

三、嘉義縣 雙溪 國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	三年級	年級課程主題名稱	SDGs2-食物不浪費行動	課程設計者	資訊科技教師社群	總節數/學期(上/下)	21/下學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 *是否融入 <input checked="" type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) 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。 <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 <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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校願景	閱讀國際寰宇世界 資訊科技接軌未來 康健美學充實人生	與學校願 景呼應之 說明	<ol style="list-style-type: none"> 學習使用、閱讀大數據資訊平台，提升學生製作成果報告的能力。 透過資訊科技的運用，關懷在地與國際的糧食問題。 藉由資訊科技與國際教育的整合，進行永續發展目標-零飢餓的行動任務。 				
總綱核心素養	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>		課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 透過教學活動，學生具備資訊應用的能力來理解自己是否浪費糧食，並理解SDGs2-零飢餓的目標。 具備基本的資訊应用能力，學生能利用文書軟體製作實踐行動的相關表格。 透過分組合作，學生運用「記錄我的餐盤」來實踐食物不浪費。 學生具備運算思維，透過程式設計製作食物不浪費推廣遊戲。 			

E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。		
--------------------------------------	--	--

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
------	------	---------------	--------	------	-------------	-------------	------	----

<p style="text-align: center;">第 (1) 週 - 第 (4) 週</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">永續發展SDGs2-零飢餓</p>	<p>資議 p-II-3 舉例 說明 以資訊科技 分享 資源的方法。</p> <p>社 3b-II-1 透過適當的管道 蒐集 與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。</p> <p>綜 3d-II-1 覺察 生活中環境的問題，探討並執行對環境友善的行動。</p>	<p>1. 理解 SDGs2 零飢餓目標</p> <p>2. 使用 youtube 搜尋影片並保存</p> <p>3. ORID 問題解決策略</p>	<p>1. 學生能 說明 SDGs2 零飢餓的目標並透過 Food loss and waste facts 網頁向同儕 分享 案例。</p> <p>2. 學生 運用 youtube 蒐集國內外各一則糧食危機的影片並儲存於雲端。</p> <p>3. 小組能 覺察 世界糧食危機並進行 ORID 問題解決，執行環境友善行動。</p>	<p>1. 每位學生皆能說出一-二則目前食物短缺的案例。(有分享表達)</p> <p>2. 正確使用 youtube 搜尋食物短缺的影片。(有知識應用)</p> <p>3. 小組完成 ORID 食物浪費問題解決及省思單(有分組合作)(有反思活動)</p>	<p>單元架構脈絡</p> <p>本單元扣緊學生生活脈絡，從營養午餐了解 SDGs 零飢餓的目標，並透過午餐紀錄表了解自己對於飲食的態度藉此達到食物不浪費的情懷以及關懷糧食危機議題。最後透過製作宣導簡報以及 scratch 遊戲邀請校內同學一起進行食物不浪費行動。</p> <p>活動一：SDGs 零飢餓是什麼？ (有操作)(有應用)</p> <p>1. 老師帶領學生閱讀 SDGs 零飢餓的目標，並說明全球浪費食物的現況。</p> <p>2. 老師請學生運用 chrome 搜尋 Food loss and waste facts 網頁並指導學生如何將英文網頁翻譯成中文網頁。</p> <p>3. 老師引導學生認識在地食物與浪費食物之間的關係並請學生解釋並回答網站數據的問題。</p> <p>4. 每位學生分享所見並舉出一件糧食危機的案例與同學分享。</p> <p>活動二：youtube 如何使用？ (有操作)</p> <p>1. 老師教導學生開啟 youtube。</p>	<p>教育部 永續發展目標手冊</p> <p>Google Chrome</p> <p>Food loss and waste facts 網頁</p> <p>桌上型電腦</p>	<p style="text-align: center;">4</p>
--	--	--	---	---	---	--	---	--------------------------------------

