

南 投 縣 主 題 式 教 學 設 計 教 案 格 式

一、課程設計原則與教學理念說明（素養教材編寫原則+課程架構+課程目標）

本課程連結邵族課程中的陷獵、漁撈文化，為原民生存所必要之技能，他們取之自然、用之自然、回歸於自然之智慧，是我們希望學生能了解並學習的核心元素。

學生認識自己的家鄉環境-山與水，並以實際製作獵捕陷阱的方式，了解環境保育的重要性，並從中探究”永續”的學習之道。

二、主題說明

彈性學習課程類別		統整性(■主題□專題□議題)探究課程		設計者	黃柏嘉
實施年級		三年級(上學期)		總節數	共 15 節，600 分鐘
主題名稱		山裡來的孩子~			
設計依據					
核心素養	總綱	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。			
	領綱	社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。 社-E-B3 體驗生活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的環境與文化涵。 綜-E-C1 關懷生態環境與周遭人事物，體驗服務歷程與樂趣，理解並遵守道德規範，培養公民意識。 綜-E-C3 體驗與欣賞在地文化，尊重關懷不同族群，理解並包容文化的多性。			
與其他領域/科目的連結		社會 綜合			
議題融入	學習主題	原住民教育			
	實質內涵	原 E12 了解原住民族部落山川 傳統名稱與 土地利用的生態智慧。 原 E10 原住民族音 樂、舞蹈、 服飾、建築 與各種工藝 技藝實作。			
教材來源		自編			
教學設備/資源		電腦、網路、影片、平板、彩色筆、學習單			
各單元與學習目標					
單元名稱		學習重點		學習目標	
單元一 單元名稱 獵場傳奇	學習表現	社 2a-II-1 關注居住地方社會事物與環境的互動、差異與變遷等問題。 社 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 綜 3c-II-1 參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 原 E4 認識所在部落/社區民族分佈的概況。		能認真聽課並了解邵族打獵文化內容。	
	學習內容	所在部落/社區民族分佈的概況。			

單元二 陷阱小達人 1	學習表現	社 2a-II-1 關注居住地方社會事物與環境的互動、差異與變遷等問題。 社 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 綜 3c-II-1 參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。	能認真聽課並了解邵族打獵文化內容。
	學習內容	原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。	
單元三 陷阱小達人 2	學習表現	社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 綜 3c-II-1 參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。	能認真聽課並了解邵族打獵文化內容。
	學習內容	原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。	

教學單元設計

一、教學設計理念

邵族課程中的陷獵、漁撈文化，為原民生存所必要之技能，他們取之自然、用之自然、回歸於自然之智慧，是我們希望學生能了解並學習的核心元素。

學生認識自己的家鄉環境-山與水，並以實際製作獵捕陷阱的方式，了解環境保育的重要，並從中探究”永續”的學習之道。

二、教學單元設計

主題		山裡來的孩子~		設計者	黃柏嘉
實施年級		三年級(上學期)		總節數	共 5 節，200 分鐘
單元名稱		單元一、獵場傳奇			
設計依據					
學習重點	學習表現	社 2a-II-1 關注居住地方社會事物與環境的互動、差異與變遷等問題。 社 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 綜 3c-II-1 參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 原 E4 認識所在部落/社區民族分佈的概況。		核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。
	學習內容	所在部落/社區民族分佈的概況。			
議題融入	學習主題	原住民教育			
	實質內涵	原 E12 了解原住民族部落山川傳統名稱與土地利用的生態智慧。 原 E10 原住民族音樂、舞蹈、服飾、建築與各種工藝技藝實作。			
與其他領域/科目的連結		社會綜合			
教材來源		自編、邵族耆老口述記錄			
教學設備/資源		電腦、網路、影片、校園地圖、筆、學習單			
學生經驗分析		對於邵族相關文化有初步認知。			
學習目標					
能認真聽課並了解邵族打獵文化內容					
教學活動設計					
教學活動內容及實施方式				時間	評量方式

第一節課： 一、引起動機 1. 認識邵族在日月潭生活概況 - 教師出示日月潭風景圖片，讓學生分享是否去過日月潭及對該地的印象。 - 介紹邵族的基本概況，包括： - 居住地：日月潭周邊 - 族群語言與特色 - 傳統生活方式（如漁獵、編織等） - 問答討論： - 你覺得住在日月潭附近的人會從事哪些活動？ - 如果你是邵族人，你會怎麼生活？ 二、發展活動 邵族打獵文化的起源 - 介紹邵族傳統狩獵的目的：維生、傳統文化傳承、與自然和諧共存。 - 描述狩獵工具（如弓箭、陷阱）與打獵對象（如山豬、鹿）。 - 提問學生：如果你是獵人，會如何追蹤獵物？ 觀看影片：傳統祭典介紹——狩獵祭 - 播放狩獵祭典影片，讓學生觀察祭典中的服裝、儀式、音樂等。 - 影片觀看後進行討論： - 你覺得狩獵祭最特別的地方是什麼？ - 為什麼邵族人會舉辦狩獵祭？ 三、綜合活動 - 教師進行本堂課程總結，整理學生對邵族狩獵文化的理解。 - 學生完成學習單： 題目：我的小小獵人 **指示：**請畫出你想像中的小小獵人，並寫一句話描述他的特點（如穿著、狩獵工具、動作等）。 **回家作業：**請學生完成學習單，並準備在下週課程中口頭分享。	10 , 20 , 10'	專注照片的內容 認真聆聽解說 認真回答問題 積極參與提問及討論 積極參與討論 專注觀賞影片內容 積極參與提問及討論 認真聆聽導覽內容 實作評量：能完整畫出自己當小小獵人的樣子。 認真聆聽與積極發表
-----第一節結束----- 第二節課： 一、引起動機 - 教師帶領學生回顧上堂課所學的邵族打獵文化及狩獵祭。 - 提問學生： - 你還記得邵族的狩獵祭是怎麼進行的嗎？ - 狩獵對邵族人的意義是什麼？ - 你的學習單是怎麼設計的？你畫的小獵人有什麼特色？	5 ,	認真參與探究與實作

二、發展活動 1. 學生學習單分享 ○ 請學生輪流上臺介紹自己畫的小獵人。 ○ 學生需說明小獵人的服裝、工具、動作及其與邵族打獵文化的關聯。 ○ 教師可適時提問，如：「為什麼你的獵人會拿這樣的工具？」 2. 學習單展示與討論 ○ 將學習單貼於黑板或用投影機展示。 ○ 引導學生觀察並找出共同點，如： ▪ 小獵人普遍使用哪些工具？ ▪ 哪些動作代表了狩獵技巧？ ▪ 學生作品與邵族狩獵祭的文化有什麼相似或不同之處？ ○ 教師歸納邵族獵人的主要特色，如狩獵服飾、使用工具、打獵方式等。 三、綜合活動 1. 教師總結 ○ 整理學生分享的內容，強調邵族狩獵文化的特色。 ○ 說明狩獵文化如何影響邵族的日常生活與傳統。 2. 學習單延伸活動： ○ 學生在學習單上補充寫一段話，描述他的小獵人最擅長的狩獵技能。 ○ 舉例：「我的小獵人最擅長追蹤獵物，他會觀察動物的腳印來找到獵物。」 -----第二節結束-----	25	分享學習單內容 學習單評量（形成性評量） 觀察紀錄表（過程性評量）
第三節課： 一、引起動機 1. 教師回顧上堂課學習單內容，請幾位學生分享自己畫的小獵人特色。 2. 問題引導： ○ 你認為獵人要去哪裡才能找到獵物？ ○ 以前的邵族人會在哪些地方狩獵？ 3. 教師引導學生思考：「過去的獵場跟現在的地名可能不同，讓我們來探索看看！」 4. 將學生分組（每組 3 人），分配 iPad，開啟地圖。	10	總結性評量
二、發展活動 1. 地圖大搜查活動 ○ 教師向學生展示日月潭周邊的地圖，說明傳統邵族人狩獵的地點與主要打獵路徑。 ○ 學生使用 iPad 中的地圖工具，在地圖上圈出可能的舊獵場。 ○ 指導學生比較傳統獵場與現今地名的不同，並記錄變化。 2. 小組討論與記錄 ○ 各組觀察地圖後，記錄以下內容：	5 5 12 8	口頭評量 觀察紀錄表（過程性評量） 檔案評量

- 過去的獵場名稱（或地點） - 現在該地區的名稱 - 可能的變遷原因（如開發、道路建設等） ○ 各組在 iPad 筆記區標記並存檔。 三、綜合活動 教師總結 - 教師請各組代表分享發現，歸納出傳統獵場的分布與現今的地名變化。 - 提問引導學生思考： - 為什麼有些獵場的地名會改變？ - 這些變化對邵族的狩獵文化有什麼影響？	10	總結性評量
-----第三節結束----- 第四節課： 一、引起動機 - 教師回顧前一堂課的內容，請學生思考並回答： - 你還記得我們在哪些地方發現舊獵場嗎？ - 有哪些獵場的名稱與現在的地名不同？ - 教師利用 iPad 展示前一節課學生圈選的地圖，讓學生回憶探索過的內容。	8	口頭評量
二、發展活動 5. 小組成果展示與發表 - 教師將各組圈選的地圖與學習單內容投放在大螢幕。 - 依序請各組上臺發表，說明： - 他們圈出的舊獵場位置。 - 這些獵場現在的地名。 - 他們認為這些地名改變的可能原因。 - 學生可使用畫筆標記重要區域，增強表達效果。 - 全班討論 - 教師引導學生討論： - 你認為獵場變化對邵族的生活造成什麼影響？ - 如果你是邵族獵人，你會怎麼適應這些變遷？ - 鼓勵學生發表自己的想法，彼此交流觀點。	25	小組成果發表
三、綜合活動 教師總結與重點整理 - 歸納學生發表內容，強調舊獵場與現代地名變化的意義。 - 說明文化傳承的重要性，並引導學生思考如何保留與尊重傳統文化。	7	檔案評量
-----第四節結束----- 第五節： 引起動機： - 教師回顧前幾堂課的學習內容，請學生思考並回答： - 你還記得哪些舊獵場的名稱嗎？ - 我們學習到哪些關於邵族狩獵文化的知識？ - 介紹本日特別來賓——邵族耆老，說明耆老是部落中經驗豐富的長者，擁有豐富的傳統智慧與故事。	5	學習歷程檔案
	5	口頭分享

3. 問題引導學生思考： ○ 你對狩獵文化還有哪些疑問？ ○ 你覺得過去的獵人會遇到什麼挑戰？ 發展活動： 1. 介紹耆老與其經歷 ○ 教師簡單介紹耆老的背景，如童年生活、學習狩獵的經歷。 ○ 耆老分享他年輕時在獵場上的經驗，並說明狩獵對族人的重要性。 2. 聆聽獵場的神秘傳說 ○ 耆老講述關於獵場的神秘傳聞，如： ▪ 傳說中的「守護靈獸」。 ▪ 部落中流傳的禁忌與規矩。 ▪ 獵人們如何與大自然和諧共存。 ○ 學生聆聽並在學習單上記錄自己覺得最有趣的部分。 綜合活動： 1. 師生討論與提問 ○ 教師提問： ▪ 你覺得哪個故事最有趣？為什麼？ ▪ 如果你是獵人，你會遵守哪些規矩？ ▪ 這些故事對我們現代生活有什麼啟發？ ○ 學生自由發表想法，並互相交流。 -----第五節結束-----	12 13 10	口頭分享 觀察紀錄（過程性評量） 總結性評量
---	-------------------------------	---

