

主題名稱		送海龜寶寶回家？		教學設計者		王瑞芬	
實施年級		國小高年級		節數			
實施類別		<input type="checkbox"/> 單一領域融入 <input checked="" type="checkbox"/> 跨領域融入		課程實施時間		<input checked="" type="checkbox"/> 領域/科目： <input type="checkbox"/> 校訂必修/選修 <input type="checkbox"/> 團體活動時間 <input checked="" type="checkbox"/> 彈性學習課程/時間	
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。					
領域	核心素養具體內涵	自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。 社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。 綜-E-B2 蒐集與分析資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題		議題	核心素養	環B2能善用資訊、科技等各類媒體，進行環境問題的資訊探索，進行分析、思辨與批判。 海B2能善用資訊、科技等各類媒體，進行海洋與地球資訊探索，進行分析、思辨與批判海洋議題。	
	學習表現	自然科學 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題。 社會 3a-III-1透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。 綜合 2c-III-1分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。			學習主題	環境倫理 永續發展 能源資源永續利用 海洋社會 海洋科學與技術 海洋資源與永續	
	學習內容	自然科學 INe-III-12生物的分布和習性，會受環境因素的影響；環境改變也會影響生存於其中的生物種類。 社會 Ce-III-2在經濟發展過程中，資源的使用會產生意義與價值的轉變，但也可能引發爭議。 綜合 Cd-III-2人類對環境及生態資源的影響。			實質內涵	環E5覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊。 海 E4 認識家鄉或鄰近的水域環境與產業。	

學習目標	1. 能說出海龜之生態習性、棲地環境。 2. 能從新聞中分析造成環境問題的不同觀點與立場。 3. 能將海龜習性、面臨環境問題及因應方式設計在遊戲中並完成遊戲。			
教學資源	1. 「海龜」生態相關閱讀之資源 a. 《海底總動員》外，在海中飛翔的海龜二三事 http://pansci.asia/archives/100977 b. 台灣海龜知多少 http://www.merit-times.com.tw/NewsPage.aspx?unid=269005 c. 《海洋垃圾》失去奇蹟的海龜 https://sosreader.com/n/user/@wuowuo/article/5a8ea373eceaedde8df7dddd d. 下課花路米：等待綠蠐龜 https://www.youtube.com/watch?v=8C0beYcuWJo e. 下課花路米：幫小海龜加油 https://www.youtube.com/watch?v=JiPSIrXQQX8&t=184s f. 下課花路米：幫海龜媽媽加油 https://www.youtube.com/watch?v=012g0otGxAk g. 台灣的海龜資源與保育 http://s8.ntue.edu.tw/htmls/p6_action/biodiversity/2004/pdf_01/03%E5%8F%B0%E7%81%A3%E7%9A%84%E6%B5%B7%E9%BE%9C%E8%B3%87%E6%BA%90%E8%88%87%E4%BF%9D%E8%82%B2.pdf 2. 新聞「蔡詩芸送海龜寶寶回家」 http://www.chinatimes.com/newspapers/20171022000423-260112 3. 情緒卡、角色卡(商人、環保局長、觀光局長、新聞主角(or 遊客)、海龜媽媽、小海龜) 4. 蛇梯棋學習單 5. 電腦、投影機、平板電腦			
學習活動設計				
學習活動			時間	備註
課前準備			1week	
1. 請學生先行閱讀「海龜」相關生態影片及文章。 2. 請學生先行閱讀「送海龜寶寶回家」新聞。				
活動一：在海中飛翔的海龜二三事			5min	
1. 小組成員倆倆互相分享「海龜」生態習性、棲地環境及所面臨生態問題。 2. 各組發表重點歸納。				
活動二：「送海龜寶寶回家」新聞追追追			25min	
1. 引導提問 a. 新聞中主角做了哪些事？ b. 若你是小海龜，面對這些行為會有什麼感受或想法？ 2. 每組發下情緒卡，並請各組抽角色卡(商人、環保局長、觀光局長、新聞主角《or 遊客》、海龜媽媽) 3. 請各組就所抽中的角色，利用情緒卡討論感受及想法。 4. 各組將討論記錄在平板電腦 or 白板紙。 記錄須包含三部分，A 事件+B 情緒+C 看法，例如「對於……事件，我們				

<p>感到……，因為……。我們認為……」</p> <p>5. 分組發表討論結果。</p> <p>6. 教師引導提問</p> <p>a. 上述哪些角色觀點或立場可能會衝突？</p> <p>b. 面對不同的觀點及立場，可以如何處理？</p> <p>c. 經過這些討論，對於「送海龜寶寶回家」新聞，你的觀點為何？</p>		
<p>活動三：大家一起來桌遊</p> <p>1. 展示蛇梯棋學習單，並簡略說明遊戲規則</p> <p>2. 分組設計問題，並寫在蛇梯棋學習單上</p> <p>教師可引導問題設計要有不同層次(記憶→理解→思辨→行動)</p> <p>3. 各組開始進行遊戲</p>	10min	