



教育部跨領域美感教育卓越領航計畫

合作學校創課方案(4.2版)

114 學年度 第 2 學期

學校全銜	高雄市立鳳山國民中學
申請類別	☐ 標竿學校 ☒ 種子學校
創課方案名稱	永續消費行動所：從生活選擇到共好實踐
團隊成員	藝術類教師： ☐視覺藝術/美術： <u>無</u> ☐音樂： <u>無</u> ☒表演藝術： <u>沈邑蓆（訓育組長）</u> 非藝術類教師： <u>陳家如（地理）、李紓霈（家政）、陳慧君（童軍）</u> 其他人員： <u>無</u> 總人數：4 人
實施對象	☐國小： _____ 年級 ☒國中： <u>八</u> 年級 ☐高中/職： _____ 科 _____ 年級 參與班級數：<u>4</u> 班 參與總人數：<u>110</u> 人
課程屬性 (可複選)	☐ 必修課程 ☐ 選修課程 ☒ 校本課程 ☐ 雙語課程 ☐ 其他： _____
創課方案來源	☒創新課程（為全新自創之跨領域方案） ☐精進課程（延續之前跨領域方案內容，但加以聚斂優化） ☐延伸課程（依據之前跨領域方案走向，但延伸擴充之） ☐其他： _____
學生先備能力	社會領域部分： 1. 理解家庭、社區與市場之間的關係。 2. 知道消費者具有選擇商品、取得資訊及維護權益的權利。 3. 初步了解生產、消費、資源分配與環境之間的關聯。 4. 認識全球化、人口結構及高齡社會等議題。 5. 具備公共參與、社會責任及關懷弱勢的基本概念。 綜合活動領域部分： 1. 具有基本的生活管理及家庭生活經驗。 2. 能思考個人需求、金錢使用與消費選擇。 3. 具有小組合作、任務分工及人際溝通經驗。 4. 能覺察他人的情緒、需求與個別差異。 5. 具備服務學習、社會關懷及反思實踐的初步能力。

表演藝術部分：

1. 能運用圖像、色彩、文字及造形傳達訊息。
2. 具備基本的視覺設計與美感經驗。
3. 能運用不同媒材完成作品。
4. 具有展演、布置及成果呈現的初步經驗。
5. 能欣賞並回應他人的創作。

跨領域美感
課程架構圖



課程發展理念

課程以 SDGs 12「責任消費與生產」為核心，引導學生從個人生活中的採買、垃圾處理及資源回收出發，進一步設計適合長者參與的永續遊戲，最後至日照中心進行跨世代互動與成果分享。

跨領域
美感素養

※請參閱跨領域美感課程模組核心內涵 4.2 版，勾選課程對應之跨領域美感素養(可複選)，並依課程設計相關程度排序。

跨領域美感素養	勾選欄	排序欄 (1 為相關程度最高，以此類推)
1. 美學思辨與覺察省思	☒	4
2. 符號識讀與脈絡應用	☒	5
3. 藝術參與及社會行動	☒	3
4. 設計思考與創意發想	☒	1
5. 數位媒體與網絡掌握	☒	6
6. 文化跨域與多元詮釋	☒	7
7. 藝術探究與生活實踐	☒	2
8. 其他：(請自行填寫)	☐	

