

永續台灣·創意教案2024年徵選活動辦法

附件一：基本資料與教案摘要

永續台灣·創意教案徵選

2024創意教案

基本資料與教案摘要填寫說明

壹、基本資料報名表：

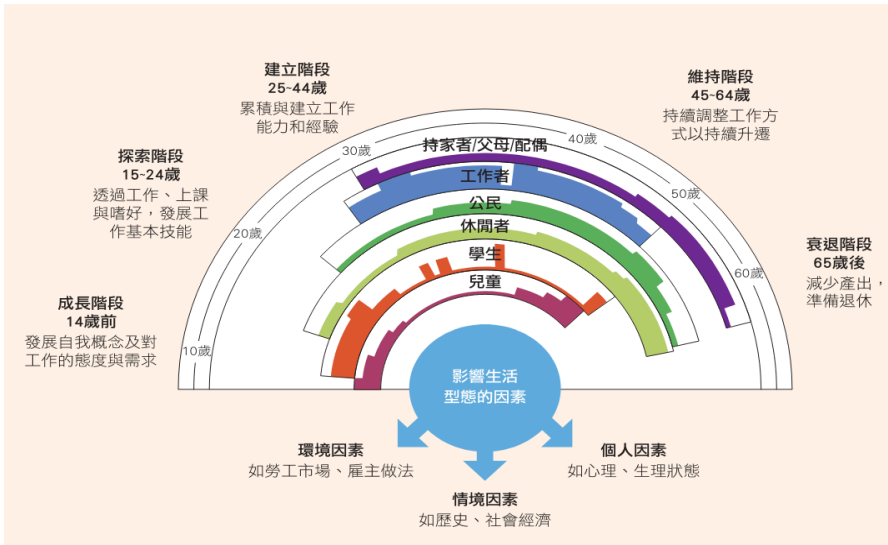
參賽組別 (不分公/私立)	☐ 創意教案-國小組 ☒ 創意教案-國高中職組		
教案名稱 (學習主題)	少年, 安啦		
適用年級	國中七到九年級	節數	6節
主要領域	☐ 本國語文(含鄉土語言) ☐ 外國語文 ☐ 數學 ☐ 社會(品德教育) ☐ 健康與體育 ☐ 藝術 ☐ 資訊/科技 ☐ 自然科學 ☒ 綜合活動(含學生公民素養) ☐ 藝術與人文 ☐ 公民 ☐ 歷史 ☐ 地理 ☐ 生物 ☐ 物理 ☐ 化學 ☐ 地球科學 ☐ 其他: _____ (請自行填入)		
次要領域	☐ 本國語文(含鄉土語言) ☐ 外國語文 ☐ 數學 ☐ 社會(品德教育) ☒ 健康與體育 ☐ 藝術 ☐ 資訊/科技 ☐ 自然科學 ☐ 綜合活動(含學生公民素養) ☐ 藝術與人文 ☒ 公民 ☐ 歷史 ☐ 地理 ☐ 生物 ☐ 物理 ☐ 化學 ☐ 地球科學 ☐ 其他: _____ (請自行填入)		
設計理念	根據衛生福利部112年的藥物濫用資料可見，雖從101年來學生使用毒品的人數呈下降趨勢，然而到了112年卻仍有四百多位學生陷入毒品風波，其中國、高中生更是佔了近八成的人數。再細探其最初接觸的場所，自家、同儕家與校園為大宗，而接觸原因更是以家庭與朋友為主要因素。因此學生只要遭遇困境，缺乏情感支持，一不小心就有可能走向藥物濫用的歧途。 為了讓學生感受到藥物濫用的議題其實非常接近自身生活，我們以染毒少年的故事做為改編，藉由「理想人生—人生彩虹圖」、「低谷回音—看見低潮身心」、「社群陷阱—吸毒少年的故事」、「重返社會—毒品更生人」與「善惡擺盪—選擇的代價」五大環節，讓學生隨著主人翁的腳步，理解其為何會從與你我無異的少年，逐漸走上這條道路，並特		

