「國立臺南大學高等教育深耕計畫」
重要活動與特色文稿/成果報告

子計畫編號及名稱： E1：社會參與 利他共生　　填表日期：113 年 8 月 15 日

<table>
<tr><th colspan="3">重要活動及特色文稿/成果報告</th></tr>
<tr><td colspan="3">活動名稱：113 年暑假多元營隊【永續務食・遊樂園】</td></tr>
<tr><td colspan="2">活動時間：民國 113 年 7 月 29 日至 8 月 2 日(共 5 日)</td><td>活動地點：台南市私立昭明國民中學</td></tr>
<tr><td colspan="3">參與人數：教師：__0__人、學生：__2__人、行政人員：___0__人、校外：___30__人</td></tr>
<tr><td>培育能力</td><td colspan="2">校核心能力：□道德力 ■自學力 □創造力 ■溝通力 □就業力
深耕幸福力：□正向(P) ■投入(E) ■關係(R) □意義(M) ■成就感(A)
深耕恆毅力：■綠色永續(Green life) □韌性組織(Resilience)
□全面共融(Inclusion) ■團隊合作(Teamwork)
(可複選　但每一大項不超過三項)
說明 :(需說明為何可以達到上述能力的培養)
一、宣揚永續發展理念：透過咖啡農產品結合永續議題，讓參與者深入了解永續發展的重要性及其在農業中的應用。達到綠色永續。
二、推廣食農教育：透過一系列教育活動，提升大眾對於食農知識的認識，特別是農產品從產地到餐桌的過程及後續回饋投入至大自然土地的實踐做法。
三、支持本地農業：鼓勵消費者選擇支持永續發展的本地農產品，促進本地農業經濟的發展與溝通，結合碳排放概念，透過一己之力降低食物碳足跡。
四、師生互動與合作：設計一個食農教育永續發展為核心的教學課程，以遊戲化教學為媒介，答題加分使學習有成就感，促進教師與學員的關係交流與團隊合作，共同探討議題自學力與推動食農永續發展的實踐。</td></tr>
<tr><td>符應 SDGs 目標
(可複選)</td><td>□SDG1 消除貧窮
■SDG2 消除飢餓
□SDG3 良好健康和福祉
■SDG4 優質教育
□SDG5 性別平等
□SDG6 潔淨水與衛生
□SDG7 可負擔的潔淨能源
□SDG8 尊嚴就業與經濟發展
□SDG9 產業創新與基礎設施</td><td>□SDG10 減少不平等
□SDG11 永續城市與社區
■SDG12 負責任的消費與生產
□SDG13 氣候行動
□SDG14 水下生命
□SDG15 陸域生命
□SDG16 和平正義與有力的制度
□SDG17 夥伴關係</td></tr>
<tr><td>活動概述
※活動規劃、目的
※說明如何符應本校核心能力與深耕幸福與恆毅力精神
※請以 300 字以上描述為原則</td><td colspan="2">一、活動目標：


◆ 活動一：【食再好想玩】
1. 從自身的飲食習慣，以食物營養為主軸，瞭解每天飲食均衡的重要性。讓參與者深入了解永續發展的重要性及其在農業中的應用。達到綠色永續。
◆ 活動二：【選食小尖兵】
1. 能運用食品及營養標示的訊息，選擇符合營養、安全、經濟的食物。
2. 能運用資訊科技來確定消費者在飲食健康相關事物上的權利。
◆ 活動三：【環遊食旅】
1. 讓學員對於食物的啟發，瞭解食物的初級加工方法，日常選擇食物更多元。</td></tr>
</table>

	◆ 活動四：【食農人生】 1. 細節探討「產地到餐桌」的脈絡，了解更多剩食處理的手法。提升大眾對於食農知識的認識，特別是農產品從產地到餐桌的過程及後續回饋投入至大自然土地的實踐做法。 ◆ 活動五：【食農遊戲王】 1. 以食農議題的桌上型遊戲，來反思議題，增加學員的自主性及課堂互動感。以遊戲化教學為媒介，答題加分使學習有成就感，促進教師與學員的關係交流與團隊合作，共同探討議題自學力與推動食農永續發展的實踐。 二、流程規劃： 以食農教育議題融入暑期彈性課程，發展至【務食．遊樂園】課程，針對八年級學生，課程設計運用【食農教育 ABC 模式】概念為核心價值，以（農業生產與環境）為主軸，連接（飲食健康與消費）、（飲食生活與文化），發展十節課，帶領學生探究飲食生活、農業產銷、永續食農的關聯。藉由多元的活動課程，體驗「產地到餐桌」友善環境的農業實踐並提升學員的食農素養。 三、活動準備： 1. 圖卡 2. 簡報內容，影片 3. 各單元的學習單 4. 積分籌碼、桌遊套件 5. 落葉堆肥樣本、剩食堆肥用具
活動成果 **※說明活動對教師或學生的實質成效與幫助** **※請以 500 字以上描述為原則**	課程目標的設計，就是希望透過此課程教案有脈絡的學習，在每一天設定的評量清單以及學生反饋，一天一天的累積有達到預期，在課程結束前，給予學員填寫的問卷調查，也有很好的數據顯示，課程過程中所使用的遊戲化教學，讓學員們達到勇於嘗試自己，投入課程，團隊合作提升夥伴關係，課程所帶到的教學內容，緊密結合食農教育與綠色永續，這企劃是個很優質的課程活動。 這次課程的最大的創新發展，就是打破既往的傳統教育系統，講述法雖然可以穩紮穩打的建立學科基礎，但現代社會發展，學員們的注意力容易分散，也是時代接受資訊的速度越來越快，此活動最大的教育發展，融入遊戲化教學內容，並不是為了遊戲而玩遊戲，而是在課程中加入遊戲的設計元素，吸引學員學習中，也感到有趣，讓學習不在枯燥乏味。 此活動最大的收穫，也是學生的學習成效，此課程以食農教育為主題設計課程，食物與農業是與我們生活息息相關，所以這次教學內容從產地到餐桌的知識概念，全部有概念的教學給學員們，當然主題學習到每日飲食六大類食物，學員隔天就會主動分享，昨晚回家吃飯的餐桌美食是否符合食物六大類營養素，這樣子主動的反饋我覺得就是很好的成效。 食農教育屬於近年來發展潛力，最突出的學科領域，但也因此涉及到跨領域的知識交流，所以上台的教授者，需要有很穩健的心態與經驗，才能應付課程中所發生的狀態，這也是給上台的教授者一種考驗，食農教育屬於食物與農業的跨領域發展及教學對象年齡層可說是從幼兒至老年皆可學習，教授者在台上對應台下的學員，也要懂學員的知識背景進而隨時掌握課程脈絡！這也是教授者最大的成長路徑！ 此次最大的收穫是身為大學生的身份，進入校園帶領此次課程活動，然後帶到學員的知識成長，經驗累積，達成了大學社會責任，知識的成長也要從教育做起，一步一步改進也能有成功的那一剎那。此次的跨領域教學，提升了大學生跨域力，思考邏輯問題更上一層樓，這也是實際面臨問題如何解決的問題的能力。

