



# 臺中市葳格高級中學 114 學年度第二學期課程學習成果內容說明

科別 年級	普通科 一年級	適用班級	甲乙	設計教師	陳曉萍
課程 名稱	英語文				
對應 主題 (單元)	Review III: 'Dying for' Fast Fashion				
課程 簡述	課程目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 批判性思考訓練：學習並運用 ARE (Assertion, Reason, Evidence) 論點組織法，分析快時尚產業背後的隱藏成本（環境污染、勞工權益等）。</li> <li>2. 資訊素養與探究：透過小組合作進行線上資料查證，區分主觀主張與客觀證據，並培養媒體識讀能力。</li> <li>3. 創意問題解決：連結自身消費經驗，針對「舊衣物」進行創造性改造設計 (Redesign &amp; Reuse)，實踐永續生活的行動。</li> <li>4. 英語口語表達：統整探究結果與設計理念，以英語進行簡報發表與意見交流。</li> </ol>			
	取材範圍	普通型高中英文第二冊 Review III、自編學習單 (ARE Online Research & Share Your Fast Fashion) (請見附件)。			
	教學方式	<input checked="" type="checkbox"/> 小組討論 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀策略分析 <input type="checkbox"/> 講述法 <input checked="" type="checkbox"/> 其它: <u>專題實作. 口頭發表</u>			
課程 學習 成果 說明	內容說明	<p>本課程透過「問題導向學習」(PBL) 模式，引導學生探討快時尚議題。學生首先運用心智圖與 ARE 架構分析文本，並分組進行網路查證 (Fact-checking)，蒐集數據佐證快時尚對環境的衝擊。接著，學生從家中帶來一件不再穿著的舊衣，分析其購買動機與碳足跡，並透過小組腦力激盪，發想「舊衣改造計畫」(New Reusable Product)。最終產出包含：完成的議題探究學習單、舊衣改造設計圖，以及全英語的小組成果發表簡報。</p>			
	學習成果 呈現方式	<input checked="" type="checkbox"/> 學習單 <input type="checkbox"/> 課堂作業/考試卷 <input type="checkbox"/> 實驗記錄 <input checked="" type="checkbox"/> 專題/成果簡報 <input type="checkbox"/> 企劃書 <input type="checkbox"/> 競賽證明 <input type="checkbox"/> 時事心得 <input checked="" type="checkbox"/> 實習作品/心得 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術創作作品 <input type="checkbox"/> 小論文 <input type="checkbox"/> 文字影音 <input type="checkbox"/> 其它_____			

<p>反思內容 呈現說明</p>	<p>學生於活動結束後撰寫個人反思，內容包含三個維度：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>解決問題 (Problem-Solving)</b>：在搜尋證據或設計改造方案時遇到的困難（如：如何辨識假新聞、如何將舊衣轉化為實用物品）及其克服過程。</li> <li>2. <b>團隊合作 (Group Work)</b>：在小組討論與分工過程中的學習，以及從同儕身上獲得的啟發。</li> <li>3. <b>自我修正與成長 (Improvement)</b>：針對本次探究與發表的表現提出具體的改進策略，並反思個人消費習慣對環境的影響，建立負責任的消費價值觀。</li> </ol>
<p>上傳這份學習 成果期望學生 對應多元能力</p>	<p> <input checked="" type="checkbox"/>閱讀理解 <input checked="" type="checkbox"/>寫作表達 <input type="checkbox"/>計算能力 <input checked="" type="checkbox"/>外語能力 <input type="checkbox"/>文字創作  <input type="checkbox"/>文書處理 <input type="checkbox"/>抽象推理 <input type="checkbox"/>數學推理 <input type="checkbox"/>圖形推理 <input checked="" type="checkbox"/>藝術創作  <input type="checkbox"/>空間理解 <input type="checkbox"/>機械推理 <input type="checkbox"/>科學能力 <input checked="" type="checkbox"/>操作能力 <input checked="" type="checkbox"/>組織能力  <input checked="" type="checkbox"/>助人能力 <input checked="" type="checkbox"/>說服推廣 <input checked="" type="checkbox"/>領導協調 </p>
<p>繳交日期</p>	<p><u>115</u> 年 <u>6</u> 月 <u>30</u> 日前</p>

(附件)

