

## 綠階/初階海洋教育者培訓課程教案設計

教案名稱	魚人鯊之天黑請閉眼	設計者名稱	教師：陳俞慎
教學對象	<input type="checkbox"/> 幼教(幼兒年齡____) <input checked="" type="checkbox"/> 小學 <input type="checkbox"/> 中學(含高中職) <input type="checkbox"/> 一般民眾 <input type="checkbox"/> 其他_____	教學領域 (科目或名稱)	綜合學習領域
教學理念	從遊戲中讓學生學習到臺灣海鮮選擇之食魚紅綠燈，進而思考底食原則及培養 SDGs 永續發展目標14：永續發展海洋資源之素養。	教學時數	共3節，120分鐘
教學資源	1. 臺灣海鮮選擇指南 <a href="https://fishdb.sinica.edu.tw/seafoodguide/">https://fishdb.sinica.edu.tw/seafoodguide/</a> 2. 海洋要永續，才能年年都有魚 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=aBeJyv_a4A">https://www.youtube.com/watch?v=aBeJyv_a4A</a> 3. 臺灣也有尼莫！如何讓尼莫安心回家 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Uoe3I7Vpxyl&amp;t=6s">https://www.youtube.com/watch?v=Uoe3I7Vpxyl&amp;t=6s</a> 4. 教師自製簡報、卡片、紅綠燈卡和 kahoot 題目。		
教學對象分析	學生家鄉生長環境鄰海，對漁港或魚產並不陌生，家中餐桌上也常有各式各樣的魚種；希望透過遊戲引導學生臺灣不是只有「海鮮文化」而沒有「海洋文化」，建立學生海洋資源之永續之觀念。		
十二年國教課綱	海洋教育實質內涵	本教案學習目標	<b>認知：</b> 1.能分辨海鮮指南之食魚紅綠燈的魚種 2.能知道海洋資源永續的重要性 <b>情意：</b> 能感受到愛護海洋資源及永續海洋的情懷 <b>技能：</b> 能將學習到的內容與家人或生活周遭的人分享 <b>行為：</b> 1.能從生活中自我落實保護海洋資源 2.願意實踐永續食用海鮮的生活方式。
	<b>海 E13</b> 認識生活中常見的水產品。 <b>海 E16</b> 認識家鄉的水域或海洋的汙染、過漁等環境問題。		
	領域學習重點		
	<b>學習表現：</b> 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。 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。 <b>學習內容：</b> Cd-II-1 生活中環境問題的覺察。 Cd-III-2 人類對環境及生態資源的影響。		

對應教學目標	教學活動流程 (數量可自行調整)	時間	教學資源	教學評量
<b>認知：</b> 1.能分辨海鮮指南之食魚紅綠燈的魚種 2.能知道海洋資源永續的重要性	<b>【活動名稱：魚人鯊之天黑請閉眼】</b>  <b>一、準備活動</b> (一) 教師請學生回想一下家裡的餐桌上常出現的海鮮有什麼?老師將學生答案寫下 (鮪魚、石斑魚、鱸魚、鮭魚、蛤蜊、蝦子...) (二) 教師將等一下要玩遊戲的卡片準備好在桌上。	5''	黑板	口語評量 能夠口頭回答提問之問題
	<b>二、發展活動</b> (一) 食魚便辨變： 教師透過學習海鮮選擇指南的魚種照片製作大魚吃小魚的遊戲，讓學生聯想當地當季便利看到的魚種中，如何辨識這些魚且學習改變自己食魚的觀念；活動除了訓練學生專注力與反應力外，也提升學生對食魚紅綠燈的概念。 <b>玩法說明：</b> 1. 教師先將學生異質性分組 2. 請每隊抽一張牌做為對魚的顏色之目標牌，其餘牌卡平均分給每隊隊員。 3. 手上有牌就要盡快出牌，最先將手上牌卡出完即可獲得勝利。	20''	自製桌遊卡片	實作評量： 能專心在遊戲上並思考不同魚的顏色是否代表不一樣的意思及含意。
	(二) 遊戲結束後，教師與學生討論顏色不同代表什麼不同的意思? 教師介紹臺灣海鮮選擇指南網站及內容 ( <a href="https://fishdb.sinica.edu.tw/seafoodguide/">https://fishdb.sinica.edu.tw/seafoodguide/</a> ) 教師提問: 1.家裡常吃的魚種是什麼燈區? 2.看過哪些魚?是什麼燈區? 3.日常生活中最常看到紅色燈區的魚種是?有什麼想法?可以怎麼做來改善?	15''	數位白板或投影機	口語評量： 能與同學討論並說日常生活中自我觀察到的魚及思考如何永續食魚
	(三) 教師製作食魚紅綠燈簡報並讓學生用手舉圈叉，確認學生對食魚紅綠燈的熟悉度。	5''	數位白板或投影機	實作評量： 能回答正確答案
	(四) 魚人鯊之天黑請閉眼遊戲： 1. 教師先將全班圍成一個圓圈坐 2. 教師說明遊戲規則： 學生依卡片隨機分派到綠燈區、黃燈區、有標章的魚區(可救魚)或者紅燈區陣營(可捕魚)；遊戲共分為晚上和早上兩部分，晚上就是紅燈區捕魚的時間，而早上則是所有學生輪流發言的機會。遊戲中，紅燈區陣營在晚上開眼時，可以知道自己同伴有誰，再一起投票將誰捕起來(紅燈區的魚有幾隻，就可捕幾條魚起來)；相反，黃	35''	教學卡片、播放天黑請閉眼之歌曲	實作評量： 能積極參與遊戲並理解遊戲之目的 & 口語評量： 能與同學討論並說出自想法