活動檢討建議 **※請以 300 字以上描述為原則**	這次活動最大的遺憾是這樣子的課程內容，只能安排到暑期的彈性課程中，對於這次設計的食農教育課程，課程教材費用及教具製作成本太高，有設計桌上型遊戲的卡牌，及與結合農業商家的優質農產品，購買商品來上課都是花費成本高的一環，但沒有這樣子實體的商品給予學生們課程中的視覺連結，也很難勾起學員學習的心態！或是此課程能夠長期的分享教育下去，攤平教具成本也是很好的解決方法！ 活動中比照傳統學科教學內容大不同，對於此食農領域的知識交流，需要更多的是學員與師長的雙向溝通交流，才能夠分享新的知識點，對於現代學生的發展潛力，需要更用心的帶課程才有可能有一丁點的回饋，教育才有價值。食農教育程度的知識落差，取決於學員在日常生活中的敏銳程度，身為台上教授者也要平時訓練，生活的敏感程度才能夠有效的形容給學員，透過簡單的方式來傳授教導給學員。

相關照片與說明

（請檢附至少 6 張活動紀錄照片及提供圖片說明）



說明：台上老師：周容陞，學生：昭明國中八年級，地點：昭明國中教室

頭一次在昭明國中見面，老師使用遊戲化教學內容，帶動破冰遊戲，互相彼此認識，也是有這個破冰才能夠認識學員！以遊戲化開場，學員也不會顯得無聊的場面，這邊使用個人名牌寫上喜歡的食物，學員互相認識也很有趣。



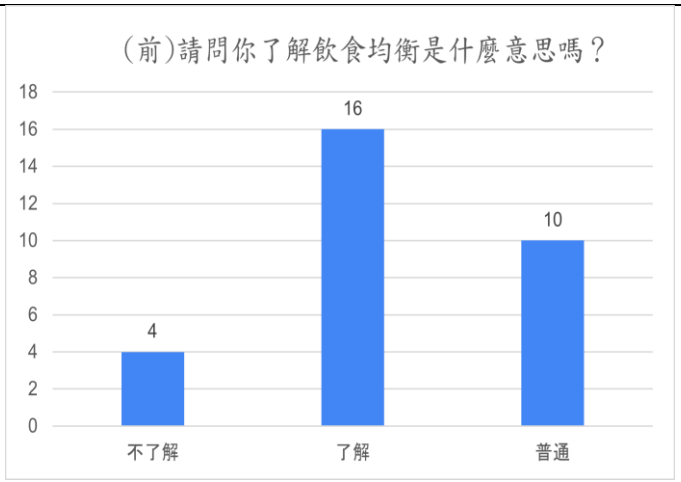
說明：台上老師：周容陞，學生：昭明國中八年級，地點：昭明國中教室

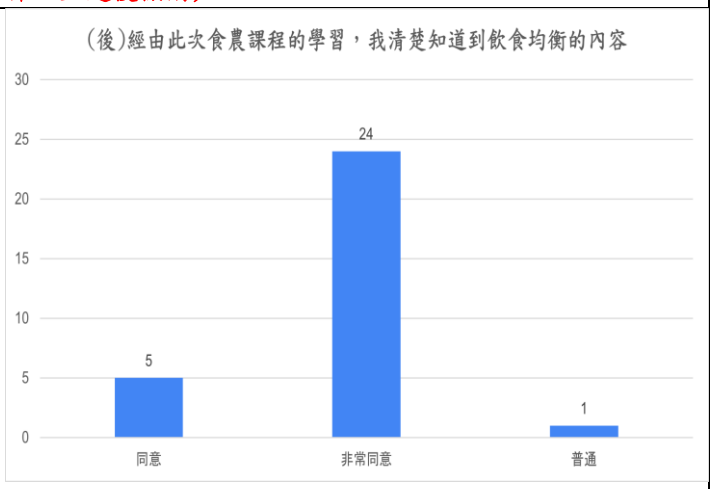
老師開始由簡報配合課程互動，教授食農教育的知識內容，這章節說到每日飲食均衡六大類食物及方便聯結到下個章節的課程，此刻程設計有系統化的食農教學，老師出題；簡報有圖示呈現，學員也能更快答出老師的答案，雙向互動使教學更有趣。

