〈附件4〉

宜蘭縣 112 學年度原住民族語文及文化課程優良教案甄選實施計畫

— 教案 —

壹、教案名稱:雲遊-樂園

貳、設計理念:

泰雅族語作為台灣原住民的重要語言之一,不僅是泰雅族文化的重要載體,更是維護族群身份認同和傳承歷史的重要工具。因此做為設計此課程的中心理念,以文化傳承、提升語言能力為主要目標。

- 一、泰雅語是文化的基石,學習泰雅族語的過程即是瞭解泰雅族文化的過程。把語言融入遊戲的形式, 讓學生在學習語言的同時,提升文化學習的樂趣,感受泰雅族文化的魅力。
- 二、此次語言學習包括聽、說、讀三個方面。在初級階段,可以通過簡單的會話練習、聽力 理解,讓學生掌握日常交流的基礎語言能力。隨著學習的深入,逐步提高遊戲的難度,讓學生有 感於持續進步的感受。
- 一、課程應與實用性整合。學習泰雅族語不應僅僅停留在課堂上,還應該結合學生的日常生活。本課程所使用到的遊戲及教具都可做為學生下課時的娛樂活動,讓學生有機會將所學應用到現實生活中,增強學習的實用性。

總結,此課程的設計立足於文化傳承、提升語言能力和實用性三大理念,通過多元化的教學方法和靈活的學習模式,實現泰雅族語的保護和發展,促進泰雅族文化的傳承和弘揚。學生能達到個人成長,助於整個社會的多元文化共存和諧發展。

參、教學活動設計:

主題/單元名稱	雲霧中的綠寶石				
參加課程類組	■ 語文類	教案適用之教育階段	■ 國小		
	□ 文化類		□ 國中		
			□ 高中		
評選主題	■ 原住民族語言文學之保存及傳承。				
(可複選)	□ 部落與原住民族之歷史經驗。				
	□ 原住民族之名制、傳統制度組織運作或其現代轉化。				
	□ 原住民族藝術與樂舞。				
	□ 原住民族土地與生態智慧。				
	□ 原住民族營生模式。				
	□ 部落倫理與信仰。				
	□ 其他與原住民族相關之	議題。			

族別	泰雅族	語言別	賽考利克泰雅語			
		(*語文類必填)				
實施年級	二年級	總節數	共 <u>3</u> 節, <u>120</u> 分鐘			
課程類型	□ 部定課程:					
(可複選)	■ 校訂課程:					
	□ 彈性學習課程:					
	□ 選修課程:					
	□ 跨領域課程:					
	□ 其他:					
教學型態	■ 單獨班級教學	□ 全校教學	□ 同年級班群教學			
(可複選)	□ 混齡年級教學	□ 其他(說明:)			
適用對象	□ 原住民重點學校	■ 原住民族實驗學校	□ 一般學校			
	□ 其他(說明:)				
核心素養	*自主行動					
(可複選)	■身心素質與自我精進 *溝通互動	□系統思考與解決問題	□規劃執行與創新應變			
	本件過至期一件號運用與溝通表達	□科技資訊與媒體素養	□藝術涵養與美感素養			
	*社會參與					
	□道德實踐與公民意識	■人際關係與團隊合作	□多元文化與國際理解			
領域/科目	語本原-E-B3					
核心素養		本素養,促進多元感官的發	·展,培養生活環境中的美			
	感體驗。					
	原-E-B1					
	根據學習階段之身心發展,在自然的人際互動下培養「聆聽、說話、閱讀、書					
	寫及綜合應用」的基本族語能力,並以族語進行溝通,傳承語言文化。 生活-E-A1					
		透過自己與外界的連結,產生自我感知並能對自己有正向的看法,進而愛惜自				
		對生活事物的探索與探究,體會與感受學習的樂趣,並能主動發				
## an 1 -	現問題及解決問題,持續					
學習表現	原 1-1-3能專注聆聽說	學習內容	原 Ab-I-1 詞語的意義。			
	話者。		原 Bg-I-1 常見農作物			
	原 1- I-8 能聽懂童謠。		的名稱。			
	原 2-I-3能說出所學的		生C-I-3探究生活事物的			
	語詞。		方法與技能。			
	原 3- I-3能讀出所學的		生 A-I-2事物變化現象			
	語詞。		的觀察。			
	原 5- I-2能樂於參與原		生 A-I-3 自我省思。			
	住民族語文的學習活動。 生 3-I-1 願意參與各種		生 D-I-3 聆聽與回應的 表現。			
	生 0-1-1 願息参與合權 學習活動,表現好奇與求		衣玩。 生 D-I-4 共同工作並相			
	字首佔勤, 衣坑对可兴水。 知探究之心。		生 D-1-4 共同工作业相 互協助。			
	生 2-1-2 觀察生活中人、		VIII74			
	事、物的變化,覺知變化					