					<p>2.老師教導學生如何使用關鍵字搜尋影片。</p> <p>3.老師請學生運用youtube 搜尋食物短缺的影片並儲存。</p> <p>4.學生分享自己搜尋的網頁內容。</p> <p>活動三：食物不浪費行動(有反思)(有學習方法和策略)</p> <p>1.老師發下 ORID 討論單，分組請學生做焦點討論，題目為如何減少食物浪費。</p> <p>2.老師請各組合作討論，思考我們在生活上有那些浪費食物的行為，並記錄在便條紙中。</p> <p>3.各組將如何減少食物的做法分享給大家。</p> <p>4.各組認為，浪費食物從營養午餐開始。</p>	
--	--	--	--	--	--	--

<p>第 (5) 週 - 第 (8) 週</p>	<p>我的午餐紀錄表</p>	<p>資議 c-II-1 體驗 運用 科技 與他人互動及 合作方法</p> <p>綜 1b-II-1 選擇合宜的學 習方法， 落實 學習行動。</p> <p>社 3d-II-1 探究 問題發生 的原因與影 響，並尋求解 決問題的可能 做法。</p>	<p>1.製作午 餐紀錄表</p> <p>2.完成五 天的營養 午餐紀錄</p> <p>3.發表飲 食心得</p>	<p>1.學生能 運用 office word 製 作午餐紀錄表。</p> <p>2.學生能 落實 五天的營養午 餐紀錄並完成表單。</p> <p>3.學生透過營養午餐的紀錄， 探究 自己對於飲食的態度並 發表心得。</p>	<p>1.每位學生皆製作一 份午餐紀錄表。(有具 體作品)</p> <p>2.每位學生能確實記 錄完成五天的營養午 餐紀錄。(有應用或實 踐行動)</p> <p>3.每位學生能針對自 己的紀錄表進行口頭 發表。(有反思活動)</p>	<p>活動一：午餐紀錄表(有操作)(有 應用或實踐行動)</p> <p>1.老師教導學生運用 office365- word 製作午餐紀錄表。</p> <p>2.老師帶領學生利用 WORD 製 作標題、畫表格、輸入表格文字， 並列印。</p> <p>3.老師引導學生運用 AI 生成配 置表格進行美編。</p> <p>4.學生利用「共用」將作品分享給 老師。</p> <p>5.老師將每位學生的紀錄表列印 並交給學生。每位學生開始進行 維持一星期的「午餐紀錄表」。</p> <p>活動二：午餐的告解(有反思活 動)(和學生生活脈絡連結)</p> <p>1.老師請每一位學生針對自己的 午餐紀錄進行心得分享。分享的 內容需要有：</p> <p>(1)請說出沒吃完的菜單。</p> <p>(2)你都有吃完嗎?有，哪一道你 覺得不喜歡，但你如何下口；沒 有，是味道不喜歡嗎?還是有其他 原因?</p>	<p>桌上型電 腦</p> <p>Office word</p> <p>午餐菜單</p>	<p>4</p>
--	----------------	---	---	---	--	---	--	----------

						2.請學生針對自己的營養午餐飲食習慣，提出如何不浪費的可能作法。		
--	--	--	--	--	--	----------------------------------	--	--