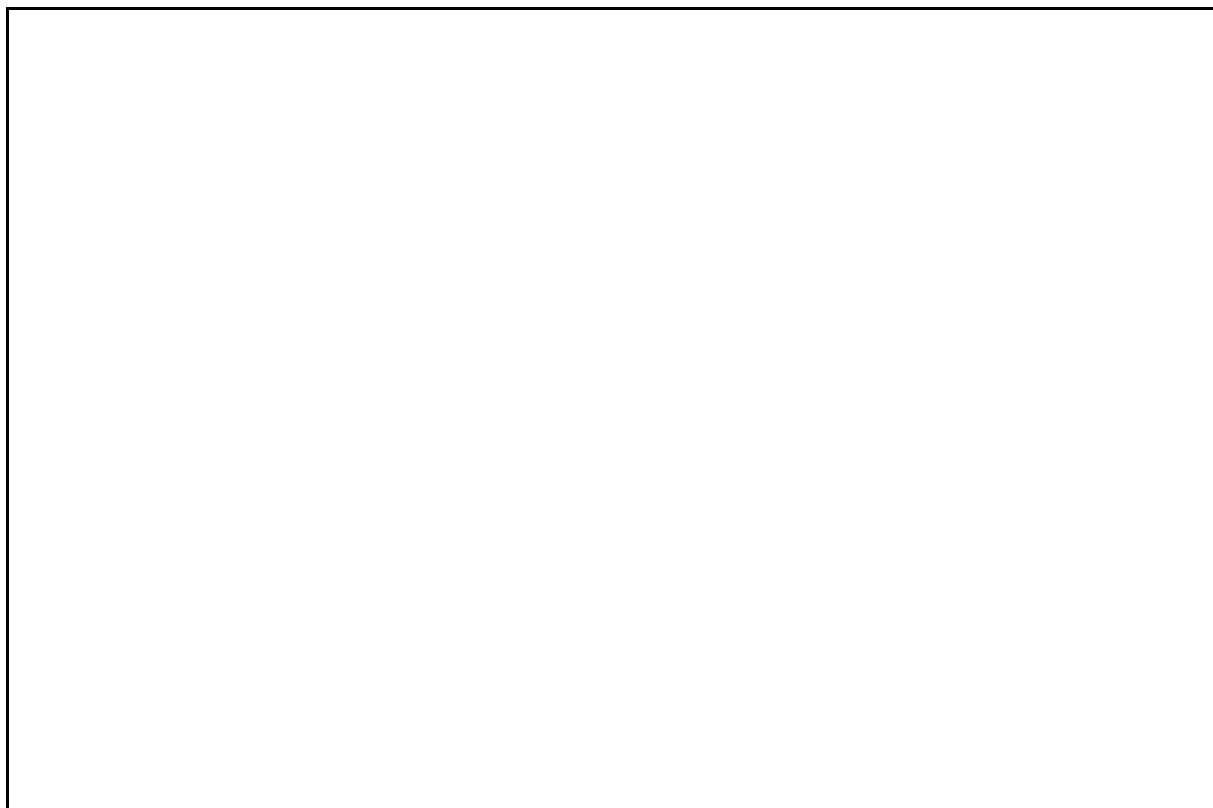
參考資料：（若有請列出）

學生回饋	教師省思
- 學生對於邵族狩獵文化的故事產生濃厚興趣，特別是耆老分享的傳說讓他們印象深刻。 - 在學習單活動中，學生表現出豐富的想像力，許多學生創作了屬於自己的獵場傳說。 - 學生在小組討論時，能夠積極表達自己的觀點，並嘗試與現代生活做連結。	- 學生透過視覺化學習（iPad 地圖、影片、學習單）提升了學習興趣，未來可以導入更多數位工具來增強互動性。 - 學生對傳統文化的認識較為片面，透過這次課程，部分學生開始思考文化保存的重要性。 - 增加更多體驗活動，例如實際參訪原住民部落，讓學生能更直觀地感受文化。

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

單元一、〈我是小獵人〉活動學習單

1. 插圖區域：學生繪製自己的小獵人形象，可包含服裝、武器、狩獵動作等細節。



2. 問題思考區：

- 你的小獵人會在哪裡狩獵？
- 狩獵過程中可能遇到哪些挑戰？
- 現代有哪些職業與狩獵技能類似？

附錄(一) 評量標準與評分指引 (113-1-1)

學習目標		能認真聽課並了解邵族打獵文化內容。				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
獵場傳奇	表現描述	能完整地敘述故事內容及了解所在的部落位置。	能敘述故事內容及了解所在的部落位置。	能概略敘述故事內容及了解所在的部落位置。	能嘗試敘述故事內容及了解所在的部落位置。	未達D級
評分指引		學習單能完整完成所有問題且正確回答問題。 能完整地敘述了解所在的部落位置。	學習單能完成所有問題且正確回答問題。 能敘述了解所在的部落置。	學習單能填寫所有問題且有答對至少一題。 能概略敘述了解所在的部落位置。	學習單有填寫題目。 能嘗試敘述了解所在的部落位置。	未達D級
評量工具		學習單、組別分享報告				
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

教學單元設計

二、教學設計理念

邵族課程中的陷獵、漁撈文化，為原民生存所必要之技能，他們取之自然、用之自然、回歸於自然之智慧，是我們希望學生能了解並學習的核心元素。

學生認識自己的家鄉環境-山與水，並以實際製作獵捕陷阱的方式，了解環境保育的重要，並從中探究”永續”的學習之道。

二、教學單元設計

主題	山裡來的孩子~		設計者	黃柏嘉
實施年級	三年級(上學期)		總節數	共 4 節，160 分鐘
單元名稱	單元二、陷阱小達人 1			
設計依據				
學習重點	學習表現	社 2a-II-1 關注居住地方社會事物與環境的互動、差異與變遷等問題。 社 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 綜 3c-II-1 參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。	核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。
	學習內容	原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。		
議題融入	學習主題	原住民教育		
	實質內涵	原 E12 了解原住民族部落山川傳統名稱與土地利用的生態智慧。 原 E10 原住民族音樂、舞蹈、服飾、建築與各種工藝技藝實作。		
與其他領域/科目的連結		社會綜合		
教材來源		自編、邵族耆老口述記錄		
教學設備/資源		電腦、網路、影片、文物館文史資料、筆、學習單		
學生經驗分析		對於邵族文物和習俗已有初步了解。		
學習目標				
能認真聽課並了解邵族打獵文化內容。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式

第一節課： 一、引起動機 - 教師介紹「伊達邵獵場」的地理位置與特色。 - 問題引導：「你知道邵族的獵場在哪些山上嗎？」 二、發展活動 山名介紹與標記活動： - 教師說明與邵族打獵相關的山名，如貓嘯山、塔塔加等。 - 學生使用 iPad 觀看教師準備的日月潭伊達邵附近群山圖片。 - 學生在圖片上填寫對應的山名，並思考這些山與邵族生活的關聯。 學習單活動：「山裡來的孩子」 - 以小組為單位，每組選擇一座教師介紹的山。 - 小組共同討論，創作一則 50-100 字的短篇故事，描述這座山與邵族的關聯。 - 提示故事方向，例如：「在這座山上，邵族獵人曾經如何追蹤獵物？」、「這座山有什麼特別的傳說？」 三、綜合活動 - 教師總結今天介紹的伊達邵附近群山名稱。 - 學生完成學習單，並於下週課堂分享自己的小故事。 -----第一節結束-----	5 10 20 5	觀察紀錄表（過程性評量） 認真參與活動與發表 學習單評量（形成性評量） 積極參與提問及討論 積極參與討論
第二節課： 一、引起動機 - 運用伊達邵附近群山圖片(google 地圖)，讓學生回顧山名，並且記錄在便條紙上記錄。 二、發展活動 小組分享學習單成果 - 請各組輪流上臺分享「山裡來的孩子」學習單。 - 各組描述他們選擇的山與故事內容。 教師提問與討論 - 教師詢問各組：「為什麼選擇這座山？」 - 這座山在邵族文化中扮演什麼角色？ - 這座山是否有特殊的傳說或歷史故事？ 三、綜合活動 - 教師總結各組故事與山名，強調邵族與山林的關聯。 - 提醒學生下週上課至文物館集合，進一步探索邵族文化與歷史 -----第二節結束-----	5 10 15 10 05	積極參與提問及討論 學習單評量（形成性評量） 認真聆聽與積極發表 總結性評量 觀察紀錄表（過程性評量） 積極參與討論及發表
第三節課： 引起動機 提問引導： 「你知道什麼是陷阱嗎？」		

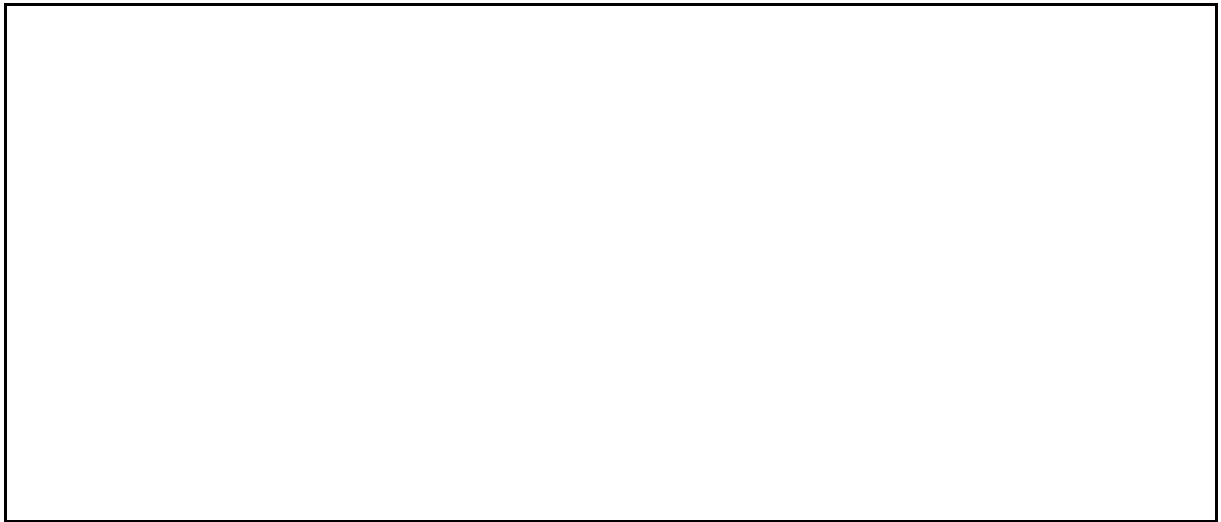
○「陷阱的作用是什麼？」 ○「你有看過或聽過什麼樣的陷阱？」 ○教師引導：探討陷阱在人類生活中的用途，例如捕捉動物、保護農作物等。 二、發展活動 1. 文物館巡禮-陷阱探索活動 ○帶領學生參觀文物館，觀察館內展示的邵族狩獵陷阱。 ○教師講解不同陷阱的構造與用途，例如： ▪ 竹製彈簧陷阱：用於捕捉小型動物。 ▪ 繩套陷阱：利用動物行進時踩到機關，自動收緊。 ▪ 挖洞陷阱：設計深坑，讓動物跌落其中。 ○學生觀察陷阱，並嘗試思考每種陷阱適合捕捉哪些動物。 2. 學習單活動：「認識陷阱」 ○學生完成學習單，將各種陷阱名稱與功能填寫完整。 ○學生畫出自己覺得最有趣的陷阱，並簡單描述其用途。 ○小組討論：「如果你是小獵人，你會選擇哪種陷阱來捕捉獵物？」 三、綜合活動 1. 課堂總結 ○教師總結邵族傳統陷阱的特色與用途。 ○討論：「如果現代人要使用這些陷阱，可能會遇到哪些問題？」 2. 學習單延伸活動 ○學生寫出自己對哪種陷阱最感興趣，並說明原因。 ○下週將進行陷阱的應用探討，請學生思考如何利用環境製作簡易陷阱。 -----第三節結束-----	10 15 10 5 10 20	認真聆聽 紙筆評量 總結性評量 認真參與活動與發表 認真聆聽解說 提問及討論 實作評量
第四節 一、引起動機 1. 教師複習 ○透過圖片與影片，回顧上節課在文物館中認識的陷阱。 ○提問：「有哪些陷阱是利用機關來捉住獵物的？」 ○引導學生思考：「如果要捉住動物的腳，應該怎麼設計陷阱？」 二、發展活動 1. 認識縛足陷阱 ○教師介紹：縛足陷阱的構造與運作方式。 ○示範操作： ▪ 介紹機關如何啟動。 ▪ 如何利用竹子或繩索製作機關。 ▪ 探討陷阱對於動物的影響，以及如何安全使用。 2. 學生動手操作		

