

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）

1. 團結力、樂分享
2. 學生具備溝通互動的能力，能覆述傳說故事內容及分享認識校內各景點及代表意義，建立共識而能團隊合作彼此產生信任關係。
3. 認識在地傳說與文化故事, 探究校內原住民意象建築，校內意象建築與傳統文化故事的關係。

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	一年級教學團隊
實施年級		一年級第一學期	總節數	共 21 節，840 分鐘
主題名稱		立足東埔		
設計依據				
核心素養	總綱	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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、肢體及藝術符號等知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。		
	領綱	原-E-A1 具備說族語的基本能力及習慣，孕育原住民族文化主體性的意識與自信，啟發對族語文化的興趣。 生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。 國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。		
與其他領域/科目的連結				
議題融入	實質內涵	原 E1 學習原住民族語言文字的基本生活溝通。 原 E2 了解原住民族語文書寫符號的特色。 原 E9 提升原住民族人的自我認同，增進主體民族對原住民族文化的理解。 原 E10 原住民族音樂、舞蹈、服飾、建築與各種工藝。 原 E14 學習或實作原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。		
	所融入之單元	第一單元：【校園巡禮】 第二單元：【祖先的生活與智慧】 第三單元：【跟我逛校園】		
教材來源		自編教材、網路資訊		

教學設備/資源	電腦、投影機、網路資源		
各單元與學習目標			
單元名稱	學習重點		學習目標
單元一 校園巡禮	學習表現	生 1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。 生 2-I-1 以感官和知覺探索生活，覺察事物及環境的特性。	1. 以感官探索校園特色建築。 2. 分享對特色建築之感受與想法。 3. 探索及認識校園特色建築之特性。
	學習內容	1. 校園特色建築。 2. 特色建築物之相對位置。	4. 找出特色建築於校園平面圖之相對位置。
單元二 祖先的生活與智慧	學習表現	生 1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。 生 2-I-1 以感官和知覺探索生活，覺察事物及環境的特性。 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 原 E1 學習原住民族語言文字的基本生活溝通。 原 E2 了解原住民族語文書寫符號的特色。 原 E9 提升原住民族人的自我認同，增進主體民族對原住民族文化的理解。 原 E10 原住民族音樂、舞蹈、服飾、建築與各種工藝。 原 E14 學習或實作原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。	1. 實地探索石板屋。分享對石版屋的感受與想法。比較石板屋與今日建築相異之處。認識石板屋與布農族人之關係。 2. 探索板厝在校園內的位址。探索板厝與布農族之間的關係。了解板厝對布農族的意義。認真創作並分享屬於自己的板厝。 3. 探索祈禱小米豐收歌與布農族之間的關係及意義。繪畫並寫出心中的期許。分享對祈禱小米豐收歌的感受。 4. 探索傳說「人蛇之約」的意義。認識傳說「人蛇之約」與布農族的關係，理解自我文化。分享自身的經驗。探索及創作「人蛇之約」的傳說，進而提升自我認同。以繪畫方式分享對傳說的感受，並感受繪畫的樂趣。
	學習內容	1. 石板屋的外型。石版屋內之陳設。石板屋建築意義。石版屋與布農族人的關係。 2. 布農族板厝的功能。板厝與布農族的關係。 3. 祈禱小米豐收歌。祈禱小米豐收歌與布農族之間的關係。祈禱小米豐收歌的意義。	5. 探索傳說「說謊的阿蘇（asu 狗之意）」的意義。學習狩獵文化。探索狩獵禁忌。分享對狩獵文化與禁忌的想法與感受。以感官探索獵人工寮的特色。學習製作陷阱的活動，與他人合作。

		4. 傳說故事「人蛇之約」。布農族語 kaviaz。傳說故事「人蛇之約」與布農族的關係及意義。 5. 傳說故事「說謊的阿蘇 (asu 狗之意)」。布農族狩獵文化。布農族狩獵禁忌。獵人工寮。傳統陷阱。 6. 傳說故事「老祖母變成貓」。校內設施 tastuhabu 同爐灶的人。爐灶的意義及與布農族的關係。	6. 探索傳說「老祖母變成貓」的意義。以繪畫方式分享對傳說的感受，並感受繪畫的樂趣。探索爐灶的意義及與布農族的關係。以感官探索「同爐灶的人」的特色。
單元三 跟我逛校園	學習表現	生 2-I-1 以感官和知覺探索生活，覺察事物及環境的特性。 生 1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。 生 7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。	1. 能完整分享說出校內特色建築之意義與功能。分享想法與感受，尊重團體內的想法。 2. 與同儕合作規劃參觀學校特色建築的路線。認真完成學習單。 3. 能說出校園內特色建築的設計原理和代表意義。
	學習內容	1. 校園內特色建築物之功能與意義。 2. 校園內特色建築物之位置。	

