

南科考古館教案設計

| | | | |
|---|--|--|---------------------|
| 課程名稱 | 摩登史前餐點上桌了！ | 設計者 | 吳錦梅、王湘淳、蔡明秀、劉姿伶、黃紫雅 |
| 適用對象 | 國小 3-4 年級/第 2 學習階段 | 課程時間 | 40 分鐘×3 節，共 120 分鐘 |
| 領域別 | 社會領域、戶外教育議題融入 | 關鍵字 | 史前人類 |
| 課程介紹 | <p>運用穿越時空的手法，讓中年級孩子從現在的飲食器具，去推敲史前時代運用於烹煮、狩獵、耕種、捕魚等使用的工具，想像並感受不同時代的生活環境與生活型態差異。</p> <p>結合展場導覽與大地遊戲，多元性體驗活動增進學員學習動機與樂趣，並從寓教於樂的活動中體驗與想像史前人類生活經驗。</p> | | |
| 先備知識 | 於進行戶外教育前實施行前教育，引導學員去觀察及發覺現今生活中食衣住行的方式，並想像史前人類生活可能的型態；詳附件一行前學習單。 | | |
| 課程目標 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 知識：透過常設展展示內容，認知考古知識與人類生活息息相關，前人的世代生活經驗，累積演化成為今日的生活樣貌。 2. 技能：能表現好奇與求知探究之心，發展出對人類食衣住行育樂進行探索觀察的方法，且能透過思考討論，經由言語適切表達分享自我感受與想法。 3. 態度：了解人類的生活是逐步演化而成，考古學可看見人類的演化史，但是否為事件的全貌，需抱持探究的態度；敏覺自我居住地方的社會、自然以及人文環境變遷，主動關注生活問題及影響。 | | |
| 十二年國民基本教育課程綱要相關指標對照 | | | |
| 總綱核心素養： | | | |
| 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。 | | | |
| 社會領域 | | 戶外教育議題融入 | |
| 核心素養： 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內涵。 | | 核心素養： 戶E1. 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。 戶E3. 善用五官的感知，培養眼、耳、鼻、舌、觸覺及心靈對環境感受的能力。 戶E4. 覺知自身的生活方式會對自然環境產生影響與衝擊。 戶E7. 參加學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習。 | |
| 學習表現： 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。 3a-Ⅱ-1. 透過日常觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題。 3c-Ⅱ-1. 聆聽他人意見，並表達自己的看法。 3d-Ⅱ-1. 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。 3d-Ⅱ-3. 將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演。 | | 學習內容： Ab-Ⅱ-1. 居民的生活方式與空間利用，和其居住地方的自然、人文環境相互影響。 Ba-Ⅱ-1. 人們對社會事物的認識、感受與意見有相同之處，亦有差異性。 Ca-Ⅱ-1. 居住地方的環境隨著社會與經濟的發展而改變。 Cb-Ⅱ-1. 居住地方不同時代的重要人物、事件與文物古蹟，可以反映當地的歷史變遷。 Cc-Ⅱ-1. 各地居民的生活與工作方式會隨著社會變遷而改變。 | |
| 教學資源 | 說明簡報、館內第二陳設館、方形堆疊積木、桌遊卡牌、石箭、串珠 | | |
| 教學路線 | 視聽教室→第二陳設館→迴廊道→視聽教室→簡報室 | | |

課程架構圖

摩登史前餐點上桌了！

單元
名稱

1. 穿越時空談生活

2. 走進史前世界

3. 誰是史前生活達人？

時間

120 分鐘

教學
目標

1. 透過今昔生活的對照，讓學生猜想史前的人類生活及使用的飲食工具。
2. 透過思考與討論過程，了解考古館挖掘史前文物的定位與思考模式。

1. 學生能認識史前工具及功用，並說明史前人類發明的智慧與原理。
2. 實地觀察考古館內考古文物，觀察考古實物並猜想史前人類的作法與考古的意義。

1. 透過大地遊戲：堆堆樂和射擊遊戲，再次了解史前人類的生活。
2. 透過遊戲聆聽他人的意見，並表達自己的看法。
3. 延伸活動：透過桌遊卡牌與串珠活動延伸體驗史前人類生活。