永續台灣·創意教案2024年徵選活動辦法

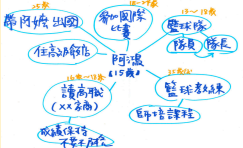
		別加入對於毒品更生人的討論，反思他們所需承擔的責任與現實困境。我們期待透過這些課程設計，一方面讓學生對於藥物濫用產生警覺，進而探討選擇對於生活的影響；另一方面也透過染毒後對於人生的危害，覺察選擇後的責任與行動。更期望學生往後在面對遇到這些困境的人，能保有同理心態，成為協助他們走出人生低谷的角色。
核心素養 (請以領域/科目和心素 樣編碼方式填寫，如：數 -E-A2)		健體-J-A1具備體育與健康的知能與態度，展現自我運動與保健潛能，探索人性、自我價值與生命意義，並積極實踐，不輕言放棄。 社-J-A2覺察人類生活相關議題，進而分析判斷及反思，並嘗試改善或解決問題。 綜-J-A3因應社會變遷與環境風險，檢核、評估學習及生活計畫，發揮創新思維，運用最佳策略，保護自我與他人。 綜-J-C2運用合宜的人際互動技巧，經營良好的人際關係，發揮正向影響力，培養利他與合群的態度，提升團隊效能，達成共同目標。
SDGs指標 (請勾選本教案對應的 SDGS目標，至多五個)		☐ SDG 1終結貧窮 ☐ SDG 2消除飢餓 ☒ SDG 3健康與福祉 ☒ SDG 4優質教育 ☐ SDG 5性別平權 ☐ SDG 6淨水及衛生 ☐ SDG 7可負擔的潔淨能源 ☐ SDG 8合適的工作及經濟成長 ☐ SDG 9工業化、創新及基礎建設 ☐ SDG 10減少不平等 ☐ SDG 11永續城鄉 ☐ SDG 12責任消費及生產 ☐ SDG 13氣候行動 ☐ SDG 14保育海洋生態 ☐ SDG 15保育陸域生態 ☒ SDG 16和平、正義及健全制度 ☐ SDG 17多元夥伴關係
學 習 重 點	學習表現	健 1a-IV-1 理解生理、心理與社會各層面健康的概念。 健 1a-IV-2 分析個人與群體健康的影響因素。 健 1a-IV-3 評估內在與外在的行為對健康造成的衝擊與風險。 社1b-IV-1 應用社會領域內容知識解析生活經驗或社會現象。 綜1b-IV-2 運用問題解決策略，處理生活議題，進而克服生活逆境。 綜1d-IV-1 覺察個人的心理困擾與影響因素，運用適當策略或資源，促進心理健康。 綜1d-IV-2 探索生命的意義與價值，尊重及珍惜自己與他人生命，並協助他人。
	學習內容	健 Bb-IV-3 菸、酒、檳榔、藥物的成分與成癮性，以及對個人身心健康與家庭、社會的影響。 健 Bb-IV-4 面對成癮物質的拒絕技巧與自我控制。 公 Bk-IV-1 為什麼少年應具備重要的兒童及少年保護的相關法律知識？我國制定保護兒童及少年相關法律的目的是什麼？有哪些相關的重要保護措施？ 輔 Ab-IV-1 青少年身心發展歷程與調適。 輔 Db-IV-1 生活議題的問題解決、危機因應與克服困境的方法。 輔 Da-IV-1 正向思考模式、生活習慣與態度的培養

永續台灣·創意教案2024年徵選活動辦法

學習目標	主軸(一)理解個人選擇對於生活影響 1.能善用各式工具蒐集、分析、探究資料,了解毒品對身心的危害。 2.能覺察自我需求與目標,體會生命存在的價值。 3.理解家庭、同儕、學校、媒體及社會環境對於個人選擇的影響。 4.能善用多元溝通技巧,營造良好的人際關係。 主軸(二)選擇後的責任與行動 1.能了解行為後應承擔的法律責任,培養自律與負責的態度。 2.能運用批判思考與系統分析,辨識危險情境保護自我。 3.能運用資源並發展合宜的處理策略,促進自我及他人心理健康 4.能積極面對生活困難及挑戰,進行挫折情境的自我調適。
------	--