教學單元設計

一、教學設計理念

認識在地傳說與文化故事, 探究校內原住民意象建築，校內意象建築與傳統文化故事的關係。

二、教學單元設計

主題		立足東埔布可思議-Lusan	設計者	陳姿宇、戴君惠、田如君
實施年級		一年級上學期	總節數	共 2 節，80 分鐘
單元名稱		第一單元校園巡禮		
設計依據				
學習重點	學習表現	生活 1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。 生活 2-I-1 以感官和知覺探索生活，覺察事物及環境的特性。	核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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、肢體及藝術符號等知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。 生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。
	學習內容	1. 校園特色建築。 2. 特色建築物之相對位置。		
議題融入	學習主題	原住民族文化內涵與文化資產		
	實質內涵	原 E1 0 原住民族音樂、舞蹈、服飾、建築與各種工藝		
與其他領域/科目的連結		國語文、生活領域		
教材來源		自編教材、網路資訊		
教學設備/資源		電腦、投影機、網路資源		
學生經驗分析				
學習目標				
1. 以感官探索校園特色建築。 2. 分享對特色建築之感受與想法。 3. 探索及認識校園特色建築之特性。 4. 找出特色建築於校園平面圖之相對位置。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式

一、引起動機： 請學生分享自己所去過的校園或看到的建築物。 Q：你去過校園那些地方？你最喜歡哪一個建築物呢？ 二、發展活動： - 學生分組，由老師帶領做校園巡禮，觀察校園環境。 Q：你剛才看到了那些建築物？請小組分別記下來。 Q：你會在這些地方做什麼事或有什麼回憶呢？ Q：認為校園中的建築怎樣才算是「特色建築」呢？ - 老師展示不同校園中各種建築的圖片，與學生討論出校園有哪些特色建築。 Q：你知道這些建築物的名稱叫做什麼嗎？ - 老師示範上網搜尋這些特色建築的名稱：石板屋、板厝、八部合音廣場、小米祭屋…… Q：請將名稱的字卡和圖片放在一起。 Q：你能說說這些特色建築在什麼地方嗎？學生用前後左右來描述建築物的相關位置。 - 學生利用校園平面圖，合作將這些建築照片、字卡找到正確位置標示上去 三、總結活動： 展示平面圖，歸納校園內有哪些特色建築。	10 分 60 分 10 分	口頭評量 學習單、實作評量 口頭評量
參考資料：(若有請列出)		
學生回饋 感覺自己的學校很漂亮，很喜歡這些建築物，也會想要知道為什麼我們學校要做這些設計。	教師省思 小一新生對於走訪校園各建築物非常感興趣，但是對於甚麼是「特色」則有賴於老師的引導，老師可提供其他校園照片做比對。	

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. 以感官探索校園特色建築。 2. 分享對特色建築之感受與想法。 3. 探索及認識校園特色建築之特性。 4. 找出特色建築於校園平面圖之相對位置。				
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
校園巡禮		能說出校園中建築物名稱及其特色三種以上並分享自己喜愛的建築物	能說出校園中建築物名稱或其特色達到三種並分享自己喜愛的建築物	能說出校園中二種建築物名稱或其特色並分享自己喜愛的建築物	能說出校園中一種建築物名稱或其特色	未達D級
評分指引		能說出校園中建築物名稱及其特色三種以上並分享自己喜愛的建築物	能說出校園中建築物名稱或其特色達到三種並分享自己喜愛的建築物	能說出校園中二種建築物名稱或其特色並分享自己喜愛的建築物	能說出校園中一種建築物名稱或其特色	未達D級
評量工具		口頭問答 學習單 實作				
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

