

108 年文化部文化體驗教育計畫
翁文愷-教學設計總架構圖

課程名稱	戲說阿美族神話：尋找巨人的足跡			
時間	教學分成四個單元，每單元 80 分鐘，共 320 分鐘。			
主軸	巨人傳說與想像： 畫出心中的巨人	巨人與部落的生存： 米崙山大戰	尋找巨人的足跡：體驗 阿美族傳統技藝	部落巡禮：參訪地方原 住民文物館
目標	1.透過冒險故事情境，開啓學生對巨人的想像。 2.學習與他人合作，共構出大巨人的身形樣貌。	以阿美族神話巨人傳說，幫助學生理解阿美族祖先在危難中求生的勇氣與掙搏。	1.部落耆老說故事，感受阿美族口傳故事之美。 2.體驗製作阿美族傳統技藝-捕鳥陷阱。	1. 實地參與在地藝文展覽，增進審美經驗與鑑賞能力。 2. 擴展人文藝術視野。 3. 引發其參與原住民藝文活動的興
時間	80 分鐘	80 分鐘	80 分鐘	80 分鐘
教學資源	相關文字紙片、鈴鼓、畫具、海報紙	人物角色卡、情境題、便利貼、文具、百寶箱（道具\服裝等）	事先準備好的陷阱材料四份（樹枝、棉線、細竹條等）。	學習單、訪談表
主要教學活動	1.透過問答和小組遊戲等方式引導學生對巨人產生想像 2.引導學生在海報紙上畫出巨人想像關鍵的圖像。 3.以樂器和肢體動作引導學生想像巨人的行動與聲音。	1.以角色扮演及教師口述的方式。 2.透過戲劇活動，讓學生體驗阿美族祖先面對危難的處理方式。 3.理解阿美族部落社群中的階級文化以及部落社群間解決問題的方式。	1.暖身：劇場暖身遊戲。 2.分組討論與呈現。以身體坐出一個陷阱。 3.部落耆老說從前-阿美族傳統捕鳥祭的意義。 4.由耆老教導，讓學生實際體驗設計一個捕鳥陷阱。	1.驅車前往壽豐鄉原住民文物館參觀「歸途Taluma'：七腳川戰役特展」。 2.贏專人導覽並請隨行部落耆老解說歷史故事，實際感受族人遷移的辛苦歷程。 3.學生訪談部落耆老。 4.學生回應與分享。
評量	1.學習筆記 2.學習心得分享 3.動靜態影像 4.學生小組資料與作品			

備註：每個單元可獨立授課，時間長度亦可調整。

➤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	8	1,600	12,800	
助教鐘點費	時	8	800	6,400	
教材教具	人次	20	50	1,000	
旅運費	式	1	6,000	6,000	校外教學承租巴士
雜支	式	1	500	500	
總計	26,700				