<p>第 (9) 週 - 第 (14) 週</p>	<p>食物不浪費簡報設計</p>	<p>社 3b-II-2 摘取相關資料中的重點。</p> <p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作方法</p> <p>綜 3d-II-1 覺察生活中環境的問題，探討並執行對環境友善的行動。</p>	<p>1. 食物不浪費資料蒐集</p> <p>2. 運用 office ppt 製作簡報</p> <p>3. 食物不浪費宣導</p>	<p>1. 學生能觀看「均一-珍惜食物大作戰」影片後，摘取食物不浪費的作法。</p> <p>2. 小組能運用 office ppt 製作食物不浪費宣導簡報。</p> <p>3. 學生能覺察食物的重要性，並運用自製簡報向全校進行食物不浪費宣導。</p>	<p>1. 每位學生可以摘取 3 項食物不浪費的作法。(有知識運用)</p> <p>2. 小組能製作 5 張剪報，其中一張需包含影片。(有知識運用)(有分組合作)</p> <p>3. 每位學生能針對一張簡報向全校報告。(有總結性報告)</p> <p>【生命教育】</p>	<p>活動一：珍惜食物大作戰(有反思活動)</p> <p>1. 老師連結「均一-珍惜食物大作戰」影片，引導學生進行觀賞。</p> <p>2. 老師詢問學生問題： (1) 目前糧食危機的原因是什麼？ (2) 如何避免食物浪費呢？ (3) 我們可以怎麼做呢？</p> <p>3. 請學生利用小白板進行回答。</p> <p>活動二：製作食物不浪費宣導(有操作)(有合作討論)(有反思活動)</p> <p>1. 老師請學生使用教育雲帳號登入 office365-ppt。</p> <p>2. 老師引導學生使用 AI 語音輸入進行文書編輯。</p> <p>3. 學生學習使用「文字方塊」、「web 線上搜尋圖片」、「插入線上 youtube 影片」以及「常用設計工具」。</p> <p>4. 老師進行分組，請各組開始製作簡報，內容需包括： (1) 糧食危機的現況 (2) 導致糧食危機的原因 (3) 需插入「第一單元」搜尋的 youtube 影片 (4) 避免食物浪費的作法</p>	<p>桌上型電腦</p> <p>「均一-珍惜食物大作戰」影片</p> <p>Office365-ppt</p>	<p>6</p>
---------------------------	------------------	---	--	--	--	---	---	----------

					<p>(5)小組心得</p> <p>(6)文書編輯請用 AI 語音輸入</p> <p>活動三：食物不浪費宣導(有應用或實踐行動)</p> <ol style="list-style-type: none">1.老師引導學生如何進行報告，例如聲音要宏亮、要有肢體動作、不要照稿念。2.老師安排各組上台練習。3.朝會時進行食物不浪費宣導活動。4.學生邀請台下的同學回答問題，並給予回饋。5.師長進行評量。	
--	--	--	--	--	---	--

<p>第 (15) 週 - 第 (21) 週</p>	<p>推廣食物不浪費寫程式玩遊戲</p>	<p>資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程</p> <p>社 2a -II-2 表達對居住地方社會事務與環境的關懷。</p> <p>綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p>	<p>1.scratch 條件判斷式程式編輯</p> <p>2.食物不浪費 scratch 遊戲設計</p> <p>3.食物不浪費遊戲發表</p>	<p>1.學生能認識scratch 條件判斷式並解決程式編輯的問題。</p> <p>2.透過教師的引導，學生能設計食物不浪費 scratch 遊戲來表達對於糧食危機的關懷。</p> <p>3.小組能在朝會向全校學生展現食物不浪費遊戲，並表達設計目的。</p>	<p>1.學生能設計一項「迴圈」、「偵測」、「運算」等條件判斷式的程式。(有知識應用)</p> <p>2.設計含有條件判斷式的食物不浪費遊戲-需有倒數計時及分數。(有具體作品)</p> <p>3.小組需在晨會設計作品的目的、遊戲規則並邀請一位學生上台試玩。(有分組活合作)(有分享表達)(有總結性報告)</p>	<p>活動一：scratch 製作遊戲(有操作)</p> <p>1.老師請學生運用 scratch 帳號登入 scratch 編輯網站。</p> <p>2.介紹「迴圈」、「偵測」、「運算」等條件判斷的程式。</p> <p>3.老師引導學生運用重複無限次來進行角色設計。</p> <p>4.老師引導學生使用重複直到-偵測來進行物件設計。</p> <p>5.老師引導學生運用廣播訊息來開啟任務集結束任務。</p> <p>6.學生完成小遊戲。</p> <p>活動二：成果發表-推廣食物不浪費小遊戲(有合作討論)(有反思活動)(有應用或實踐行動)</p> <p>1.老師引導小組進程式設計發表的態度與方法。</p> <p>2.分組進行練習，並請他組學生進行回饋。</p> <p>3.小組於朝會時向同學宣導遊戲設計的理念與目的。</p> <p>4.小組介紹遊戲的玩法。</p> <p>5.小組邀請同學試玩食物不浪費遊戲。</p>	<p>1.桌上型電腦</p> <p>2.scratch 程式設計網站</p> <p>3.大屏</p>	<p>7</p>
----------------------------	----------------------	---	---	---	---	---	--	----------

