

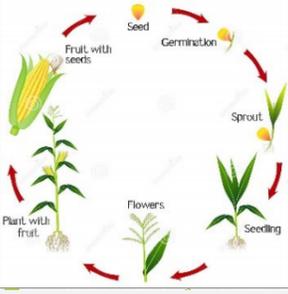
三、嘉義縣南興國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是（____年級和____年級）否

年級	四年級	年級課程 主題名稱	Agriculture in the classroom-食農教育			課程 設計者	程培儀	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 跨領域統整性探究課程 <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 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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(可以複選)								
學校 願景	健康 快樂 感恩 卓越		與學校願景呼應之 說明	一、透過理解生活中吃的食物來源以及製作流程，學會選擇健康的食物。 二、理解生活中食衣住行皆與農業有關，懂得感謝在學習中快樂感恩成長。 三、三、透過 kahoot、英文繪本、大富翁在認識食農的同時學習英文，結合桌遊成為多元卓越學習的實踐者。					
總綱 核心素養	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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。		課程 目標	一、具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。 二、能夠追溯生活中東西的食品源頭，理解生活與食農的息息相關，同時增進英文的聽說讀寫能力。 三、透過英文繪本、大富翁，增進對食農的認識，以及增加英語文聽說讀的能力。 四、藉由 kahoot、電腦搜尋引擎的使用，培養學童資訊科技工具的應用能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應運能力及食農教育之理解。					
議題融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____ (非必選)								
融入議題 實質內涵	性別平等教育議題已在本年級從齒不意外，身體保健康主題實施融入								
教學 進度	單元 名稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)		教學資源	節 數

<p>第 (1) 週 - 第 (5) 週</p>	<p>食 農 與 生 活 - M y f a r m W e b</p>	<p>語文-英文/1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 語文-英文/2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 語文-英文/3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 語文-英文/3-II-3 能看懂課堂中所學的句子。 綜合/2a-II -1 覺察自己的人际溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 資訊/資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p>	<p>1. 參考網站- ational agriculture in the classroom 2. 影片 ” agriculture re in our everyday lives” https://www.youtube.com/watch?v=C_-vNFpPts 3. 心智圖(My Farm Web)。 4. kahoot</p>	<p>1. 能聽懂網站及影片裡所學字詞。 2. 能說出網站及影片裡所學字詞。 3. 能看懂並辨識出網站及影片裡所學單字及內容。 4. 能於 kahoot 遊戲中展現合宜溝通技巧。 5. 體會資訊科技對心智圖製作的助益。</p>	<p>1. 每位學生能說出至少一個生活中與食農相關的例子。 2. 能積極參與 My Farm Web 心智圖的繪製。 3. 能用網路搜尋至少三個英文單字。 4. 能說出至少一個目標英文單字，並舉例輔助說明。 5. 能用 kahoot 答題(答對率至少 80%)。</p>	<p>活動一：探討生活中的的食衣住行何者與食農有關 (discuss about how agriculture affects us in daily life) 1. 觀賞 youtube 影片” agriculture in our everyday lives” 2. 詢問學生平時生活中食衣住行有甚麼是與食農相連結的地方。 3. 教師統整學生想法，並補充舉例(7 Ways Agricuture Affects Your Everyday Life)。 活動二：心智圖繪製 (Mind Map-My Farm Web) 1. 引導學生將討論出來的想法做歸類。 2. 進行食農與生活連結的心智圖繪製並分享。 活動三：運用科技學習目標英文單字 1. 依照統整後所繪出的心智圖列出目標單字。 2. 各組運用網路找尋各組所負責的目標單字。 3. 上台分享所找到的單字。 4. 對新認識的單字進行單字教學。 5. 將所學英文單字寫入心智圖中。 6. 完成中英雙版心智圖-My Farm Web。 活動四：結合 kahoot 複習、製作中英雙板心智圖 運用 kahoot 複習所學。</p>	<p>網路搜尋 影片 電子 PPT Kahoot App 軟體 電子光碟 CD</p>	<p>5</p>
--	--	---	--	--	---	---	--	----------

<p>第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>彼得兔 - 花園篇章 A Garden Plot: the Tale of Peter Rabbit</p>	<p>語文-英文/1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 語文-英文/1-II-10 能聽懂簡易句型的句子。 語文-英文/2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 語文-英文/2-II-6 能以正確的發音及以正確的發音及適切的語調說出簡易句型。 語文-英文/4-II-3 能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。 語文-英文/4-II-4 能臨摹抄寫課堂中所學的句子。 綜合/2a-II -1 覺察自己的人际溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 藝文/3-II-1 能樂於參與各類藝術活動，探索自己的藝術興趣與能力，並展現欣賞禮儀。</p>	<p>1. 參考網站 - national agriculture in the classroom 2. 繪本影片 - the tale of Peter Rabbit: a garden plot https://www.youtube.com/watch?v=p_LeUSA-qIg 3. 植物塗色卡。 4. 學習單。 5. 故事情節卡組。</p>	<p>1. 能聽懂繪本影片裡出現了那些植物名稱。 2. 能用英語說出繪本影片裡出現了那些植物。 3. 能以正確發音說出繪本影片中目標單字及句型。 4. 能臨摹抄寫繪本影片中目標單字及句型。 5. 依故事情節卡組說出故事，展現合宜的互動。 6. 完成植物塗色卡與學習單，探索自己的藝術興趣與能力。</p>	<p>1. 每個人至少能說出一個個繪本中出現的植物名稱。 2. 能使用句型 "What color is it?" "與同學做對話練習。 3. 能正確發音 "who, what, when, where" 各舉一個例子。 4. 能辨識所舉例子的字詞組成一個完整的句子。 5. 能與同學一起合作，用英文簡單說出整個故事。 能臨摹抄寫所學句子完成植物日誌。</p>	<p>活動一：認識英文繪本 (Read the Story book- the Tale of Peter Rabbit: a Garden Plot) 1. 觀看繪本影片。 2. 討論繪本情節與說出裡面有哪些植物(能用英文說出為佳) 3. 排列繪本情節順序。 4. 認識繪本中的植物英文。 活動二：幫植物塗顏色 (Color the Plants) 1. 幫繪本中出現的植物塗顏色。 2. 能使用與回答 What color is it? It's _____. 1. 學習學校花園中的植物英文名稱並塗色。 活動三：學習四 W (Who, What, When, Where) 1. 學習 "who, what, when, where" 2. 學習 "who, what, when, where" 所搭配單字。 3. Who- I, He, She What-plant, water, grow When- today, yesterday, tomorrow Where- in my garden, outside, in the sun 活動四：用英文依照所排列情節卡一起將故事說出來 (Retell the story together) 1. 複習故事情節。 2. 複習植物單字。 3. 複習顏色。 4. 複習 4W 句型。 5. 簡單用英文合作敘述整個故事 活動五：植物日誌 (The Journal of My Plant) 1. 依照活動三所學練習寫完整句子。 2. 不會的單字可以運用電腦做搜尋。</p>	<p>網站 - national agriculture in the classroom 繪本影片： https://www.youtube.com/watch?v=p_LeUSA-qIg 網路搜尋 植物學習單</p>
---------------------------	---	---	---	--	--	--	--