教學活動內容及實施方式	時間	學習評量	備註說明
【單元一】理想人生—人生彩虹圖 1.入場券: This or That 請學生觀察圖片(職涯角色、生活地點、家庭樣貌等)後,透過結合雙語的選擇遊戲,思考對於未來生活的憧憬或想像。 2.未來清單(Future List) (1)運用「自由書寫聯想法」未來想做的(至少)5件事情 (2)邀請學生擇項分享。 3.描繪理想人生 (1)介紹Super生涯彩虹圖基本概念,並參考康軒九下課本生涯藍圖單元,以課程連結的故事主角少年作為範例進行說明。  資料來源：http://career.iresearchnet.com/career-development/supers-career-development-theory/	1節	口語表達 課堂參與 課堂學習單	

永續台灣·創意教案2024年徵選活動辦法

106 第五主題 夢與想像 夢想藍圖 動畫教學 從臺灣「動畫教學」師本資賦的夢想實現之路，可以看見他在不同階段持續不斷的努力，一步一步完成自己的夢想(可參閱第110頁資訊補給站)。透過仔細繪畫夢想藍圖，在每個階段設定努力的目標及行動方案，就算偶有轉折，我也能帶著藍圖持續為自己的夢想fighting! 放大 活動花路米 1.思考自己的夢想及各航站的年齡與時代的背景階段，並記錄下來。 2.參考第99頁活動所創作的「家庭行動計畫」，記錄各航站的目標與時、行動方案。 3.與小組同學個人夢想藍圖，彼此給予回饋，為夢想將實作預備。 START 姓名：(圖) 張張 國中(13~15歲) 探索夢想，考上心目中的高中。 高中(16~18歲) 學習繪畫軟體，累積作品，參加比賽，報考大學設計相關學系。 大學(19~22歲) 加強專業學習，取得證照，參加大學比賽，到業界實習，持續設計創作。 就業(23~27歲) 累積業界經驗，精進專業技能，建立人脈，增加累積資本。 專業(28~30歲) 以設計核心能力開展生涯：出賣/教學/負責人。 Dream 各位高中同學，夢想藍圖和繪畫學習，將開拓視野能力很重要！ 大學科系會影響未來的職業選擇嗎？ 參加社團會因為興趣而未來得到成就感？			
(2)將「未來清單」放入彩虹圖，完成繪製個人生涯彩虹圖。 4.教師總結提示學生過去、現在及未來是環環相扣的歷程  暖身入場券活動 This or that  自由聯想法未來清單			
【單元二】低谷回音—看見低潮身心 一、關於國中生活可能讓人很意外的point 1.請學生回想「國小跟國中的生活有哪些差異？」，並輪流分享 (1)課業 (2)人際 (3)生活圈/生活方式 (4)作息 (5)體力/身形 2.教師總結回應到了未來，也一定會遇到各種需要磨合的差異與變化，在不同階段有些不適應的情形是正常的。 二、低谷時的人生狀態 1.回顧主角少年的生涯彩虹圖，以曲線圖標定各節點，小組討論少年在各階段可能遇到的危機，並向全班分享。 -參考康軒七上課本，若未完成階段任務可能會發生甚麼事 -句型：如果發生...可能會遇到...	1節	口語表達 課堂參與 課堂小組紀錄	

