

臺北市立 北安 國民中學 113 學年度 彈性學習課程計畫

課程名稱	吃喝玩樂在北安		課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性主題/專題/議題探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程
實施年級	<input type="checkbox"/> 7年級 <input type="checkbox"/> 8年級 <input checked="" type="checkbox"/> 9年級 <input checked="" type="checkbox"/> 上學期 <input checked="" type="checkbox"/> 下學期(若上下學期均開設者，請均註記)		節數	每週 1 節
設計理念	<p>1. 本課程設計的主要目的是希望學生能把課堂所學的知識加以利用，透過自己設計的活動展現出來並能說明創作理念，來達成學校制定的課程主軸：i-know ; i-learn ; i-design ; i-show，進而呈現學生圖像：學習力及問題解決，也就是自主學習、解決問題。</p> <p>2. 文化指的是某一個特定的時空環境中，團體的成員為適應環境限制，在求生的過程中運用智力、體力所產出的生活方式，這就是人地關係的展現更是一種素養的表現，主要呈現在食衣住行育樂上。期望透過吃喝玩樂的活動設計（上學期：飲食體驗；下學期：遊戲創作）讓學生學習更深層的文化意涵，思考地區間文化差異的原因，尊重並能欣賞不同的文化價值。</p> <p>3. 透過使用廢棄物素材製造出的有用的新玩具，賦予物品新生命，期望學生能體會到萬物皆有用，即使是看起來無用的垃圾，也能找到它的價值，進而學習愛護自己，尊重生命。</p> <p>跨域：綜合活動、社會、藝術與人文</p>			
核心素養 具體內涵	<p>J-A3具備善用資源以擬定計畫，有效執行，並發揮主動學習與創新求變的素養。</p> <p>J-B1運用文字、語言、表格與圖像等表徵符號，表達人類生活的豐富面貌，並能促進相互溝通與理解。</p> <p>J-C2具備同理與理性溝通的知能與態度，發展與人合作的互動關係。</p>			
學習重點	學習 表現	<p>1. 能設計一個簡易的飲食體驗活動並能呈現出所要表現的文化特點。</p> <p>2. 能說明遊戲中的學科概念，並應用所學設計一個遊戲能設計一個簡易的體驗活動。</p> <p>3. 能說明人地關係與當地文化的關聯性。</p>		
	學習 內容	<p>1. 飲食和遊戲所表現的人地關係及文化意涵。</p> <p>2. 遊戲的相關學科概念及應用。</p> <p>3. 分組活動學習。</p>		
課程目標	<p>1. 學生能善用資源。收集資料以了解人地關係及文化意涵。</p> <p>2. 學生能運用文字符號設計遊戲從遊戲中探究文化與人地關係之間的關聯性。</p>			
總結性評量- 表現任務	<p>上學期：「吃飯皇帝大」。</p> <p>說明：設計一個飲食相關的體驗活動或報告（世界中任一國家的飲食方式、菜餚或習慣等均可）</p> <p>要求：分組報告（形式不拘）要能明白呈現出所要表現的飲食特點（食材、用餐方式還是特殊儀式），並解釋說明此體驗活動與該國飲食文化的關聯性。</p> <p>下學期：「玩樂至上」</p> <p>說明：設計簡易遊戲</p>			

	要求：設計一款遊戲（形式不拘），要能說明遊戲中所包含的數學、自然（物理、化學、生物）、社會等學科利用原理至少兩項，若是以廢物利用所創造出來更好。預期在會考完後完成並舉辦「北安吃喝玩樂博覽會」。		
學習進度 週次/節數	單元/子題	單元內容與學習活動	形成性評量(檢核點)/期末總結性
第1學期	第1-8週	介紹各國飲食文化(2) 以各國喝茶的方式來帶入人地關係與飲食文化的關聯(2) 茶的製作過程(1) 體驗活動三個：○泡「老人茶」－中國風○快速泡茶－現代風○優雅擠茶包－英國風(3)	1. 能說出任一國家的飲食特點 2. 能寫下茶的製作過程 3. 能學會品茗的方式 4. 能掌握快速泡茶的重點 5. 能學會優雅擠茶包的方式
	第9-12週	分組討論 「吃飯皇帝大」。 說明：設計一個飲食相關的體驗活動或報告（世界中任一國家的飲食方式、菜餚或習慣等均可） 要求：分組帶體驗活動或報告（形式不拘）要能明白呈現出所要表現的飲食特點（食材、用餐方式還是特殊儀式），並解釋說明此體驗活動與該國飲食文化的關聯性。	1. 分組及分配工作 2. 訂出主題 3. 明列體驗活動及要呈現的文化主題
	第12-20週	分組體驗活動或報告	1. 舉辦一個飲食相關的體驗活動 2. 做出該組的學習歷程 3. 說出此活動呈現的文化意涵 4. 找出可再精進的部分
第2學期	第1-5週	玩樂至上一夜市中的遊戲（由老師先示範學生將要設計執行「體驗活動」的流程及重點）	1. 以夜市中常見的遊戲來說明遊戲裡包含的學科應用(1) 2. 教師示範自製遊戲的設計理念(1) 3. 活動：試玩教師自製的遊戲(2) 4. 分六小組(1)
	第6-12週	「玩樂至上」 說明：設計簡易遊戲 要求：形式不拘，然而要能說明遊戲中所包含的數學、自然（物理、化學、生物）、社會等學科利用原理至少兩項，若是以廢物利用所創造出來更好。預期在會考完後完成並舉辦	1. 能知道平時所學的學科如何應用於遊戲中 2. 試玩遊戲並找出可再精進的部分 3. 能說明所應用的學科理論 1. 做出一個有學科應用的遊戲（可以不是草創） 2. 做出該組的學習歷程

		「北安吃喝玩樂博覽會」。		
第 13-18週	吃喝玩樂在北安 (會考後活動)	1. 製作學科應用海報(2) 2. 舉辦遊戲博覽會：把各班所製作的遊戲 布置於一樓穿堂讓全校師生可前往試玩 並票選最佳遊戲(3)	1. 呈現實作能力 2. 修正試玩後檢討項目	
議題融入實質 內涵	<p>科技教育：具備科技哲學觀與科技文化的素養；激發持續學習科技及科技設計的興趣；培養科技知識與產品使用的技能。</p> <p>資訊教育：增進善用資訊解決問題與運算思維能力；預備生活與職涯知能；養成資訊社會應有的態度與責任。</p> <p>生命教育：透過使用廢棄物素材製造出的有用的新玩具，賦予物品新生命，期望學生能體會到萬物皆有用，即使是看起來無用的垃圾，也能找到它的價值，進而學習愛護自己，尊重生命。(哲學思考：哲學思考是對思考進行理性反思，培養正確思考所需之知識、技能、情意與態度，以提升學生之思考素養。適切的思考素養引導學生覺察人我的偏見與成見，提升客觀公正、同理傾聽的能力，促進理性溝通與對話。)</p>			
評量規劃	<p>依上下學期，敘寫評量項目、配分比例等</p> <p>上學期：該組的學習歷程(20%)、所設計的飲食體驗活動(60%)、課堂上的參與度(10%)、學習單(10%)四份</p> <p>下學期：所製作的遊戲(60%)、學科應用海報(30%)、學習歷程(10%)三份</p>			
教學設施 設備需求	電腦、投影機、網路			
教材來源	課本、教師自編	師資來源	北安社會科教師群	
備註				