二、教學設計理念

認識在地傳說與文化故事,探究校內原住民意象建築，校內意象建築

與傳統文化故事的關係。

二、教學單元設計

主題		立足東埔布可思議-Lusan	設計者	陳姿宇、戴君惠、田如君
實施年級		一年級上學期	總節數	共 15 節，600 分鐘
單元名稱		第二單元祖先的生活與智慧		
設計依據				
學習重點	學習表現	生活 1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。 生活 2-I-1 以感官和知覺探索生活，覺察事物及環境的特性。 原 E2 了解原住民族語文書寫符號的特色。 原 E9 提升原住民族人的自我認同，增進主體民族對原住民族文化的理解。 原 E10 原住民族音樂、舞蹈、服飾、建築與各種工藝技藝實作。 原 E14 學習或實作原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。 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。	核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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、肢體及藝術符號等知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。 生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。 原-E-A1 具備說族語的基本能力及習慣，孕育原住民族文化主體性的意識與自信，啟發對族語文化的興趣。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。
	學習內容	1. 石板屋的外型。石版屋內之陳設。石板屋建築意義。石版屋與布農族人的關係。 2. 布農族板曆的功能。板曆與布農族的關係。 3. 祈禱小米豐收歌。祈禱小米豐收歌與布農族之間的關係。。祈禱小米豐收歌的意義。		

		4. 傳說故事「人蛇之約」。布農族語 kaviaz。傳說故事「人蛇之約」與布農族的關係及意義。 5. 傳說故事「說謊的阿蘇(asu 狗之意)」。布農族狩獵文化。布農族狩獵禁忌。獵人工寮。傳統陷阱。 3. 傳說故事「老祖母變成貓」。校內設施 tastuhabu 同爐灶的人。爐灶的意義及與布農族的關係。		
議題融入	學習主題	原住民族語言文字的保存及傳承 原住民族的名制、傳統制度組織運作及其現代轉化 原住民族文化內涵與文化資產 原住民族營生模式 友善環境		
	實質內涵	原 E1 學習原住民族語言文字的基本生活溝通。 原 E2 了解原住民族語文書寫符號的特色。 原 E9 提升原住民族人的自我認同，增進主體民族對原住民族文化的理解。 原 E10 原住民族音樂、舞蹈、服飾、建築與各種工藝。 原 E14 學習或實作原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。 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。		
與其他領域/科目的連結		國語文、生活領域、藝術領域		
教材來源		自編教材、網路資訊		
教學設備/資源		電腦、投影機、網路資源、圖畫紙		
學生經驗分析				
學習目標				
1. 實地探索石板屋。分享對石版屋的感受與想法。比較校內石板屋與部落建築相異之處。認識石板屋與布農族人之關係。 2. 探索板厝在校園內的位置。探索板厝與布農族之間的關係。了解板厝對布農族的意義。認真創作並分享屬於自己的板厝。 3. 探索祈禱小米豐收歌與布農族之間的關係及意義。繪畫並寫出心中的期許。分享對祈禱小米豐收歌的感受。 4. 探索傳說「人蛇之約」的意義。認識傳說「人蛇之約」與布農族的關係，理解自我文化。分享自身的經驗。探索及創作「人蛇之約」的傳說，進而提升自我認同。以繪畫方式分享對傳說的感受，並感受繪畫的樂趣。 5. 探索傳說「說謊的阿蘇(asu 狗之意)」的意義。學習狩獵文化。探索狩獵禁忌。分享對狩獵文化與禁忌的想法與感受。以感官探索獵人工寮的特色。學習製作陷阱的活動，與他人合作。 6. 探索傳說「老祖母變成貓」的意義。以繪畫方式分享對傳說的感受，並感受繪畫的樂趣。探索爐灶的意義及與布農族的關係。以感官探索「同爐灶的人」的特色。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式

