

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
第 (1) 週 - 第 (4) 週	甘蔗樂園	語文領域-國語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 自然科學領域 pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究之過程、發現。 社會領域 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 資訊 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。	1. 瑞峰物產。 2. 甘蔗文化。 3. 甘蔗田間管理。 4. 甘蔗樂園圖。	1. 樂於參加瑞峰物產討論，針對瑞峰物產提供個人的觀點和意見，能在聆聽後共同合作決定議題。 2. 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究甘蔗文化之過程、發現。 3. 能仔細聆聽記憶甘蔗田繪本，體驗運用科技與他人互動，探索甘蔗與在地相關的人文特色和產業文化甘蔗透過同儕合作進行圖畫實作。 4. 體驗運用 Canva 與他人互動及合作完成甘蔗樂園圖。	1. 能利用筆電蒐集瑞峰物產資訊，並說明原因。 2. 能共同討論決定探討的瑞峰物產。 3. 能仔細聆聽觀看記憶甘蔗田繪本，分享觀後感。 4. 能夠利用筆電蒐集甘蔗與在地產業相關的資料，並完成繪畫。 5. 能夠決定探討的甘蔗子議題，利用筆電蒐集資料，成果以圖畫呈現並分享。 6. 能夠決定以宣傳方式呈現，並完成甘蔗樂園圖。	活動一：「峰」富的物產(2) 1. 教師導學 教師說明「物產」的定義，引導學生進行瑞峰物產資訊搜尋，什麼物產能夠代表瑞峰，並說明原因。 2. 學生自學 學生運用筆電蒐集瑞峰物產。 3. 學生共學/學生參與擇策、調節 學生分組討論，選出 1 種能夠代表瑞峰的物產並分享。 4. 學生互學/學生參與調節 各分組分享討論結果，互相補充與己小組的結果，提出他組特色處，全班共同決定針對「香糖」來深入了解。 活動二：甘蔗的故事(3) 1. 教師導學 教師引導學生進行線上閱讀《記憶甘蔗田》繪本，認識甘蔗與在地相關的人文特色和產業文化，啟發學生重新認識甘蔗的文化，並分享觀後感。 2. 學生自學 學生蒐集甘蔗與在地產業相關的資料。 3. 學生共學/學生參與擇策、監評 分組討論甘蔗與在地產業的連結性，說明早期甘蔗對人民的重要性，利用圖畫紙繪製後上台分享。 4. 教師導學/學生參與調節 教師總結分享活動，引導學生如果想更深入了解甘蔗子議題，想先從什麼開始了解，會幫助你更了解甘蔗。 (1)甘蔗外觀、經濟價值和功用。 (2)施肥及種植問題。 (3)用藥問題，上網查詢安全用藥及用藥標準。	1. 筆電。 2. 記憶甘蔗田 https://reurl.cc/zqkVEk 3. 繪圖用品。 4. Canva。	8

						活動三：甘蔗樂園(3) 學生互學/學生參與擇策、監評 分組討論探討甘蔗議題，討論後上網搜尋甘蔗相關議題資訊，將所得結果以心智圖呈現並分享。 學生共學/學生參與調節 各分組上台分享，在他組完成分享後，提出他組優缺及建議。 學生共互/學生參與定標 引導學生以何種方式呈現會讓人更容易理解甘蔗資訊，學生討論後決定以宣傳單方式呈現。 教師導學 引導學生利用 Canva 完成「甘蔗樂園」圖。		
第(5)週-第(8)週	深山香糖屋	語文領域-國語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 自然科學領域 pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究之過程、發現。 社會領域 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 藝術領域 2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。	1. 香糖製作。 2. 香糖探訪。 3. 夢想香糖屋繪畫。	1. 能具備仔細聆聽「深山製糖師傅，用思念手工炒糖」影片能力，並記錄相關問題。 2. 樂於參加香糖製作問題討論，在討論過程中提供個人的觀點和意見。 3. 能利用簡單形式的口語，表達香糖探究之過程及發現的問題。 4. 透過同儕合作進行資料蒐集，體驗科技帶來的便利，經探究與實作讓疑惑快速得到解答。 5. 善用社區資源，實地探訪社區內的香糖製作業者，認識香糖的製作方式，體驗運用資訊設備，在分組互動及合作之下完成探訪紀錄。 6. 能觀察生活相關繪畫藝術作品，在參考及討論之後完成夢想香糖屋繪畫，能在分享過程中珍視自己與他人的創作。	1. 能觀看「深山製糖師傅，用思念手工炒糖」影片後記錄下香糖製作問題。 2. 能運用筆電尋求香糖製作問題。 3. 能利用 WORD 彙香糖相關問題，並能討論決定尋求解答方式。 4. 能對香糖製作業者請教發文，並將記錄探訪過程。 5. 能運用筆電蒐集繪畫風格參考圖，在合作下完成繪畫並上台分享。 6. 能說出各組的優缺及建議，並說出適合用於推廣的原因。	活動一：深山製糖師(2) 教師導學 教師撥放「深山製糖師傅，用思念手工炒糖」影片介紹香糖製作過程，學生記錄下香糖製作問題。 學生自學 學生運用筆電尋求香糖製作問題。 學生共學/學生參與擇策、監評 學生分組分享香糖製作問題，將搜尋到的相關解答分享給同學，並提出無法找的解答的問題。 學生互學/學生參與定標 引導學生分組利用 WORD 彙整無法解決的疑惑及香糖製作的相關問題，並共同討論決定向在地專家業者尋求解答。 活動二：遨遊香糖屋(3) 教師導學 教師引導學生分組進行在地香糖業者探訪，並決定各組紀錄方式。 學生共學/學生參與擇策、監評 實地探訪社區內的香糖製作業者，探索香糖製作製作的秘密，將己組的問題請教業者，並將探訪的過程紀錄下來	1. 深山製糖師傅，用思念手工炒糖 https://reurl.cc/eMoR87 2. 筆電。 3. WORD。 4. 平板。 5. 圖畫紙。	8