跨領域課程類型	※請參閱跨領域美感課程模組核心內涵 4.2 版，勾選課程對應之跨領域課程類型(可複選)，並依課程設計相關程度排序。		
	跨領域課程類型	勾選欄	排序欄 (1 為相關程度最高，以此類推)
	1. 活化型課程	☐	
	2. 議題式課程	☒	1
	3. 窗外式課程	☒	2
	4. 交集性課程	☒	3
	5. 學校本位課程	☐	
6. 混成式課程	☐		
7. 其他： 專題導向學習 (PBL) 結合服務學習課程	☒	4	
跨領域內涵	☒ 藝術科目： <u>表演藝術</u> ☒ 非藝術科目： <u>社會領域、綜合領域</u> ☒ 融入之議題： <u>SDGs 12「責任消費與生產」</u> ☐ 其他：_____		
美感元素與美感形式	美感元素 ☒ 視覺藝術： ☐ 點 ☐ 線 ☐ 面 ☒ 空間 ☒ 構圖 ☒ 質感 ☒ 色彩(含色相、明度與彩度) ☐ 音樂： ☐ 節奏 ☐ 曲調 ☐ 音色 ☐ 力度 ☐ 織度 ☐ 曲式 ☒ 表演藝術： ☒ 聲音 ☒ 身體 ☒ 情感 ☒ 時間 ☒ 空間 ☐ 勁力 ☒ 即興 ☒ 動作 ☒ 主題 美感形式 ☐ 均衡 ☐ 和諧 ☒ 對比 ☐ 漸層 ☒ 比例 ☐ 韻律 ☐ 變奏 ☐ 反覆 ☒ 秩序 ☒ 統一 ☒ 單純 ☐ 虛實 ☐ 特異		
本期發展重點 (其他議題請參照課程模組 4.2 核心內涵)	☒ 聯合國永續發展目標 (SDGs)： ☐ A. 消除貧窮 ☐ B. 終結飢餓 ☐ C. 健康與福祉 ☐ D. 優質教育 ☐ E. 性別平等 ☐ F. 淨水與衛生 ☐ G. 可負擔的永續能源 ☐ H. 就業與經濟成長 ☐ I. 永續工業與基礎建設 ☐ J. 消彌不平等 ☐ K. 永續城鄉 ☒ L. 責任消費與生產 ☐ M. 氣候行動 ☐ N. 永續海洋與保育 ☐ O. 陸域生態 ☐ P. 制度的正義與和平 ☐ Q. 永續發展夥伴關係		
	☒ 社會情緒學習 (SEL)： ☒ 甲. 自我覺察 ☒ 乙. 自我管理 ☒ 丙. 社會覺察 ☒ 丁. 人際技巧 ☒ 戊. 負責任的決定		
	☒ 其他議題： <u>108 課綱十九項議題—環境教育、品德教育</u> ☐ 無		

學習活動設計		
(依實際課程之主題數、課程目標與單元數逐一增列撰寫)		
學習活動內容與流程	跨領域美感素養(依前述跨領域美感素養表格代碼 1-8 填寫)	本期發展重點(依前述本期發展重點表格 SDGs 代碼 A-Q/SEL 代碼甲-戊填寫)
【單元 1 名稱：生活消費偵查隊—看見選擇背後的影響】 課程目標： 1. 從「我有一個套房」生活情境，覺察個人採買、物品使用與垃圾產生之間的關聯。 2. 學會區分生活中的「需要」與「想要」，建立理性且負責任的消費觀念。 3. 思考商品價格、用途、包裝、耐用性及廢棄處理等因素，做出合宜的消費選擇。 4. 反思個人生活習慣對環境造成的影響，培養珍惜資源與減少浪費的態度。 實施節數：2 節 一、導入活動：我有一個套房生活挑戰 1. 教師呈現「我有一個套房」的情境，提供有限預算及生活需求。 2. 學生思考入住套房需要購買哪些物品，並列出個人的採買清單。 3. 透過問題引導學生思考： (1) 哪些物品是生活必需品？ (2) 哪些物品只是個人想要？ (3) 購買後可能產生哪些垃圾？ (4) 商品使用完畢後應如何處理？ 二、開展活動：採買選擇與垃圾追蹤 1. 小組依據預算，從不同商品中進行選擇與採買。 2. 比較商品的價格、容量、包裝、使用期限、耐用程度及可回收性。 3. 將購買物品依「必要／非必要」、「可重複使用／一次性使用」、「可回收／不可回收」進行分類。 4. 推估套房生活一週可能產生的垃圾種類與數量。 5. 小組討論不同消費選擇對金錢、資源及環境產生的影響。 三、綜合活動：我的永續消費守則 1. 各組分享採買結果及選擇理由。 2. 比較不同小組的消費方式與垃圾產生情形。 3. 學生完成「我的永續消費守則」，例如： (1) 購買前先確認是否真正需要。 (2) 優先選擇包裝較少或可重複使用的商品。 (3) 避免因便宜而過量購買。 (4) 使用後妥善分類與處理。 4. 一句話反思：「我的一個消費選擇，可能對環境造成什麼影響？」 第 2 節 結束	1、2、7	D、L、M 甲、戊

