

單元名稱	香蕉從哪裡來		
適用年級	國小中年級	活動人數	25~30 人
教學目標	配合教育部十二年國教新課綱，期能讓國小學童具備問題理解、思辨分析、推理批判等能力，透過本課程內容，結合相關繪本及網路資源，認識並學習日常事物背後蘊藏的知識。		
教學資源	1.簡報 PPT。 2.《香蕉從哪裡來》(文/伊澤尚子、圖/及川賢治、譯/郭玲莉，遠流天下出版) 3.《香蕉的秘密》(文/許玲慧、圖/鄭淑芬，青林國際出版) 4.香蕉大麥克遊戲卡牌一組，共 30 張(請根據規則，自行製作) 5.組別標記物，根據分組數準備(可選擇是否使用)		
時間	教學活動		教具
2 分鐘	<b>【導言】</b> 與班上同學討論與香蕉有關的問題 1. 吃過香蕉嗎？有沒有吃過什麼特別的香蕉？ 2. 天氣熱的時候，有沒有想過香蕉冰一下，會不會變得更好吃呢？  如果把香蕉放入冰箱中，你會發現香蕉會變黑，為什麼呢？首先我們先來認識香蕉		簡報 PPT
20 分鐘	<b>【香蕉的秘密】</b> 根據 PPT 進行教學 1. 香蕉從哪裡來 2. 香蕉如何生長 3. 香蕉怎麼吃 4. 香蕉的秘密 5. 大麥克與黃葉病(利用 Youtube 撥放相關歌曲)		簡報 PPT Youtube
18 分鐘	<b>【延伸活動—香蕉大麥克】</b> 以大麥克與黃葉病為背景，進行接下來的延伸活動，讓同學在遊戲中體驗農民遭遇黃葉病蔓延的感受。 遊戲道具說明：三種卡牌，共 30 張 1. 香蕉卡，27 張，意謂收穫香蕉，得分為 2、4 或 6 分(依需求決定各自數量，例如 2 分者 12 張，4 分者 9 張，6 分者 6 張) 2. 太陽卡，2 張，意謂豐收年，效果為持有者該局得		簡報 PPT 遊戲卡牌

	<p>分加倍(不論持有幾張都為得分兩倍)。</p> <ol style="list-style-type: none"><li>3. 疫病卡，1張，意謂黃葉病蔓延，效果為此次各組選擇的牌全部無效，並且結束本局遊戲，而持有者該局得分減半。</li><li>4. 其他，可自行增加適當效果的卡片，如猴子卡，效果為被猴子偷走香蕉，扣1分。</li><li>5. 請自行使用適合的圖像製作卡牌。</li></ol> <p>遊戲規則說明：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 每一局遊戲開始前，將所有卡牌正面朝下，一張一張放在桌上，以供選擇。</li><li>2. 將班上同學分為六組，每一次請各組選擇其中一張卡牌，將標記物放置其上。</li><li>3. 翻開選擇的卡牌，如果其中沒有疫病卡，各組領回卡牌，繼續下一輪；如果出現疫病卡，結束本局遊戲，並根據卡牌效果計算得分。</li><li>4. 共玩三局遊戲，各局遊戲總得分最高者勝。</li></ol> <p>結語</p> <p>今天的課程有沒有讓你更加熟悉香蕉呢？如今，黃葉病又開始悄悄蔓延，或許有一天香蕉會從我們的餐桌上消失也不一定。下一次有機會嘗到香蕉，可以想想看今天學習到的東西；如果喜歡，也可以到圖書館或網路上找尋香蕉的資料喔。</p>	
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

#### 參考資料

- ▶ 香蕉從哪裡來，伊澤尚子、及川賢治著，遠見天下文化出版
- ▶ 香蕉的秘密，許玲慧、鄭淑芬著，青林國際出版
- ▶ 農委會香蕉主題館網站
- ▶ 微笑台灣網站
- ▶ 大享食育協會網站
- ▶ 維基百科