

三、嘉義縣永安國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	五年級	年級課程 主題名稱	食在健康	課程 設計者	徐雪真	總節數/學期 (上/下)	20/上學期	
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 統整性探究課程主題 <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 <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 checked="" 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	節數
第(1) 週 - 第(5) 週	自主學習   健康食物 大挑戰	健 1b-III-1 理解健康技能和生活技能對健康維護的重要性。  藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想與實作。  資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	1. 水果、蔬菜  2. 蔬菜或水果的圖案  3. Scratch	1. 能透過水果、蔬菜每日飲食指南了解健康飲食的重要性。  2. 能透過蔬菜或水果的圖案，進行創意發想與實作。  3. 與組員討論 Scratch 程式的基本應用。	1. 學生能說出水果、蔬菜對於健康的重要性。  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。  3. 可以完成蔬菜小遊戲並跟師生分享。  4. 學會 Scratch 程式的操作介面並用廣播系統跟其他同學講解。	活動一： 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。【教師導學】 3. 學生分組討論並上台報告水果、蔬菜的好處。 活動二： 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，請學生畫下蔬菜或水果草稿並用塗上顏色。【學生自學】 活動三： 1. 完成蔬菜 Scratch 小遊戲 2. 體驗一小時玩程式其他遊戲 活動四： 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，討論 scratch 的操作並與其他師生分享。【組內共學】 5. 學生分組說明如何破關及無法完成的原因，各組給予回饋。【組間互學】	電腦、網路	5

第(6)週 - 第(10)週	自主學習 — 食物大射擊	資議 t-III-1 運用見的資訊系統。  綜 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. 「食物大射擊」scratch程式 2. 自省	1. 學會運用 Scratch 程式組合「食物大射擊」積木。  2. 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。	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。  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。	活動一： 1. 教師引導學生了解什麼是垃圾食物什麼是健康的食物。【教師導學】 2. 讓學生開啟「食物大射擊」範例檔案。 3. 學生練習組合積木，完成與範例相同的積木組件。【學生自學】 4. 學生學會開啟舊檔與儲存檔案。 活動二： 1. 學會刪除積木組件。 2. 學會自動整理程式組件，讓積木排列對齊。 3. 學會更換角色造型。 4. 學會更換舞台背景。 5. 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。【組內共學】 6. 與其他組別分享自己的作品，並互相評論作品的優缺點。【組間互學】	電腦、網路	5
第(11)週 - 第(15)週	自主學習 — 食物迷宮	健 1a-III-3 理解健康技能和生活技能對健康維護的重要性。  資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。  健 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。	1. 飲食  2. 「走食物迷宮」的程式  3. 自省	1. 讓學生理解每日飲食指南與多元飲食文化。  2. 與組員討論並學會「走食物迷宮」的程式的基本應用。  3. 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。	1. 能說出每日飲食指南與多元飲食文化。  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。  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。  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並完成一份自省札記。	活動一： 1. 教師引導學生了解人體每天要攝取多少營養素。【教師導學】 2. 學生可以分享自己每天所吃的食物並練習計算每天所攝取的熱量。【學生自學】。 活動二： 1. 教師介紹「走食物迷宮」的程式素材及程式積木。 2. 學生利用迷宮產生器產生迷宮並匯入迷宮及角色。 4. 學生完成迷宮基本設定。 活動三： 1. 分組討論如何設定新的迷宮角色。【組內共學】 2. 分組完成完成走迷宮遊戲關卡二。 3. 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，比較作品的不同並完成一份自省札記。【組間互學】	電腦、網路	5

<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>自主學習   一起 來 打 棒 球</p>	<p>健 1c-III-1 了解運動技能要素和基本運動規範。</p> <p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p> <p>綜 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. 棒球</p> <p>2. 觀眾</p> <p>3. 自省</p>	<p>1. 透過打棒球了解運動技能要素和基本運動規範。</p> <p>2. 與組員討論設計 scratch 觀眾角色並設計「話語」，讓觀眾喊出加油聲。</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. 學生可以說出棒球運動技能要素和基本運動規範。</p> <p>2. 兩位同學一組可以學會 scratch 設計觀眾角色並設計「話語」，讓觀眾喊出加油聲，並用試著上台跟班上同學分享自己的作品且試著跟其他同學說明自己作品還有需要加強的地方。</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，並依據學生自省的分享給予分數。</p>	<p>活動一： 教師引導學生認識棒球的規則並透過實際樂樂棒球活動了解團隊合作的重要性。【教師導學】</p> <p>活動二： 1. 兩位同學一組一同設計觀眾角色。 2. 討論如何運用分身製作複數觀眾並設計「話語」，讓觀眾喊出加油聲。【學生自學】【組內共學】 3. 請各組分享自己的作品，並由同學那些部份可以再加強或有那些優點可以成為同學的借鏡。【組間互學】</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 1-5-c</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)： <b>1.</b></p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名： 普教老師姓名：徐雪真</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。

