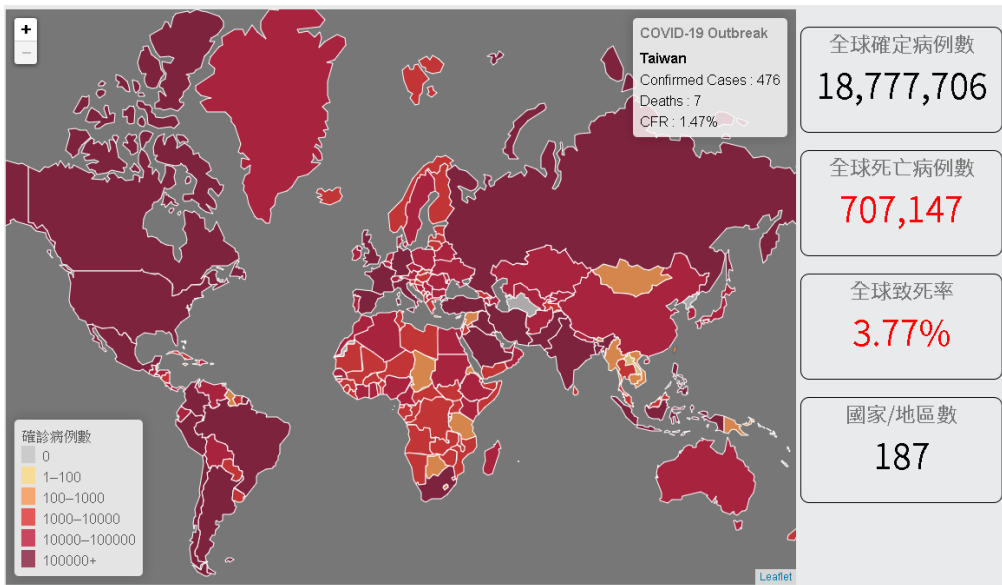


# 國家教育研究院

## 109年度愛學網系列徵集活動---教師創意教案

教學主題	『飛』炎來襲、全『盤』防疫	設計者	許耿彬、李邦忠 王淑玲、林錦華
教學對象	國小高(5-6)年級	教學時數	80分鐘，共2節
教學對象分析	國小高年級學童23名(男:13人 女:10人)，具備飛盤運動基本投擲能力。		
設計理念	<p>2019年12月以來，湖北省武漢市展開呼吸道疾病及相關疾病監測並發現不明原因病毒性肺炎病例。病原體初步判定為新型冠狀病毒，衛生福利部於中華民國 109年1月15日衛授疾字第 1090100030 號公告，新增「嚴重特殊傳染性肺炎」為第五類法定傳染病(衛福部疾管署，2020)<sup>1</sup>，聯合國世界衛生組織(WHO)則命名為 COVID-19。</p>  <p>圖1. COVID-19全球感染統計圖(截至2020.08.06為止，衛福部疾管署)<sup>2</sup></p> <p>新世紀的學習型態更應培養日常生活之各種身體活動能力並具國際觀、欣賞能力等運動文化素養，進而能運用所學、善盡公民責任，使個人及整體社會的生活、生命更為美好(國家教育研究院，2019)<sup>3</sup>。COVID-19已成為全球急速蔓延的災害並在經濟、政治、醫療以至於人身性命安全...等持續造成嚴重損失與影響，身為世界公民的我們已無法置身事外、充耳不聞。</p>		

<sup>1</sup>衛福部疾管署(2020)。<a href="https://www.cdc.gov.tw/Disease/SubIndex/N6XvFa1YP9CXYdB0kNSA9A">https://www.cdc.gov.tw/Disease/SubIndex/N6XvFa1YP9CXYdB0kNSA9A

<sup>2</sup>衛福部疾管署(2020)。<a href="https://sites.google.com/cdc.gov.tw/2019ncov/global">https://sites.google.com/cdc.gov.tw/2019ncov/global

<sup>3</sup>健康與體育領域課綱 Q&A 之 Q2。<a href="https://www.naer.edu.tw/ezfiles/0/1000/img/67/119568482.pdf">https://www.naer.edu.tw/ezfiles/0/1000/img/67/119568482.pdf