		資議 c-II-1 體驗運用科技 與他人互動及 合作的方法。 戶外教育 戶 E1 善用教室外、戶外及 校外教學，認識生活環境 （自然或人為）。				3. 學生互學/學生參與調節 分組分享探訪香糖製作紀錄，在他組完成後， 提出他組優缺及建議。 4. 教師導學/學生參與定標 引導學生如何將探索紀錄以簡單明瞭又吸引 人的方式呈現，共同討論後決定以圖畫方式 呈現。 活動三：夢想香糖屋(3) 1. 教師導學 引導學生搜尋類似夢想香糖屋(食物導覽)的 繪畫風格，如寫實、漫畫等。 2. 學生自學 學生運用筆電蒐集繪畫夢想香糖屋風格的參 考圖。 3. 學生共學/學生參與擇策、監評 學生分組共同討論決定繪畫風格，決定之後 共同夢想香糖屋。 4. 學生互學/學生參與調節 分組上台分享夢想香糖屋繪畫，並說出創作 發想，再他組報告之後，提出他組優缺及建 議。 5. 教師導學/學生參與定標 引導學生共同討論各組的優缺之處，並決定 哪組最適合用於推廣。		
--	--	---	--	--	--	---	--	--

第 (9) 週 - 第 (12) 週	糖 樂 園	語文領域-國語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。	1. 科展掛圖。 2. 香糖糕。 3. 香糖糕宣傳海報。	1. 透過同儕合作進行探究科展掛圖，能利用簡單形式的口語或文字，表達探究發現。 2. 運用資訊設備蒐集黑糖糕的製作方法，並完成重點紀錄，在與他人互動及合作之下進行香糖糕製作方法討論，在過程中樂於參加討論，針對香糖糕製作方法提供個人的觀點和意見。 3. 透過同儕合作進行香糖糕製作體驗、探究香糖糕製作技巧，體驗香糖糕實作糕製作的樂趣。 4. 樂於參加香糖糕推銷討論，針對香糖糕推銷可行性提供個人的觀點和意見。 5. 能觀察香糖糕成果，參考生活物件與藝術作品，透過同儕合作進行海報創作體驗，並珍視自己與他人的海報創作。	1. 能在觀看科展掛圖並上台分享心得，並完成補充。 2. 能討論香糖製作方向，並共同決定製作香糖糕。 3. 能上網蒐集黑糖糕的製作方法並完成重點紀錄。 4. 能分組討論蒐集資料，討論製作香糖糕的方法及器具，並上台分享。 5. 能製作黑糖糕，分享製作心得，並思考如何製作更美味的方式。 6. 能探討香糖糕推銷的可能性，並決定推銷的方式。 7. 能製作「糖樂園」宣傳海報，紀錄他組的優缺，並補充建議。	活動一：飄香好滋味(1) 1. 教師導學 引導學生觀看多幅科展掛圖並完成觀看紀錄。 2. 學生共學/學生參與擇策、監評 分組討論這些掛圖有什麼共同特點並上台分享。 3. 學生互學/學生參與調節 在各分組分享同時，記錄他組與己組觀察的不同之處，並完成補充。 4. 教師導學/學生參與定標 教師總結學生分享，共同之處皆是利用香糖製作食物。引導學生思考利用香糖想製作什麼食物，共同討論決定製作香糖糕。	1. 科展掛圖。 2. 筆電。 3. 黑糖糕/電鍋蒸出軟 Q 訣竅這樣做！ https://reurl.cc/OYOZpA 4. 黑糖糕材料。 5. 黑糖糕製作器具。 6. 繪畫用具。	8
		自然科學領域 pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究之過程、發現。 社會領域 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 藝術領域 2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。				活動二：美味香糖糕(4) 1. 學生自學 學生上網蒐集黑糖糕的製作方法並完成重點紀錄。 2. 學生共學/學生參與擇策、監評 學生分組討論蒐集資料，討論製作香糖糕的方法及器具，並上台分享。 3. 學生互學/學生參與定標 在各分組分享同時，記錄他組與己組觀察的不同之處，並完成補充。最後決定黑糖糕的製作總流程及器具準備分配，並將製作過程完成記錄。 4. 教師導學 教師播放「黑糖糕/電鍋蒸出軟 Q 訣竅這樣做！」影片，引導學生利用香糖製作黑糖糕。 5. 學生互學/學生參與調節 學生分享製作心得，並思考如何將香糖糕製作更美味的方式。 6. 教師導學 教師總結活動，並共同彙整可改善的方式及製作技巧。 活動三：糖樂園(3) 1. 教師導學		