一、引起動機：

二、發展活動：

1. 實地踏查：認識校內布農傳統石板屋。

- (1)教師帶領學生到石板屋，實地觀察石板屋的外觀與陳設。
- (2)教師介紹布農石板屋

- A. 傳統上布農族建築房屋的材料包括板岩、木材、茅草及籐皮和檜木皮，其中以板岩蓋成的房屋和檜木皮屋是最具特色的傳統建築。
- B. 布農族家屋基地為方形，住屋窗戶少，屋體低矮封閉，可防止野獸與敵人的發現與闖入。
- C. 布農族人重視家屋中的火爐，火爐設置於門內右側牆角或左右兩側，通常右邊的灶用來炊煮人吃的食物，左邊的灶則於祭儀時使用。
- D. 布農族人認為右邊灶的火非常重要，不能夠熄滅，否則家中男人出去狩獵時會出事，而當家屋因人口增加必須擴建時，右邊的灶也一定不能夠移動。
- E. 家屋中最神聖的地方是「小米倉」，是家屋建築中最重要的部分，也是一個家的主要象徵，此處不讓外人進入，否則會造成該家的滅絕。此外，小米倉還有祭祀功能，家族中的新生男兒或是剛進門的媳婦，都必須在小米倉中進行祭儀，並住上一段時間，才算是家族中的一份子。

2. 實地踏查：尋找部落布農傳統石板屋。

- (1)教師帶領學生到石板屋，實地觀察石板屋的外觀與陳設。
- (2)比較部落傳統石板屋與校內傳統石板屋的相異之處。

Q：部落布農傳統石板屋和校內布農傳統石板屋有哪裡不一樣呢？

三、綜合活動：

1. 透過學生觀察，說出布農石板屋的特色。
2. 學生分享喜歡哪一個傳統石板屋及其原因。

一、引起動機：

1. 老師播放板曆的照片或圖片。

Q: 小朋友是否在校園裡或是附近看過這樣的圖案? 這

2 分

口頭評量

60

分

口頭評量

10

分

口頭評量

一、板曆

20

分

口頭評量

是什麼呢？ Q：祖先們為甚麼要製作板曆呢？ Q：你在版曆上看到了那些符號？它們代表了什麼意義呢？ 二、發展活動： 1. 介紹板曆 (1)布農族的板曆是類似「行事曆」這樣類型的文物一九三七年學者在南投一位布農人家中發現一塊「木刻畫曆」板上所畫各種圖形以類似象形文字的符號記載農事、出獵等事，來表示全年應行之歲時祭儀及生活禮俗。 (2)「木刻畫曆」所發現的符號被認為是布農族群的文字，每種符號都有其特殊意義的存在，因此木刻畫曆就是布農族文字記錄的體現。 (3)木刻畫曆上記錄著小米的祭祀曆，因為小米是布農族人最重要的糧食，於是將一年裡最重要的七大祭典更名為 lus' an maduh（小米的祭祀），板曆主要是依照小米的生長及配合種植小米(粟)的農時及祭儀而定，布農族在進行重要的農事之前，首先會進行一連串的儀式或禁忌。布農族人依小米的成長時間為每月的祭祀準則，以月之盈虧來記月，每年農耕之始為十一月。	60分	口頭評量
2. 創作板曆 學生分組創作，設計自己的板曆符號與圖案來標示歲時和祭儀。	40分	實作評量
三、綜合活動： 1. 分享自己設計的板曆。 -----結束-----	20分	口頭評量
-----祈禱小米豐收歌----- 一、引起動機： 老師播放「祈禱小米豐收歌」（常被稱為八部合音）影片。 Q：這是什麼歌曲？ Q：什麼人可以唱祈禱小米豐收歌？ Q：什麼時候會唱祈禱小米豐收歌？ Q：為了什麼事而唱祈禱小米豐收歌？ Q：歌唱的人是用怎樣的態度來唱這首歌的？ Q：你聽到這首歌的感覺如何？	10分	口頭評量
二、發展活動： 1. 老師介紹祈禱小米豐收歌： (1)祈禱小米豐收歌(Pasibutbut)是一首臺灣原住民布農族傳統祭典音樂，常被人稱為八部合音，僅流傳於	60分	口頭評量