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>玉米 - 令人驚豔的植物 - 食物, 石油, 塑膠 Corn an Amazing plant - Food, Fuel, Plastic</p>	<p>語文-英文/1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 語文-英文/2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 語文-英文/3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 自然/ po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p>	<p>1. 參考網站 - national agriculture in the classroom 2. 玉米生長圖。 3. kahoot</p>	<p>1. 能聽懂玉米生長的英文目標單字。 2. 能說出玉米生長的英文目標單字。 3. 能簡單說出玉米生長流程，畫出玉米生長圖。 4. 能辨識課堂所學單字 "renewable, nonrenewable" 並舉例。 5. 能察覺資源有限需要珍惜使用體驗 kahoot 遊戲，複習單字</p>	<p>1. 能繪製出玉米流程圖。 2. 能在玉米生長圖的相對應位子補上目標英文單字。 3. 能用英文舉出一個用玉米製作的再生能源。 4. 能投入英文遊戲複習單字。 5. 能完成玉米生長圖。 6. 能用 kahoot 答題。(答對率至少 80%)</p>	<p>活動一：玉米的一生 (The growth cycle of corn)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師詢問學生所知道的玉米生長流程。 2. 老師帶領全班做統整。 3. 帶入玉米生長的英文目標單字。  <p>活動二：繪製與米生長圖與小遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用小遊戲複習所學玉米成長相關單字。 2. 繪製玉米生長圖，並放入所學玉米成長單字。 <p>活動三：可以用玉米...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師學問學生所知道的生活與玉米相關的食用品有哪些。 2. 教師做補充介紹。 3. 帶入目標單字。 <p>活動四：可再生 vs 不可再生資源 (Renewable vs Nonrenewable Resources)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introduce the meaning of renewable and Nonrenewable. 解釋可再生與不可再生的意思。 2. Discuss about what is renewable and what is nonrenewable. 討論日常生活中可再生與不可再生的東西。 3. 玉米可以製作成再生能源。 4. 帶入目標單字。 <p>活動五：結合 kahoot 複習 運用 kahoot 複習所學。</p>	<p>電子 PPT 使用 Kahoot App 軟體</p>
----------------------------	--	--	--	--	--	---	--

<p>第(16)週 - 第(20)週</p>	<p>大富翁製作：食農與生活 The Monopoly for "where's the food from"</p>	<p>語文-英文/3-II-2能辨識課堂中所學的字詞。 語文-英文/4-II-4 能臨摹抄寫課堂中所學的句子。 語文-英文/2-II-6 能以正確的發音及以正確的發音及適切的語調說出簡易句型。 綜合/2a-II -1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 自然/ai -II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。</p>	<p>1. 紙卡-機會命運製作。 2. 海報紙-大富翁製作。 3. ppt</p>	<p>1. 能辨識前幾堂所學英文字詞。 2. 能臨摹抄寫製作成機會、命運紙卡及大富翁。 3. 能以正確的發音及語調說出所學句子。 4. 覺察自己投入大富翁遊戲，的人際溝通方式，展現合宜溝通技巧合作解題。 5. 透過實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。</p>	<p>1. 學生每人至少能做出各一張機會命運卡。 2. 能合作製作、繪製出大富翁。 3. 能夠合作解題並完成至少一場大富翁遊戲。</p>	<p>活動一：機會命運卡製作 1. 複習前幾堂所學的食農相關知識。 2. 依照所學食農相關知識製作機會命運卡題目。 3. 教師協助學生將機會命運卡補上英文。 活動二：大富翁設計製作 1. 與學生討論對於大富翁版面設計、遊戲規則的想法。 2. 動手製作大富翁。 活動三：Fun Time! 1. 學生玩自己設計的大富翁。 2. 玩得同時能複習到這學期所學。 活動四：調整與心得分享 1. 分享玩大富翁的心得。 2. 討論此款遊戲是否有需做調整的地方。</p>	<p>機會命運紙卡 網際網路 大富翁海報紙 繪圖色筆</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 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)</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、(自行填入類型/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): 1. 特教老師姓名: 普教老師姓名:程培儀</p>							

填表說明:

1. 第一類課程需跨領域，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
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。