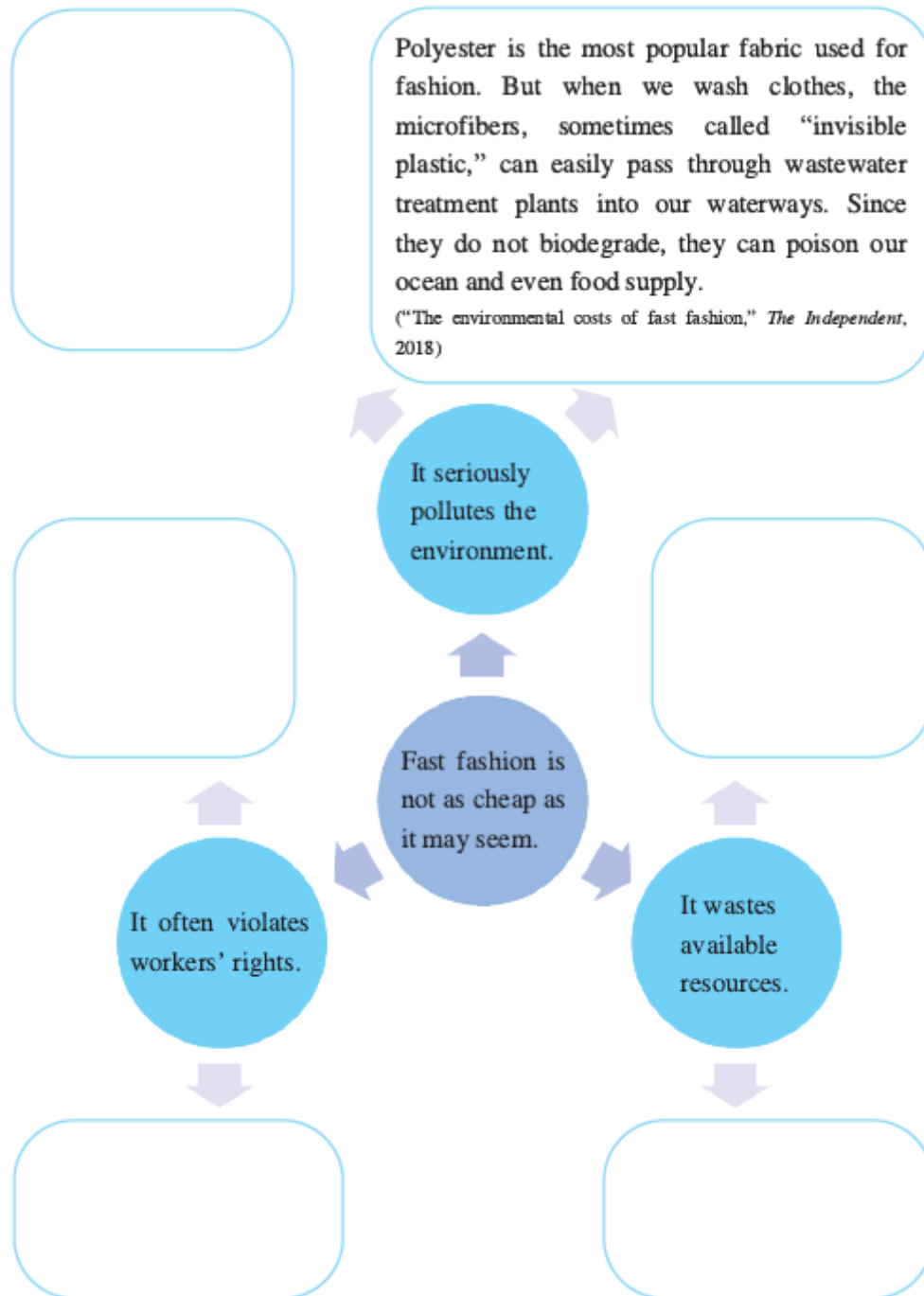
### **Review III**

#### **‘Dying for’ Fast Fashion**

“Fast fashion” is the design, creation, and marketing of highly fashionable clothes at high speed and low cost. Zara from Spain, H&M from Sweden, UNIQLO from Japan, and Gap from the United States are some examples of fast fashion companies. To many people, fast fashion is very appealing since the clothes are stylish and cheap. However, what they might not know is that in some corners of the world, people are really dying as a result of fast fashion.

In Unit 8, the writer has revealed the hidden costs of our clothing to help us realize that fast fashion is not as cheap as it may seem. To dig deeper into the issue, we need some concrete facts. In Review 2, we’ve learned the basic structure of a good argument—Assertion, Reason and Evidence. Now, work in groups of 4 and do some research online to find evidence to support the following three reasons to show why fast fashion is not actually cheap.

