**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、李文志  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、史前生活、工具 |
| 課程介紹 | 運用穿越時空的手法，讓中年級孩子從現在的生活器具，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。  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的生活經驗與智慧。 | | | |
| 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 | 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

單元

名稱

時間

教學

目標

教學

重點

教學

資源

評量

120分鐘

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。

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。

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

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** | **【說明】**  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** | **【引導式問答、回應式講述】**  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  **※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。** | 30 | 問答 | 視聽  教室 |
| **綜合 活動** | **【講述、問答與紀錄】**  複習上述課程，學生可用手勢進行答題ox快問快答遊戲。  問題1 考古學發現史前人類是有稻米的。  問題2 史前人類會用石鏃捕魚。  問題3 史前人類會用石刀狩獵。  問題4 史前人類也會烹煮食物。  問題5 石鋤是用來耕種的工具。………等 | 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** | **【引導與問答】**  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文物館？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** | **【實作、討論與問答】**  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鉤，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，也有以玉石或鮔鳐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** | **【觀察與紀錄】**  學生自由參觀展場與紀錄觀察內容。 | 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** | **【引導】**  1.將學生帶到迴廊道體驗大地遊戲。  2.（**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。  3.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** | **【實作、討論與問答】**  **遊戲選擇一：史前工具大魔方**  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**、**石鏃**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。  1.將學生分成4-6隊，每隊3-4人左右。  2.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。  3.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。  4.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。  5.按上述程序與步驟，可以視時間多次操作體驗。  **遊戲選擇二：箭鏃射擊體驗**  準備：完成的箭鏃6把，需要組裝的箭鏃6把。  1.將學生分成4-6隊，每隊3-4人左右。  2.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。  (1)組裝組：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。  (2)射擊組：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、石鏃等。  (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。 |  |  |  |