【單元 2 名稱：資源循環挑戰站—垃圾也能再出發】 課程目標： 1. 認識常見垃圾與資源回收物的種類及正確分類方式。 2. 理解減量、重複使用、修復、回收與循環利用的基本概念。 3. 能辨識生活中常見的回收標誌、材質及分類符號。 4. 透過數位測驗與分類挑戰，檢核並修正錯誤的回收觀念。 5. 建立「垃圾是放錯位置的資源」之循環思維。 實施節數：1 節 一、導入活動：它究竟是垃圾還是資源？ 1. 教師展示飲料杯、紙餐盒、塑膠袋、鋁罐、電池及複合包裝物品。 2. 學生快速判斷各項物品應放入哪一類回收桶。 3. 教師公布常見錯誤分類案例，引發學生認知衝突。 二、開展活動：回收大挑戰與回收大百科 1. 使用 Quizizz 進行資源回收數位測驗。 2. 依測驗結果，說明紙類、塑膠、金屬、玻璃及一般垃圾分類原則。 3. 小組進行實物或圖卡分類競賽，並說明判斷依據。 4. 探討物品無法回收的可能原因，例如：沾有油污或食物殘渣、使用多種複合材質、未經清洗、分類或拆解。 5. 認識「減量、再使用、回收」優先順序，理解回收並非唯一解方。 三、綜合活動：我的循環行動卡 1. 針對數位測驗錯誤題目進行訂正。 2. 每位學生選擇一項生活用品，設計它的「循環再出發方案」。 3. 分享自己可以立即實踐的資源循環行動。 4. 完成出口問題：「回收之前，我還可以先做什麼？」 第 3 節 結束	1、2、5、7	K、L、M 乙、戊
【單元 3 名稱：永續遊戲設計坊—把理念變成好玩的任務】 課程目標： 1. 蒐集並整理永續消費、資源循環及長者互動相關資料。 2. 理解長者在視力、聽力、行動、認知及生活經驗上的需求與差異。 3. 運用設計思考歷程，將永續概念轉化為適合長者參與的互動遊戲。 4. 能規劃遊戲目標、規則、流程、視覺圖卡與操作道具。 5. 透過試玩、回饋、修正及彩排，提升遊戲的可理解性、安全性與趣味性。 6. 培養小組分工、溝通協調、創意發想及問題解決能力。 實施節數：11 節 一、導入活動：如何讓永續知識變得好玩？ 1. 教師展示不同類型的桌遊、闖關遊戲、配對卡及互動活動。 2. 學生分析一個好遊戲應具備的條件：目標清楚、規則易懂、難度適中、具有參與感、能傳達特定概念。 3. 提出核心任務：如何設計一套讓長者願意參與、容易操作，又能理解永續消費的遊戲？ 4. 小組討論目前已具備的知識及仍需蒐集的資料。	1、2、3、4、5、7	D、J、L、Q 乙、丙、丁