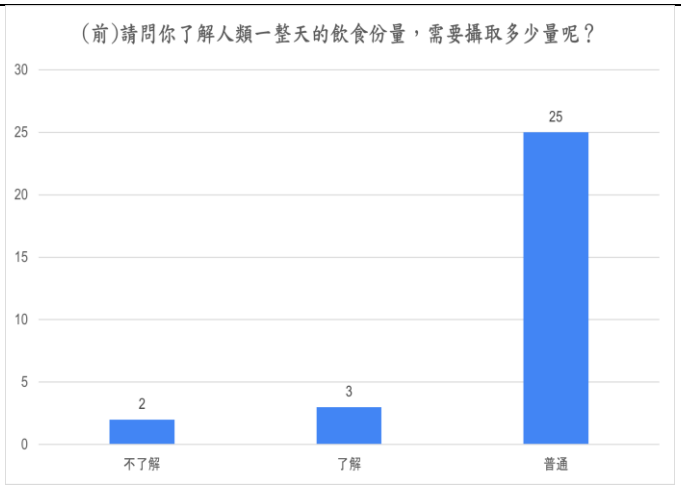
	
說明：台上老師：周容陞，學生：昭明國中八年級，地點：昭明國中教室 老師帶到產地到餐桌的概念，以實作體驗的廚餘堆肥桶製作，讓學員了解到食農教育的實作及”做中學”的方式來接觸食農教育的奧妙，學員有不解的地方，也能夠及時提出問題有堆肥桶實物，更好配合教學！	說明：台上老師：周容陞，學生：昭明國中八年級，地點：昭明國中教室 學生都很踴躍的製作永續堆肥桶(以咖啡渣為養份)，最後老師與落葉桶的合照，最終落葉桶也都給學員帶回家使用，繼續落實綠色永續的發展，所接觸的堆肥養分也來自於生活廚餘，如果能永續使用這些大自然養分，老師相信這些知識面，也能夠成為學員在食農教育上成長的智慧養分。
	
說明：台上老師：周容陞，學生：昭明國中八年級，地點：昭明國中教室 老師以自製的桌上型遊戲配合課程目標，以遊戲化教學來發展食農教育，具特色的教育方式來帶領學習興趣，學員組間學習中，也能夠互相溝通。	說明：台上老師：周容陞，學生：昭明國中八年級，地點：昭明國中教室 課程結束前，老師以食農回饋自然的收斂課程，經過這次的課程，學員的收穫回饋也從學習單與前後側分析了解，讓學員結束課程後，回家也能回憶到課程中所教的環境教育與食農教育。