○ 請學生上臺嘗試操作，體驗如何設置與啟動機關。 ○ 小組合作，思考如何讓陷阱發揮最佳效果。 ○ 討論陷阱適用的場景，如：捕捉兔子或其他小動物。 三、綜合活動 1. 教師總結 ○ 回顧縛足陷阱的特點，並討論陷阱設計的原理。 ○ 反思：「這種陷阱在現代社會還適用嗎？為什麼？」 2. 回家作業 ○ 請學生下週進行操作心得分享，並準備口頭發表。 -----第四節結束-----	5	總結性評量
參考資料：(若有請列出)		
學生回饋	教師省思	
1.學生透過實際操作，對縛足陷阱的運作方式有更清楚的認識。 2.有些學生表示在文物館參觀時，看到不同種類的陷阱，開始思考古代狩獵的智慧與困難之處。白鹿還代表那麼多重要的意思。	本次課程透過參訪與實作，成功提升學生的學習興趣，但未來可考慮提供更多圖示與短片，幫助學生更快理解陷阱的運作原理。	

註:本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

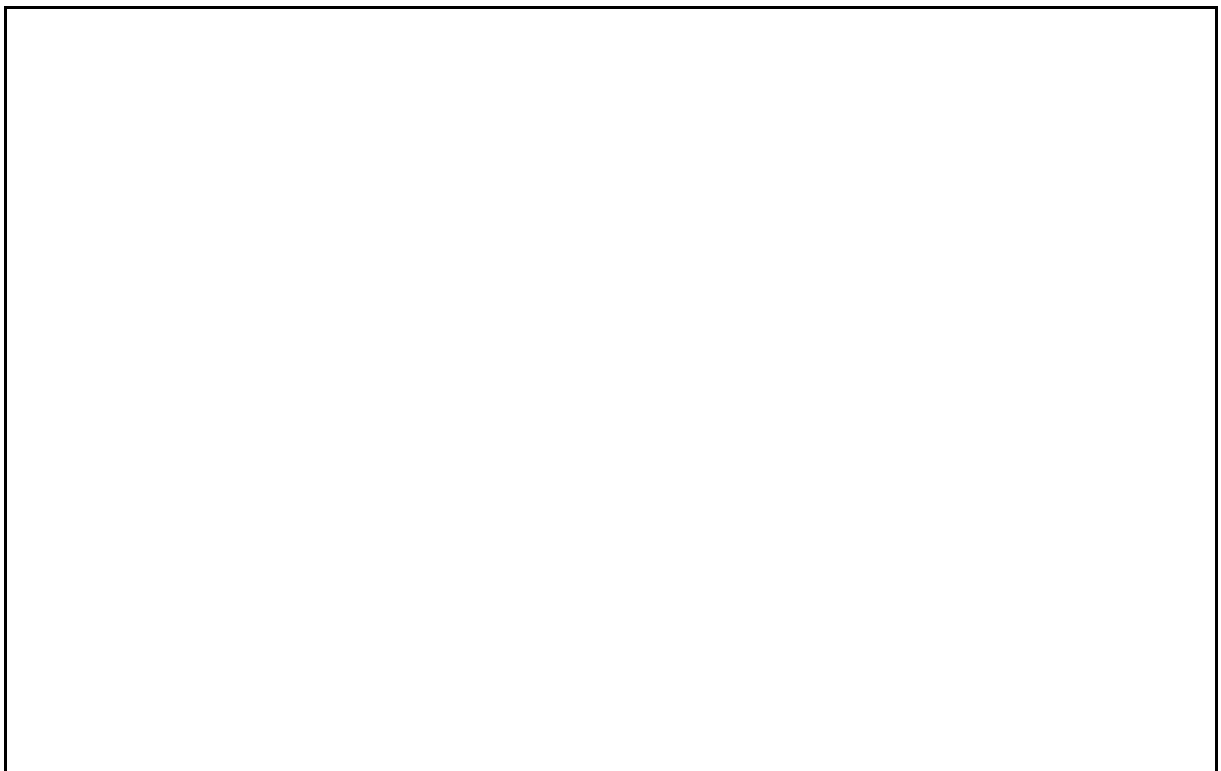
單元二、〈山裡來的孩子〉活動學習單

一、圖片標示區域：學生在教師提供的山林圖片上標記山名。



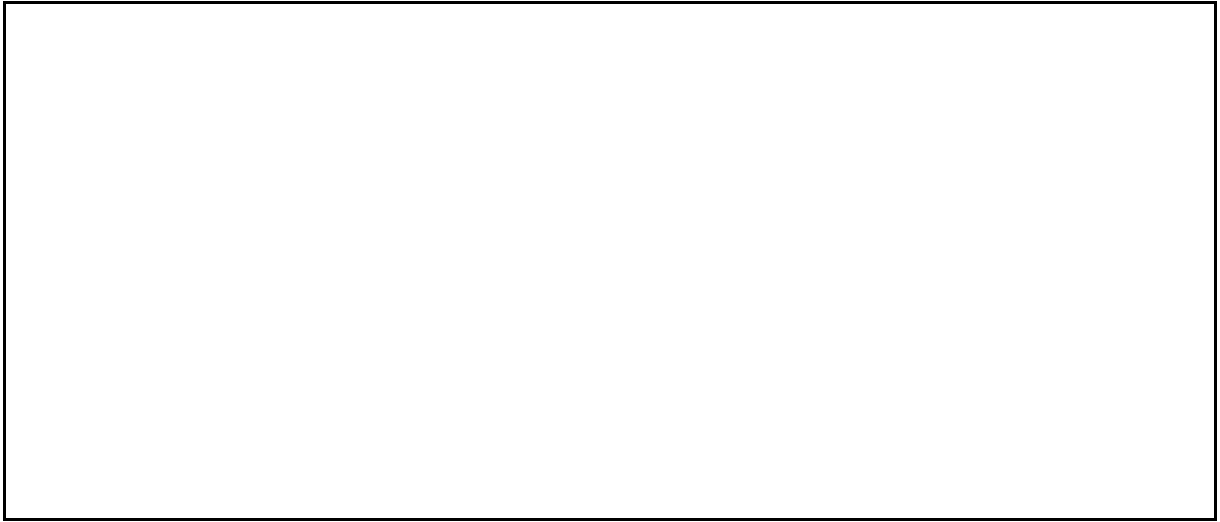
二、故事創作區：

- 以小組為單位，創作一則 50-100 字的小故事。
- 舉例：「在這座山裡，年輕的邵族獵人發現了一條神秘的小徑，據說那裡住著山神……」

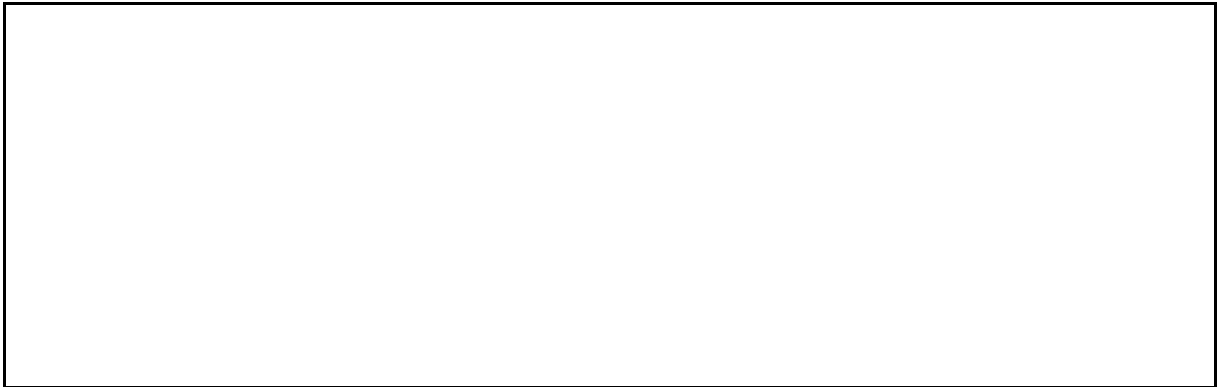


單元二、〈認識陷阱〉活動學習單

一、陷阱名稱填寫區：提供不同陷阱的圖片，學生根據文物館參觀內容，填寫正確的名稱。。

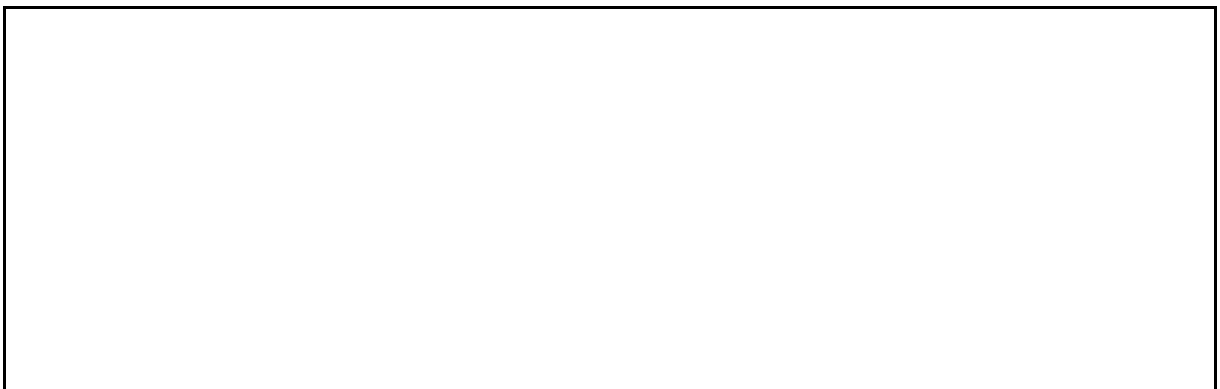


二、陷阱功能連連看：學生將陷阱名稱與其對應的用途進行配對。



三、繪畫與描述

- 學生選擇最感興趣的一種陷阱，畫出該陷阱，並寫出其用途。
- 舉例：「我最喜歡竹製彈簧陷阱，因為它可以快速捕捉兔子。」



附錄(一) 評量標準與評分指引 (113-1-2)