<p>設計理念</p>	<p>首先，新課綱中學校安排以形塑學校教育願景及強化學生適性發展，包含跨領域統整性、社團活動的「校訂課程」(國家教育研究院，2016)<sup>4</sup>；本校飛盤課程自民國86年創立，更於106-107年教育部體育署優質體育與學校本位體育課程競賽中榮獲全國優等，現已成為廣受肯定、頗具特色之校訂課程。</p> <p>其次，聯合國教科文組織(UNESCO)於2015年修訂並頒布<b>國際體育教育，體育活動與體育運動憲章</b>，其中第11條明確指出<b>體育教育、體育活動和體育運動</b>在實現發展、和平以及衝突後和災後目標方面扮演重要角色<sup>5</sup>。</p> <p>綜觀上述二者，教案以結合身體素養(Physical literacy)<sup>6</sup>與健康素養(Health literacy)<sup>7</sup>的<b>體育教育</b>作為出發點，因應 COVID-19設計體育活動並藉由飛盤體育運動為體現途徑。</p> <p>適當的運動與遊戲可增強免疫與抵抗力，單純的課堂知識學習難以達成此一目標；正所謂『坐而言不如起而行』，健康防疫為體、飛盤運動為用，將課程內涵逐步提升至高層次思考(如圖2.所示)，教案以此應運而生。</p> <div data-bbox="370 880 1417 1500" data-label="Diagram"> <p>『飛』炎來襲、全『盤』防疫</p> <p>第一節</p> <p>【九宮格搶答擲準賽】</p> <p>*防疫快問搶答 → 知識&amp;記憶(Knowledge &amp; Remember)</p> <p>*飛盤擲準再重組 → 了解(Understand)</p> <p>【防疫拳】 → 應用(Apply)</p> <p>【線上評量回饋-1】 → 評鑑(Evaluate)</p> <p>跨領域延伸學習(國語文、數學) → 創造(Create)</p> <p>第二節</p> <p>【病毒防疫大作戰】 → 分析(Analyze)</p> <p>【線上評量回饋-2】 → 評鑑(Evaluate)</p> <p>跨領域延伸學習(視覺藝術) → 創造(Create)</p> <p>【線上評量回饋-3】 → 創造(Create)</p> <p>紓困&amp;振興</p> </div> <p>圖2. 教案活動內容&amp;教育目標分類階段對照圖(許耿彬，2020)</p>
<p>教學內容分析</p>	<p>為因應新課綱強調素養與跨領域學科間的連結，教學活動流程以7E 學習環(7E Learning Cycle)為模式；其中 Elicit 階段以<b>愛學網</b>國教院自製媒體為先導，學習者得以在學前對於病毒如何運作、引發病徵與健康保健有正確清晰概念；Extend 階段則發揮【i+1】與鷹架(scaffolds)模式延伸至跨領域學習。</p>

<sup>4</sup> 十二年國民基本教育課綱 總綱解析與實施準備。 <https://www.naer.edu.tw/ezfiles/0/1000/img/89/413330976.pdf>

<sup>5</sup> 聯合國教科文組織(UNESCO)。 <https://en.unesco.org/themes/sport-and-anti-doping/sport-charter>

<sup>6</sup> 身體素養是指個人用以維持終生動態生活所需的知識、動機、自信與身體能力。(M.Whitehead,2010)

<sup>7</sup> 健康素養是指獲得醫療衛生資訊，加以閱讀理解進而應用此資訊來進行健康相關決定的能力，也稱為健康識讀。

## 教學內容 分析

教案教學活動流程撰寫則將7E 學習環並列於左方以供參酌，對照引起動機、發展階段與總結階段(如圖3.所示)；以愛學網國教院自製媒體作為引題，發展階段第一節為【防疫搶答九宮格】與【防疫拳】、第二節為【病毒防疫大作戰】，再加上課程結束後3次的【線上評量回饋<sup>8</sup>】與總結階段相對應；流程中未列教學時間項目則為學習者於課餘時間自主完成，不屬於常設教學時間(40分鐘)內故以※符號標示之<sup>9</sup>。