三、嘉義縣永安國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	五年級	年級課程主題名稱	健康飲食	課程設計者	徐雪真	總節數/學期(上/下)	20/下學期	
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 統整性探究課程主題 <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 <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 checked="" 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	節數
第(1)週 - 第(5)週	自主學習   飲食劇場 1	健 4a-III-1 運用多元的健康資訊、產品與服務。  資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。  綜 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。	1. 飲食  2. Scratch 製作動漫故事  3. 自省	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。  2. 會用 Scratch 創作健康飲食動漫故事。  3. 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。	1. 學生可以說出每天個人飲食人的營養與熱量之需求。  2. 用 Scratch 製作健康飲食動漫故事並發表作品。  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。	活動一： 1. 教師提問什麼是健康飲食。 2. 透過觀看健康飲食的影片，學生反思要如何才能達到健康飲食。【教師導學】【學生自學】 活動二： 1. 認識如何用 Scratch 製作健康飲食動漫故事。 2. 教師引導認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。 3. 新增專案，刪除預設的貓咪角色。 4. 學生練習佈置舞台背景。 5. 學會指定時間變換背景。【學生自學】 活動三： 1. 兩人一組討論如何設定廣播，呼叫其他角色進行動作。【組內共學】 2. 分組分享作品並觀察各組作品不同的地方。 3. 針對作品不同的地方提問並給予回饋。【組間互學】	電腦、網路	5

<p>第(6)週 - 第(10)週</p>	<p>自主學習   飲食劇場 2</p>	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p> <p>藝 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. 動漫劇場</p> <p>3. 作品</p>	<p>1. 學會運用音效豐富健康飲食動漫劇場。</p> <p>2. 設計創作屬於自己的健康飲食動漫劇場。</p> <p>3. 完成健康飲食動漫劇場的設計並分享作品。</p>	<p>1. 學會加入音效及完成健康飲食動漫劇場並用分享。</p> <p>2. 設計屬於小組的健康飲食動漫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。</p> <p>4. 教師根據學生的作品進行提問回饋。</p>	<p>活動一</p> <p>1. 學會使用動作的定位指令。</p> <p>2. 學會加入音效做為結束。</p> <p>3. 學會讓場景角色配合演出。</p> <p>4. 完成健康飲食動漫劇場。【學生自學】</p> <p>活動二</p> <p>1. 學生分組設計屬於小組的飲食健康動漫劇場。【組內共學】</p> <p>2. 分組發表作品，並試著他組同學說出自己作品的優缺點。【組間互學】</p> <p>3. 教師針對飲食健康動漫劇場設計提問。</p> <p>4. 學生說出過程中遇到的困難處。</p> <p>5. 教師回饋引導學生找出更合邏輯的方法。【教師導學】</p>	<p>電腦、網路</p>	<p>5</p>
<p>第(11)週 - 第(15)週</p>	<p>自主學習   猴子接香蕉</p>	<p>健 4a-III-1 運用多元的健康資訊、產品與服務。</p> <p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p>	<p>1. 香蕉</p> <p>2. 「計分器」與「計時器」</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」的基本應用並與組員合作完成進階模組。</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」的基本應用並設計腳本。</p> <p>3. 完成作品並跟同學老師分享作品。</p>	<p>活動一：</p> <p>1. 教師透過影片引導學生認識香蕉的生長環境。</p> <p>2. 學生上網搜尋香蕉所富含的營養素。</p> <p>3. 學生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. 學會設計得分與計時的鍵盤遊戲。</p> <p>2. 認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。</p> <p>3. 匯入舞台背景與音樂。</p> <p>4. 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」並記錄不同參數產生不同的結果。【學生自學】</p> <p>6. 儲存專案「猴子接香蕉」。</p> <p>活動三</p> <p>1. 增加不同角色(石頭、炸彈等)</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設計計時器及計分器。【組內共學】</p> <p>4. 各組發表作品，比較不同得分機制的優缺點。【組間互學】</p> <p>5. 教師回饋小組作品並引導學生分析不同得分機制。【教師導學】</p>	<p>電腦、網路</p>	<p>5</p>

第 (16) 週 - 第 (20) 週	自主學習   射蘋果	健 4a-III-1 運用多元的健康資訊、產品與服務。  資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	1. 蘋果  2. 模組	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。  2. 與組員討論合作完成進階模組。	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。  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。  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。  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。	活動一： 1. 教師透過影片引導學生認識蘋果的生長環境。 2. 學生上網搜尋蘋果所富含的營養素。 3. 學生跟同學討論蘋果對人體身體健康的好處。 活動二： 1. 學生複習運用角色造型變換，製作燈光閃爍的舞台效果及主角說話晃動的效果。【學生自學】 2. 製作開始按鈕。 4. 設計「生命值」角色，做為計分用途。 5. 設計當遊戲開始，切換背景音樂。 6. 設計當遊戲結束，停止音樂。 活動三 1. 複習製作分身，出現多個目標物。 2. 兩位學生一組完成射蘋果遊戲並討論如何讓遊戲更流暢。【組內共學】 活動四： 1. 學生分組設計另一份更具難度的射蘋果相關遊戲【組內共學】 2. 分組共同發表作品，請他組學生操作遊戲並提出作品的優缺點。【組間互學】 3. 教師針對遊戲的流暢性回饋並引導學生釐清關鍵點。【教師導學】	電腦、網路	5
教材來源	<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)							
本主題是否融入資訊科技教學內容	<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)							
特教需求學生課程調整 <b>1-5-c</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、( /人數) ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫): <b>1.</b>          特教老師姓名:  普教老師姓名: 徐雪真							

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。