學習目標		能認真聽課並了解邵族打獵文化內容。				
評量標準						
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
陷阱小達人 1		能完整地敘述原住民族傳統採集、漁獵、認識陷阱知識。	能敘述原住民族傳統採集、漁獵、認識陷阱知識。	能概略敘述原住民族傳統採集、漁獵、認識陷阱知識。	能嘗試敘述原住民族傳統採集、漁獵、認識陷阱知識。	未達 D 級
評分指引		學習單能完整完成所有問題且正確回答問題。 能完整了解原住民族傳統採集、漁獵、認識陷阱知識。。	學習單能完成所有問題且正確回答問題。 能敘述原住民族傳統採集、漁獵、認識陷阱知識。	學習單能填寫所有問題且有答對至少一題。 能概略敘述原住民族傳統採集、漁獵、認識陷阱知識。	學習單有填寫題目。 能嘗試敘述原住民族傳統採集、漁獵、認識陷阱知識。	未達 D 級
評量工具		學習單、討論報告過程。				
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

教學單元設計

三、教學設計理念

本課程連結原住民邵族文化課程，以文化多元性呈現課程的豐富性，並拓展學生學習視野，讓學生能認識當地邵族的文化，透過部落、文物館導覽以及邵族傳說故事的由來，學習當地文化和表達自我想法及創作繪本故事，以培養學生認識並包容文化的多元性，進而關懷家鄉的文化及生態環境。

二、教學單元設計

主題	山裡來的孩子~		設計者	黃柏嘉
實施年級	三年級(上學期)		總節數	共 6 節，240 分鐘
單元名稱	單元三、陷阱小達人 2			
設計依據				
學習重點	學習表現	社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 綜 3c-II-1 參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。	核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。
	學習內容	原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。		
議題融入	學習主題	原住民教育		
	實質內涵	原 E12 了解原住民族部落山川 傳統名稱與 土地利用的生態智慧。 原 E10 原住民族音樂、舞蹈、 服飾、建築 與各種工藝 技藝實作。		
與其他領域/科目的連結		社會 綜合		
教材來源		自編、邵族耆老口述記錄		
教學設備/資源		電腦、網路、影片、錄影器材、學習單		
學生經驗分析		對於邵族技藝文化已有初步了解。		
學習目標				
能認真聽課並了解邵族打獵文化內容。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式

第一節課: 一、引起動機 ◇ 學生上台分享上節課操作縛足陷機的心得 ● 請學生輪流上台分享： ○ 操作過程中遇到的挑戰。 ○ 操作時的感想，例如：「這個陷阱要怎麼設計才會有效？」 ○ 若再設計一次，他們會做哪些改變？ ● 教師適時引導，讓學生思考陷阱的功能與應用情境，例如：「如果你是獵人，會在什麼地方設置這種陷阱？」	10' 口頭評量： 能上臺分享觀看影片心得 積極參與討論並回答 認真聆聽解說
二、發展活動 ◇ 觀看影片解說—玩偶實驗（縛足陷機） ● 教師播放影片，內容包含： ○ 縛足陷機的設計與作用原理。 ○ 利用玩偶模擬動物掉入陷阱的過程。 ○ 陷阱如何運作，哪些動物適合使用這種陷阱捕捉。 ● 影片觀看後，教師提問討論： ○ 這種陷阱最適合捕捉哪些動物？為什麼？ ○ 這種陷阱和我們之前學過的陷阱有什麼不同？ ◇ 小型陷阱模型試驗 教師準備簡單的陷阱模型（如彈力繩、夾子等材料），示範簡易機關的運作。 ● 請幾位學生上來嘗試啟動陷阱，觀察陷阱觸發的瞬間效果。 ● 讓學生思考：「如果要改進這個陷阱，還可以怎麼做？」	10 觀察紀錄（過程性評量） 積極參與提問及討論 15 實作評量：能在教師協助下操作腳套子。
三、綜合活動 ◇ 請學生上台分享試驗觀察結果 ● 學生討論並分享： ○ 他們覺得哪種設計最有效？ ○ 如何讓陷阱更容易捕捉獵物？ ○ 捕捉動物時，需要考慮哪些因素（如動物的習性、環境等）？ ◇ 教師進行課程總結並讚美學生 ● 回顧本節課所學內容： ○ 縛足陷機的運作原理。 ○ 陷阱的設計與應用。 ● 鼓勵學生積極思考與發言，讚美學生的創意與表達能力。 -----第一節結束----- 第二節課: 一、引起動機 ◇ 回顧文物館見聞，提問引導討論 ● 教師提問：「還記得上次在文物館看到的『腳套	5 認真聆聽解說 口頭分享（總結性評量） 積極參與討論及發表 10' 觀察紀錄（過程性評量）

[illegible]

做？」讓學生自由發想並回答。 說明今日課程內容：「今天我們要動手製作自己的腳套子模型！」		
二、發展活動 ◇ 學生分組製作腳套子 教師將學生分為 4-5 人一組，發放製作材料。 材料準備（每組）： - 細繩（模擬捕捉機制） - 竹筷或木條（模擬支架） - 橡皮筋（增加彈性與固定性） - 紙板（作為基底） - 剪刀與膠帶（組裝使用） 教師示範製作步驟 固定基座：使用紙板或木條作為陷阱的底座。 設置觸發機關：用細繩與橡皮筋模擬扣環，當施力時會自動收緊。 測試與調整：學生完成後，可進行測試並修改陷阱設計。	20	實作評量：學生能跟著步驟製作腳套子
三、綜合活動 ◇ 分享與操作 - 學生將製作好的腳套子模型留在教室，下課時可自由操作。 - 提問：「在使用時有沒有遇到什麼問題？如何改進？」 - 請學生思考並記錄操作過程，下一節課進行心得分享。 -----第三節結束----- 第四節課： 一、引起動機 ◇ 腳套子再操作，回顧製作與使用方式 - 教師請各組學生取出上節課製作完成的腳套子，並在桌上再操作一次。 - 提問：「有沒有發現哪裡需要調整？可以怎麼改進？」 - 請各組嘗試修改或強化陷阱，讓它變得更穩固或更有效運作。	10	口頭分享（總結性評量）
	10	認真參與活動與發表 認真聆聽解說 與提問及討論
二、發展活動 ◇ 學生分享腳套子作品 各組依序上台分享： 作品展示：請每組學生將作品放在桌上，向全班展示。 說明製作過程：分享製作時遇到的困難、如何解決，以及最滿意的地方。 操作示範：實際示範腳套子的運作，並解釋它的機制。 改進建議：請組員思考，未來如果真的要使	20	口頭評量：各組能上臺完整分享製作及操作心得

用在野外，還需要改進哪些地方？		
三、綜合活動 ◇ 教師總結與提醒 - 教師整理學生的分享內容，歸納製作與操作的關鍵技巧。 安全提醒： - 陷阱是學習教材，不應當作玩具使用。 - 禁止對動物或人使用，避免造成傷害。 - 未來如果看到野外的陷阱，不要隨意觸碰，以免危險。 - 結語：「透過這次學習，我們不只了解了腳套子的運作，也學到了邵族的狩獵智慧，期待大家未來能更珍惜文化學習的機會！」 -----第四節結束----- 第五節課： 一、引起動機 ◇ 回到文物館，重溫本學期學習的陷阱種類 - 帶領學生再次參觀文物館內的各種陷阱，請學生仔細觀察它們的結構與機制。	10 15	口頭分享（總結性評量）
二、發展活動 ◇ 陷阱種類回顧與討論 - 教師提問：「這學期我們學到了幾種不同的陷阱？它們各自有什麼特點？」 分組討論 - 每組回顧課程內容，選擇一種學過的陷阱，整理它的名稱、用途與特色。 教師回饋與補充： - 針對每組的發表給予肯定，並補充陷阱相關的文化背景知識。 ◇ 學生自主探索——選擇想學的陷阱 - 請學生思考：如果有機會學習新的陷阱，你最想認識哪一種？為什麼？ 學習單填寫（見下方學習單設計）：每位學生選擇一種最有興趣的陷阱，寫下名稱與理由。	15	口頭評量：能上臺完整回答教師提問
三、綜合活動（10分鐘） ◇ 教師總結與展望 回顧整學期課程： - 本學期我們從認識邵族的狩獵文化開始，學到了不同的陷阱，如：縛足陷阱、腳套子等。 - 我們不僅學到了它們的結構與使用方式，也動手實作、體驗了陷阱的製作與應用。 提醒學生安全與文化尊重： - 陷阱是用來了解文化的工具，而不是用來捉動物或玩耍的器具。 -----第五節結束-----		

總複習 ✓ 教師複習本學期上課重點內容。 ✓ 指導學生學習評量測驗 ✓ 回饋並分享 一、引起動機 • 提問：「你還記得這些陷阱的名稱嗎？它們是用來捕捉什麼的呢？」 • 分組挑戰：「請每組找到一個曾經學過的陷阱，並簡單討論它的特色。」 二、發展活動 陷阱種類回顧與討論 1. 學生上台發表 ○ 請各組依序上台分享他們的陷阱選擇與討論結果。 例如：「我們這組選的是『腳套子』，它是一種……，我們覺得這個陷阱很特別，因為……。」 2. 收集學生回饋，教師預告下學期將根據學生的選擇來規劃新課程內容。 三、綜合活動（10 分鐘） 1. 預告下學期： ○ 下學期我們將從大家選出的陷阱中，設計新的學習內容，期待大家下學期的學習！ -----第六節結束-----	10	口頭分享（總結性評量）
參考資料：（若有請列出）		
學生回饋 學生期待動手做實務過程，會願意分享自己設計機關的創意與功能。 學生表現出高度參與，但部分學生仍對機關的運作方式感到困惑，需再多加講解。	教師省思 由於部分學生對於機關運作的概念仍有疑問，下次授課時可讓學生畫出陷阱的機制圖，加深理解。	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引 (113-1-3)

學習目標		能認真聽課並了解邵族打獵文化內容				
評量標準						
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
陷阱小達人 2		能完整地敘述邵族縛足陷機和腳套子的內容。	能敘述邵族逐邵族縛足陷機和腳套子的內容。	能概略敘述邵族縛足陷機和腳套子的內容。	能嘗試敘述邵族縛足陷機和腳套子的內容。	未達 D 級
評分指引		學習單能完整完成所有問題且正確回答問題。 能完整了解縛足陷機和腳套子的內容操作運用內容。	學習單能完成所有問題且正確回答問題。 能完整了解縛足陷機和腳套子的內容操作運用內容。	學習單能填寫所有問題且有答對至少一題。 能完整了解縛足陷機和腳套子的內容操作運用內容。	學習單有填寫題目。 能完整了解縛足陷機和腳套子的內容操作運用內容。	未達 D 級
評量工具	上台發表、參與討論過程					
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