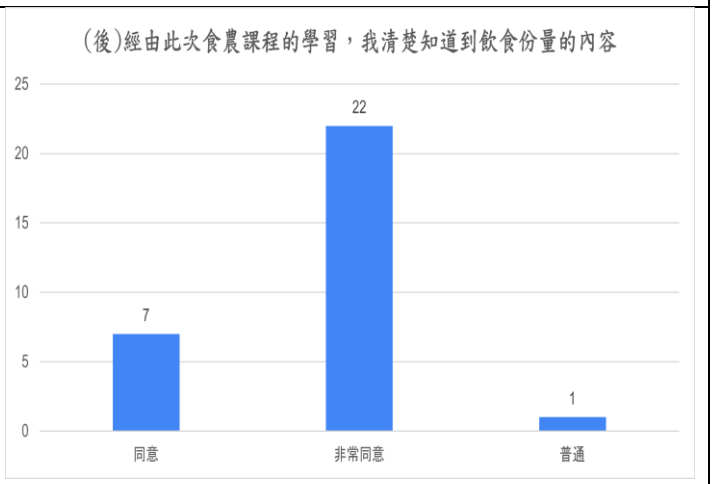
執行成果相關附件

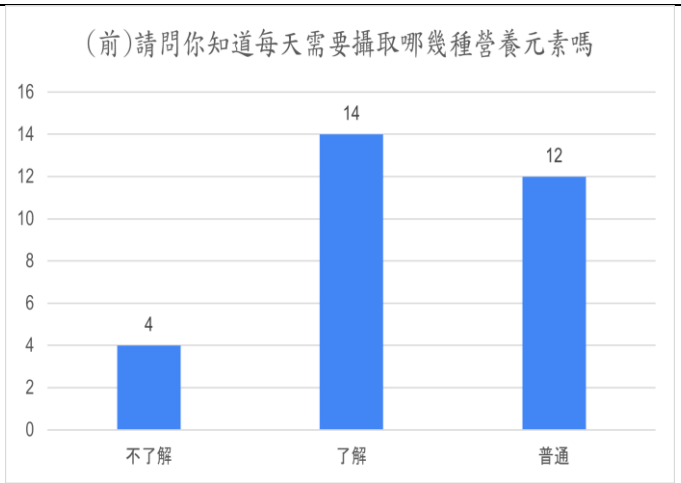
（請勾選可提供之附件，並隨後檢附）



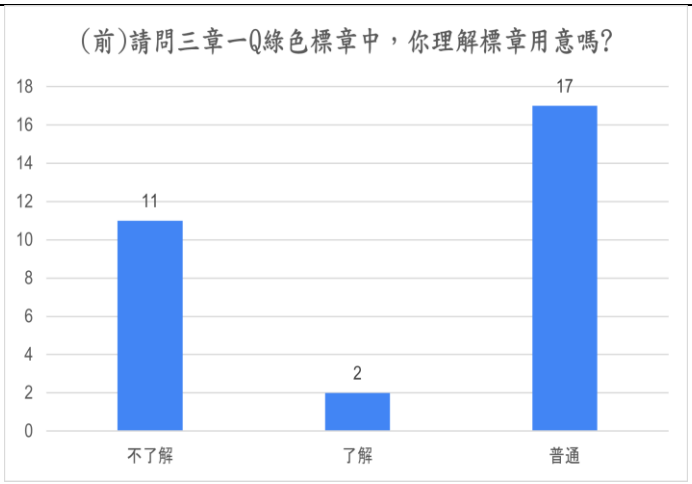


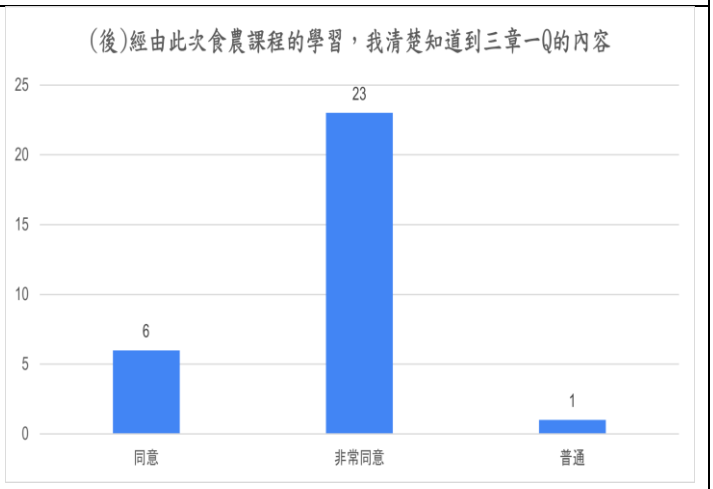


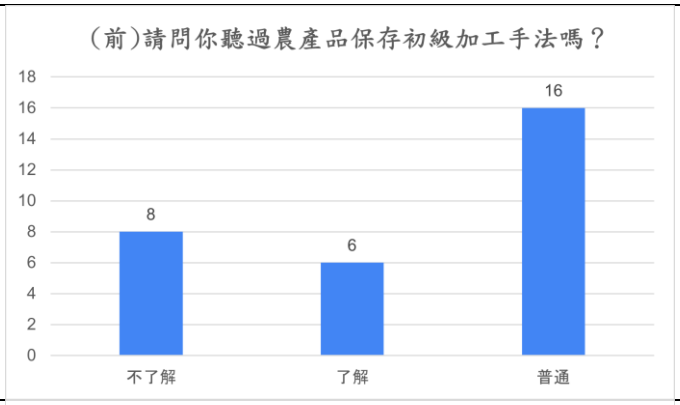


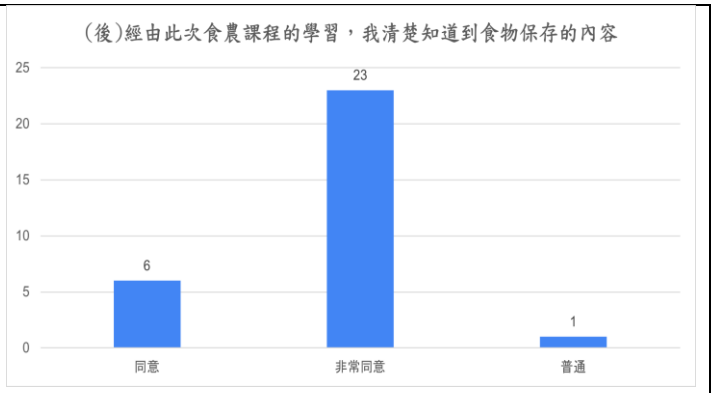


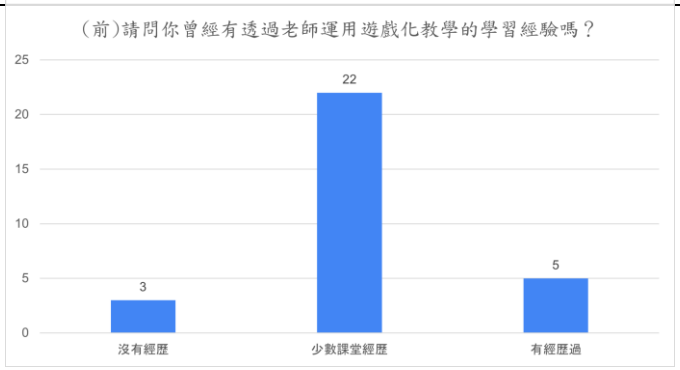
(此表)可左右對照，成果前後測試的數據分析

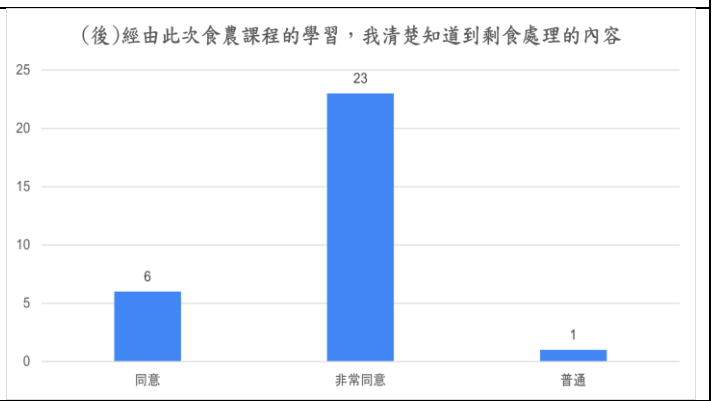


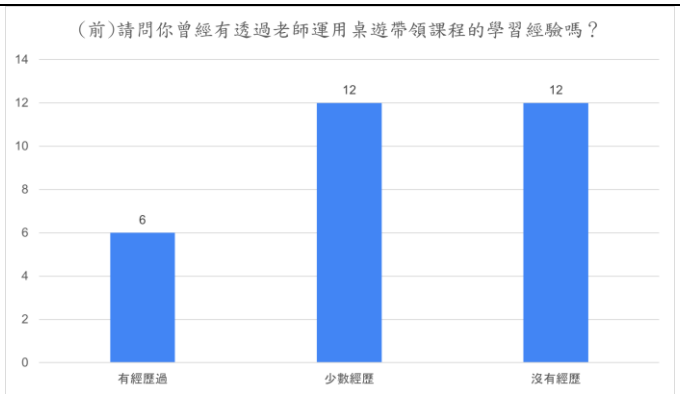


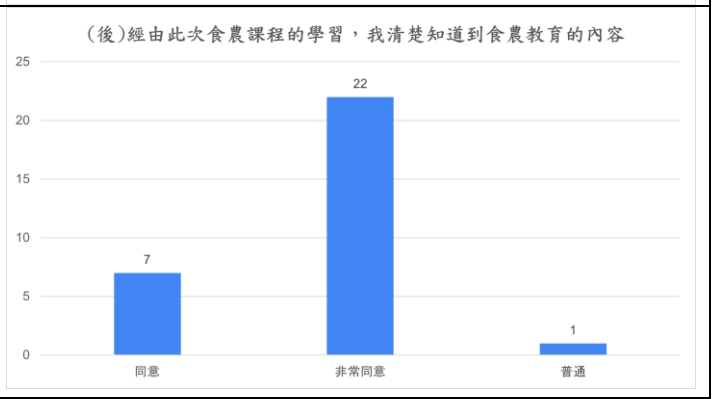








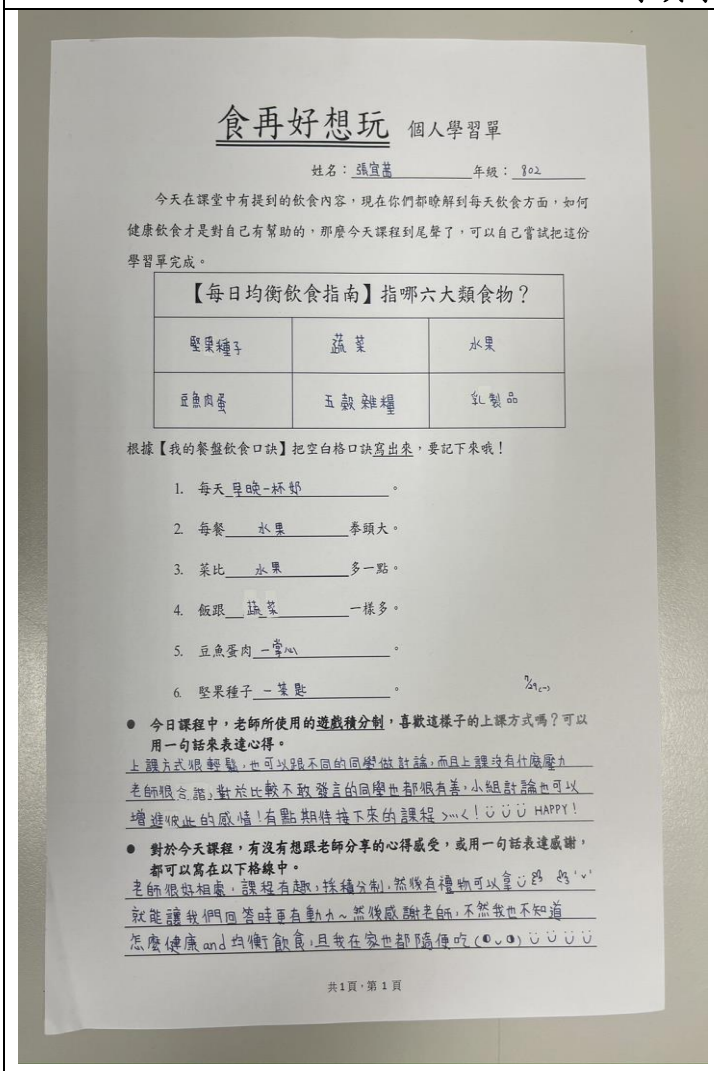




此活動問卷結果分析為前後測問卷收集，表格圖中；問卷題目左右格對照，數據顯示在簡單的均衡飲食及每日份量，學員們日常的飲食文化可能稍微略懂了解，學員普通認知的清況，永續食農教育含意就沒有很深刻了解這些專有知識，這也是透過教學者在台上與學員交流的觀察，以遊戲化教學、一問一答深度交流後，了解學員的知識背景，不斷的與學員交流，把真正的知識內容透過遊戲化教學，教給學員記住，課程結束後測的數據顯示此課程對學員有顯著影響。