教學
重點

1. 透過今日的生活，引導學生思考與表達史前的生活樣貌，並能表述說明思考的內容。
2. 透過簡報內容引導能探索史前的農耕、狩獵、烹煮、捕魚的樣貌，並能想像與說出史前的工具。

1. 能觀察與找出提問內容的工具樣貌，說出史前工具的功能與立論的基礎，並與考古的文物做對照。
2. 瞭解生活方式與空間利用，和居住地的環境相互影響。

1. 體驗堆堆樂或箭簇射擊，分享對堆堆樂及射擊箭簇的感受。
2. 延伸活動為桌遊卡牌和串珠，桌遊體驗可思考與討論史前的飲食工具，並學習與同儕競爭與合作的技巧。串珠活動，實際體驗史前飾品生活。

教學
資源

說明簡報檔案

第二常設館實際導覽

堆堆樂積木、箭簇
桌遊牌卡、串珠

評量

觀察與思考、問答與反應、理解與表達、活動參與

單元一 穿越時空談生活

| 教學活動 | | 時間 | 評量 | 地點 |
|------|---|----|----------|----------|
| 引起動機 | <p>【說明】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過簡報第 1 頁介紹考古館及考古學的內容，並利用「摩登史前餐點上桌了！」的簡報帶學生進入課程主題，也藉此觀察小朋友的精神活力與學習狀態。 2. 教師簡單介紹環境(廁所、飲水機等)及今日活動流程。 3. 教師提示今日學習重點在觀察與思考，鼓勵可以踴躍回答，但提醒對他人發言之尊重與必要之秩序規範。 4. 教師首先透過簡報第 1 頁「摩登史前餐點上桌了！」引導小朋友觀察是否猜測到今天的課程主題是～『史前生活』。 | 5 | 觀察 問答 | 視聽 教室 |
| 發展活動 | <p>【引導式問答、回應式講述】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (講解內容如簡報註解)講師透過簡報第 1 頁內容：有史前人類和豐富的菜餚，引導小朋友觀察史前人類的飲食問題，讓學生開始想像史前人類吃什麼？怎麼吃？食物的來源？ 2. 講師透過簡報第 2 頁，詢問學生：白飯從哪來？帶領學生思考現在的稻米種植有插秧、播種、收割、收割機等程序和機械，那史前的人類有稻米嗎？有飯可以吃嗎？如果有稻米種植，要用什麼工具？是用什麼做的？工具的形狀是圓的？是扁的？是方的？請學生發表與說明。 3. 講師帶入考古學發現史前人類就會種植稻米，且會用石鋤、石刀播種和收割，但真的是如此嗎？這些是考古學家的發現，實際上就是史前生活真的樣貌嗎？ 如果你是史前人類，會用什麼工具種植和收割呢？讓學生發表意見，或畫在紙上，講師再公布考古的發現。 4. 進行第 3 頁簡報說明，詢問學生：現在只要到菜市場就可以買漁貨，請問魚、魷魚、螃蟹、蛤蠣是怎麼來的？讓學生發表。講師詢問學生：史前人類會有魚可以吃嗎？帶入考古學發現是有的，接著提問史前人類是怎麼捕魚的？怎麼發明捕魚工具的？讓學生發表看法與想法。學生可口頭發表意見或畫在紙上，講師再公布考古學的發現內容。 5. 以此類推，進行第 4-6 頁簡報說明(講解內容如簡報註解)，慢慢帶學生探究考古課程 <p>※教師不須刻意提示所謂正確答案或個人想法，主要引導小朋友從各種可能面向進行觀察與思考。</p> | 30 | 問答 | 視聽 教室 |
| 綜合活動 | <p>【講述、問答與紀錄】</p> <p>複習上述課程，學生可用手勢進行答題 OX 快問快答遊戲。</p> <p>問題 1 考古學發現史前人類是有稻米的。</p> <p>問題 2 史前人類會用石鏃捕魚。</p> <p>問題 3 史前人類會用石刀狩獵。</p> <p>問題 4 史前人類也會烹煮食物。</p> <p>問題 5 石鋤是用來耕種的工具。……等</p> | 5 | 問答 | 視聽 教室 |