圖3. 7E 學習環、教學活動流程與教案對應內容關係圖(許耿彬，2020)

本教案主要活動發展內容共分4大面向，今描述如下：

### 1. 【防疫搶答九宮格】：

在飛盤搶答活動中進行九宮格飛盤擲準並分別重組出正確洗手7步驟(內、外、夾、弓、大、立、腕)與防疫3重點(勤洗手、戴口罩、量體溫)。

### 2. 【防疫拳】：

將防疫3重點(勤洗手、戴口罩、量體溫)設計轉化為猜拳遊戲並進行分組對抗賽，藉此把防疫觀念確實融滲孩子認知學習並加以內化。

<sup>8</sup> 運用 Google 表單設計為線上學習單，並根據其統計數據與質性內容進行課程檢討分析。



<sup>9</sup> 為具普及性方便施行，課程中所有使用飛盤部分皆能以泡(海)棉球或躲避球等易取得球類替換之。


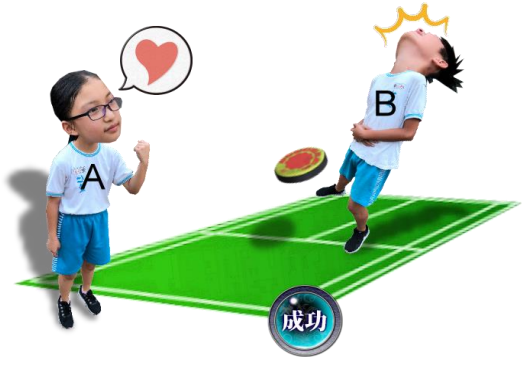
教學內容分析	<p>3.【病毒防疫大作戰】：</p> <p>孩子將分組輪流扮演病毒(攻擊方)與防疫(防守方)，經由躲避盤賽規則與3種勝利方式的不斷變化了解病毒傳染運作、超級傳播者的出現造成防疫工作破口外該如何防治，進而同理與感謝醫護人員的辛勞與無私付出。</p> <p>4.【線上評量回饋】：</p> <p>為模擬居家防疫進行『停課不停學』線上學習，在教案課程結束後完成自互評量並進行防疫觀念養成、疫情媒體訊息識讀、檢討反思、紓困振興的分析與結合國語文、數學、藝術...等跨領域學習。</p>		
教學目標	十二年國教課綱指標		
	健體領域核心素養	健體-E-A2	具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。
		健體-E-A3	具備擬定基本的運動與保健計畫及實作能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。
		健體-E-B2	具備應用體育與健康相關科技及資訊的基本素養，並理解各類媒體刊載、報導有關體育與健康內容的意義與影響。
		健體-E-C3	具備理解與關心本土、國際體育與健康議題的素養，並認識及包容文化的多元性。
	學習表現	1a-III-3	理解促進健康生活的方法、資源與規範。
		1b-III-4	了解健康自主管理的原則與方法。
		2b-III-1	認同健康的生活規範、態度與價值觀。
		4b-III-3	公開提倡促進健康的信念或行為。
	學習內容	Da-III-1	衛生保健習慣的改進方法。
		Fb-III-1	健康各面向平衡安適的促進方法與日常健康行為。
		Fb-III-3	預防性健康自我照護的意義與重要性。
		Hc-III-1	標的性球類運動基本動作及基礎戰術。
	單元具體目標		
	自發	能主動收集正確疫情資訊與進行真假訊息識讀，發自內心對於守護國人健康的第一線醫護相關人員表達感恩之情。	
	互動	藉由小組通關合作及討論過程獲取正確防疫知識，落實防疫新生活運動。	
	共好	對內相互提醒保持警覺並配合防疫、紓困與振興相關措施；對外 Taiwan Can Help !行有餘力援助他國，共同抵禦疫情侵襲。	