南投縣主題式教學設計教案格式

一、課程設計原則與教學理念說明（素養教材編寫原則+課程架構+課程目標）

本課程連結原住民邵族文化課程，以文化多元性呈現課程的豐富性，讓學生學習自然生態與人類環境的依存關係，讓學生能認識當地邵族的文化，透過校園、部落、社區、文物館導覽以及邵族傳說故事的由來，學習當地文化和表達自我想法及手作貓頭鷹藝品，並從中了解永續生態保育的觀念。

二、主題說明

彈性學習課程類別		統整性(■主題□專題□議題)探究課程	設計者	黃柏嘉
實施年級		三年級(下學期)	總節數	共 15 節，600 分鐘
主題名稱		“陷”入其中		
設計依據				
核心素養	總綱	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。		
	領綱	社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。 社-E-B3 體驗生活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的環境與文化涵。 綜-E-C1 關懷生態環境與周遭人事物，體驗服務歷程與樂趣，理解並遵守道德規範，培養公民意識。 綜-E-C3 體驗與欣賞在地文化，尊重關懷不同族群，理解並包容文化的多性。		
與其他領域/科目的連結		社會 綜合		
議題融入	學習主題	原住民教育		
	實質內涵	原 E12 了解原住民族部落山川 傳統名稱與 土地利用的生態智慧。 原 E10 原住民族音樂、舞蹈、服飾、建築 與各種工藝 技藝實作。		
教材來源		自編		
教學設備/資源		電腦、網路、影片、平板、磁鐵、學習單		
各單元與學習目標				
單元名稱		學習重點		學習目標

單元一 單元名稱 “陷”在認識你	學習表現	社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化特色。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 綜 3c-II-1 參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 原 E14 學習或實作原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。	能認真聽課並了解邵族打獵文化內容。
	學習內容	原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。	
單元二 單元名稱 陷”在認識你 2	學習表現	社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 原 E14 學習或實作原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。	能完成作品。
	學習內容	原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。	
單元三 單元名稱 陷”入其中	學習表現	社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 綜 3c-II-1 參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 原 E14 學習或實作原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。	能認真聽課並了解邵族打獵文化內容。
	學習內容	原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。	
單元四 單元名稱 文化大體驗	學習表現	社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。 原 E8 參與部落或社區活動，體驗族群內部運作。 社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。 原 E8 參與部落或社區活動，體驗族群內部運作。	1.能安靜觀賞邵族舞團的表演。 2.能與舞團成員互動並上台一起參與舞蹈表演
	學習內容	部落或社區活動	
單元五 單元名稱 社區踏查	學習表現	社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。 原 E8 參與部落或社區活動，體驗族群內部運作。	1.能認真聽協會導覽老師的介紹。 2.能發表意見並提出問題。 3.完成學習單。
	學習內容	部落或社區活動	

教學單元設計

四、教學設計理念

本課程連結原住民邵族文化課程，以文化多元性呈現課程的豐富性，並拓展學生學習視野，讓學生能認識當地邵族的文化，透過部落、文物館導覽以及邵族傳說故事的由來，學習當地文化和表達自我想法及創作繪本故事，以培養學生認識並包容文化的多元性，進而關懷家鄉的文化及生態環境。

二、教學單元設計

主題	“陷”入其中		設計者	黃柏嘉
實施年級	三年級(下學期)		總節數	共 5 節，200 分鐘
單元名稱	“陷”在認識你 1			
設計依據				
學習重點	學習表現	社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 綜 3c-II-1 參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 原 E14 學習或實作原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。	核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。
	學習內容	原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。		E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。
議題融入	學習主題	原住民教育		
	實質內涵	原 E12 了解原住民族部落山川傳統名稱與土地利用的生態智慧。 原 E10 原住民族音樂、舞蹈、服飾、建築與各種工藝技藝實作。		
與其他領域/科目的連結		社會 綜合		
教材來源		自編		
教學設備/資源		電腦、網路、影片、著色用具、學習單		
學生經驗分析		對於邵族陷阱知識有初步了解。		
學習目標				
能認真聽課並了解邵族打獵文化內容。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式

第一節課： 一、引起動機 - 公布上學期調查結果 - 教師展示上學期學生調查的結果，說明學生對「陷阱」的興趣。 - 提問：大家對「陷阱」有什麼印象？在哪裡看過或聽過陷阱？（鼓勵學生發表自己的想法） - 展示腳套子陷阱手作成品 - 教師拿出上學期學生手作的「腳套子陷阱」作品，請學生觀察。 - 討論：這個陷阱是如何運作的？適用於什麼環境？ - 學生可觸摸、試拉動繩索，並猜測陷阱的工作方式。	10'	認真聆聽 專注觀賞
二、發展活動 使用影片回顧腳套子的用途 - 播放與「腳套子陷阱」相關的短片，內容包含其原理及實際應用。 - 影片播放後，教師提問： - 這個陷阱是如何捕捉動物的？ - 為什麼會使用這種陷阱？ - 有什麼需要注意的地方？ - 小組討論並分享自己的想法。 4. 介紹類似的陷阱種類 - 教師展示圖片，介紹其他類似的傳統陷阱，例如： - 陷阱（挖坑式陷阱） - 夾式陷阱 - 套索陷阱 - 討論不同陷阱的適用情境，並比較各種陷阱的設計特色。	15'	實作評量： 學生能認真參與腳套子校園陷阱設置 認真參與活動 積極發表 認真聆聽
三、綜合活動 5. 校園場域實作：腳套子陷阱的設置 - 教師帶領學生到校園指定場域（如操場或自然區域）。 - 學生兩人一組，依照步驟設置簡單的腳套子陷阱模型（可使用繩索、木棍等簡易材料）。 - 觀察陷阱是否成功啟動，並調整設計。 6. 課堂總結與反思 - 教師提問並引導學生回顧： - 今天學到了哪些陷阱的知識？ - 設置陷阱時遇到哪些困難？如何解決？ - 若要改進這種陷阱，你會怎麼做？ -----第一節結束-----	15	口頭分享（總結性評量） 積極參與討論及發表

第二節課： 一、引起動機回顧上節課的腳套子陷阱 ○ 教師準備多張不同類型的陷阱圖片，詢問學生：「這些是什麼陷阱？」 ○ 針對腳套子陷阱，請學生描述其設置過程與運作方式。 ○ 教師引導學生思考：「除了腳套子陷阱，還有哪些陷阱呢？」	10	認真參與活動與發表 認真聆聽解說 與提問及討論
二、發展活動 2. 至文物館找尋相同的陷阱並紀錄名稱 ○ 教師帶領學生前往校內或附近的文物館，觀察展出的傳統陷阱。 ○ 學生分組進行任務，尋找與圖片相符的陷阱，並抄錄名稱。 ○ 討論：這些陷阱有何共同特徵？它們是如何運作的？ 3. 介紹吊頸陷阱與影片解說 ○ 教師向學生提問：「你們找到這張圖片中的陷阱了嗎？」 ○ 公布答案：「這叫做吊頸陷阱。」 ○ 播放相關影片，解說吊頸陷阱的原理與用途。 ○ 提問： ▪ 這種陷阱適合捕捉什麼動物？ ▪ 吊頸陷阱和腳套子陷阱有什麼不同？ ○ 學生小組討論並分享心得。	15	實作評量：能認真找尋陷阱名稱及完成學習單
三、綜合活動學習單與課堂總結 ○ 教師總結本課內容，強調吊頸陷阱的特色與用途。 ○ 發放學習單，請學生： 1. 在學習單上貼上吊頸陷阱的圖片拼圖。 2. 在學習單上寫出吊頸陷阱的特色。 ○ 教師說明下節課將進行分享活動，請學生準備好自己的學習單。 -----第二節結束-----	15	總結性評量
第三節課： 一、引起動機 學習單回顧與大螢幕展示 ○ 教師將上節課學生完成的學習單拍照，投影在大螢幕上。 ○ 引導學生觀察學習單內容，回顧吊頸陷阱的特色。 ○ 提問： ▪ 吊頸陷阱的主要特徵是什麼？ ▪ 它的運作方式與其他陷阱有何不同？	10	認真參與活動與發表 認真聆聽解說 與提問及討論

二、發展活動 (約 20 分鐘) 2. 學生上台分享學習單內容 ○ 邀請幾位學生上台，分享自己學習單上的內容。 ○ 指導學生說明： ▪ 吊頸陷阱的功能與特點。 ▪ 它適合捕捉哪些動物？ ▪ 它與腳套子陷阱的不同之處。 ○ 其他學生可補充或提問，促進互動。 3. 教師解說陷阱構造與使用方式 ○ 教師利用模型或圖片進一步說明吊頸陷阱的結構。 ○ 示範如何組裝與設置陷阱，讓學生了解其操作方式。 ○ 討論： ▪ 這種陷阱為什麼能有效捕捉動物？ ▪ 它有哪些優點與限制？	20	口頭評量：學生能完整分享學習單內容，並講出陷阱 1-2 個特色。
三、綜合活動 4. 課堂總結與下節課準備 ○ 教師總結本節課內容，強調吊頸陷阱的關鍵特徵與用途。 ○ 提醒學生下節課將進行陷阱製作，請學生準備所需材料。 ○ 教師提供材料清單，例如： ▪ 木條或竹棍 ▪ 繩索 ▪ 彈簧（可選） ▪ 剪刀、膠帶等基本工具 ○ 學生記錄所需材料，並思考如何應用於製作陷阱。	10	總結性評量
-----第三節結束----- 第四節課： 一、引起動機 1. 認識吊頸陷阱 ○ 教師利用圖片、影片或實物向學生介紹吊頸陷阱。 ○ 提問學生： ▪ 你還記得吊頸陷阱的主要功能嗎？ ▪ 這種陷阱適用於捕捉什麼類型的動物？ ○ 讓學生思考：如果我們要製作一個小型的吊頸陷阱，應該要準備哪些材料？	5	認真參與活動與發表 認真聆聽解說 與提問及討論
二、發展活動學生分組進行吊頸陷阱製作 ○ 將學生分成 3-4 人一組，每組負責製作一個吊頸陷阱。 ○ 每組先討論如何分工，例如：	25	實作評量：學生能跟著步驟完成吊頸陷阱