單元二 走進史前世界

| 教學活動 | | 時間 | 評量 | 地點 |
|------|---|----|----|------|
| 引起動機 | <p>【引導與問答】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 給予學生休息 5 分鐘飲水或上廁所，準備到第二陳列館。 2. 講師詢問：有看過考古文物嗎？在哪裡看的？可以說說看與同學分享。詢問學生臺灣那些地方有考古博物館？講師再說明：有南科考古館，以及臺東史前文化博物館等。 3. 講師說明要帶學生第二陳列館，館內內容與簡報內容相關，進入展場請遵守輕聲細語、勿隨意碰觸展物的好習慣。 | 5 | 問答 | 第二展場 |
| 發展活動 | <p>【實作、討論與問答】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 帶學生參觀第二展廳，穿越時空 5000 年體驗與觀察考古館內的文物。第二展覽館，主題以認識漁、農、獵、畜、家、器、飾等七個主題展示文物。 2. 漁：帶學生認識網墜的樣子和形狀，讓孩子說明這些工具的用途。魚卡子類似於現代的魚鈎，以動物骨骼磨製而成，兩端呈現尖突的棒狀器具，魚類在吞食後會卡住咽喉而無法掙脫，以便將魚拉上岸的工具。 3. 農：主要器具為石鋤、石斧 斧鋤形器在新石器時代遺址是常見的石器，依裝柄方式不同，可當作伐木開墾用的石斧，也可作為鋤地翻田的石鋤，功能與現代用的斧頭與鋤頭沒有太大差異。 石刀不是一般切割工具，而是專門用來摘取(非直接割取，而是類似半拔半切方式)穀物如稻米或小米的穗部的農具。 4. 獵：箭鏃 以動物骨骼或石頭(板岩居多)磨製用以打獵，也有以玉石或鮪鯨前喙尖刺為材的箭鏃，上方多有圓孔，推測是用以穿繩將箭鏃與木頭連接使用。 5. 畜：乳豬遺骸 距今 2000 多年的大湖文化之發現，這個時期豬隻的骨頭在所有動物骨頭中，佔了至少一半的比例，更特別的是，很多是在兩歲以下就被宰殺，因此推測大湖文化人可能有飼養豬隻的行為。 6. 身體毀飾：觀看穿耳、拔齒、拔除、玉管珠串。 7. 結合簡報內容進行導覽，並讓學生填寫學習單做成紀錄。(學習單二) | 30 | 問答 | 第二展場 |
| 綜合活動 | <p>【觀察與紀錄】</p> <p>學生自由參觀展場與紀錄觀察內容。</p> | 5 | 問答 | 第二展場 |

