

三、嘉義縣雙溪國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

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	三年級	年級課程主題名稱	SDGs2-食物不浪費行動	課程設計者	資訊科技社群教師	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	閱讀國際 寰宇世界 資訊科技 接軌未來 六育發展充實人生	與學校願景呼應之說明	1.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。 2.透過 資訊科技 的運用，關懷在地與 國際 的糧食問題。 3.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	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。 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	1. 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。 2. 具備 基本的資訊應用能力，學生能利用文書軟體製作實踐行動的相關表格。 3. 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。			

	<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> <p>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。</p>							
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	已在校訂-閱讀國際課程融入三個議題							
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>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>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>5</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。(形成性評量)</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>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。(形成性評量)</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，思考我們在生活中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给大家。(總結性評量)</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

						4.各組認為·浪費食物從營養午餐開始。		
--	--	--	--	--	--	---------------------	--	--

<p>第 (6) 週 - 第 (10) 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。(形成性評量)</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」。(形成性評量)</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>桌上型電腦</p> <p>Office word</p> <p>午餐菜單</p>	<p>5</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>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> <p>(總結性評量)</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 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。(形成性評量)</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>桌上型電腦</p> <p>「均一-珍惜食物大作戰」影片</p> <p>Office365-ppt</p>	<p>5</p>
----------------------------	------------------	---	--	---	--	--	---	----------

					<p>4.老師進行分組，請各組開始製作簡報，內容需包括：</p> <ul style="list-style-type: none">(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(5)小組心得(6)文書編輯請用 AI 語音輸入(形成性評量) <p>活動三：食物不浪費宣導(有應用或實踐行動)</p> <ul 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。(總結性評量)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 (16) 週 - 第 (20) 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。(形成性評量)</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>1.桌上型 電腦</p> <p>2.scratch 程式設計 網站</p> <p>3.大屏</p>	<p>5</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遊戲。</p> <p>6.邀請試玩同學生發表看法，並一起進行食物不浪費行動。</p> <p>7.活動結束後，老師請同學們分享設計程式及修正程式錯誤的心得，讓學生從錯誤中學習。(總結性評量)</p>		
教材來源	<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)							
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(20)節 (以連結資訊科技議題為主)							
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生: <input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙(1)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/人數)</p> <p>※資賦優異學生: <input 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)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.說明課堂規則，讓學生有依循的方向，並適時給予提醒與增強。 2.課程進行每一小段落後，老師可提問，確認理解弱的學生是否理解課程重點。也可安排動態活動或小任務，讓學生有合理動一動的機會。 3.講解時，老師可將重點寫在黑板，或畫圖解說，給予學生視覺輔助。 4.給予簡單的問題，或引導提示下，讓學生能有表達機會，增加自信。 5.分組活動時，可安排穩定性高、能力較好的同儕提供協助。 <p style="text-align: right;">特教老師姓名：蘇品弘 普教老師姓名：陳昭典</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。