▪ 誰負責剪裁材料？ ▪ 誰負責組裝？ ▪ 誰負責測試運作方式？ 3. 教師說明材料，並帶領學生 DIY ○ 教師展示製作過程，並說明材料用途： ▪ 木條或竹棍（製作陷阱框架） ▪ 繩索（形成頸套） ▪ 小型彈簧或橡皮筋（增加張力） ▪ 剪刀、膠帶等工具 ○ 教師引導學生逐步完成陷阱： 1. 製作陷阱支架。 2. 設置繩索機關。 3. 測試陷阱的啟動機制。 ○ 教師巡視各組進度，適時提供協助。		
三、綜合活動 4. 各組展示手作品並上台分享 ○ 各組將製作完成的吊頸陷阱擺放在講台上。 ○ 每組派代表上台說明： ▪ 介紹製作的過程。 ▪ 分享組內的分工與合作方式。 ▪ 描述陷阱的運作方式。 ▪ 遇到哪些困難？如何解決？ 5. 教師總結課程並讚美學生 ○ 教師總結本堂課學習內容，強調動手實作與團隊合作的重要性。 ○ 讚美學生的努力與創意，鼓勵他們思考陷阱的改良方式。 ○ 問題延伸： ▪ 如果要讓這個陷阱更有效率，可以做哪些改進？ ▪ 除了這種陷阱，你還能想到其他有趣的設計嗎？	10	總結性評量
-----第四節結束----- 第五節課： 一、引起動機 1. 學生展示吊頸陷阱手作品 ○ 教師請學生將上堂課製作的吊頸陷阱成品拿出來。 ○ 讓學生輪流介紹自己的作品，說明製作過程中遇到的困難與解決方法。 ○ 提問： ▪ 你認為這個陷阱的關鍵機制是什麼？ ▪ 這種陷阱適合捕捉哪些動物？	10	認真參與活動與發表 認真聆聽解說 與提問及討論
二、發展活動 (約 15 分鐘) 2. 影片解說吊頸陷阱的用途 ○ 播放相關影片，讓學生觀察陷阱的實際運作。	15	實作評量：能在校園完成吊頸陷阱陷阱設置

○ 影片內容包含： ▪ 吊頸陷機的基本構造。 ▪ 其運作方式與觸發機制。 ▪ 可能的應用場景。 ○ 討論影片內容： ▪ 這種陷阱如何成功捕捉動物？ ▪ 它在野外環境中的優勢與限制是什麼？ 3. 介紹類似的陷阱 ○ 教師介紹與吊頸陷阱原理相似的其他陷阱，例如： ▪ 夾式陷阱 ▪ 滑動圈套陷阱 ▪ 傳統捕捉網 ○ 比較不同陷阱的用途與適用環境。 ○ 學生分組討論：「如果你要設計一種新型陷阱，你會怎麼做？」		
三、綜合活動 (約 15 分鐘) 4. 校園場域設置吊頸陷阱 ○ 教師帶領學生到校園內適合的場域，示範如何安全設置陷阱。 ○ 學生兩兩一組，嘗試在指定區域搭設自己的吊頸陷阱。 ○ 教師巡視並給予指導，確保學生正確操作。 5. 教師與學生總結討論 ○ 讓學生分享設置過程中的心得與挑戰。 ○ 提問： ▪ 設置陷阱時最困難的部分是什麼？ ▪ 你認為哪些環境因素會影響陷阱的效果？ ○ 教師補充說明： ▪ 陷阱設計與環境適應性的關係。 ▪ 陷阱在人類生活與生態系統中的角色。 ○ 布置延伸作業：請學生思考並畫出自己設計的新型陷阱，在下節課分享。 -----第五節結束-----	15	總結性評量
參考資料：(若有請列出)		
學生回饋	教師省思	

小組合作的過程中，我發現分工很重要，如果每個人都只做自己的事，而不溝通，就容易出錯。

學生在分享環節的表現良好，但部分學生仍不太敢表達自己的想法，未來可以鼓勵每位學生都參與發表，讓他們練習口語表達能力。

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

單元一-〈吊頸陷阱機探索〉活動學習單

一、觀察與紀錄：

一.在文物館中，你找到了哪些陷阱？請寫出名稱。

二.你認為這些陷阱的作用是什麼？

二、吊頸陷阱機介紹

在下方貼上吊頸陷阱的圖片拼圖。

（請學生將提供的圖片剪貼於此處）

吊頸陷阱的運作方式是什麼？

這種陷阱適合捕捉哪些動物？

附錄(一) 評量標準與評分指引 (113-2-1)

學習目標		能認真聽課並了解邵族打獵文化內容。					
評量標準							
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後	
陷在認識你 1		能完整地敘述邵族吊頸陷阱製作內容。	能敘述邵邵族吊頸陷阱製作內容。	能概略邵族吊頸陷阱製作內容。	能嘗試邵族吊頸陷阱製作內容。	未達 D 級	
評分指引		學習單能完整完成所有問題且正確回答問題。 能完整地敘述邵族吊頸陷阱製作和陷阱的材料內容。	學習單能完成所有問題且正確回答問題。 能敘述邵邵族吊頸陷阱製作和陷阱的材料內容	學習單能填寫所有問題且有答對至少一題。 能概略邵族吊頸陷阱製作和陷阱的材料內容。	學習單有填寫題目。 能嘗試邵族吊頸陷阱製作和陷阱的材料內容。	未達 D 級	
評量工具		學習單、上台敘述故事、繪圖製作					
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下	

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

教學單元設計

五、教學設計理念

本課程連結原住民邵族文化課程，以文化多元性呈現課程的豐富性，並拓展學生學習視野，讓學生能認識當地邵族的文化，透過部落、文物館導覽以及邵族傳說故事的由來，學習當地文化和表達自我想法及創作繪本故事，以培養學生認識並包容文化的多元性，進而關懷家鄉的文化及生態環境。

二、教學單元設計

主題	“陷”入其中		設計者	黃柏嘉
實施年級	三年級(下學期)		總節數	共 5 節，200 分鐘
單元名稱	“陷”在認識你 2			
設計依據				
學習重點	學習表現	社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 原 E14 學習或實作原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。	核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。
	學習內容	原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。		
議題融入	學習主題	原住民教育		
	實質內涵	原 E12 了解原住民族部落山川傳統名稱與土地利用的生態智慧。 原 E10 原住民族音樂、舞蹈、服飾、建築與各種工藝技藝實作。		
與其他領域/科目的連結		社會		
教材來源		自編		
教學設備/資源		電腦、網路、平板、學習單		
學生經驗分析		了解對於邵族陷阱的設置。		
學習目標				
能完成各類型陷阱的製作品。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式

第一節課： 一、引起動機 1. 分組探索任務：教師將學生分為數組，每組發放一台 iPad，內有不同種類的陷阱圖片。 2. 觀察與尋找：請學生利用 iPad 內的圖片，前往文物館二樓尋找與圖片相符的陷阱。 3. 任務指引：教師鼓勵學生仔細觀察陷阱的結構，並思考其用途。	10'	積極參與討論及發表 認真聆聽 認真參與活動及發表
二、發展活動 4. 記錄與討論：當學生找到與圖片相符的陷阱後，請他們紀錄該陷阱的名稱與特徵（如：形狀、材質、機關設計等）。 5. 學生分享：回到教室後，各組依序說明自己找到的陷阱名稱，並描述其特徵。 6. 教師講解：教師特別點出「箱型誘餌陷阱」，請學生說明該陷阱的特點，並引導學生思考其用途。 7. 影片學習：播放相關影片，讓學生了解箱型誘餌陷阱的運作方式，並引導學生討論： ○ 這個陷阱是如何捕捉動物的？ ○ 它使用了哪些機關來吸引動物進入？	20	口頭評量：能完成找尋圖片中的陷阱
三、綜合活動 8. 陷阱結構剖析：教師透過圖示與模型，說明箱型誘餌陷阱的主要構造，包括： ○ 誘餌區 ○ 機關觸發點 ○ 捕捉區 9. 預告下節課活動：教師告知學生，下一堂課將利用校園內的自然材料（如竹枝、樹葉、繩子等）來製作簡易版的箱型誘餌陷阱，請學生思考可用材料並做好準備。	10	總結性評量
-----第一節結束----- 第二節課： 一、引起動機 1. 影片回顧：播放短片，讓學生回憶箱型誘餌陷阱的結構與運作原理，並請學生回答： ○ 這個陷阱的主要機關是什麼？ ○ 需要哪些材料才能製作？ 2. 問題引導： ○ 「如果我們要自己動手做這個陷阱，在校園內可以找到哪些材料？」 ○ 「有些材料需要特別準備，該如何分工合作？」	10	積極參與討論及發表 認真聆聽 認真參與活動及發表
二、發展活動 3. 教師講解陷阱製作所需材料： ○ 天然材料：竹枝、落葉、樹枝、藤蔓等。 ○ 人工材料：繩子、紙板、木棍、回收箱、細	20	實作評量：能在校園找尋到製作陷阱的材料，並完成任務分配

鐵絲等。 4. 校園探索與材料蒐集： ○ 教師帶領學生到校園內，觀察並收集適合的天然材料。 ○ 觀察植物、枯木、落葉區，找尋可用的資源。 ○ 學生在小組內分工，有的負責記錄材料來源，有的負責蒐集材料。 5. 回到教室分類整理： ○ 將收集到的材料帶回教室，進行分類與整理。 ○ 討論不同材料的用途，思考如何運用在陷阱製作上。		
三、綜合活動 6. 材料需求討論： ○ 觀察已收集的材料，討論還缺少哪些材料。 ○ 由學生發表意見，教師補充建議，如：「這個陷阱需要一個誘餌區，還需要什麼材料？」 7. 材料分配與任務指派： ○ 分組討論，每位學生負責準備某項材料（如回收箱、橡皮筋、繩索等）。 ○ 教師發放「材料準備任務單」，讓學生記錄自己負責的材料，下週帶來教室。 8. 課堂總結： ○ 教師鼓勵學生參與討論，讚美學生的觀察力與團隊合作能力。 ○ 強調每位學生的角色與貢獻，下次課程時要如期帶來所需材料。 -----第二節結束----- 第三節課： 一、引起動機 1. 檢查材料： ○ 教師與學生一同檢查本節課所需材料，確保每位學生都有足夠的工具與材料進行創作。例如，紙盒、膠水、剪刀、顏料等，並詢問學生是否有其他能夠幫助製作箱型誘餌陷阱的材料。 ○ 討論學生上次課堂所學的知識，並提問學生上次課程所製作的部分，是否有遇到什麼問題或有什麼創意想法可以在這堂課中實現。 2. 學習目標引導： ○ 問學生：“我們今天要製作箱型誘餌陷阱，那麼這個陷阱可以用來做什麼呢？為什麼它需要特定的設計？” ○ 引導學生回顧設計陷阱的要素，例如誘餌、機構、引誘方式等，讓學生了解製作陷阱的目的和意義，並激發學生的創意。	10 10	總結性評量 積極參與討論及發表 認真聆聽 認真參與活動及發表

二、發展活動

1. 小組合作：
 - 將學生分成小組，每組 4 至 5 人，並分發材料包。確保每組都有足夠的時間與工具，並在開始前簡單介紹箱型誘餌陷阱的設計概念。
 - 向學生展示一個範例箱型誘餌陷阱，並詳細講解如何將材料組裝成一個誘餌陷阱。
2. 創作過程：
 - 學生開始組裝並製作箱型誘餌陷阱，教師進行巡堂，協助學生解決遇到的問題。教師可以根據學生的表現，給予適時的指導和鼓勵，並協助有困難的學生調整設計。
3. 材料補充：
 - 教師提醒學生注意材料的收集情況，並根據學生的需求，建議他們在課後收集一些可能需要的材料（如木條、金屬絲等）。告訴學生下週需要將收集到的材料帶回來繼續完成作品。