節次	教學活動流程	時間	教學資源
第一節	準備階段		
	Elicit 引出事先的理解 1. 自行觀看國教院自製媒體以了解病毒如何引發疾病、防疫與健康保健觀念。 <b>【動物健康的守護神(3)病毒疫苗的製造】</b> <a href="https://stv.moe.edu.tw/co_video_content.php?p=212229">https://stv.moe.edu.tw/co_video_content.php?p=212229</a> 2. 記錄自己的身分證字號以便進行活動分組。	※	【愛學網】 國教院自製媒體
	Engage 吸引學生參與 <b>【分組實名制】</b> 比照中央流行疫情指揮中心採行的口罩販售實名制措施，根據身分證字號單、雙尾數進行異質性分組分為【單車隊】與【雙淇淋隊】 <sup>10</sup> 。	3分	
	發展階段		
	Explore 透過活動探索概念 <b>【防疫搶答九宮格】</b> 1. 雙方輪流派出隊員搶答，教師宣讀完問題後，先搶得飛盤者優先答題，答錯換對方回答。  圖4. 教師與孩子進行搶答活動 2. 答對可在20秒內由隊員依序進行九宮格擲準，擊中號碼則領取相對應的單字。  圖5. 九宮格擲準示意圖(許耿彬，2020)	20分	*飛盤(2片) *九宮格(2組) *單字卡(9+7) *任務表(2組)

<sup>10</sup> 分組人數少者使用正確洗手7步驟任務表(九宮格移除4號與6號，共7格)，人數多為防疫3重點任務表(共9格)。

第一節		3. 取得所有任務單字後各隊小組討論進行語詞重組，並將結果貼在小組任務表上。		
	Explain 學生和教師的說明	<p>教師請雙方展示小組任務表內容，並請各組針對重組後表中內容進行解釋與說明。</p>  <p>圖6. 小組完成重組任務單</p>	4分	*飛盤(2片) *九宮格(2組) *單字卡(9+7) *任務表(2組)
	Elaborate 內容的精緻	<p>【防疫拳】</p> <p>教師示範防疫拳動作，並請雙方依序比賽；雙方共同說出『防疫拳』後同時出拳，我方出拳時如果對方與我相同則對方淘汰，直到另一方全員出局後比賽結束，由剩餘人數最多獲勝。</p>  <p>圖7. 小組進行防疫拳競賽</p>	10分	
	總結階段			
	Evaluate 擴展概念	教師講解防疫3重點與演示正確洗手7步驟，進行價值澄清與補充。	3分	洗手7步驟演示
	Extend 各方面進行評量	<p>進入教師網站並進行【線上評量回饋】填寫。</p> <p>進行跨領域素養學習(結合國語文、數學)</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>額溫發燒的度數加上隔離 檢疫天數的結果，乘以旅 遊警示分級級數再減去傳 染病免付費電話。</p> </div> <p>Ans: <math>(37.5+14) \times 3 - 1922 =</math></p>	※	線上評量回饋

準備階段			
Elicit 引出事先的理解	<p>自行觀看國教院自製媒體認識世界其他因病毒引發的疾病與相關保健知識。</p> <p>【小主播看天下第308集-第5段 伊波拉病毒與世界衛生保健新聞】 <a href="https://stv.moe.edu.tw/co_video_content.php?p=288128">https://stv.moe.edu.tw/co_video_content.php?p=288128</a></p>	※	【愛學網】 國教院自製媒體
Engage 吸引學生參與	<p>【病毒防疫 Cosplay】</p> <p>講解規則請孩子們進行角色扮演，輪流擔任病毒(攻擊方)與防疫者(防守方)，進行無關人數多寡、特殊勝利規則的限時躲避盤生存戰。</p>	5分	
發展階段			
Explore 透過活動探索概念	<p>【病毒防疫大作戰-Keyman 生存戰】</p> <p>1. 雙方輪流擔任病毒(外場攻擊方)與防疫者(內場防守方)，由防疫者自行指定 Keyman(1人)進行限時躲避盤生存戰，以下攻擊(病毒)方為 A，防守(防疫)方為 B。</p>  <p>圖8. 攻守相對關係示意圖(許耿彬，2020)</p> <p>2. 哨音開始即立刻計時，A 攻擊將盤射出，B 被擊中後在盤落地前未接住者出局應立即離場。</p>  <p>圖9. 攻擊成功示意圖(許耿彬，2020)</p>	8分	<p>*躲避盤(2片)</p> <p>*躲避球場</p> <p>*碼錶(1只)</p>