布農族巒社群和郡社群 (2)為了祈求小米能夠豐收，以美妙的和聲娛悅天神，同時也依此判斷當年小米之收成。 2. 寫一寫，畫一畫：學生畫下小米豐收歌的場景，寫下心中的期望。 三、綜合活動： 1. 分享創作與心中的期望。 -----結束-----	30 分 20 分	實作評量 口頭評量
-----布農族與百步蛇----- 一、引起動機： Q：你知道布農族與百步蛇有哪些故事嗎？ 二、發展活動： 1. 老師敘說傳說故事「人蛇之約」。 布農族古早時代，布農族人能與百步蛇對話、交流與分享。但因布農族人失信於百步蛇，而致百步蛇之子於死，是故布農族遭致百步蛇攻擊幾乎滅絕。 2. 學習族語。 布農族人稱百步蛇為 kaviaz，布農族語為「朋友」之意。 3. 經驗分享 請學生分享自身經驗。並回顧當時與蛇之間的互動場景。 Q：你有遇過蛇的經驗嗎？ 三、綜合活動： 1. 繪畫 請小朋友將故事中印象深刻的內容畫出來，也許是人蛇大戰的場景、百步蛇美麗的紋路或、布農族婦人編織的圖騰或是百步蛇與布農族人和好的畫面。 2. 分享 請學生發表創作內容，分享自己對故事的感想。 -----結束-----	5 分 30 分 30 分 10 分	口頭評量 口頭評量 實作評量 口頭評量
-----布農獵人----- 一、引起動機： Q：你知道布農族狩獵有哪些故事嗎？ 二、發展活動： 1. 老師敘說傳說故事「說謊的阿蘇（asu 狗之意）」。 從前有一位布農族人名叫阿蘇（asu），他非常喜歡說謊，雖然如此，部落的人還是很願意相信他的話。常常發生大家滿載獵物打獵完回程，請阿蘇從深山先到部落通報村落的人到村外迎接，但是阿蘇卻告訴部落的人沒有獵物，部落的人就不釀酒及迎	10 分 20 分	口頭評量 口頭評量

接。只看到獵人們很辛苦的將獵物揸回家，而且到家看不到仍在田裡工作的親人，心裡都有不愉快的情緒。這樣的情景阿蘇看到就躲起來偷偷的笑。也會發生獵人沒有獵物回程，阿蘇主動從山上先回部落通報，但是阿蘇卻告訴部落的人說滿載而歸，大家快樂的釀酒及到部落外迎接，卻是白忙一場。又有一次阿蘇從山上先到部落通報消息時，還來不及開口，有一位婦人叫阿蘇把嘴巴打開，以迅雷不及掩耳的速度將阿蘇的舌頭割下來，然後對阿蘇說：「你以後不會再說謊了。」阿蘇聽完後就變成一隻動物，也不能再說話了。布農族人將這動物還是叫asu，就是現在的狗。		
2. 故事隱含意義		口頭評量
Q：你覺得這個傳說故事要告訴我們甚麼呢？	10	
3. 經驗分享	分	口頭評量
Q：你曾經有跟著家人狩獵過嗎？或是有聽過那些關於狩獵的故事？	10分	
4. 狩獵的打獵的方式介紹		口頭評量
(1)圍獵布農族人舉行圍獵的時間長，少者一星期、多者半個月。這麼盛大的活動，他們會以虔誠的祭典儀式和謹遵禁忌的行為，藉以祈求獵者的安全和高獵獲量。於狩獵前二、三天即備糧食、獵槍、山刀、背袋等。出發前一晚獵人們宿於部落的會所以作夢占。次晨，領隊必須審視這些人前晚作的夢，然後以領隊所作的夢為獵隊行止的標準。如夢見攀樹而上為吉，夢見溺河為凶。領隊作吉夢時，如期出發，作惡夢則延期。隊員凶夢者，須退出狩獵行列；無夢者仍可去。若凶夢的人超過半數或接近半數，則全隊延期或取消。狩獵時，通常中午不得進食，至下午獵獲野獸後才食用晚餐。獵隊到達獵場後，由領隊整合眾人意見，然後開始分配工作，圍獵分成兩組：一組是弓箭手及槍法非凡者，依獵物可能逃脫的路線以守株待兔的方式射殺獵物；另一組帶領獵犬追逐猛獸。第一次射中獵物時，大家集中該處，立即將獵物剖開，將肝臟切成塊狀，由眾人分食，邊吃邊祝禱：「給我們強大的力量，讓我們能不斷地打中獵物。」 (2)焚獵布農族人利用「火燒山」的方式來迫使野獸現身以讓獵人射殺是謂焚獵。焚獵以往每年舉行一次，通常全部落的男子都要動員參與，由於焚獵所燒出的煙火，易為敵人所察覺而乘虛攻擊部落，所以要有一部份人留守保護部落，一部份人上山參加「焚獵」活動。其所遵行的祭典儀式與禁忌和「圍獵」大致相同。出發前一晚亦須行夢占，到山上宿營時要行飯占，飯	20分	

