<p>1. 學生能辨識每天三餐的食物單字。</p> <p>2. 學生能簡易歸類每天三餐的食物單字。</p> <p>3. 學生能認識 word 文書編輯(文字藝術師與圖形)並將食物單字進行編輯，並表達想法。</p> <p>4. 學生能分享 word 文書編輯(文字藝術師與圖形)如何加深印象的設計問題。</p>	<p>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】</p> <p>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。【具體作品】</p> <p>3. 學生能使用 word 文書編輯(文字藝術師與圖形)在小組當中互動及合作，利用樣式變化與圖案編輯的方式，將食物單字進行編輯。【知識應用】【具體作品】</p> <p>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</p>	<p><b>覺察現象</b></p> <p>1. 教師透過各種食物圖片，引導學生想想看一日三餐當中，吃了哪些食物呢？請學生分組討論三餐最常出現的食物會是什麼？並在海報紙記錄下來。</p> <p><b>【學生生活脈絡連結】</b></p> <p>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。【操作】【合作討論】</p> <p>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。【操作】【合作討論】</p> <p>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</p>	<p>食物圖片</p> <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>	8

					享小組成果後進行提問。【分享表達】 【反思活動】	及回饋意見。【學習方法或策略】 【反思活動】		
第 (5) 週 - 第 (8) 週	食物 進 行 式	英 1-Ⅱ-4 能聽辨句子的語調。  英 9-Ⅱ-1 能夠將所學字詞做簡易歸類。  資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。  英 6-Ⅱ-2 積極參與各種課堂練習活動。  綜 2d-Ⅱ-2 分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。	英語繪本《好餓好餓的毛毛蟲》  word 文書編輯(字型與段落)	1. 學生能聽辨出英語繪本《好餓好餓的毛毛蟲》句子語調的變化。  2. 學生能簡易歸類英語繪本《好餓好餓的毛毛蟲》詞彙並回答問題。  3. 學生能體驗用 word 文書編輯(字型與段落)進行互動及合作，積極參與英語繪本《好餓好餓的毛毛蟲》繪本相關活動。  4. 學生能分享英語繪本《好餓好餓的毛毛蟲》的飲食內容與身體變化。	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】  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。【分享表達】  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。【知識應用】【具體作品】  4. 學生能在小組討論中了解毛毛蟲的	<b>理解現象</b> 1. 教師從學生的生活經驗當中出發，透過繪本引起動機討論，毛毛蟲吃的食物有什麼影響？日常生活中的飲食是否也對人體健康產生影響。【和學生生活脈絡連結】 2. 重複播放英語繪本，請學生聽辨出句子的語調、大小聲在書中的變化並進行討論。【學習方法或策略】 <b>形成問題</b> 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】 4. 教師進行總結和引導提問。如：毛毛蟲孵出來後做了什麼事情？為什麼牠要這麼做？毛毛蟲吃的食物對牠有什麼影響？請學生分組討論生活當中飲食內容對身體健康的影響並上台分享。【反思活動】	《好餓好餓的毛毛蟲》 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=75NQK-Sm1YY">https://www.youtube.com/watch?v=75NQK-Sm1YY</a>  word 文書編輯(字型與段落)	8

					變化，思考生活當中飲食內容對身體健康的影響並上台分享。【具體作品】【反思活動】			
第 (9) 週 - 第 (12) 週	飲食紅綠燈	<p>英 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。</p> <p>安 E6 了解自己的身體。</p> <p>英 9-II-1 能夠將所學字詞做簡易歸類。</p> <p>英 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。</p> <p>資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p>	<p>紅燈/綠燈食物</p> <p>每天三餐的食物單字</p> <p>Scratch 程式設計 (積木與指令)</p>	<p>1. 學生能辨識紅燈/綠燈食物的分類，並了解紅燈/綠燈食物對自己身體的影響。</p> <p>2. 學生能簡易歸類每天三餐的食物單字，並說出紅燈/綠燈食物。</p> <p>3. 學生能認識 Scratch 程式設計(積木與指令)後進行分類與設計內容。</p> <p>4. 學生能說明紅燈/綠燈食物與 Scratch 程式設計(積木與指令)成果的問題。</p>	<p>1. 學生能仔細聆聽歌曲內容，並在小組討論當中分享歌曲內容。【分組合作】【分享表達】</p> <p>2. 學生透過小組討論並將每天三餐的食物單字，分類為紅燈/綠燈食物後上台分享内容。【分組合作】</p> <p>3. 學生能認識與使用 Scratch 程式設計(積木與指令)，在分組討論中設計紅綠燈食物的健康飲食概念。【知識應用】【具體作品】</p>	<p><b>形成觀點</b></p> <p>1. 教師播放《Healthy Food Vs Junk Food》英文歌曲，引導說明紅綠燈食物的定義，並藉由歌曲內容，請學生分組討論健康食物和垃圾食物對身體健康的影響。【合作討論】【和學生生活脈絡連結】</p> <p>2. 請學生分組討論，能將每天三餐的食物單字區分出紅燈食物和綠燈食物，並上台分享海報紙的內容。【操作】【具體作品】</p> <p><b>規劃方案</b></p> <p>3. 學生能分組討論，使用 Scratch 程式設計開始設計食物角色，製作圖片並且運用移動、加入聲音、重複執行指令的動作，設計如何呈現拒絕紅燈食物、多吃綠燈食物的概念，如：是非題設計、音效提示。【合作討論】【操作】</p> <p>4. 學生在小組設計出紅綠燈食物的動作指令後。學習使用綠旗和點擊紅色圓鈕進行程式的執行。在海報紙上記</p>	<p>《Healthy Food Vs Junk Food Song》</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=fE81ezHs19s">https://www.youtube.com/watch?v=fE81ezHs19s</a></p> <p>海報紙</p> <p>每天三餐的食物單字</p>	8