					引導學生是否有可能將香糖糕變成商品販售的可能，怎麼推銷。推銷時是否宣導食用香糖的好處。 2. 學生自學 學生上網搜尋食用黑糖的益處。 3. 學生共學/學生參與擇策、監評 學生分組討論香糖糕的販售的可能性，上台說明是否可行？如果可行說出該組推銷方法及是否融入食用香糖的好處介紹。 4. 學生互學/學生參與定標 聆聽他組分享，紀錄與己組不同的地方。共通討論分享結果。補充己組的想法，最後決定以宣傳海報方式呈現。 5. 教師導學 引導各分組參考「夢想香糖屋」繪畫風格，使用筆電蒐集參考資料，繪製「糖樂園」宣傳海報。 6. 學生共學/學生參與調節 各分組上台分享「糖樂園」宣傳海報創作，紀錄他組的優缺，並補充建議。 7. 教師導學 教師總結各組優缺及改善的可能方式。	
--	--	--	--	--	--	--

第 (13) 週 - 第 (16) 週	峰之糖	語文領域-國語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 自然科學領域 pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究之過程、發現。 社會領域 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 藝術領域 2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。 資訊 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。	1. 香糖地點資料蒐集。 2. Google Map。 3. 「峰之糖」地圖。	1. 體驗運用 Google 蒐集資料，在與他人互動及合作下完成香糖的地點整理。 2. 具備聆聽分享成果且能完成重點整理的能力，樂於參加討論香糖地點呈現方式，過程中提供個人的觀點和意見。 3. 透過同儕合作進行體驗 Google Map、探究 Google Map 各功能，運用 WORD 實作蒐集資料的技巧。 4. 能利用簡單形式的口語、文字及圖畫等，表達瑞峰地區探究之過程、發現，透過同儕合作進行「峰之糖」地圖繪製實作。 5. 能觀察他「峰之糖」地圖組藝術作品，並珍視自己與他人的創作。	1. 能探索瑞峰及附近地區製作香糖的地點。 2. 能討論搜尋結果，在討論分享後完成補充。 3. 能參加香糖的地點呈現討論活動，並提供意見。 4. 能討論繪畫風格及可添加資訊，在分享後完成補充。 5. 能使用 Google Map 的定位、街景、探索周邊店家等功能。 6. 能用 WORD 彙整搜尋添加資訊內容。 7. 能合作完成「峰之糖」地圖繪製，並上台分享創作發想。 8. 能針對「峰之糖」地圖分享後做出建議。	活動一：糖兒在哪兒？(1) 1. 教師導學 引導學生探索<u>瑞峰</u>及附近地區製作香糖的地點有哪些。 2. 學生自學 學生既有的印象中有製作香糖的地點或是上網搜尋相關資料。 3. 學生共學/學生參與擇策、監評 學生分組討論搜尋後的結果並上台分享。 4. 學生互學/學生參與調節 在他組分享中完成重點整理，並補充與己組不同之處。 5. 教師導學/學生參與定標 引導學生討論如何將香糖的地點呈現，讓人一目了然，學生共同討論決定用 Canva 製作小地圖呈現。 活動二：糖兒在那兒！GO！(1) 1. 教師導學 引導學生分組討論決定繪製海報地圖風格，在地圖上還可以加上什麼資訊讓地圖更加豐富。 2. 學生共學/學生參與擇策、監評 分組討論繪畫風格及可添加資訊，討論後上台分享。 3. 學生互學/學生參與調節 在他組分享中完成重點整理，說明優缺點，並補充建議之處。 4. 教師導學/學生參與定標 引導學生討論決定地圖繪製風格及添加資訊內容。 活動三：峰之糖(6) 1. 教師導學 引導學生認識 Google Map 的定位、街景、探索周邊店家等功能。 2. 學生自學 學生上網搜尋添加資訊內容並用 WORD 彙整。 3. 學生共學/學生參與擇策、監評 分組討論決定繪畫風格及可添加資訊完成	1. 筆電。 2. WORD。 3. Google Map。 4. Canva。	8
--	------------	--	--	--	--	---	--	----------