經由此企劃的活動過程中，我們在課程教學開始前與連續五天教學後，有執行前後測問卷的數據收集，再此主要列出來為本食農教育課程最為核心的知能學習方面，此活動企劃課程前往台南市私立昭明國民中學，也有事先詢問過貴校師長，此課程學員有沒有學習過如此深入的食農教育課程，得知學員是沒有這麼深入的學習過食農教育，才顯得這份數據的重要性，由這次的數據顯示，在每日的課程領域有深度及廣度的學習，學員是占比滿意的顯得高。

學員學習心得



食再好想玩 個人學習單

姓名：張宜蓁 年級：802

今天在課堂中有提到的飲食內容，現在你們都瞭解到每天飲食方面，如何健康飲食才是對自己有幫助的，那麼今天課程到尾聲了，可以自己嘗試把這份學習單完成。

【每日均衡飲食指南】指哪六大類食物？		
堅果種子	蔬菜	水果
豆魚肉蛋	五穀雜糧	乳製品

根據【我的餐盤飲食口訣】把空白格口訣寫出來，要記下來哦！

1. 每天 早晚一杯奶 。
2. 每餐 水果 拳頭大。
3. 菜比 水果 多一點。
4. 飯跟 蔬菜 一樣多。
5. 豆魚蛋肉 一掌心 。
6. 堅果種子 一茶匙 。

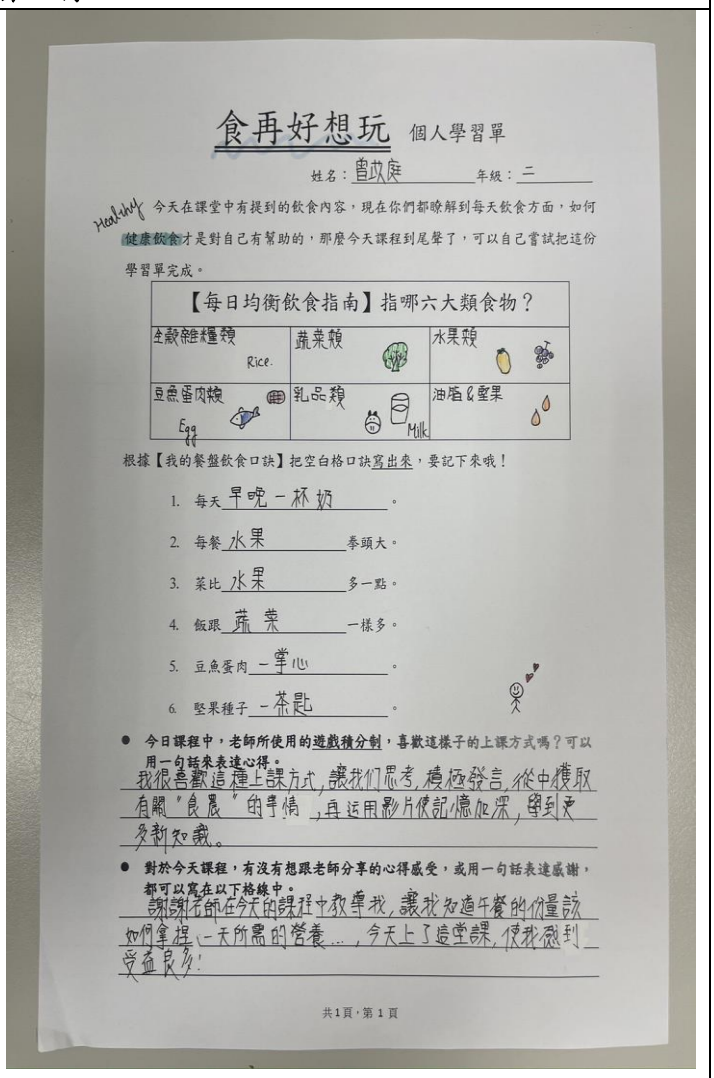
- **今日課程中，老師所使用的遊戲積分制，喜歡這樣子的上課方式嗎？可以用一句話來表達心得。**