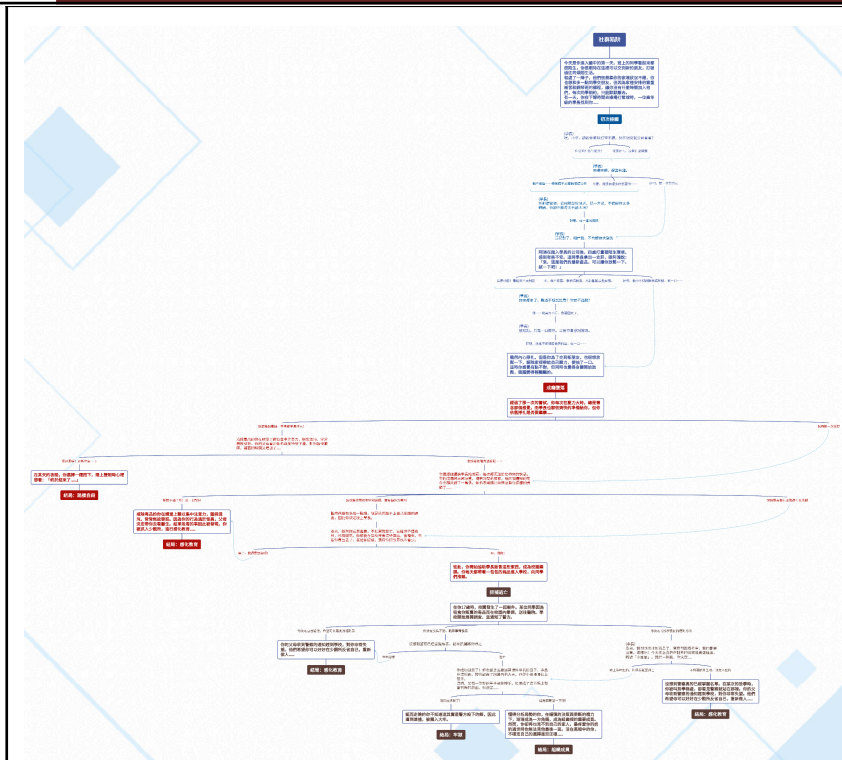
永續台灣·創意教案2024年徵選活動辦法

110 第1單元 生涯尋寶我最行 YouTube 影音頻道 教學PPT 活動1 生涯進階大挑戰 成長的軌跡 認識國中校園資源之後，未來人生的精華也從現在開始累積！生涯是一個人從過去、現在到未來繼續發展的過程，過程中會經歷各種不同的階段，就讓我們透過活動認識並想像自己在不同生涯階段可能會有什麼樣的轉變。 活動任務卡 1.兩人一組，開始挑戰，請將右側的「成長階段」與「成人」或「老人」階段進行一對一對應。 2.活動結束後，請將對應的動作特徵（如右圖），以利後續的階段任務卡。 3.認識化驗「老人」階段即可開始進行任務。 放大 生涯出任務 透過了解每個生涯階段的重要任務，可以幫助我們預作準備，迎接未來的人生，試著從生活中的觀察或自己的想像，在這些不同的生涯階段中，找出有哪些重要的發展任務，並從中發現自己未來的努力方向！ Ans 少年 (10-17歲) 例如：學習課業的基本能力。 Ans 青年 (18-24歲) 例如：找尋工作、發展專業。 Ans 中年 (25-44歲) 例如：持續專業發展與專業等，回饋社會。 Ans 老年 (45歲以上) 例如：維持健康的身體。 放大 分享與省思：對未來生涯發展，在現在所處生涯階段中，最難的任務為何？為什麼？	
【單元三】社群陷阱—吸毒少年的故事 一、算命師的預言 1.請學生回顧自己之前標記出的危機。 2.營造預言情境，讓學生思考自己面對低潮時會怎麼做，並抽選卡牌進行分享。 3.教師引導連結故事線--故事主角選擇如何度過低潮？ 教師發放卡牌引導思考 學生挑選卡牌進行分享 二、迷霧裡的少年 1.教師請學生透過模擬遊戲扮演主角，在平板上進行故事線的探索，並記錄自己得到何種結局？做了哪些抉擇？	1節 口語表達 課堂參與 學習態度