第二節

3. 如果 B 接住盤則應立即放置盤於地上，A 任一人皆可入場取盤回到場外後繼續攻擊。

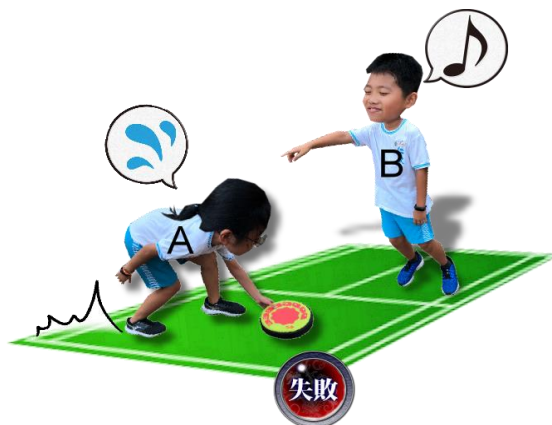


圖10. 防守成功、攻方應對示意圖(許耿彬，2020)

4. Keyman 如果被盤擊中且未接住則比賽結束，此時碼錶停錶所顯示時間則為 B 方生存成績。

5. 攻守角色交換，重複上述1~4步驟，比較兩隊生存時間較久一方即為勝利隊伍。

\*躲避盤(2片)  
\*躲避球場  
\*碼錶(1只)

Explain  
學生和教師的說明

1. 教師講解 Keyman 重要性，不論防守方人數多寡，只要 Keyman 未出局，生存時間就能持續延長；反之攻擊方應持續攻擊 Keyman 以求在最短時間結束比賽，亦即勝利條件為其生存時間長短而不是出局人數多寡。

2. Keyman 象徵研發疫苗重要關鍵，病毒總是無差別攻擊也有人因而犧牲；若能持續做好防疫工作防堵疫情，完成疫苗或藥物研發打敗病毒疫情則指日可待。

5分

Elaborate  
內容的精緻

【病毒防疫大作戰-知己知彼、百戰百勝】<sup>11</sup>

1. 進行內容深化(1)，遊戲規則不變，Keyman 則改為 B 自行指定1人擔任，而 A 完全不知。

2. 攻守角色交換，比較兩隊生存時間較久一方即為勝利隊伍。

3. 自身必須常保警覺心並協力共度艱困疫情，就如同規則中只有防守方才知誰是 Keyman 一樣，在不知正解下攻方短期內也無法得逞。

8分

\*躲避盤(2片)  
\*躲避球場  
\*碼錶(1只)

<sup>11</sup>教學者可視防守方能力強弱在躲避盤數量上做增減，以此讓活動時間更能精確掌控與增加遊戲趣味性與強度。



第二節

【病毒防疫大作戰-誰是超級傳播者<sup>12</sup>?】

1. 進行內容深化(2) · 遊戲規則不變 · Keyman 則扮演超級傳播者角色。
2. 與前者相反 · A 指定 B 中1人為超級傳播者 · 且 B 完全不知道是誰只有 A 知道。



圖11.攻方選擇超級傳播者

3. 攻守角色交換 · 比較兩隊生存時間較久一方即為勝利隊伍。
4. 講解超級傳播者 · 尤其在後防疫時期更顯其嚴重與必要性；除應提高警覺做好防疫各項要點外 · 應配合政府推行的「防疫新生活運動」 · 落實防疫之餘也能輕鬆享受正常生活。

8分

\*躲避盤(2片)  
\*躲避球場  
\*碼錶(1只)

總結階段

Evaluate  
擴展概念

總結3項活動進行價值澄清與補充 · 並向疫情期間守護國人健康站在第一線的醫護相關人員致上最高敬意 · 確實遵守防疫相關規定。

6分

進入教師網站並進行【線上評量回饋】填寫。

Extend  
各方面  
進行評量

1. 進行跨領域素養學習(結合藝術)<sup>13</sup>
2. 紓困與振興(2020.07.01開放線上填寫)

