

教案設計總表

課程名稱	一起拆廟組合趣	單位名稱 (教案設計者)	張裕隆
課程時間	每次 <u>2</u> 節課，共計 <u>4</u> 節課 (每節課 <u>50</u> 分鐘) 校內 2 堂課、校外 2 堂課	授課教師與助教	教師：張裕隆 助教：孔珮玲
實施年級	國小高年級	課程地點	學校教室 及學校指定廟宇
課程設計動機 及理念	<p>課程理念：</p> <p>台灣人很友善，對於宗教信仰上接受度相當大的高，隨處可見宗廟建築。台灣人的思想教養大都不會特意去排斥其他宗教，宗教信仰很多人的精神寄託所在，信仰不分階級權貴貧富的把當地人連結在一起。</p> <p>宗教廟宇除信仰外，其一磚一瓦更是融合中國文化及當地的藝術及傳統工藝表現在外觀形式上，生活文化上發展出各自獨特的民俗活動及宗教祭典，充分展現出當地人民的熱情和生命力。</p> <p>透過文化回應教學為主軸的模式，協助國小學生更能理解臺灣宗教民俗的演化。</p> <p>本課程特色：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 包含室內講授及室外實地體驗活動： 讓傳統的課內教學增加實地參訪的教學設計，讓知識與實際體驗結合，強化記憶。 2. 除講授內容外另含自創的桌遊體驗： 課程除了投影片學習單的知識介紹外，能實際動手參與設計桌遊，並透過桌遊遊戲體驗加深印象及趣味性。 3. 教學跨藝文、社會領域： 了解傳統宗教廟宇的設計架構符合現代科學，裝飾也融合當代藝術工藝美學，衍生的民俗節慶更是與常民生活 		

	息息相關。	
議題融入	社會領域	
課程簡介	1. 配合學校教學規劃： 校內 2 堂課、校外 2 堂課，總計 4 堂課。 2. 教學期程分為二周： 第一周教室內授課，講述廟宇建築與文化。 第二周結合校外學區參訪特色廟宇，進行實地尋寶體驗。	
教學目標	規劃以校內及校外混合體驗課程，利用「觀其形、聽其意、做其趣」的體驗式學習認識廟宇古蹟之美及常民生活文化的身體力行以達到目標： 1. 認識廟宇的組成架構美學。 2. 認識廟宇的典故及民俗節慶 3. 能夠在桌遊活動中分享廟宇生活體驗。	
藝文領域	主要領域	<input type="checkbox"/> 電影 <input type="checkbox"/> 視覺藝術 <input type="checkbox"/> 音樂及表演藝術 <input type="checkbox"/> 工藝設計 <input checked="" type="checkbox"/> 文化資產 <input type="checkbox"/> 文學閱讀
	次要領域	<input type="checkbox"/> 電影 <input type="checkbox"/> 視覺藝術 <input type="checkbox"/> 音樂及表演藝術 <input type="checkbox"/> 工藝設計 <input checked="" type="checkbox"/> 文化資產 <input type="checkbox"/> 文學閱讀
學生背景/人數	107 學年度曾參與文化體驗試教學生/32 人	
課程需求及注意事項	1. 校內部份，團隊自備學習單、投影片解說，並提供自製桌遊教具。校外體驗部分，實地廟宇、提供猜謎尋寶圖。 2. 學校配合提供教室、簡易擴音器、投影設備。	
課程大綱		
第一週：拆解廟宇及宗教生活化 (2 堂課) 把宗教廟宇文化用淺顯易懂的方式引導與生活連結，讓學生能夠簡單了解廟宇的一磚一瓦都是有脈絡可循的。 學習內容分四部份：1. 宗教廟宇的硬體價值(藝術) 2. 宗教文化衍生出的軟體(人文)價值 3. 廟宇的演變與居民的生活關聯 4. 宗教文化的生活化。 本周教學特色利用簡易容易上手的桌遊教具，讓學生能夠真正的參與實際		

體驗，增加其觀察力及啟發性和趣味性。

單元名稱	教學目標	教學重點	互動說明	使用素材	時間
開場說明	課程簡介	1. 教學者講述引發學習興趣 2. 進行教學分組	想像引導	投影片	5分
廟宇的作用	了解早期台灣先民生活大不易時的精神寄託的重要	1. 教學者運用宗教地圖引導學生回想生活經驗 2. 教師提問引導學生查地圖搶答	有獎徵答	地圖教具	10分
廟宇文化藝術性	了解宗教廟宇影響的層面	1. 利用投影片講解廟宇對民眾的生活影響 2. 教師提問引導學生查地圖搶答	有獎徵答	投影片	15分
宗教與民俗節慶	了解宗教活動與廟宇及神明的關聯性	1. 教學者利用宗教地圖說明廟宇和慶典的關聯 2. 教師提問各組查地圖搶答	組別尋寶競賽	地圖教具	10分
宗教的經驗	了解宗教活動與廟宇與一般生活的關聯性	1. 說明桌遊教材的設定規則 2. 引導學生自行設計機會命運簽及結果設定	說明範例要求設計	桌遊教具 & 投影片	10分
下課休息					5分

宗教的生活化	體會台灣各地的宗教活動及廟宇的豐富性	1. 桌遊的遊戲規則說明 2. 實際操作示範	加入自行設計機會命運簽進行桌遊	桌遊教具	5分
	了解宗教和生活的結合	1. 開始進行桌遊遊戲 2. 教學者及助教觀察各組玩的狀況及進度給予適度提示。	以組為單位進行遊競賽	桌遊教具	25分
	強化對宗教文化的興趣	1. 遊戲結束教具收攏 2. 由各組優勝學生上台分享桌遊心得後，代表該組爭取戰利品	各組優勝者代表榮耀	桌遊教具	15分
活動結束歸納		1. 教學者分享觀察心得 2. 表揚特殊事項	頒獎鼓勵		5分

2. 第二週：實地體驗(2堂課)

實地參觀學校附近的廟宇，了解進出廟宇的禮節，比較課堂知識與實際差異及找尋每個廟宇著的隱藏故事，而能夠融入生活體驗之中。

單元名稱	教學目標	教學重點	互動說明	使用素材	時間
開場說明	了解課程流程	1. 學習單內容說明 2. 分組並選出組長	口頭說明	學習單	5分
入境隨俗學尊重	了解入廟時的禮節	1. 說明分組尋寶的注意事項 2. 教師說明入廟禮節示範 3. 學生演示入	口頭說明及演示	現場廟宇	10分

		廟禮節				
隱藏的故事	了解每個廟都有其流傳的神蹟故事	1. 解說廟宇的共通性並引導學生發掘特殊處 2. 說明廟裡流傳的神蹟故事 3. 進行有獎徵答	口頭說明有獎徵答	學習單	20分	
廟宇架構拆解驗證	讓課堂知識與實際驗證	1. 利用學習單進行廟內踏查 2. 教學者及助教巡視各組引導提示進行解題。	引導觀察及提問	學習單	30分	
對廟宇的新認識	讓學生與宗教廟宇有進一步認識	1. 各組集合彙整記錄 2. 各組分享心得 3. 各組競賽成果選拔 4. 頒獎	紀錄分享及頒獎	學習單	25分	
活動結束歸納		1. 教學者分享觀察心得 2. 表揚特殊事項	頒獎鼓勵		10分	

➤ 課程所需經費建議表：

費用項目	單位	數量	單價	小計	編列說明
師資鐘點費	時	4	2000	8000	
助教鐘點費	時	4	1000	4000	
教材教具	人次	30	100	3000	
旅運費	式	1			
雜支	式	1			
總計	15000 元				