永續台灣·創意教案2024年徵選活動辦法

-故事環節分為三大部分： (1)初次接觸-主角接觸到毒品的契機，以及內心的掙扎。 (2)成癮墮落-主角因為藥癮而導致花費持續提高，面臨是否持續吸毒的抉擇，以及他如何一步步成為校園藥頭。 (3)抓捕逃亡-學校出現風聲，開始查緝毒品後，主角抉擇自己要如何行動，是自首、抗不承認，還是逃亡？ -故事結局分為三大類型： (1)感化教育(少年) / 牢獄(成年) -約佔70%的機率 (2)自殺 -約佔15%的機率 (3)組織成員 -約佔15%的機率 社群陷阱 今天是你進入國中的第一天，班上的同學看起來都很陌生，你很期待在這裡可以交到新的朋友，打破過往的煩悶生活。 相處了一陣子，他們很羨慕你的家境狀況不錯，你也想和多一點同學交朋友，但因為家裡安排的繁重補習和鋼琴班的課程，讓你沒有什麼時間加入他們，每次同學相約，只能默默離去。 有一天，你在下課時間去操場打籃球時，一位高年級的學長找到你…… 初次接觸 (學長) 嘿，小子，聽說你籃球打得不錯，想不想來我公司看看？ 你公司？他們是？ 我還新人，沒有什麼興趣 (學長) 來吧來吧，保證有趣。 我不知道……我媽媽不太讓我隨便出去 可是，我還有很多作業要做…… 好吧，就一會兒而已 (學長) 別那麼緊張，這裡離學校很近，就一會兒，不耽誤你太多時間。你說不能每天只讀書吧？ 好吧，就一會兒而已 (學長) 這就對了，相信我，不會讓你失望的 模擬遊戲故事-環節一(局部)	學習態度 課堂參與 活動紀錄單 判斷分析	
--	--	--

永續台灣·創意教案2024年徵選活動辦法



模擬遊戲故事線總覽

- 2.教師調查結局比例，並請學生分享自己的抉擇，討論選擇的原因。
- 3.教師點出多數接觸毒品的原因，與家庭、同儕間的相處息息相關，尤其是當你陷入低潮時，更有機會讓毒品趁虛而入。藉此破除學生對於毒品接觸的迷思。
- 4.教師引導連結故事線--主角最後在17歲以毒品罪、傷害罪判刑，進入感化教育。

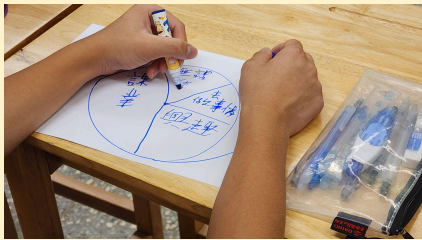
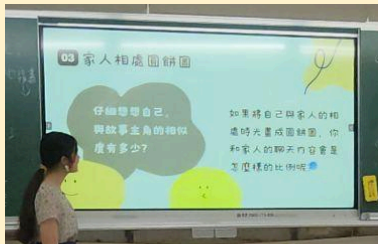