※

線上評量回饋

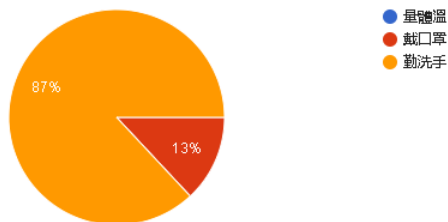
<sup>12</sup>維基百科 · <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E5%82%B3%E6%92%AD%E8%80%85>

<sup>13</sup>本題以扮演防疫發明家發想並創作出治療或消滅 COVID-19的想法與發明。

## 防疫方法與觀念養成

在3種防疫措施中，您認為最有效的是哪一種？

23 則回應



承上題，請說明您認為最有效的理由。

23 則回應

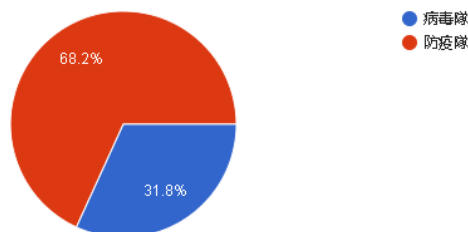
- 才可以阻隔飛沫
- 以免因為沒洗手而被感染
- 因為如果你勤洗手的話，病菌就會被你洗掉了
- 因為洗手可以把病毒洗掉
- 勤洗手比戴口罩重要，因為口罩表面上常會有病毒，若一不小心摸到口罩表面，又把手亂放在眼、口、鼻容易感染，而勤洗手可以把病毒大部分搓掉。
- 可以預防病毒在手上時不會接觸到別人。
- 洗手可以把病毒清洗掉
- 戴口罩量體溫都還會有病毒的存在唯有勤洗手才可全滅
- 可以防病毒進去自己的身體裡。
- 因為手會摸到許多細菌。
- 才可以把細菌殺死
- 勤洗手可以洗掉病菌
- 因為手是我們身體上最容易接觸到病毒的地方。
- 因為可以把細菌洗掉
- 可以阻擋飛沫
- 一天中手上會有很多細菌，常洗手就不會有細菌在手上了。
- 可以把病毒清洗掉
- 因為手上的細菌，可以洗得很乾淨。

在防疫3步驟中【量體溫】竟無人選擇反之【勤洗手】選擇比例最高，後者減少自身病毒細菌茲生的防護措施確實是2020年腸病毒發生率較往年降低7-9成的重要因素之一<sup>14</sup>。