## Part 1: ARE Online Research



## Part 2: Share Your Fast Fashion

### 1. Introduce Your Own Fast Fashion

(1) Name: \_\_\_\_\_

(2) Item: \_\_\_\_\_

(3) Why did you want to buy it?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

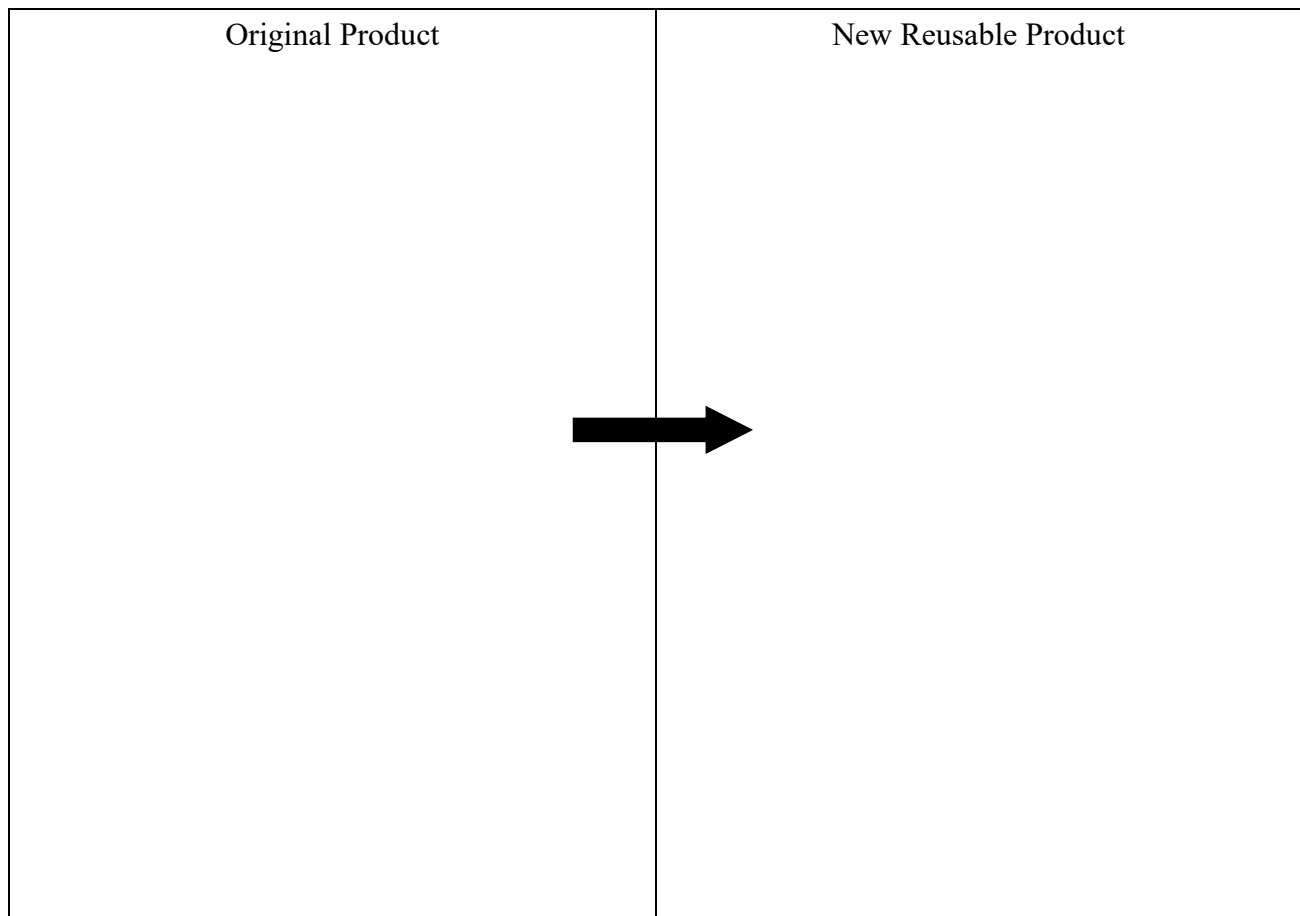
(4) Where did you buy it?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

(5) How would you reuse it?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### 2. Teamwork



## REFLECTION

### **Problem-Solving**

Did you face any difficulties when designing the new reusable product?

If yes, did you overcome it? How did you do?

---

---

---

---

### **Group Work**

What did you learn from your group members during the activity?

---

---

---

---

### **Improvement**

What do you think you can improve if doing the activity again?

---

---

---

---