上課方式很輕鬆，也可以跟不同的同學做討論，而且上課沒有什麼壓力老師很含蓄，對於比較不敢發言的同學也都很有善，小組討論也可以增進彼此的感情！有點期特接下來的課程ㄋㄟㄟ！ü ü ü HAPPY！

- **對於今天課程，有沒有想跟老師分享的心得感受，或用一句話表達感謝，都可以寫在以下格線中。**

老師很好相處，課程有趣，採積分制，然後有禮物可以拿ü 耶 ㄝˇˇ
就能讓我們回答時更有動力～然後感謝老師，不然我也不知道怎麼健康and均衡飲食，且我在家也都隨便吃(●ˇ◡ˇ●) ü ü ü ü

共1頁，第 1 頁



食再好想玩 個人學習單

姓名：曾政庭 年級：二

Healthy 今天在課堂中有提到的飲食內容，現在你們都瞭解到每天飲食方面，如何健康飲食才是對自己有幫助的，那麼今天課程到尾聲了，可以自己嘗試把這份學習單完成。

【每日均衡飲食指南】指哪六大類食物？		
全穀雜糧類 Rice.	蔬菜類	水果類
豆魚蛋肉類 Egg	乳品類 Milk	油脂&堅果

根據【我的餐盤飲食口訣】把空白格口訣寫出來，要記下來哦！

1. 每天 早晚－杯奶 。
2. 每餐 水果 拳頭大。
3. 菜比 水果 多一點。
4. 飯跟 蔬菜 一樣多。
5. 豆魚蛋肉 －掌心 。
6. 堅果種子 －茶匙 。

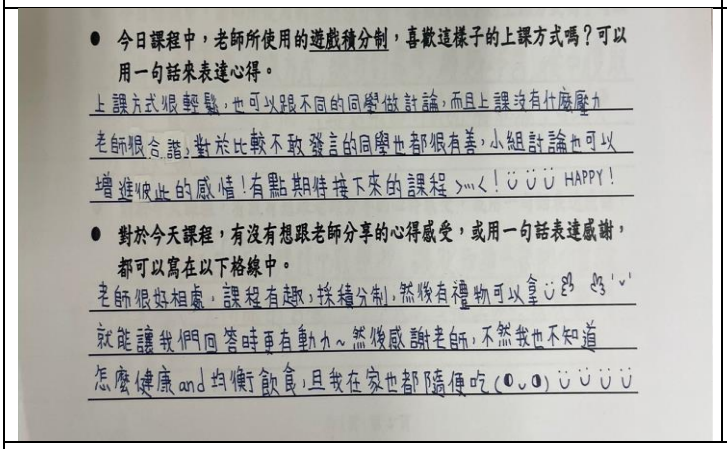
- **今日課程中，老師所使用的遊戲積分制，喜歡這樣子的上課方式嗎？可以用一句話來表達心得。**

我很喜歡這種上課方式，讓我们思考，積極發言，從中獲取有關"食農"的事情，再运用影片使記憶加深，學到更多新知識。

- **對於今天課程，有沒有想跟老師分享的心得感受，或用一句話表達感謝，都可以寫在以下格線中。**

謝謝老師在今天的課程中教導我，讓我知道午餐的份量該如何拿捏，一天所需的營養…，今天上了這堂課，使我感到受益良多！

共1頁，第 1 頁

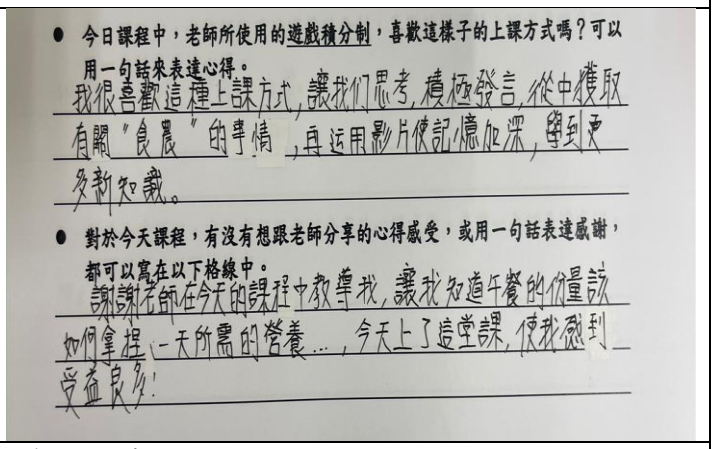


- **今日課程中，老師所使用的遊戲積分制，喜歡這樣子的上課方式嗎？可以用一句話來表達心得。**

上課方式很輕鬆，也可以跟不同的同學做討論，而且上課沒有什麼壓力
老師很含蓄，對於比較不敢發言的同學也都很有善，小組討論也可以
增進彼此的感情！有點期特接下來的課程ㄋㄟㄟ！ü ü ü HAPPY！

- **對於今天課程，有沒有想跟老師分享的心得感受，或用一句話表達感謝，都可以寫在以下格線中。**

老師很好相處，課程有趣，採積分制，然後有禮物可以拿ü 耶 ㄝˇˇ
就能讓我們回答時更有動力～然後感謝老師，不然我也不知道
怎麼健康and均衡飲食，且我在家也都隨便吃(●ˇ◡ˇ●) ü ü ü ü