<sup>14</sup> 聯合新聞網，<https://udn.com/news/story/7266/4623794>

在攻防戰角色互換過程中，您喜歡當病毒隊？還是防疫隊？

22 則回應



承上題，請說明如何能成為稱職成功的病毒(或是防疫)者？

22 則回應

要成功成為稱職的防疫者，得好好管疫情，不能讓疫情擴大。

努力打到在裡面的防疫隊，讓他們都被感染。

盡量的去把病毒打掉

防疫者需要勤洗手和戴口罩才能戰勝病毒

防守感染者，別讓他被感染。

觀察別人的一舉一動

努力圍住傳播者

遵守政府的規定，做好保護自己，也保護他人的防疫工作。

病毒隊，要打得準，防疫隊則要會接盤。

好好防守

幫別人接盤

因為可以一直k人

接住每一個盤

看著盤，勇敢的去接

要成為稱職成功的防疫者必須要對病毒要有強烈的警覺心

一直防守，一直接對方的盤。

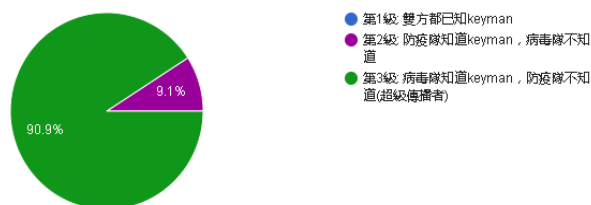
要盡量打到人

保衛我們的感染者

在病毒防疫大作戰攻守方調查則出現喜愛防守高於攻擊的取向，與以往遊戲中著重攻擊甚於防守的策略不同，顯示防疫觀念與氛圍確實能在攻防遊戲中影響與顯現。

在3種攻防戰中，您認為防疫隊最難防衛的是哪一級？

22 則回應



承上題，請說明您認為難以防衛的理由。

22 則回應

因為不知道誰是感染者

我認為難以防衛的理由是，在居家隔離的時候在路上亂走。

因為防疫隊不知道到底誰是感染者，而被打到就結束了，很難防守。

很容易就被打死了

因為病毒隊會選出每次都站在最外面的人

誰都不知道誰是感染者。

說不定有的人得武漢肺炎但是顯視出來是陽性

因為不知道誰是感染者(很難防守)

因為防疫隊不知道誰才是感染者，但病毒隊知道，所以有時候會感覺輸的有點莫名其妙☹

因為你不知道你是不是感染者，所以你隨時都要防衛。

因為病毒隊可以看有些防疫隊的眼神在哪裡，我就是這樣子看出來的！

因為我們不知道要保護誰。

因為跟本不知道是誰呀！

因為如果當的是防疫隊 就很難知道是誰  
當傳播者 如果是病毒隊知道他們會騙說誰是傳播者

因為不知道感染者

因為有可能會被秒殺

這樣就不知道要防哪一個人

因為不知道感染者是誰很容易就被打到

超過9成認為第3戰(超級傳播者)防守難度最高，主因是完全不知道身邊隊友是否屬於無症狀帶原感染者而無法有效防堵病毒隊攻擊，若病毒持續變異而人類遲遲無法研發疫苗治療，這種無症狀感染者的發生機率增加對疫情無異是雪上加霜。



目前有許多有關肺炎與防疫未經證實或假造的消息，您所聽過最誇張不可信的是哪一個？

23 則回應

蔡英文得武漢肺炎

蔡英文得了武漢肺炎

蔡英文確診

蔡英文得到武漢肺炎

政府把口罩都送給大陸

我所聽過最誇張不可信的是，武漢肺炎煮沸一碗濃大的蒜水就能喝好。

台灣已有數百人因感染武漢肺炎死亡

總統蔡英文得武漢肺炎

「臺灣明天起實施COVID-19新型冠狀病毒假期兩個星期，從2020年○月○日開始，所有上班族、學生(強制性)休假...」

新北死很多人

我認為最誇張的是 吃大蒜可以防止感染武漢肺炎。

蔡英文得COVID-19

聽說血行是A型的會得肺炎，O型的不會。

A形的人比較會得到

蔡英文得到武漢肺炎

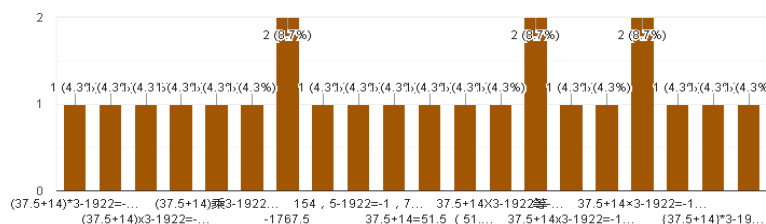
武漢肺炎有疫苗了

在疫情媒體假消息識讀則出現如偏方治療、假造休假政令、曲解政府措施與重要人物誤傳確診死亡...等訊息，為杜絕假消息在校園流傳與防疫難度增加，教學者需對學習者進行觀念與價值澄清。