						「峰之糖」地圖繪製，並上台分享創作發想。 4. 學生互學/學生參與調節 在他組分享中完成重點整理，說明優缺點，並補充建議之處。 5. 教師導學 教師總結各分組優缺點及可改善之處。		
第 (17) 週 - 第 (20) 週	香 糖 奇 遇 記	語文領域-國語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 自然科學領域 pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究之過程、發現。 社會領域 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 藝術領域 2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。 資議 c-II-1 體驗運用科技與	1. 香糖奇遇記繪本規劃。 2. 香糖奇遇記繪本繪製。	1. 樂於參加討論香糖奇遇記繪本呈現方向規劃，針對呈現方向規劃提供個人的觀點和意見。 2. 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達香糖奇遇記繪本規劃，在他組分享時具備聆聽不同媒材的基本能力。 3. 運用筆電蒐集繪製香糖奇遇記繪本資料，將與他人互動及合作之下將蒐集方法運用在繪本製作上。 4. 透過同儕合作進行繪製繪本，體驗繪畫的樂趣、將探究之後「糖樂園」宣傳海報、「峰之糖」地圖融合在繪本實作上。 5. 能觀察他組的繪本作品藝術，並珍視自己與他人的繪本創作。	1. 能說出香糖資訊呈現方式及選擇原因。 2. 能經由討論活動決定呈現方式。 3. 能運用科技蒐集所需資訊。 4. 能在合作之下完成香糖奇遇記繪本。 5. 能上台分享繪本創作，並能給予他組回饋。 6. 能審視己組不足之處。	活動一：「劃」出香糖奇遇記(1) 1. 教師導學 引導學生進行討論如何將一學期以來所獲得的香糖資訊用何種方式結合，使看到的人一次就可獲得全部資訊，並說明選擇該呈現方式的原因。 2. 學生共學/學生參與擇策、監評 學生分組討論呈現方式，如繪本、海報、宣傳單等方式。 3. 學生共學/學生參與定標 分組分享決定方式及原因，在他組完成分享後能針對方法提問，最後共同決定運用全部資訊繪製「香糖奇遇記」繪本。 活動二：「畫」出香糖奇遇記(6) 1. 教師導學 引導學生運用之前所得的「糖樂園」宣傳海報、「峰之糖」地圖運用在繪本，並指導繪製技巧及注意事項，如繪製風格的一致性，可運用筆電參考網路圖案設計等。 2. 學生自學 上網蒐集繪製香糖奇遇記繪本資料。 3. 學生共學/學生參與擇策、監評 分組討論決定繪製方式及風格，在合作之下完成繪本製作。	1. 繪本。 2. 繪畫用具。 3. 筆電 4. Pngtree 圖庫參考 https://zh.pngtree.com/	8

		他人 互動 及合 作 的方法。				活動三：「話」出香糖奇遇記(1) 1. 教師導學 引導各分組上台分享，並說指導說明時應注意事項。 2. 學生共學/學生參與調節 各分組完成繪本後上台分享繪本，在他組分享後給予回饋，並說明與己組不同之處，並審視己組不足之處。 3. 教師導學 總結各組優缺及改善建議事項。		
教材來源		☐ 選用教材（ ） ☒ 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		☐ 無 融入資訊科技教學內容 ☒ 有 融入資訊科技教學內容 共(10)節（以連結資訊科技議題為主）						
特教需求學生課程調整		※身心障礙類學生: ☒ 無 ☐ 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: ☒ 無 ☐ 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：張育瑄						

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。