二、開展活動：從需求分析到遊戲原型 第一階段：資料閱讀與需求分析 1. 閱讀永續消費、資源回收、遊戲設計及長者互動相關文章。 2. 練習找出文章主旨、重要概念及可應用資訊。 3. 邀請護理背景相關學校老師帶領學生體驗長者的困境及不便。 4. 以便利貼整理長者的可能特點：字體需要大、圖示需要清楚、操作步驟不宜過多、活動時間需適當、語速、音量及說明方式需調整。 5. 學習與長者互動時的禮儀、安全及溝通原則。 第二階段：遊戲目標與創意發想 1. 確立遊戲希望傳達的永續概念。 2. 選擇遊戲形式，例如配對、分類、賓果、桌遊、問答或情境任務。 3. 使用心智圖、草圖或便利貼進行創意發想。 4. 規劃遊戲名稱、對象、目標、人數、時間、材料、規則及勝負方式。 5. 檢查遊戲是否符合「好懂、好玩、安全、有意義」四項原則。 第三階段：遊戲製作與美感設計 1. 製作遊戲版面、卡牌、標誌、道具與規則說明。 2. 運用點、線、面、構圖、色彩、比例、對比及秩序等美感元素。 3. 考量長者的閱讀需求，調整：字體大小、色彩明暗與對比、圖像辨識度、道具尺寸與觸感。 4. 優先使用可重複使用或回收材料製作遊戲道具。 第四階段：试玩、回饋與修正 1. 小組進行第一次遊戲试玩，記錄規則不清、流程卡住或難度不適當之處。 2. 各組交換试玩，提供「優點、疑問、建議」三類回饋。 3. 邀請日照中心人員或督導來校试玩，蒐集專業意見。 4. 依回饋修正遊戲規則、圖卡、流程、時間及帶領方式。 5. 反覆進行「設計—试玩—回饋—修正」循環。 6. 完成活動分工與正式彩排。 三、綜合活動：遊戲發表與行前檢核 1. 各組進行遊戲成果發表及示範。 2. 使用檢核表確認：永續概念是否正確？規則是否清楚？圖卡是否容易辨識？道具是否安全？是否適合長者參與？每位組員是否清楚自己的任務？ 3. 學生完成設計歷程反思，說明最大的修改及其原因。 4. 確認日照中心活動流程、器材及緊急應變方式。 第 14 節 結束		
【單元 4 名稱：青銀共好行動場—讓永續走進社區】 課程目標： 1. 將永續消費與資源循環知識帶入日照中心，完成真實情境中的學習實踐。 2. 能以適切的語言、態度、表情及動作與長者互動。 3. 運用團隊合作與臨場應變能力，帶領長者完成永續遊戲。 4. 培養尊重、同理、關懷及服務精神，促進跨世代理解與交流。 5. 透過成果整理、展示與反思，呈現課程學習歷程及社會行動成果。	1、3、4、6、7	C、D、J、K、 L、Q 甲、丙、丁

實施節數：4 一、導入活動：行動前的最後準備 1. 回顧與長者互動的注意事項。 2. 確認各組工作分配：主持與說明、遊戲示範、長者陪伴、道具管理、攝影紀錄、時間控制。 3. 模擬可能發生的情境，例如：長者聽不清楚規則、長者不願意參加、遊戲進行速度太快或太慢、道具掉落或設備故障。 4. 練習以尊重、鼓勵及不催促的方式回應長者。 二、開展活動：青銀永續遊戲實踐 1. 學生至日照中心進行問候及暖身互動。 2. 以清楚、簡潔的方式介紹遊戲目的與規則。 3. 學生陪伴長者參與永續消費與資源循環遊戲。 4. 觀察長者反應，視情況調整語速、難度、時間及操作方式。 5. 鼓勵長者分享過去生活中的惜物、節約、修補及重複使用經驗。 6. 進行跨世代對話，連結長者生活智慧與現代永續觀念。 7. 蒐集長者及日照中心人員的回饋，完成活動紀錄。 三、綜合活動：反思、收束與成果展 1. 活動結束後進行小組反思：哪一個互動最成功？遇到什麼困難？如何調整或解決？從長者身上學到什麼？ 2. 整理照片、學習單、遊戲作品及回饋資料。 3. 規劃成果展的主題、動線、作品配置及解說方式。 4. 以海報、遊戲展示、口頭發表或影片呈現學習歷程。 5. 完成個人反思：「我如何透過一項行動，讓永續走進社區？」 第 18 節 結束		
評量方式(請參見跨領域美感課程模組核心內涵 4.2 版，並詳述之)： 1. 觀察和學習單 (50%) 透過觀察將所看到的經小組討論分享後，整合大家的感想進行匯集，激盪出新的想法。 2. 發表 (50%) 小組進行發表，將所設計之活動呈現出來。		
教學省思	1. 同理心培養需更具體。本課程安排學生與長者互動，但國中生較習慣從自身角度思考，不易立即理解長者在視力、聽力、行動及表達上的差異。未來可透過情境模擬、角色扮演與示範，引導學生練習適切的語氣、動作及陪伴方式。 2. 活動設計易產生意見衝突。學生在發想遊戲、制定規則與分配工作時，可能因想法不同或投入程度不一而發生摩擦。教師需建立討論規範，教導傾聽、協商與尊重，將衝突轉化為修正與學習的契機。 3. 跨班合作與責任感需加強。學生來自不同班級，每週僅有一堂課，默契與團隊關係較難建立。後續可安排破冰、明確分工、進度檢核及自評互評，使每位學生清楚任務並共同承擔責任。 4. 教師也需持續精進。本課程涉及同理教育、團隊合作、衝突處理與活動設計，教師應持續調整提問、回饋及引導方式，營造安全且支持的學習氛圍。	

