

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	【導言】 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	【香蕉的秘密】 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	【延伸活動—香蕉大麥克】 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">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。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。5. 請自行使用適合的圖像製作卡牌。 <p>遊戲規則說明：</p> <ol style="list-style-type: none">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。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。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。4. 共玩三局遊戲，各局遊戲總得分最高者勝。 <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