

## 彰化縣 111 學年度國民中小學「素養導向課程設計」設計案例

### 一、課程設計原則與教學理念說明

後疫情時代的學校教育，師生已熟悉如何透過數位科技來進行教與學，以達到學生學習不中斷的目的。然而，教師是否具備善用數位工具來活化教學活動，一方面幫助學生學習社會領域內容，甚至能夠引發學生自主學習，並能促進同儕之間相互溝通、合作等素養能力，實為教學現場教師必須面對的挑戰。

隨著社會的進步，物質生活愈來愈富足。社會上，時不時上演相互攀比和炫耀，如若青少年不夠理智，便容易陷入競逐新奇高檔商品的陷阱中，以致入不敷出，甚或欠下巨債、走偏犯罪。本次教學想幫助學生思考購物的動機，並分辨想購買的物品是自己「想要」還是「需要」，以理性的理財態度處理購物慾望，並實踐 SDGs12 負責任的消費，做出睿智的購買決策，涵養永續消費的社會責任。

### 二、教學與評量活動設計

#### (一) 教學方案

方案主題	需要 v. s. 想要	領域(議題)別及設計者姓名	國小組社會領域	
課程設計領域科目	<input type="checkbox"/> 跨領域(科目範圍：) <input checked="" type="checkbox"/> 單一領域(科目單元：消費與生活)	總節數	共1節，40分鐘	
教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 教科書（ <input checked="" type="checkbox"/> 康軒 <input type="checkbox"/> 翰林 <input type="checkbox"/> 南一 <input type="checkbox"/> 其他_____） <input type="checkbox"/> 改編教科書（ <input type="checkbox"/> 康軒 <input type="checkbox"/> 翰林 <input type="checkbox"/> 南一 <input type="checkbox"/> 其他_____） <input checked="" type="checkbox"/> 自編（說明：消費與生活）			
學習階段	<input type="checkbox"/> 第一學習階段（國小一、二年級） <input type="checkbox"/> 第二學習階段（國小三、四年級） <input checked="" type="checkbox"/> 第三學習階段（國小五、六年級） <input type="checkbox"/> 第四學習階段（國中七、八、九年級） <input type="checkbox"/> 跨學習階段（請填寫於右邊欄位） <input type="checkbox"/> 其他（請填寫於右邊欄位）	實施年級	五年級	
學生學習經驗分析	1. 課堂上採異質性分組。 2. 已知人們透過儲蓄與消費，來滿足生活需求。			

設計依據	
學科價值定位	生產與消費和我們的生活密不可分，透過生產與消費，可以滿足生活之所需，但須區辨生活之所需或生活之所欲，聰明消費。在現今社會分工下，生產與消費彼此相互配合，可促進永續經濟發展。
領域核心素養	社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。
學習重點	學習表現 1b-III-1 檢視社會現象中不同的意見，分析其觀點與立場。 2c-III-2 體認並願意維護公民價值與生活方式。
	學習內容 Da-III-1 依據需求與價值觀做選擇時，須評估風險、結果及承擔責任，且不應侵害他人福祉或正當權益。 Db-III-1 選擇合適的理財規劃，可以增加個人的財富並調節自身的消費力。
教學方案目標	1. 透過九宮格進行消費模擬，檢視消費目的是「需要」抑或「想要」，進一步分析影響消費的因素，做個聰明自主的消費者。 2. 透過小組討論，歸納自己的消費行為，培養愛物惜物、謹慎消費的金錢觀。
核心素養呼應說明	覺知人類慾望無窮，但資源有限，思辨分析其歸因，並能行動與反思，提出有效調節自身消費力的方法。
議題融入	實質內涵
	融入節次
與他領域／科目連結	無
教學設備／資源	平板、商品 DM、九宮格工作表
參考資料	國小康軒版社會第六冊課本及教師手冊

(二) 教案活動規劃

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
<p>◇ 需要 V.S 想要</p> <p><b>壹、引起動機：</b></p> <p>(一)你渴了嗎？</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師詢問學生：剛剛下課是否有到操場上踢足球呢？天氣這麼熱，如果你口渴了，我有水和冰紅茶，你要選哪一個呢？</li> <li>2. 請學生舉手投票。</li> <li>3. 教師再次詢問學生：為什麼選 00？</li> </ol> <p><b>貳、發展活動：</b></p> <p>(一)DM~SHOPPING！瞎拚？</p> <p><u>Round 1</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 每組利用 Canva 打開購物清單，運用線上 DM Shopping 九宮格工作表進行採購。</li> <li>2. 教師說明：若能買 6-8 項商品，你要買什麼？</li> <li>3. 請每位學生挑選 6-8 項商品，每一格填入一項商品。</li> </ol> <p><u>Round 2</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師說明：如果只能買 3 項商品，你要選哪三樣？為什麼選它？</li> <li>2. 請學生從線上 DM Shopping 九宮格工作表中圈出三項商品。</li> <li>3. 請學生在 Canva 白板張貼便利貼上輸入商品名稱和選購原因。</li> </ol> <p>(二)小組討論與分享</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師在智慧電視螢幕上揭示商品選購原因(個人需求、個人收入(如:零用錢)、個人嗜好商品價格、流行、廣告、品牌、環保節能)，請各組將依選購原因進行分類(貼在桌上)。</li> <li>2. 各組上台進行分享討論結果，並展示 Canva 白板的便利貼分類成果。</li> </ol> <p><b>參、統整活動：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師利用各組分類的便利貼彙整影響消費的原因，並引導學生思考謹慎消費，做個聰明的消費者。</li> </ol>	<p>3'</p> <p>20'</p> <p>13'</p> <p>4'</p>	<p>白開水、冰紅茶</p> <p>平板、九宮格工作表</p>

線上 Shopping 工作表

組別：\_\_\_\_\_ 組員姓名：\_\_\_\_\_

DM~SHOPPING！瞎拚？

1.	2.	3.
8.	shopping	4.
7.	6.	5.