		健 4b-Ⅱ-1 清楚說明個人對促進健康的立場。			4. 學生能上台分享程式設計的成果，並且說明如何解決程式設計的問題。【具體作品】【反思活動】	錄設計程式過程當中所遇到的問題，上台分享如何透過什麼方式進行解決。【反思活動】【應用】		
第 (13) 週 - 第 (17) 週	飲食影響力	英 1-Ⅱ-10 能聽懂簡易句型的句子。  英 6-Ⅱ-2 積極參與各種課堂練習活動。  資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。  健 4b-Ⅱ-1 清楚說明個人對促進健康的立場。	英文繪本《Yummy, Yummy》  紅綠燈食物的遊戲設計  Scratch 程式設計(積木與指令)	1. 學生能聽懂英文繪本《Yummy, Yummy》中的句子，並上台分享繪本內容及結構性。  2. 學生在小組討論中能積極參與紅綠燈食物的遊戲設計。  3. 學生能認識 Scratch 程式設計(積木與指令)並進行角色對話設計。  4. 學生能說明紅綠燈食物的遊戲設計的相關問題。	1. 學生能仔細聆聽繪本內容，並在小組討論當中後上台分享。【分組合作】【分享表達】  2. 學生透過小組討論進行紅綠燈食物的遊戲設計。【分組合作】【分享表達】  3. 學生在小組當中使用 Scratch 程式設計(積木與指令)後進行兩個以上的角色對話設計。【分組合作】【具	<b>規劃方案</b> 1. 教師播放英文繪本《Yummy, Yummy》，請學生小組討論後上台說明故事內容，並引導學生觀察人物角色在飲食之後的動作表情，說明腳本的設計及重複性動作。【合作討論】 2. 學生進行分組討論，決定出場的人物角色與紅綠燈食物，並且透過不同的人物表情與動作，進行紅綠燈食物的遊戲設計。 【合作討論】【操作】  <b>執行方案</b> 3. 學生分組討論使用 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】【知識應用】 4. 每組學生根據自製的腳本內容，擔任紅綠燈小老師，向不同組的學生介	英文繪本《Yummy, Yummy》 <a href="https://www.razkids.com/main/BookDetail/id/20/from/quizroom/languageId/1?_ga=2.66604654.1107000110.1609344199-1826021668.1609344199">https://www.razkids.com/main/BookDetail/id/20/from/quizroom/languageId/1?_ga=2.66604654.1107000110.1609344199-1826021668.1609344199</a>  紅綠燈食物的故事腳本設計  回饋紀錄單	10

					體作品】  4. 學生能上台分享遊戲設計的成果，並且給予其他組別回饋建議。【具體作品】  【反思活動】	紹健康飲食概念，上台分享製作紅綠燈食物的遊戲設計，請台下學生仔細聆聽後進行實際程式操作，並針對遊戲內容及任務設計給予回饋建議。【具體作品】		
第 (18) 週 - 第 (22) 週	健康發表會	英 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。  資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。  資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。	回饋紀錄單  Scratch 程式設計 (積木與指令)  紅綠燈食物 scratch 程式遊戲設計	1. 學生在小組討論中能積極參與回饋紀錄單的討論與建議。  2. 學生能體會紅綠燈食物 scratch 程式遊戲設計的樂趣。  3. 學生能認識 Scratch 程式設計(積木與指令)進行調整故事腳本內容。  3. 學生能說明紅綠燈食物 scratch 程式遊戲設計的相	1. 學生能根據回饋紀錄單的內容，並在小組討論如何根據建議進行修正。 【反思活動】【分享表達】  2. 學生能實際體驗紅綠燈食物 scratch 程式遊戲設計，並蒐集不同的使用心得。【分享表達】  3. 學生分組討論出	反思調整 1 學生分組討論同學的回饋紀錄單，根據反饋的內容，調整整體的故事情節或是下達指令後的動作反應，修正原先的紅綠燈食物的故事腳本設計。【合作討論】  2. 學生實際體驗修正後的紅綠燈食物 scratch 程式遊戲設計，並且運用表格學習單說明調整前和調整後的使用差異，並蒐集一位老師、一位不同年級學生的使用心得。【體驗】【反思活動】  表達與分享 3. 學生在小組內討論調整後的差異，並且共同討論如何擔任小小解說員，說明遊戲製作的理念及程式設計中的調整過程。【合作討論】【操作】	回饋紀錄單  紅綠燈食物的程式設計  表格學習單	10

	健 4b-II-1 清楚說明個人對促進健康的立場。	關健康問題，並完成評分檢核表。	小小解說員的說明內容及設計理念。 【分享表達】【分組合作】  4. 學生能擔任健康發表會的解說員，說明程式設計及學期歷程的成果與調整。 【實踐行動】 【總結性成果報告】	4. 舉辦健康發表會，運用小筆電進行紅綠燈食物的 scratch 程式設計遊戲體驗區，讓受邀請的師生可實際體驗進程式操作，並由小小解說員進行調整前後的成果說明，讓參與體驗遊戲的學生完成評分檢核表。 【應用】【體驗】	小筆電
<b>教材來源</b>	<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)				
<b>本主題是否融入資訊科技教學內容</b>	<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( 22 )節 (以連結資訊科技議題為主)				
<b>特教需求學生課程調整</b>	※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、 <u>(自行填入類型/人數)</u> ※資賦優異學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1.   特教老師姓名： 普教老師姓名：葉雙				

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。