(請至少提供 5 則)

第1組：快時尚

214

在來到日照中心之前，我們其實準備了很久。從活動內容的規劃、道具的準備，到一次次的練習，大家都投入了許多時間和心力。我們一直希望能帶給阿公阿嬤們一段開心又難忘的時光，但也因為很重視這次活動，所以心裡難免感到緊張，擔心他們會不會不喜歡我們設計的遊戲，也害怕現場氣氛會很尷尬。

活動開始前，每個人都帶著既期待又緊張的心情。當我們真正來到日照中心後，心中的擔憂很快就被阿公阿嬤們的热情融化了。他們不僅認真參與活動，還給予我們許多溫暖的回應和笑容，讓原本緊張的我們逐漸放鬆下來，也慢慢的放下包袱。看到他們開心地互動、專注地投入活動，我們也感受到所有的準備和付出都是值得的。

阿公阿嬤們真的非常可愛，他們的熱情、純真讓整個活動充滿溫馨的氛圍。這次不只是我們帶給他們歡樂，更是他們帶給我們滿滿的感動與鼓勵。透過這次經驗，我們學會了勇敢跨出第一步，也體會到陪伴與交流的重要性，這將會成為我們心中一段珍貴且難忘的回憶。

第2組：在地

215

1.我覺得在準備的過程中有很多時候都會沒有想法或是覺得太無聊但幸好最後還是有想出來大家也都很盡心盡力一起準備材料還有一起做紙球所以我們一起做出了這個遊戲

2.當天阿公阿嬤很熱情也很配合我們雖然我們有點緊張也可能沒辦法照顧到每一個阿公阿嬤但他們還是很熱情很配合有他們的配合才能造就這個遊戲的成功最後阿公阿嬤說很感謝我們但其實是我們最感謝他們才能有這個特別的體驗

3.很開心能夠去日照中心跟阿公阿嬤一起玩遊戲之前有路過但都沒有進去過這次是個很特別的體驗讓我們可以進去裡面跟阿公阿嬤一起互動我們的組員也很努力有大家一起的努力才有這個遊戲體感也讓我更認識到了永續我愛體感

第3組：標章

214

1.準備的時候非常的困難每次來上課都要做很多的東西而且都做不完但這組的女生非常Nice很快就做完了遊戲的東西也是組長分配的很好

2.當天一進去看到了很多人又點驚訝開始在玩的時候有些阿公阿嬤還不清楚自己要幹嘛後來玩完之後就非常的棒！到另外一組阿公阿嬤介紹時很好笑不知道為什麼最後一組的阿嬤很棒跟他一起拍手讓她快樂一點