1. **風乾定型：**
 - 學生將完成的半成品放置在指定的教師角落進行風乾與定型，確保作品可以穩固成型。
 - 在等待定型的過程中，學生可以進行小組討論，分享彼此的創意設計與作法，並向其他小組請教意見。
2. **總結與讚美：**
 - 教師進行本堂課程的總結，回顧學生在課程中的學習過程與創意表現，並對學生的努力給予肯定和讚美。
 - 鼓勵學生對下一步的製作保持興奮，並預告下週將繼續完成箱型誘餌陷阱的後續工作，為學生設立期待感。

○ 問題思考區：根據教師展示的影片或圖片，請學生回答「陷阱的關鍵設計有哪些？」

實作評量：能分組合作進行陷阱製作創作

總結性評量

積極參與討論及發表
認真聆聽
認真參與活動及發表

○ 創意發想區：學生可先畫出自己心目中的陷阱設計圖。		
二、發展活動 活動時間： 1.分組製作陷阱 ○ 教師將學生分成 4-5 人一組，每組提供製作材料（如紙箱、繩子、塑膠瓶、木條等）。 ○ 教師說明製作步驟，並提醒學生注意安全。 2.巡堂指導 ○ 教師巡堂，觀察學生的合作情況，並針對卡關的小組給予指導。 ○ 鼓勵學生在設計中融入創意元素（如機關設計、陷阱外觀的裝飾）。	20	實作評量：能分組合作完成陷阱製作創作
三、綜合活動 活動時間：10 分鐘 1. 作品展示與風乾定型 ○ 教師指示每組學生將完成的陷阱擺放於指定位置，並說明放置位置應避免干擾其他班級。 ○ 教師提醒學生確認陷阱的結構穩固，確保乾燥後不易損壞。 2. 課堂總結與回饋 ○ 教師簡要回顧本堂課的重點，鼓勵學生思考「我的陷阱有什麼優點？」及「下次我可以如何改進？」 ○ 提醒學生下堂課將進行「創作過程與心得分享」活動，請學生準備好簡單的口頭說明。 -----第四節結束-----	10	總結性評量
第五節課： 一、引起動機 活動時間：發放評分表並說明評分方法 ○ 教師發下「陷阱作品評分表」並解釋評分標準。 ○ 評分表包含以下四個評分項目，每項滿分 5 分： ▪ 創意設計（設計巧妙、有創意元素） ▪ 結構穩固（陷阱的穩定度及安全性） ▪ 操作說明（能清楚解釋並指導他人使用） ▪ 整體美觀（作品整潔、擺放整齊） ○ 教師示範如何記錄分數，並提醒學生要公平、公正地評分。 2. 學生整理作品 ○ 教師提醒學生檢查陷阱是否穩固，並整理作品外觀，讓展示更具吸引力。 ○ 可提醒學生補上標示牌，寫上小組名稱及作品名稱。	10	積極參與討論及發表 認真聆聽 認真參與活動及發表

二、發展活動 活動時間：30 分鐘 1. 作品擺放與布置 - 教師指示每組學生選擇一個展示空間，將作品擺放整齊，並搭配創意擺設（如使用樹枝、葉片等裝飾，營造「陷阱」的氛圍）。 - 提醒學生預留空間，方便其他組同學靠近觀看及操作。 2. 邀請學生參觀作品 - 教師安排參觀順序，讓各組輪流參觀其他小組的作品。 - 提醒學生帶著評分表，觀察每一組作品的設計細節，並根據評分標準進行打分數。 3. 各組作品介紹與操作指導 - 每組輪流派代表，介紹小組的陷阱作品。 - 教師引導學生在介紹時包含以下內容： 設計理念（為什麼選擇這種陷阱？） 材料選擇（使用了哪些材料？） 操作方式（如何使用陷阱？） - 若參觀學生有問題，應鼓勵發問，提升互動性。	20	實作評量：能完整介紹自己作品，並指導他人操作陷阱
三、綜合活動 活動時間： 1. 學生心得分享 - 教師請各組派一位學生上台發表心得，內容可包含： - 在製作過程中遇到的困難及如何克服。 - 覺得最有趣或最具挑戰性的部分。 - 其他組作品中讓他印象深刻的設計。 2. 教師總結 - 教師表揚每組學生的努力與創意，並指出各組作品的優點。 - 強調本活動不僅是陷阱創作，更是在培養觀察力、創意思考與團隊合作能力。 - 鼓勵學生在未來的創作中，持續發揮創意並勇於嘗試新方法。 -----第五節結束-----	10	總結性評量
參考資料：(若有請列出)		
學生回饋 學生表示，透過分工合作，他們學會了傾聽同伴的意見，並從中發現更好的設計方法。部分學生提到：「我們原本的設計不穩固，後來大家一起想辦法加強結構，最後成品比預期的更好！」	教師省思 部分學生反映，作品展示時間較短，且較難深入觀察其他作品。未來可考慮加入「作品改良挑戰」或「最佳創意獎」等活動，提升學生的參與感及競爭力。	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

單元二 < 陷阱作品評分表 >

評分項目	作品 1	作品 2	作品 3	作品 4	作品 5
創意設計					
結構穩固					
操作說明					
整體美觀					
總分					

思考題：

1. 你最喜歡哪一組的陷阱作品？為什麼？
2. 如果再讓你重新設計自己的陷阱，你會做哪些改變？

附錄(一) 評量標準與評分指引 (113-2-2)

學習目標		能完成箱型誘餌陷阱的製作品。				
評量標準						
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
“陷”在認識你 2		能完整地敘述介紹自己作品，並指導他人操作陷阱	能敘述介紹自己作品，並指導他人操作陷阱	能概略箱介紹自己作品，並指導他人操作陷阱	能嘗試介紹自己作品，並指導他人操作陷阱	未達 D 級
評分指引		學習單能完整完成所有問題且正確回答問題。	學習單能完成所有問題且正確回答問題。	學習單能填寫所有問題且有答對至少一題。	學習單有填寫題目。	未達 D 級
		能完整地敘述箱型誘餌陷阱的製作及創作。	能大部分了解箱型誘餌陷阱的製作及創作。	能部分了解箱型誘餌陷阱的製作及創作。	能嘗試了解箱型誘餌陷阱的製作及創作。	
評量工具		學習單、上台報告				
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

教學單元設計

六、教學設計理念

本課程連結原住民邵族文化課程，以文化多元性呈現課程的豐富性，讓學生學習自然生態與人類環境的依存關係，讓學生能認識當地邵族的文化，透過校園、部落、社區、文物館導覽以及邵族傳說故事的由來，學習當地文化和表達自我想法及手作貓頭鷹藝品，並從中了解永續生態保育的觀念。

二、教學單元設計

主題	“陷”入其中		設計者	黃柏嘉
實施年級	三年級(下學期)		總節數	共__1__節，__40__分鐘
單元名稱	陷”入其中			
設計依據				
學習重點	學習表現	社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 綜 3c-II-1 參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 原 E14 學習或實作原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。	核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。
	學習內容	原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。		
議題融入	學習主題	原住民教育		
	實質內涵	原 E12 了解原住民族部落山川 傳統名稱與 土地利用的生態智慧。 原 E10 原住民族音樂、舞蹈、服飾、建築 與各種工藝 技藝實作。		
與其他領域/科目的連結		社會 綜合		
教材來源		自編、邵族耆老口述記錄		
教學設備/資源		電腦、網路、平板、學習單、文具用品。		
學生經驗分析		對於箱型誘餌陷阱的製作及創作基本認識了解。		
學習目標				
能認真聽課並了解邵族打獵文化內容。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式

第一節課： 一、引起動機 活動時間：回憶陷阱設計 ○ 教師提問：「我們之前曾經製作過陷阱，還記得有哪些設計嗎？」 ○ 引導學生回憶並列舉曾經學過的陷阱類型，例如： ▪ 箱型誘餌陷阱 ▪ 吊繩陷阱 ▪ 挑桿陷阱 ▪ 滑動門陷阱 ○ 可搭配圖片、實物模型，讓學生視覺化回憶，提升專注力。 2. 情境引導 ○ 教師說明：「今天我們要進一步了解陷阱的種類，並且學習這些陷阱在傳統文化中的用途與智慧。」 ○ 鼓勵學生帶著「為什麼這些陷阱有不同的設計？」的問題參觀文物館，激發學生的探索興趣。	10 ,	專注觀賞影片內容 積極參與提問 認真回答問題 積極發表
二、發展活動 活動時間： 1. 參觀文物館二樓 — 認識傳統陷阱 ○ 教師帶領學生前往文物館二樓，提醒學生遵守參觀禮儀（如不觸碰展品、保持安靜等）。 ○ 參觀過程中，教師可引導學生觀察陷阱的結構、材質及擺放位置，並詢問： ▪ 「這個陷阱是用來捕捉什麼的呢？」 ▪ 「這個陷阱的設計有什麼特別的地方？」 2. 族語老師講解陷阱名稱與使用方式 ○ 邀請族語老師介紹各類陷阱的族語名稱，並解釋每種陷阱的使用方法。 ○ 鼓勵學生重複族語名稱，提升文化學習的參與度。 ○ 若條件允許，族語老師可示範某些陷阱的操作原理，讓學生親眼見證傳統智慧的應用。 3. 記錄與學習單活動 ○ 學生在參觀過程中，使用學習單記錄以下內容： ▪ 陷阱的名稱（族語＋中文） ▪ 陷阱的使用對象（如：捕鳥、捕魚、捕獸） ▪ 陷阱的設計特點	20	實作評量：能認真聽課並了解各種陷阱。
三、綜合活動 活動時間：10 分鐘 1. 課堂總結與回饋	10'	總結性評量

○ 教師請學生分享：「哪一種陷阱讓你印象最深刻？為什麼？」 ○ 教師說明本次課程的重點：陷阱設計中蘊含著祖先的生活智慧，每一種設計都有其獨特的功能。 2. 表揚學生表現 ○ 教師讚美學生積極參與，並肯定學生的觀察能力與好奇心。 ○ 可選擇分享幾位學生的優秀記錄，表揚其完整度或創意表達。 -----第一節結束-----		
--	--	--

參考資料：(若有請列出)

學生回饋	教師省思
許多學生提到，原來陷阱不只是「抓動物」這麼簡單，而是結合了生活經驗與智慧。有學生說：「我沒想到用石頭和繩子就可以做出這麼聰明的陷阱！」 部分學生特別喜歡學族語名稱，表示：「用族語講陷阱的名字好有趣，感覺更了解它的由來。」	族語老師的加入讓學生感受到傳統文化的魅力，且學生對族語名稱的學習興致高昂。這讓我意識到，未來可融入更多「文化故事」或「生活情境」來增強學生的共鳴，促進知識的深度理解。

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

單元三 < 探索傳統陷阱的智慧 >

活動學習單

陷阱名稱 (族語+中文)	陷阱名稱 (族語+中文)	陷阱名稱 (族語+中文)