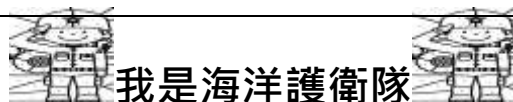
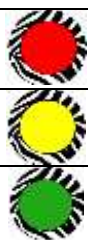
<p>認知： 2.能知道海洋資源永續的重要性 情意： 能感受到愛護海洋資源及永續海洋的情懷 技能： 能將學習到的內容與家人或生活周遭的人分享 行為： 1.能從生活中自我落實保護海洋資源 2.願意實踐永續食用海鮮的生活方式。</p>	<p>燈、綠燈和標章魚區陣營只能透過早上的輪流發言機會，猜測推斷誰是綠燈區、黃燈區、有標章的魚區或紅燈區，入夜前進行投票，說服大家補哪幾隻魚。</p> <p>3. 遊戲結束方式： (1) 紅燈區捕掉其他陣營所有魚 (2) 綠、黃、有標章魚區的陣營將紅燈區的魚都補起來</p> <p>4. 教師提問學生在這個遊戲中學到什麼？還可以怎麼玩？我們怎麼做才可以保護這些魚？全班討論</p> <p><b>【遊戲目的】</b> 教師藉由遊戲引導學生了解底時原則： 1.在地生產的海鮮 &gt; 遠道而來的海鮮(耗能) 2.買食物鏈底層的小型魚蝦貝類，不買食物鏈高層的大型掠食魚(汞等重金屬含量高) 3. 不買撈捕漁法或養殖過程對環境造成嚴重衝擊的漁獲</p> <p>(五) 觀看影片： 1.海洋要永續，才能年年都有魚 (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=aBeJyv_a4A">https://www.youtube.com/watch?v=aBeJyv_a4A</a>) 2. 臺灣也有尼莫！如何讓尼莫安心回家？ (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Uoe3I7Vpxyl&amp;t=6s">https://www.youtube.com/watch?v=Uoe3I7Vpxyl&amp;t=6s</a>)</p> <p>看完影片後讓學生討論及思考可以為海洋資源永續的實際做法並分享。</p> <p><b>三、綜合活動</b> (一) 食魚舉一舉： 1. 教師將紅黃綠的圓圈發給學生 2. 教師利用 kahoot 將臺灣海鮮選擇指南的魚放上去並讓學生舉出答案</p> <p><b>【遊戲目的】</b> 再次加強學生對紅燈區、黃燈區，綠燈區的魚種認知，也可以讓教師知道哪些魚種學生較不清楚的迷思地方。</p> <p>(二) 教師發下學習單並講解學習單內容： 保護海洋從我做起(如附件一) 學習單下次上課分享</p>	<p>4''</p> <p>4''</p> <p>12''</p> <p>15''</p> <p>5''</p>	<p>數位白板或投影機、音響、教學影片</p> <p>紅黃綠圓圈卡、Kahoot 題目、數位白板或投影機、音響</p> <p>學習單</p>	<p>口語評量： 能仔細觀賞影片並口頭分享思考後的答案</p> <p>實作評量： 能看題目舉出正確答案</p> <p>紙筆評量： 能完成學習單、將學習內容寫出並做自我行為檢合</p>
---	--	--	--	---

班級： 姓名：



## 保護海洋從我做起

請將知道食魚紅綠燈的魚寫下：



- 我已經了解海洋資源枯竭的嚴重性並願意開始好好保護我們的海洋
- 我願意減少食用紅燈區的魚種
- 我知道挑選永續食用海鮮的方式並將他分享給身邊的人也知道
- 我願意優先購買有永續標章的水產品
- 我不買對環境造成嚴重衝擊的海鮮
- 我可以跟家人介紹食魚紅綠燈的海鮮

請將今天印象最深刻的事用寫或畫的的方式記錄下來：