3.看到這些阿公阿嬤開心的樣子整個人就非常的開心因為我們做的東西非常好玩

學生課後心得回饋

第1組：快時尚

213

這次為長者設計快時尚主題遊戲，從前期蒐集資料、規劃關卡到製作道具，都花了不少心思。準備過程中，我一直思考如何將較複雜的環保議題轉化成簡單有趣的內容，讓長者能輕鬆理解並願意參與。活動當天，看到長者們認真投入遊戲，熱烈分享自己珍惜衣物、縫補舊衣的經驗，讓我覺得先前的努力都很值得。透過互動與交流，大家不僅認識了快時尚對環境的影響，也重新看見惜物精神的價值。這次活動讓我收穫很多，不只是完成一次活動，更感受到陪伴長者與共同學習的溫暖與感動。

學生課後心得回饋

第4組：再創

214

這次期待已久的養老院參訪，對我而言是一場充滿轉折與深刻反思的旅程。在準備過程中，雖然經歷了從手工娃娃改為符合永續傳承理念的「寶特瓶保齡球」的坎坷轉折，但這份環保創意在當天活動中帶給了長輩們無限的歡笑；看著有些阿公像年輕人一樣打打鬧鬧，以及每位長輩在我們因時間不足而頻繁調整規則時，依然展現出慈祥包容的笑容，都讓我感受到他們無比的可愛與活力。然而，活動中也留下了遺憾第一組有一位單手不便且重聽的阿嬤，在玩完後因為動線被移到角落，當時我雖想過去陪伴，卻因溝通困難而中途離開，事後回想，我很後悔自己沒有選擇默默坐在他身邊，或是主動調整遊戲方向來留住他的參與感。這次的經驗讓我明白，長輩們需要的往往只是最單純的陪伴，這份微小的遺憾將化為我未來更懂得體貼、溫柔對待他人的巨大養分。

學生課後心得回饋

學生課後心得回饋

學生課後心得回饋

第5組：回收

215

1.在想遊戲的時候，會覺得很困難因為幾乎根本沒有想法，但是在過程中有很多的老師和日照中心的阿姨來協助我們完成遊戲，讓我在過程中不會沒有方向去準備，最後也是順利完成了

2.當天的心情其實滿奇妙的，上車前和一開始跟老人玩遊戲的時候真的很緊張，超怕阿公阿嬤覺得我們精心設計的遊戲不好玩或是太無聊，中間也是發現跟我想的完全相反，有些阿公阿嬤雖然沒辦法跟上我們，但是他們聽到我們的問題也是會認真思考後再回應我們，最後要走的時候看到阿嬤講的那些話，就覺得阿嬤們好可愛，最後心情也是很美好回到學校

3.真的蠻奇妙的，到現在看到阿嬤還是會回想那天的回憶，那天真的是一個很美好的回憶，也很慶幸我選了體感才有那一天的快樂時光

學生課後心得回饋

學生/家長回饋

影像紀錄	(照片 6-10 張加說明，每張 1920*1080 像素以上，並另提供原始 jpg 檔)		
			
	單元 1：我有一個套房	單元 2：丟棄物品	單元 3：體驗長者的困境
			
	單元 3：與長者互動的注意事項	單元 3：试玩並修正遊戲	單元 4：與長者互動
			
	單元 4：與長者互動	單元 4：活動後長者給予肯定	單元 4：日照中心大合照
	1. 硬體設備部分： 期許可以有資本門經費，讓校方可以採購更新或維護投影或音響設備，使學生有更好的體驗環境。 2. 師資人力部分： 由於設計活動課程為追求更有效率，需要許多教師協同合作帶領才能夠完成，期盼能夠撥補協同教師鐘點費或是助教費。		
	其他對於本計畫之建議		

業務單位：

教師兼任
教學組長 周育民

單位主管：

教師兼任
教務主任 方冠中

校長：

高雄市立鳳山
國民中學校長 林季生