占是將小米飯揉成團狀，烤黑後，由領隊插於營外棍上並祝禱。次晨檢視飯糰，若上面有一白跡，表示可獵一獸，多時則可獵得多獸。若飯占不靈，則下次狩獵時，須換領隊。 (3)陷阱獵陷阱獵則是裝設陷阱於獸徑上，例如將麻繩以活結作成圓圈似的套環，設於獸徑上，套環尾端固定於堅固之樹幹，野獸的頭、頸穿過套環後，即被縛頸而吊之。此打獵方式通常在他個人所屬的氏族獵場內進行。原則上所獵得的收穫物，也必須分給他的氏族成員、姻親及朋友。若到別的氏族獵場上打獵時，與圍獵情形同，亦須得到獵場所有者的同意。同時得把獵物的一前腿送給獵場所有者。 5. 狩獵禁忌 (1)布農族有句智慧語：「不可以跟大地開玩笑，因為大地也會眨眼睛。」出獵在布農族是為聖潔的行為，因此必須遵守戒禮。狩獵不僅是獵者個人的事，跟獵人的近親亦有密切的關係。 (2)家中有人參加狩獵時，從決定參加之日起，到獵罷歸來之日止，家人不能掃地，以免驚擾動物或使其聞到掃出屋外的人味而逃走；不能到田工作，因為用鋤挖地時泥土發臭，恐怕驚嚇動物而獵獸不中；不能吃大蒜等具有香味及刺激性的食物，也是怕驚走動物；不能洗衣服，不能借火給別人，不能織布，違反了都會獵獸不中。 (3)獵人家若有人出生或死亡，或母豬生產，則不能狩獵，其中尤以有人死去的禁忌守得最嚴。在獵人入山以後，家中有人死亡時，須派人叫回來，否則獵人會在山上遭遇意外之事而暴卒。獵人之家人與外人在這段期間內互不往來，蓋恐別人觸犯了禁忌。 (4)布農族一向以伸展家族見稱，所以獵人族中的一級親屬、二級、三級親屬，甚至三級以外的遠親都得遵守這種禁忌。此外，平日獵具不許女性撫觸，家屋內所懸掛獵獸頭骨，是為聖物，婦女亦不可觸摸。 (5)上山打獵的當天凌晨，領隊率眾作祝禱儀式時，先要生火，火苗必須一次點燃，若火點不起來或火苗熄滅，則出獵延期或取消。 (6)有人打噴嚏或小孩大聲說話或哭泣、有人放屁及婦人們說了不該說的話等，皆違犯禁忌，出獵亦需延期或取消。 6. 介紹獵人工寮 Q：你知道學校設施獵人工寮的設計意義和功能嗎？ 7. 傳統陷阱介紹 (1)縛足陷阱 aqo-bantas，又稱重力陷阱。用以對付山	20分 10分 30分	口頭評量 口頭評量 實作評量
--	----------------------------------	-------------------------------------

羌、鹿、山羊、山豬、猴子等大型野獸。這種陷阱是將它埋伏在動物必經之路，先挖坑洞，將「陷阱」埋入，把挖出來的土，放置較遠的地方，表面再用枯葉加以掩藏，野獸的足踏進陷阱，即被縛足而不得脫身。

(2)腳套子：麻繩製作，用以抓行走於地上之較大型鳥類。

(3)路槍 palasonbusol 或 kunulbusol：將槍枝架設在動物出沒路徑的草叢，且在動物只有一條路可走的情形，以Y型木幹兩根，將槍枝綁好，再將皮機的牽引線，放置在動物走過的路徑。當動物跑過來，觸動板機，即「中彈」，而打中的部位通常是脖子或胸部。