學生上台書寫主角的低谷處境



教師帶領學生討論主角的選擇

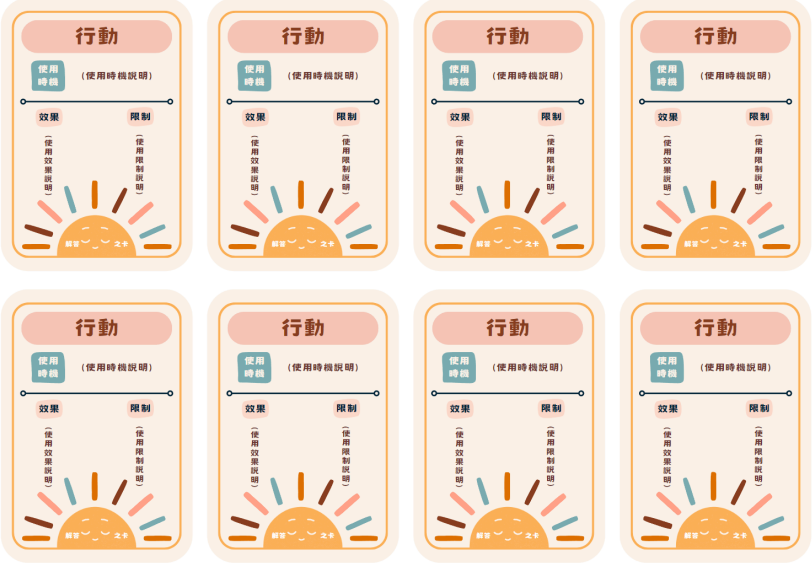
永續台灣·創意教案2024年徵選活動辦法

【單元四】重返社會—毒品更生人 一、我們之間的距離 1.接續前一單元議題遊戲，觀賞遊戲改編所源自的真實故事 ▶ 我曾吸毒 — 聽聽少年的心裡話 (5'26) 2.與學生討論：認為自己走上和主角同樣選擇的機率為何？ 3.繪製「家人相處圓餅圖」，請學生將跟家人聊天的內容，依照內容的比例畫成圓餅圖。 4.透過圓餅圖檢核個人及故事中少年的處境相似程度，並回應單元三中提及選擇的結果可能來自於家庭、同儕間的相處關係，以及若缺乏支持系統，難以重返社會。  學生繪製家人相處圓餅圖  說明圓餅圖繪製方式 二、走上歧路的人們 1.以主角故事為主題，說明我國毒品規定及青少年觸法刑責後果 2.閱讀圖表觀察數據，可發現高中職比起其他學制別多了一倍染毒的可能性 3.教師進一步探問原因，連結生活差異(學制別變動)帶來的影響 學生藥物濫用各學制統計表 單位：人數，製表日期：113/2/29 <table><tr><th rowspan="2">學制(c)</th><th rowspan="2">101年</th><th rowspan="2">102年</th><th rowspan="2">103年</th><th rowspan="2">104年</th><th rowspan="2">105年</th><th rowspan="2">106年</th><th rowspan="2">107年</th><th rowspan="2">108年</th><th rowspan="2">109年</th><th rowspan="2">110年</th><th colspan="2">111年</th><th colspan="2">112年</th><th rowspan="2">較去年1-11月增減百分比(%) [(b-a)/a*100]</th></tr><tr><th>11月</th><th>1-11月(a)</th><th>11月</th><th>1-11月(b)</th></tr><tr><td>國小</td><td>8</td><td>10</td><td>8</td><td>7</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>5</td><td>4</td><td>2</td><td>0</td><td>2</td><td>0</td><td>4</td><td>100.0</td></tr><tr><td>國中</td><td>855</td><td>641</td><td>582</td><td>600</td><td>361</td><td>260</td><td>164</td><td>184</td><td>183</td><td>159</td><td>11</td><td>99</td><td>16</td><td>141</td><td>42.4</td></tr><tr><td>高中職</td><td>1,503</td><td>1,257</td><td>1,031</td><td>1,029</td><td>581</td><td>498</td><td>321</td><td>315</td><td>311</td><td>248</td><td>18</td><td>174</td><td>33</td><td>206</td><td>18.4</td></tr><tr><td>大專校院</td><td>66</td><td>113</td><td>79</td><td>113</td><td>59</td><td>260</td><td>140</td><td>104</td><td>122</td><td>84</td><td>8</td><td>88</td><td>8</td><td>93</td><td>5.7</td></tr><tr><td>合計(d)</td><td>2,432</td><td>2,021</td><td>1,700</td><td>1,749</td><td>1,006</td><td>1,022</td><td>628</td><td>608</td><td>620</td><td>493</td><td>37</td><td>363</td><td>57</td><td>444</td><td>22.3</td></tr></table> 資料來源：教育部。 註：「-」係指因數值太少，故不予比較同期增減百分比。	學制(c)	101年	102年	103年	104年	105年	106年	107年	108年	109年	110年	111年		112年		較去年1-11月增減百分比(%) [(b-a)/a*100]	11月	1-11月(a)	11月	1-11月(b)	國小	8	10	8	7	5	4	3	5	4	2	0	2	0	4	100.0	國中	855	641	582	600	361	260	164	184	183	159	11	99	16	141	42.4	高中職	1,503	1,257	1,031	1,029	581	498	321	315	311	248	18	174	33	206	18.4	大專校院	66	113	79	113	59	260	140	104	122	84	8	88	8	93	5.7	合計(d)	2,432	2,021	1,700	1,749	1,006	1,022	628	608	620	493	37	363	57	444	22.3	1節	學習態度 課堂參與 家人相處圓餅圖活動紀錄單
學制(c)												101年	102年	103年	104年		105年	106年	107年	108年	109年	110年	111年		112年		較去年1-11月增減百分比(%) [(b-a)/a*100]																																																																											
	11月	1-11月(a)	11月	1-11月(b)																																																																																																		
國小	8	10	8	7	5	4	3	5	4	2	0	2	0	4	100.0																																																																																							
國中	855	641	582	600	361	260	164	184	183	159	11	99	16	141	42.4																																																																																							
高中職	1,503	1,257	1,031	1,029	581	498	321	315	311	248	18	174	33	206	18.4																																																																																							
大專校院	66	113	79	113	59	260	140	104	122	84	8	88	8	93	5.7																																																																																							
合計(d)	2,432	2,021	1,700	1,749	1,006	1,022	628	608	620	493	37	363	57	444	22.3																																																																																							
【單元五】善惡擺盪—選擇的代價 一、交叉口的抉擇 1.教師回顧過往課程，請學生合作，將先前幾堂課的主角故事，畫成一個生命時間軸。 2.教師請學生標出時間軸上有哪些關鍵事件影響了主角的人生發展。 -關鍵事件參考： (1)12歲-與父母的觀念衝突 (2)13歲-在學校的人際交往	2節	口語表達 分析實作 小組合作 活動紀錄單 學習態度																																																																																																				