思考題：

- 1.在今天的參觀中，你覺得哪一種陷阱最有趣？為什麼？
- 2.如果要設計一種新陷阱來捕捉害蟲或小動物，你會怎麼設計？

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		能認真聽課並了解邵族打獵文化內容。				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
“陷”入其中	表現描述	能完整地敘述各類陷阱的族語名稱和功能。	能敘述各類陷阱的族語名稱和功能。	能概略敘述各類陷阱的族語名稱和功能。	能嘗試敘述各類陷阱的族語名稱和功能。	未達D級
評分指引		學習單能完整完成所有問題且正確回答問題。 能完整了解陷阱的族語名稱，並解釋陷阱的使用方法。。	學習單能完成所有問題且有答對2題問題。 能大部分了解陷阱的族語名稱，並解釋陷阱的使用方法。	學習單能填寫所有問題且有答對至1題。 能部分了解陷阱的族語名稱，並解釋陷阱的使用方法。	學習單都有填寫題目。 能嘗試了解陷阱的族語名稱，並解釋陷阱的使用方法。	未達D級
評量工具		學習單、上台發表、參與討論過程				
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

教學單元設計

七、教學設計理念

本課程連結原住民邵族文化課程，以文化多元性呈現課程的豐富性，讓學生學習自然生態與人類環境的依存關係，讓學生能認識當地邵族的文化，透過校園、部落、社區、文物館導覽以及邵族傳說故事的由來，學習當地文化和表達自我想法及手作貓頭鷹藝品，並從中了解永續生態保育的觀念。

二、教學單元設計

主題	“陷”入其中		設計者	黃柏嘉
實施年級	三年級(下學期)		總節數	共__2__節，__80__分鐘
單元名稱	文化大體驗			
設計依據				
學習重點	學習表現	社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。 原 E8 參與部落或社區活動，體驗族群內部運作。 社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。 原 E8 參與部落或社區活動，體驗族群內部運作。	核心素養	A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。
	學習內容	部落或社區活動		
議題融入	學習主題	原住民教育		
	實質內涵	原 E12 了解原住民族部落山川 傳統名稱與 土地利用的生態智慧。 原 E10 原住民族音樂、舞蹈、服飾、建築 與各種工藝 技藝實作。		
與其他領域/科目的連結		社會		
教材來源		自編		
教學設備/資源		平板		
學生經驗分析		對於邵族部落或社區活動已有了解。		
學習目標				
1.能安靜觀賞邵族舞團的表演。 2.能與舞團成員互動並上台一起參與舞蹈表演。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式

第一節課： 一、引起動機 活動時間： 1. 杵音團表演欣賞 ○ 教師介紹：「今天我們邀請了學校的杵音團，他們要帶來精彩的表演，大家一起仔細欣賞喔！」 ○ 表演開始前，請學生思考：「這場表演的聲音、節奏、動作中，哪些部分讓你最有感覺？」 ○ 引導學生以觀察者的角度欣賞，提升專注度。	10	專注觀賞影片內容 積極參與提問 認真回答問題 積極發表
二、發展活動 活動時間： 1. 杵音團教師講解 ○ 請杵音團教師講解： ▪ 杵音的由來與意義（如：與農作、祭典、族人生活的連結） ▪ 杵音的樂器介紹（如杵棒、白、竹筒等） ▪ 表演中不同的節奏代表的情境或故事 ○ 引導學生思考：「為什麼杵音會使用這些工具？」 2. 杵音團再次表演 ○ 教師引導學生專注觀察： ▪ 「表演時，每個成員是如何合作完成整體節奏的？」 ▪ 「有哪些節奏模式是重複的？哪些地方有變化？」 ○ 提醒學生留意隊形變化、手勢節奏，感受杵音的韻律感。	15	實作評量：能安靜觀賞本校杵音團的表演，並參與體驗
三、綜合活動 1. 學生體驗活動 ○ 安排學生以小組輪流上台體驗杵音。 ○ 活動方式： ▪ 每組由 1 位杵音團成員擔任指導員，協助學生學習基本節奏。 ▪ 指導員可先示範「簡單的三拍節奏」或「合作完成簡單旋律」等。 ○ 給予學生機會發揮創意，嘗試改變節奏模式。 2. 課堂回饋與表揚 ○ 教師請幾位學生分享體驗心得，鼓勵學生說出： ▪ 「什麼節奏最難掌握？」 ▪ 「你在合作時發現了什麼？」 ○ 教師讚美學生勇於嘗試，並感謝杵音團的參與，強調杵音是族人生活智慧與文化的重要	15	總結性評量

象徵。 活動時間：15 分鐘 -----第一節結束----- 一、引起動機 活動時間： 啟發學生的好奇心 ○ 表演結束後，教師提問： ▪ 「剛剛的杵音表演中，你最喜歡哪個部分？」 ▪ 「為什麼這些節奏、動作會讓人覺得很有力量？」 ○ 帶出「杵音不只是音樂，更是一種文化表現」的概念，引導學生進一步認識杵音。 二、發展活動 活動時間： 1. 杵音團再次表演 ○ 教師引導學生專注觀察： ▪ 「表演時，每個成員是如何合作完成整體節奏的？」 ▪ 「有哪些節奏模式是重複的？哪些地方有變化？」 ○ 提醒學生留意隊形變化、手勢節奏，感受杵音的韻律感。 二、綜合活動 課堂回饋與表揚 甲、教師請幾位學生分享體驗心得，鼓勵學生說出： i. 「什麼節奏最難掌握？」 ii. 「你在合作時發現了什麼？」 乙、教師讚美學生勇於嘗試，並感謝杵音團的參與，強調杵音是族人生活智慧與文化的重要象徵。 -----第二節結束-----		10 20 10	
參考資料：(若有請列出)			
學生回饋		教師省思	
學生 A：「杵音的聲音很大聲，一開始有點嚇到，但後來覺得好有趣，感覺整個人都跟著節奏在動！」 學生 B：「原來敲擊的快慢和力道會改變整體的感覺，感覺像在講一個故事。」		邀請杵音團現場表演非常有效，學生在現場氣氛感染下展現高度興趣。這讓我體會到，透過「真實情境」能有效提升學生的專注度與學習動機。	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		1.能安靜觀賞邵族舞團的表演。 2.能與舞團成員互動並上台一起參與舞蹈表演。				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
文化大體驗	表現描述	能完整地敘述杵音的由來與意義	能敘述杵音的由來與意義	能概略敘述杵音的由來與意義	能嘗試敘述杵音的由來與意義	未達D級
評分指引		學習單能完整完成所有問題且正確回答問題。 能完整了解杵音的樂器介紹	學習單能完成所有問題且有答對3題問題。 能大部分了解杵音的樂器介紹	學習單能填寫所有問題且有答對至2題。 能部分了解杵音的樂器介紹	學習單有填寫題目至少答對1題。 能嘗試了解杵音的樂器介紹	未達D級
評量工具		上台分享發表				
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

教學單元設計

八、教學設計理念

本課程連結原住民邵族文化課程，以文化多元性呈現課程的豐富性，讓學生學習自然生態與人類環境的依存關係，讓學生能認識當地邵族的文化，透過校園、部落、社區、文物館導覽以及邵族傳說故事的由來，學習當地文化和表達自我想法及手作貓頭鷹藝品，並從中了解永續生態保育的觀念。

二、教學單元設計

主題	“陷”入其中		設計者	黃柏嘉
實施年級	三年級(下學期)		總節數	共__2__節，__80__分鐘
單元名稱	社區踏查			
設計依據				
學習重點	學習表現	社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。 原 E8 參與部落或社區活動，體驗族群內部運作。	核心素養	A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。
	學習內容	部落或社區活動		
議題融入	學習主題	原住民教育		
	實質內涵	原 E12 了解原住民族部落山川 傳統名稱與 土地利用的生態智慧。 原 E10 原住民族音樂、舞蹈、 服飾、建築 與各種工藝 技藝實作。		
與其他領域/科目的連結		社會		
教材來源		自編		
教學設備/資源		電腦、平板		
學生經驗分析		對於邵族文化發展協會已有了解。		
學習目標				
1.能認真聽協會導覽老師的介紹。 2.能發表意見並提出問題。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式

第一節課： 一、引起動機 活動時間： 1. 導入說明 ○ 教師向學生說明：「今天我們要到社區裡的『邵族文化發展協會』，去看看邵族的傳統文化、習俗以及他們的生活方式。」	10'	專注觀賞影片內容 積極參與提問 認真回答問題 積極發表
二、發展活動 活動時間： 1. 實地參訪邵族文化發展協會 ○ 帶領學生整隊前往邵族文化發展協會，途中可向學生提問： ▪ 「猜猜看，邵族的傳統服飾有哪些特別的花紋？」 ▪ 「你覺得邵族的傳統建築會有什麼特色呢？」	20	
三、綜合活動 活動時間：教師或協會成員提問，問題可包含： ▪ 「邵族的傳統服飾上，會出現哪些圖案？」 ▪ 「邵族人會在哪個時節舉行豐年祭？」 ▪ 「邵族的傳統歌謠通常描述哪些內容？」 -----第一節結束----- 一、引起動機 活動時間： 1. 導入說明 ○ 提問引導學生思考： ▪ 「你們聽過邵族嗎？知道邵族有哪些特別的文化嗎？」 ▪ 「今天的參訪中，希望大家可以找到一個你最感興趣的邵族文化故事，待會分享給大家喔！」 ○ 強調參訪禮儀： ▪ 尊重解說員的發言 ▪ 注意安全，團體行動 二、發展活動 活動時間： 1. 協會成員導覽說明 ○ 邀請協會成員進行導覽，重點包括： ▪ 邵族的傳統服飾與其意涵。 ▪ 傳統祭典、歌舞文化及其背後的故事。 ▪ 邵族的生活習俗及獨特的飲食文化。 ○ 學生可自由提問，並與協會成員互動。 三、綜合活動	10	實作評量：能認真聽協會導覽老師的介紹。 總結性評量

活動時間：有獎徵答活動 ○ 教師或協會成員提問，問題可包含： 「邵族的傳統歌謠通常描述哪些內容？」 ○ 鼓勵學生踴躍參與，正確回答者可獲得小獎品（如文具、貼紙等）。 2. 合影留念 ○ 教師提醒學生感謝協會成員的辛勞，並共同拍照紀念這次難得的文化體驗。 -----第二節結束-----		
參考資料：(若有請列出)		
學生回饋	教師省思	
學生 A：「我覺得邵族的圖騰很漂亮，每個圖案都有意義，好像在講一個故事。」 學生 B：「我最喜歡有獎徵答的時候，因為我剛好記住了導覽老師說的邵族傳統舞蹈名字，答對了好開心！」 學生 C：「原來邵族的祭典不只是熱鬧，還有很多感謝大自然的意思，覺得很特別。」	有獎徵答提升學習成效：透過提問方式，學生將所學知識轉化為回答，有效檢核學習成果。未來可擴展為「小組競賽」模式，提升合作及參與度。	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		1.能認真聽協會導覽老師的介紹。 2.能發表意見並提出問題。				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
社區踏查	表現描述	能完整地敘述部落或社區活動的關係。	能敘述部落或社區活動的關係。	能概略敘述部落或社區活動的關係。	能嘗試敘述部落或社區活動的關係。	未達D級
評分指引		學習單能完整完成所有問題且正確回答問題。 能完整了解邵族文化發展協會運作。	學習單能完成所有問題且有答對3題問題。 能大部分了解邵族文化發展協會運作。。	學習單能填寫所有問題且有答對至2題。 能部分了解邵族文化發展協會運作。。	學習單有填寫題目至少答對1題。 能嘗試了解邵族文化發展協會運作。。	未達D級
評量工具		分享發表				
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。