(4)吊頸陷阱 ahobantalang：又稱絞環陷阱或頭吊，對羌、鹿、山羊等用之。

(5)陷阱 haiplav：對山豬、熊等笨重、力大之野獸用之。挖一坑洞，其上偽裝覆蓋乾草等，讓野獸掉入陷阱。

(6)壓石陷阱 qato：對松鼠、老鼠、小鳥等用之。以樹枝撐起石塊，置餌在其中，以誘獸入彀。

結束

同爐灶的人

一、引起動機：

Q：你知道布農族爐灶文化或烹調有哪些故事嗎？

二、發展活動：

1. 老師敘說傳說故事「老祖母變成貓的傳說」。有一位年老的祖母和家人住在一起，但是她的孫子並不孝順，平時日常生活讓老祖母自己打理，甚至有時候還會忘記給她吃飯。老祖母的生活有一頓沒一頓，非常的瘦弱，臉色也不好看。老祖母常常蹲在爐灶旁，一方面是可以取暖，也讓家人較容易給她飯吃。有時候孫子要將她移離爐灶，但是她不想離開爐灶，就會緊抓著爐灶面，而且發出奇怪的憤怒聲。這樣的情形常常發生，所以家裡的爐灶面有老祖母緊抓時留下的指甲抓痕。有一天，孫子到處找老祖母都找不到，看到爐灶旁平時老祖母蹲的地方，只有一種小又瘦弱的動物，肚子還發出奇怪的聲音，就像老祖母的怪聲音，子孫們非常後悔，就善待這隻小動物，這隻動物就是貓。布農族人就依這隻動物的叫聲取名「ngaung」。

2. 繪畫

將對「老祖母變成貓」傳說故事的感受畫下來。

3. 分享繪畫

分享自己的創作及對故事的感想。

5 分

20 分

20 分
10 分
分

口頭評量

口頭評量

實作評量

口頭評量

4. 布農族傳統爐灶介紹 以三顆或四顆適當大小的石塊，分別於起居室的兩側立於地面上構築火灶，其上可以架上鍋子烹煮食物。布農族傳統火灶有四石灶與三石灶。在卡社群屋內兩口灶均為人煮食之用，煮豬食的灶則必須設置於前庭中；亦有另一說，左邊煮人食、右邊煮豬食。舉行儀式時，右邊灶絕對不能熄火。 5. 介紹校內設施-tastuhabu 同爐灶的人 habug 是指木炭之灰爐，tastuhabu 意即一家人。過去布農族人圍繞 Baning，是飲食圈祖先教導飲食倫理；是獵物分享及歲時祭儀研討的地方；也是傳遞訊息與教育子女的地方。 6. 認識族語 baning（爐灶）是布農族家屋的核心，也象徵同為一家人緊密連結。 三、綜合活動： 1. 說學校設施爐灶的設計意義和功能。 -----結束-----	20分 10分 5分 5分	口頭評量 口頭評量 口頭評量 口頭評量
參考資料：(若有請列出)		
學生回饋 從課程中可以知道我們的祖先很聰明，能知道祖先的生活覺得很開心。	教師省思 學生在了解祖先的智慧與生活的過程中，逐漸建立起身為布農族人的自信自尊。	

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. 實地探索石板屋。分享對石版屋的感受與想法。比較石板屋與今日建築相異之處。認識石板屋與布農族人之關係。 2. 探索板厝在校園內的位置。探索板厝與布農族之間的關係。了解板厝對布農族的意義。認真創作並分享屬於自己的板厝。 3. 探索祈禱小米豐收歌與布農族之間的關係及意義。繪畫並寫出出心中的期許。分享對祈禱小米豐收歌的感受。 4. 探索傳說「人蛇之約」的意義。認識傳說「人蛇之約」與布農族的關係，理解自我文化。分享自身的經驗。探索及創作「人蛇之約」的傳說，進而提升自我認同。以繪畫方式分享對傳說的感受，並感受繪畫的樂趣。 5. 探索傳說「說謊的阿蘇（asu 狗之意）」的意義。學習狩獵文化。探索狩獵禁忌。分享對狩獵文化與禁忌的想法與感受。以感官探索獵人工寮的特色。學習製作陷阱的活動，與他人合作。 6. 探索傳說「老祖母變成貓」的意義。以繪畫方式分享對傳說的感受，並感受繪畫的樂趣。探索爐灶的意義及與布農族的關係。以感官探索「同爐灶的人」的特色。				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
祖先的生活與智慧	表現描述	能專心聆聽傳說故事，仔細觀察校園中特色建築，並能分享三種以上這些建築所代表的意義。	能專心聆聽傳說故事，仔細觀察校園中特色建築，並能分享二種建築所代表的意義。	能專心聆聽傳說故事，仔細觀察校園中特色建築，並能分享一種建築所代表的意義。	能分享一種建築所代表的意義。	未達D級
評分指引		能專心聆聽傳說故事，仔細觀察校園中特色建築，並能分享三種以上這些建築所代表的意義。	能專心聆聽傳說故事，仔細觀察校園中特色建築，並能分享二種建築所代表的意義。	能專心聆聽傳說故事，仔細觀察校園中特色建築，並能分享一種建築所代表的意義。	能分享一種建築所代表的意義。	未達D級
評量工具		口頭問答 學習單 實作				