單元三 誰是史前生活達人？

| 教學活動 | | 時間 | 評量 | 地點 |
|------|--|----|----------------|-----|
| 引起動機 | <p>【引導】</p> <ol style="list-style-type: none"> 將學生帶到迴廊道體驗大地遊戲。 (遊戲擇一體驗) 講師詢問學生以下問題： 遊戲選擇一. (史前工具大魔方) 剛剛學習的史前人類的工具全都記起來了嗎？ 什麼是石斧？什麼是石鋤？ 講師說明遊戲規則：等一下要進行大地遊戲，進行記憶大考驗，由講師出題讓學生找出正確答案。並說出工具的用途才能得分。 遊戲選擇二. (箭鏃射擊體驗) 講師詢問學生有沒有體驗過射箭？史前人類真的會射擊嗎？完整的箭鏃長怎樣？等一下要分組體驗射擊遊戲，能射中靶心的得分越高。 講師提醒遊戲過程不爭吵、守規則、要尊重。 | 5 | 問答 | 迴廊道 |
| 發展活動 | <p>【實作、討論與問答】</p> <p>遊戲選擇一：史前工具大魔方</p> <p>準備：設計 6 個或 9 個骰子立方體，每個立方體的 6 個面分別貼上可組成石鋤、石斧、魚卡子、網墜、石支腳、石鏟等 6 種工具圖卡的 1/6 (或 1/9)。另外準備山豬、稻米、魚類、鹿等數張物種圖片。</p> <ol style="list-style-type: none"> 將學生分成 4-6 隊，每隊 3-4 人左右。 初階題：講師依序分別喊出各項工具名稱，如：石斧。最早拼湊出石斧圖片的隊伍就可以得 1 分，如果可以說出工具的用途，可以再加 1 分。 進階題：講師直接拿出山豬、稻米、魚類、鹿等物種圖片，讓學生找出相對應的捕獲或種植工具，最早拼出圖片的就可以得 1 分，可以說出相對應的理由可再得 1 分。 講師結合雙語，說出稻米 rice、魚 fish、豬 pig 等的英文單字，可以結合雙語進行拼拼樂遊戲。 按上述程序與步驟，可以視時間多次操作體驗。 <p>遊戲選擇二：箭鏃射擊體驗</p> <p>準備：完成的箭鏃 6 把，需要組裝的箭鏃 6 把。</p> <ol style="list-style-type: none"> 將學生分成 4-6 隊，每隊 3-4 人左右。 體驗活動包括「組裝」與「射擊」二大組項，各隊可同時進行同組活動，或講師人力充足可分兩組，分別完成任務後再交換進行體驗。 <ol style="list-style-type: none"> <u>組裝組</u>：講師說明箭鏃的結構，學生分組自行組裝箭鏃，組裝完成才算過關。 <u>射擊組</u>：每位學生輪流體驗箭鏃射擊，需要射擊紅心 3 次才算過關，每人有射擊 3 次的機會，如果未達標需重新排隊再次體驗射擊。 | 30 | 實作 討論 問答 | 迴廊道 |

| | | | | |
|-------------|---|---|----|-----|
| 綜合活動 | 【課後評量與心得分享】 1. 學生將參訪的心得用 1 句話或 50 字以內寫在學習單。 2. 邀請幾位學生進行心得分享與發表。 3. 連連看測驗評量(學習單三)。 | 5 | 問答 | 簡報室 |
|-------------|---|---|----|-----|

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | 【延伸活動】 1. 分組玩桌遊： 準備：將學生分成 3-4 組，進行桌遊體驗課程。 玩法一：類似心臟病遊戲 (1) 整疊卡排放正中間，4-5 人一組，翻出卡牌，口中逐一念出石鋤、石斧、石刀、魚卡子、網墜、石鏟等。 (2) 翻出口中唸出的卡牌，組員先伸手拍到卡牌者則獲得該卡牌。 (3) 卡牌翻完後，獲得最多卡牌者獲勝。 玩法二：類似撿紅點遊戲 (1) 4 人一組，1 人抽 6 張，場上翻出 4 張牌。 (2) 如果有魚類則可以用捕魚工具抓起，有捕魚工具可以用手上的魚類拾起；以此類推豬及稻米亦適用。 (3) 如果湊成三種不同食物資源可獲得陶壺一張，也可以用陶壺再抽三張牌。 (4) 結算時，獲得最多食物資源者獲勝。 2. 串珠體驗： 學生實際製作串珠，並做成手機吊飾，體驗史前人類飾品製作的過程。 | | | |
|--|---|--|--|--|