- **今日課程中，老師所使用的遊戲積分制，喜歡這樣子的上課方式嗎？可以用一句話來表達心得。**

我很喜歡這種上課方式，讓我们思考，積極發言，從中獲取有關"食農"的事情，再运用影片使記憶加深，學到更多新知識。

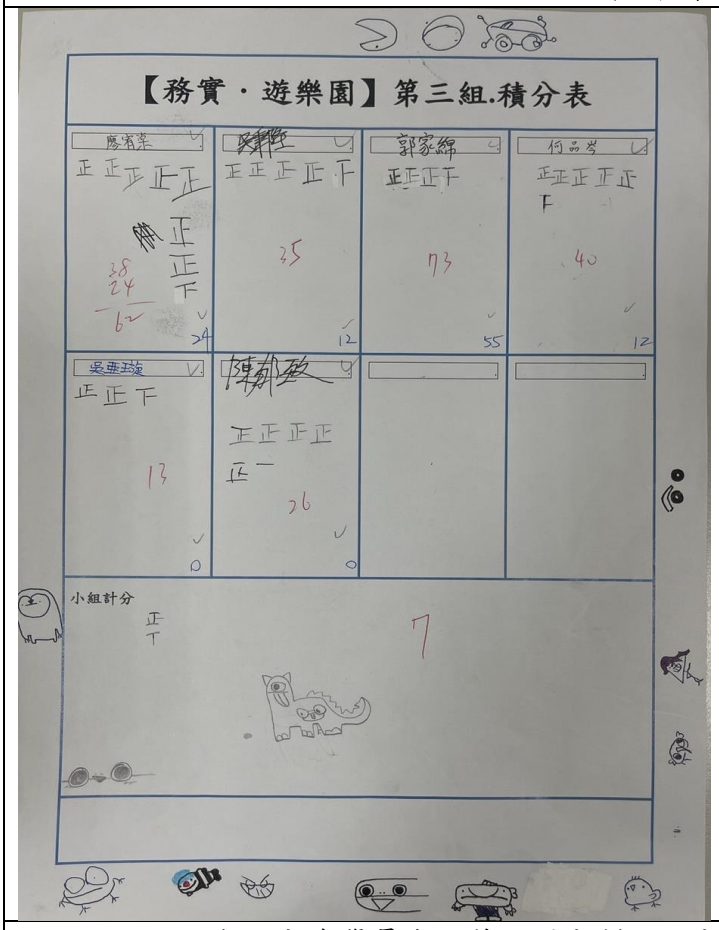
- **對於今天課程，有沒有想跟老師分享的心得感受，或用一句話表達感謝，都可以寫在以下格線中。**

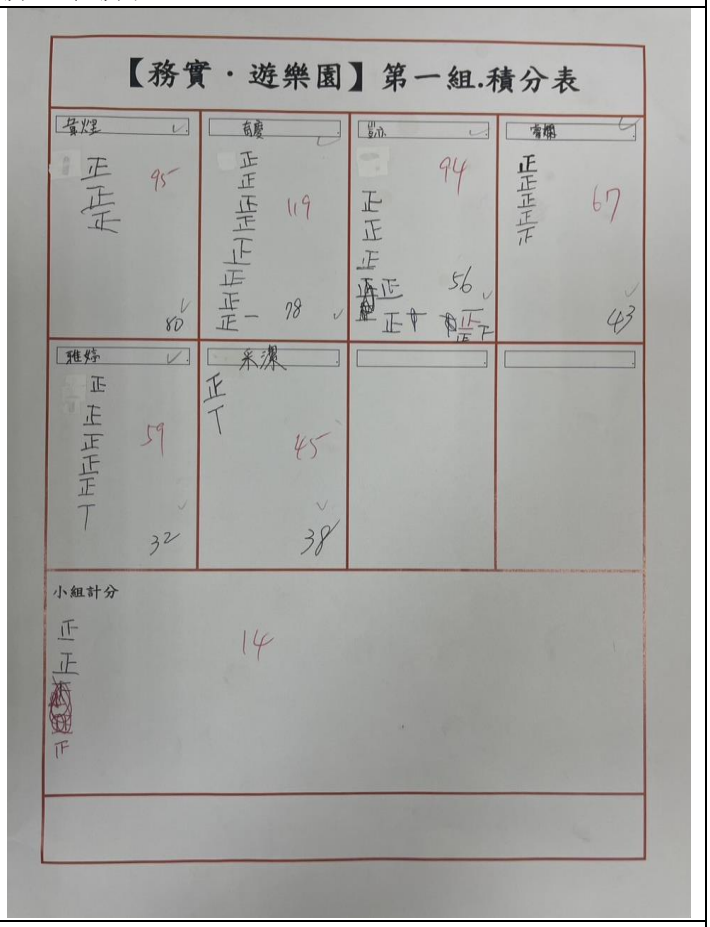
謝謝老師在今天的課程中教導我，讓我知道午餐的份量該如何拿捏，一天所需的營養…，今天上了這堂課，使我感到受益良多！

課程教學後的心得評量是教授者很好回饋資訊，每天的章節皆有設計不一樣的評量方式，由撰寫心得激發思考能力、透過遊戲化教學內容提升學員發言次數、始終連結課程大綱及課程目標，傳授食農教育的知識內容，讓上課不單單的照本宣科，讓上課變得更有趣。

課程結束後的前後測數據分析，再對照學員的心得回饋，以及課程中的積分制累積，將課程成效轉為數據化，學員的回饋及課後心得，此課程教學成效有相當的收穫，將食農教育從國中小基礎教育開始，未來的永續發展目標從教育落實執行。

遊戲化教學 積分累積表





此課程活動積分為學員自主答題得分制，積分表也由學員小組自行保管，主要讓每位學員參加遊戲化教學，自己隨時掌握自己的積分排名，也能激發學員的成就感，透過食農教育與大自然環境結合跟日常生活連結也能夠提升自學力，課程中的實作教學提升學員投入的意願程度，食農教育需要收集多方資料參考，課程回答問題有時需要學員組間的溝通，才能夠成功解答，促進學員關係合作，培養團隊合作精神，課程發展理念以食農教育為基礎，邁向綠色永續發展。

□活動議程　□活動海報　□活動簽到單　■活動問卷結果分析(必要)