額溫發燒的度數加上隔離  
檢疫天數的結果，乘以旅  
遊警示分級級數再減去傳  
染病免付費電話。

請將下列敘述列出數學一條算式，並算出答案。

23 則回應

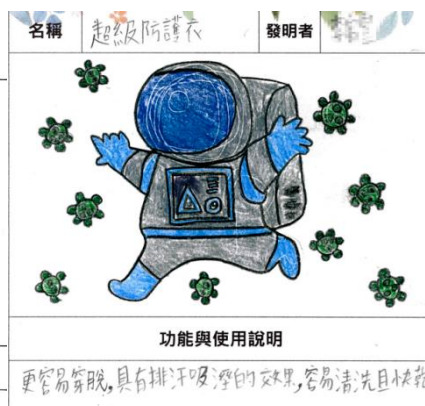
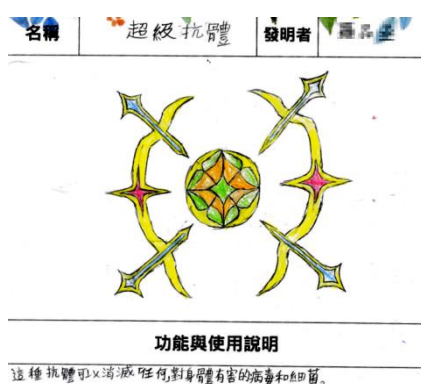
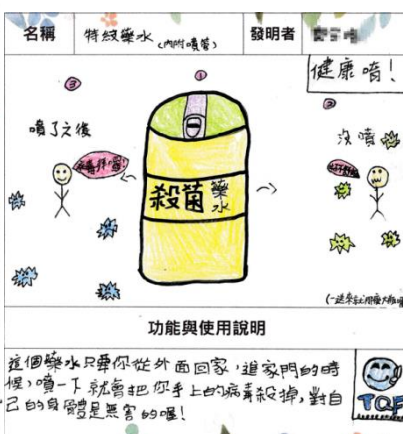
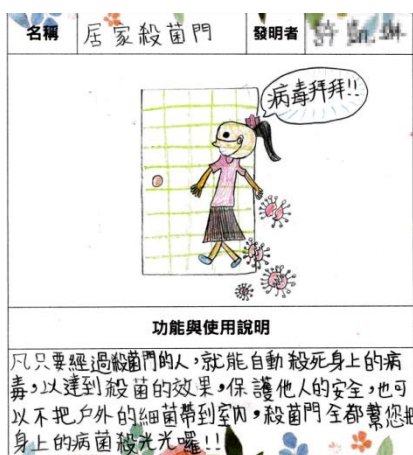


本應用題中列式正確有4人，其餘皆未抓到【結果】這個關鍵詞，亦即要先將前者結算之後再與後半段進行解題。

正確:  $(37.5+14)x3-1922=$

錯誤:  $37.5+14x3-1922=$

線上評量回饋分析

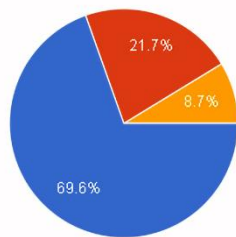


防疫發明家單元則讓我們看到各式各樣、極富創意的想像，『想像力就是你的超能力!』在疫情肆虐的當下除了落實防疫、超前佈署之外，也看到了解除疫情的希望與未來所在。

## 紓困與振興

請問您或家人有意願會去購買或領取振興3倍券嗎？

23 則回應



● 會  
● 不會  
● 還沒決定



圖片來源：行政院紓困振興進度記者會簡報

承上題，請說出選擇的理由和原因以供參考。

23 則回應

因為比較划算	因為我們家的濾水器壞掉了，所以考慮用三倍卷購買
因為這樣還可以多賺2000元。非常划算！	因為會多兩千塊，可以出去玩，所以選擇購買。
只要拿1000元就可以換3000元，而且也方便使用😊。	還要先花1000元
買日常所需品	沒時間考慮
一方面促進經濟，另一方面樂於參與政府的補助。	因為我不是低收入戶的人，如果我想買三倍券的話，我又要自己付費。
因為這是政府跟我們的優惠，刺激國民的消費	因為還要花那1000塊！
因為出去玩可以使用	有可能過幾個禮拜，三倍券的錢就下降了。
因為有領比沒領好	因為三倍券不能換成錢
因為還要出1000塊	因為是免費而且有很多用途

截至2020年7月為止，台灣在防疫方面的努力與成果皆有目共睹，因此對於民生經濟方面也開始進行紓困與振興措施；紓困方面則以情境題配合行政院圖表，請孩子思考如何有效協助弱勢家庭領取紓困金以度過難關。

振興方面則以振興3倍券引題，讓孩子與家人討論對於3倍券是否領取與思考其原由分析現今時事，以符合新課綱中解決日常生活問題與培養技能的基本精神。