	ルマルロキ								
712 and	的可能因素。								
學習目標	一、能瞭解遊戲的玩法。								
	二、能瞭解玩遊戲時可能需要用到的策略。								
	三、認識族語單詞。								
	四、能參與遊戲。								
	五、能和同學討論並分配任務。								
	六、能和同學合作完成遊戲。								
學習活動設計									
教	學流程	時間(分)	評量方式	教學資源	備註				
【第	一節】								
一、引起動機		20 分鐘	團隊合作		團隊合				
【語言尋寶遊戲】					作完成				
學生分為2組進行,老師會用泰雅語說出3個教室有的		均			遊戲。				
物品,學生需團隊合作分別找出物品放置講台前的桌					- 2- 4				
上,最快收集完畢的組別獲勝。									
 ※此遊戲會進行三輪,最後積分最高的小組獲勝,老師		币							
會發放獎勵點數每人2點									
二、族語單辭總複習		20 分鐘	課堂表現		能說族				
老師統整前面所講到的族語單詞,覆誦 1-2 遍。		7	,,		語及認				
老師抽問學生,查看是否銘記這些單詞。					識族單				
0 1 1 1 1 2 1 2 1 7 1 1					詞。				
第一節課結束									
	7 - 21-12								
【第	二節】								
一、桌遊-嗒寶(泰雅語版	本)	10 分鐘	團隊合作及	桌遊-嗒寶	能說族				
透過學校之前設計的「嗒	寶桌遊」帶入課程。		課堂表現	(泰雅語版	語及參				
	·· · · · ·			本)	遊戲,				
 (1) 在進行桌遊前,需	先熟背桌遊會運用到的族語	,			瞭解玩				
	次學生覆誦一次,最後個別技				遊戲時				
選學生覆誦老師指	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,				需要用				
	教室後面布告欄,下圖族語				到的策				
常用語,平時也可提供學					略。				
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	<u> </u>				· u				



二、桌遊遊戲說明:

需分組 PK,每組各翻開一張卡牌,如卡牌有出現 同一樣的東西,最先喊出正確族語名稱的小組獲 勝,輸家需要替補一位上來繼續比賽,直至小組都 沒有人為止及為失敗。

三、遊戲開始

班上分為兩組進行 PK,此遊戲會進行三輪,最後積分最高的小組獲勝。設有獎懲機制,激發學生勝負慾,提升課程參與度。



遊戲獎懲機制:

優勝隊伍會發放獎勵點數每人2點及美味小點心;輸的 隊伍需要用族語完成接龍,每位組員皆有成功接完才算 通過。

--第二節課結束-

【第三節】

5分鐘

20 分鐘

5分鐘

勝負機制及 課堂表現

遊戲墊、轉盤

能語遊瞭遊需說及戲解戲要族參, 玩時用

到的策





遊戲說明及示範:分派兩位學生上來,老師透過轉盤轉 出族語,學生需回答正確後可以自行決定要使用四肢的 哪一個部位,依序進行,直至學生無法挑戰為止。



二、遊戲開始

遊戲會進行賽程,每一位學生都要進行,猜拳決定先後順序,選出冠亞軍。

遊戲獎懲機制:

優勝隊伍會發放獎勵點數每人2點及筆記本;輸的隊伍 需要用族語完成接龍,每位組員皆有成功接完才算通 過。

--第三節課結束-

25 分鐘

略。

5分鐘

四、 參考資料(含網路資源)

手腳並用遊戲參考 https://www.youtube.com/watch?v=ykneVIv0u6g