■學生學習心得與質性回饋建議　□其他____

填表說明：

1. 可自行設計格式，內容請務必與計畫相關之成果。
2. 如所填報之資料為**活動**，請提供**活動名稱**、**舉辦之時間、地點、目的、內容、成果…等，參考上方格式**。
3. 活動成果提供至少 6 張**活動照片**作為代表，**照片請以學生學習或教師教學為焦點(儘量不要是誰致詞…)**，至少 30 字說明。
4. 成果表單請回傳電子檔至深耕辦公室進行檢核，並於辦理後 2 周內上傳至本校高教深耕計畫網站(perma.nutn.edu.tw)。　資料填報需考量個資法、肖像權、智財權，避免公告後造成相關法律糾紛

國立臺南大學學學生 SDGs 永續推廣活動【意見回饋單】

您好：

感謝您熱情參與本次活動，希望活動內容與安排能讓您有豐富的收穫。為使下一次活動更完美，請您依本次活動感受提供寶貴建議，作為日後舉辦活動之參考，再次謝謝您！

◎請您依據實際情況與感受，在最適當的□打 V 及填寫

一、基本資料：

（一）身分：□教師 ■學生□行政人員□校外人士□其他_____

（二）活動訊息來源：□網站訊息 □海報看板■他人介紹 □E-mail□其他_____

二、活動：

項目		**不適用此向度**	非常同意（5 分）	同意（4 分）	普通（3 分）	不同意（2 分）	非常不同意（1 分）
一、整體活動							
1.本次活動有助於評估自我能力的優劣勢		□	■	□	□	□	□
2.本次活動可以培養我自信與樂觀的態度		□	■	□	□	□	□
3.本次活動我能夠積極參與及投入		□	■	□	□	□	□
4.本次活動參與過程中，我能夠與他人建立良好的關係		□	■	□	□	□	□
5.本次活動參與對於未來工作及學習有極大幫助		□	■	□	□	□	□
6.本次活動可以提供我所需要的知識與技能		□	■	□	□	□	□
7.本次活動所學習到的知識及技能，可以讓我多元應用		□	■	□	□	□	□
8.本次活動參與對我而言具有意義		□	■	□	□	□	□
9.本次活動參與使我獲得成就感		□	■	□	□	□	□
10.我認為本次活動能夠落實本校大學社會責任的實踐		□	■	□	□	□	□
11.本次活動能夠落實本校在地化發展的特色		□	■	□	□	□	□
12.本次活動能夠落實本校國際化發展的願景		□	□	□	■	□	□
二、師生培力							
教師填寫	1.本次活動有助於我創新教學能力的提升	■	□	□	□	□	□
	2.本次活動可以培養我教學專業能力	■	□	□	□	□	□
	3.本次活動能讓我增長教學實務經驗	■	□	□	□	□	□
學生填寫	4.本次活動有助於我專業能力的培養	□	■	□	□	□	□
	5.本次活動有助於我跨域能力的培養	□	■	□	□	□	□
	6.本次活動有助於我人文素養的培養	□	■	□	□	□	□
	7.本次活動有助於我道德力的培養	□	□	■	□	□	□
	8.本次活動有助於我自學力的培養	□	□	■	□	□	□
	9.本次活動有助於我創造力培養	□	□	■	□	□	□
	10.本次活動有助於我溝通力的培養	□	■	□	□	□	□
	11.本次活動有助於我就業力的培養	□	■	□	□	□	□

~背面尚有問題，請翻面繼續填答~

三、感想與建議：(必填)

【為提供主辦單位了解同學參與服務活動成果，此部分質性回饋請盡量填寫】

1.本活動融入哪一項 SDGs 永續目標，對於永續推廣自己獲得什麼學習？

此活動以強調均衡飲食的重要性為出發點，設計了食農教育課程，並與當地農業者合作，引入農產品融入教學。透過資訊科技的運用，確保消費者在健康飲食方面的權利得以保障。學員在學習過程中，深入瞭解食品與營養標示的意義，進而選擇符合營養、安全且經濟的食物。課程中探討了從「產地到餐桌」的完整脈絡，並探索剩食處理的有效手法。此外，透過桌上遊戲的方式，引導學員反思食農議題，增強自主性和課堂互動感。

活動融入了實務知識，旨在確保糧食安全，消除飢餓，並促進永續農業發展。課程強調了讓每位學員掌握永續發展所需的知識與技能，包括推動綠色經濟和確保永續消費及生產模式。活動呼應國際政策，鼓勵從自身做起，實現永續發展的目標。

2.本次活動所獲得的永續相關學習跟反思將如何運用在你日常生活、課業學習或未來職涯？

在此次活動中，我深入學習到有關永續發展的理念，並透過實際操作和反思，使這些知識變得更加具體。未來，我將把這些學到的永續知識融入到我的日常生活、課業學習以及未來的職涯規劃中。

在日常生活中，我會更加注重飲食的營養均衡，優先選擇本地的、符合永續標準的食材，減少浪費，並學會善用剩食。我也會加強對食品標示的關注，確保自己選擇的食物不僅符合健康需求，還能對環境友善。

在課業學習方面，我會將永續發展的概念融入到各個科目中，特別是在涉及環境、經濟和社會議題的討論時，運用活動中所學到的知識，提出有助於永續發展的見解和方案。我會更積極參與校內外的永續活動，並與同學分享這些經驗，共同推動永續發展的理念。

至於未來的職涯，我將以永續發展作為職業選擇和職業倫理的核心指導原則。無論是進入農業、科技或其他行業，我都會致力於推動企業和社會在生產和消費方面採取永續的做法，並努力在我的專業領域內倡導綠色經濟和永續消費的模式。

透過這次活動，我深刻體會到永續發展的重要性，也認識到這不僅僅是一個理念，而是需要在日常生活、學習和職業中不斷實踐的責任。我相信，從自己做起，點滴之間的改變能夠累積成推動社會進步的力量。

3.請留下給活動主辦單位的幾句話或建議。

希望此活動課程可以永續的傳承下去，讓永續從教育做起，兒童從小教起永續知識，未來的在這領域可以持續發展下去，也可以互相分享交流。

~ 問卷到此結束，感謝您的填答 ~