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

三、教學設計理念

認識在地傳說與文化故事, 探究校內原住民意象建築，校內意象建築

與傳統文化故事的關係。

二、教學單元設計

主題		立足東埔布可思議-Lusan	設計者	陳姿宇、戴君惠、田如君
實施年級		一年級上學期	總節數	共 4 節，160 分鐘
單元名稱		第三單元跟我逛校園		
設計依據				
學習重點	學習表現	生活 1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。 生活 2-I-1 以感官和知覺探索生活，覺察事物及環境的特性。	核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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、肢體及藝術符號等知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。 生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。
	學習內容	1. 校園內特色建築物之位置。 2. 校園內特色建築物之功能與意義。		
議題融入	學習主題	原住民族文化內涵與文化資產		
	實質內涵	原 E1 0 原住民族音樂、舞蹈、服飾、建築與各種工藝		
與其他領域/科目的連結		國語文、生活領域		
教材來源		自編教材、網路資訊		
教學設備/資源		電腦、投影機、網路資源		
學生經驗分析				
學習目標				
1. 能完整分享說出校內特色建築之意義與功能。分享想法與感受，尊重團體內的想法。 2. 與同儕合作規劃參觀學校特色建築的路線。認真完成學習單。 3. 能說出校園內特色建築的設計原理和代表意義。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式

一、引起動機： Q：你們還記得我們認識校園哪些特色建築嗎？	5分	口頭評量
二、發展活動：		
1. 教師進行觀念統整 (1)石板屋、板厝、小米田、百步蛇椅、獵人工寮與同爐灶的人等校內景點簡要介紹。	15分	口頭評量
(2)校內景點所代表之意義與相關傳說故事		
2. 依景點分組教師以每 1-2 位學生分配一個校園景點，依據所整理的介紹資料，請學生進行簡單分享。 Q：你如何規劃路線帶朋友參觀學校的特色建築？	20分	
3. 規劃校園參訪路線請學生規劃出校園參訪動線，設計學習單排出景點順序即可。	10分	實作評量
4. 參觀前準備依據先前課堂分組，並依學生討論結果規劃出景點參觀順序。	10分	
5. 練習介紹 依組別複習石板屋、板厝、小米田、百步蛇椅、獵人工寮與同爐灶的人等校內特色建築簡要介紹。	20分	
三、綜合活動：	40分	口頭評量
1. 校園特色建築介紹 請每組學生至學校石板屋、板厝、小米田、百步蛇椅、獵人工寮與爐灶進行介紹		
參考資料：(若有請列出)		
學生回饋	教師省思	
很喜歡校園裡的這些景點，願意和親朋好友做分享，也希望大家都能到學校來欣賞這些美麗的景點並好好愛惜它。	學生可藉由小組討論，分享、發表練習口語表達，也藉由介紹景點使學生對校園中各景點的認識做出回顧和整理。	

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. 能完整分享說出校內特色建築之意義與功能。分享想法與感受，尊重團體內的想法。 2. 與同儕合作規劃參觀學校特色建築的路線。認真完成學習單。 3. 能說出校園內特色建築的設計原理和代表意義。				
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
校園巡禮		能分組討論校園內各景點，並能實地做校園景點簡要介紹三項以上	能分組討論校園內各景點，並能實地做校園景點簡要介紹達到二項	能分組討論校園內各景點，並能實地做校園景點簡要介紹達到一項	能參與分組討論校園內各景點與組員分享	未達D級
評分指引		能分組討論校園內各景點，並能實地做校園景點簡要介紹三項以上	能分組討論校園內各景點，並能實地做校園景點簡要介紹達到二項	能分組討論校園內各景點，並能實地做校園景點簡要介紹達到一項	能參與分組討論校園內各景點與組員分享	未達D級
評量工具	口頭問答 學習單 實作					
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)。