永續台灣·創意教案2024年徵選活動辦法

(3)14歲-初次接觸毒品 (4)15歲-失控傷人的衝動 (5)16歲-成為藥頭的契機 (6)17歲-進入少觀所進行感化教育 (7)19歲-重返校園被貼上標籤 (8)20歲-再度打架鬧事墮入深淵 (9)25歲-再度返回校園重新學習 3.教師將學生分為6組，請每一組學生選擇一個關鍵事件，提出在當下可以進行的其他選擇行動至少2個，並透過T型圖分析此選擇的優缺點。 -學生在討論時，教師可提供「反毒策略」的資訊，讓學生結合主角情境思考運用 4.各組輪流分享自己所提出的選擇行動，並說明自己最終的選擇為何以及原因。 學生分享自己提出的選擇行動 選擇行動 T型圖學習單	課堂參與 省思評鑑	
二、我們的解答之牌 1.教師總結主角的故事，點出他與我們無異，都有理想的人生，只是在抉擇路口做出了讓自己後悔的選擇。 2.回顧第一、二單元自己的理想人生與可能面臨的低谷，請學生訪問家人、老師與同學，在面臨這些低谷時可以如何做，並記錄此行動的優缺點、適合時機。 3.學生將訪問結果整理，並透過Canva排版為卡牌大小，依照適合時機進行顏色分類。 -卡牌內容包含： (1)行動 (2)使用時機 (3)效果(正向影響) (4)限制(會有什麼侷限) 4.教師統整學生所製作的卡牌，成為一副「解答之牌」，並邀請學生進行宣傳，展示於輔導室供學校師生使用，作為課程成果檢核。	採訪統整 牌卡製作 學習態度 課堂參與	

永續台灣·創意教案2024年徵選活動辦法

 解答之牌 版型參考			
---	--	--	--

參考資料	- 參考書 康軒版綜合課本 衛服部藥物濫用防制漫畫手冊_致青春不毒行 - 影音 - 我曾吸毒 — 聽聽少年的心裡話 (5'26) - 青春之殤 被毒害的少年故事【熱線追蹤】 (11'53) - 毒品, 曾是我的家人 (3'49) - 網站 藥物濫用案件暨檢驗統計- 反毒大本營 藥頭、車手、感化院 6名中途少年的觸法自白 專題 聯合報 毒癮難戒? 如何重新解讀毒品再犯數字背後的意義
教學省思 與建議	本課程跨域科際整合國文科閱讀表達、英文科雙語教學、健體科藥物濫用、公民科青少年法律、輔導科身心調適及資訊科數位學習等面向，從個人生命經驗及對未來想像連結社會問題進行探究學習。 透過這次的課程，我們看見學生展現願意討論毒品議題的態度，並能同理誤入歧途者的困境，進而引發多元角度、後設批判的思考能力。如果未來能有機會再度執行此課程，我們期待能後續連結校園生輔宣導活動，並加入擴展影響行動的面向，期待讓學生將自己所知所察與更多人討論分享，發揮更大的影響力。

貳、教案摘要與理念：

永續台灣·創意教案2024年徵選活動辦法

1. 請將創意教學活動與教材設計的理念作法及成效簡述如下：

(1) 創意教學背景說明(限150-250字)。

透過嚴謹搭建的探究架構，再結合生活情境、議題式遊戲、自主探索等元素，我們期望從設計情境中引發學生思考審慎「選擇」的重要性，除了從學生自身的生命經驗去對應覺察，我們與誤入歧途的少年少女們的距離沒有那麼遠，同時期待學生能透過多元文本及影音資料了解到有時問題的發生並非單一原因，而能從更宏觀的視野去看見整個社會互助氛圍及安全網建構之必要。

(2) 創意教學創新策略(改進措施、實施方式步驟等，限200-500字)。

課程對應的SDGs是目標三「確保及促進各年齡層健康生活與福祉」，以議題式探究為核心，從對未來生涯想像為起始，並透過貫穿整個課程的少年故事線，鋪陳同理基礎，直至最終讓學生理解到誤入歧途僅在一念之間，從中覺察選擇的重要性。除此之外，課程中更結合多元策略：

第一：部分單元導入雙語情境，與外師合作，運用多樣態工具及方法，讓學生能藉由聽、說、讀、寫不同面向，沉浸式進行課堂學習，增加應用於日常生活中的機會。

第二：教學過程中大量融入數位資訊素養，搭配運用資訊設備與網路工具，如線上表單活動、padlet、共編簡報及文件，並以Google Classroom作為主要繳交作業管道。

第三：透過遊戲及情境設計，破除過往處理類似議題的刻板印象及宣導式手法，降低學生抗拒感，促發學習動機。

第四：除了對於染毒者成因的觀念澄清，更能具體學習到幫助自身身心調適的方法，並培養生活觀察力，適時提供處於低谷的夥伴即時協助。

(3) 創意教學成效評估(學生學習效益，限50-200字)。

我們發現當學生理解到自己(或身邊親朋好友)與少年成為染毒者前狀態，呈現出可能的相似時，對於這些誤入歧途者有更多的同理，而不會單純覺得「他們」跟「我們」是不同群體，更仔細思考面對自身困境可以選擇安頓身心的方法去應對，甚至能在看見他人遇到難關時，願意伸出援手，成為社會安全網的一環。這些課堂中帶來的思考與看見就像是將小石子丟入水中，在學生心中引發一波波漣漪，在他們的當下及未來持續選擇「友善待己、友善待人」。

2. 請提供下列總數至少1個不超過6個關鍵詞。

(Key-words作為日後網路搜尋用，Key-words必須確實反應在方案中，並在全文中High-Light【醒目提示】或【反白功能】標出Key-words。)

教學主題：__選擇代價__、__安頓身心__

創意方式：__議題遊戲__、__生活連結__

永續台灣·創意教案2024年徵選活動辦法

創意成效：__思維改變__、__覺察同理__

3. 注意事項：(請務必閱讀並提供相關資訊)

- (1) 「貳、教案摘要與理念」請以本Word檔製作，含圖片與文字以不超過2頁為限。
- (2) 若有製作教案相關活動網頁，亦可提供網址，供評審委員參考。
- (3) 若本教案有另行報名其他教案徵選比賽，或獲得其他教案相關補助，請於下方羅列：(比賽/補助名稱、相關網址、活動公告截圖等)

註：此項僅提供主辦單位和評審委員參考，並不影響徵選資格或評審標準，請老師協助據實提供。