



數. 太魯閣
文化數學繪本
教師手冊

編者

胡美智、林俊瑩

教案設計

溫若梅、田慧玲

目錄

一、教師手冊簡介與使用說明.....	1
二、《Truku 勇敢小獵人》	
• 中 1-1《我家有幾個人？》.....	2
• 中 1-2《小小勇士尋寶趣》.....	6
三、《小小 Truku 之勇敢的狩獵》	
• 中 2-1《Truku 小獵人》.....	10
• 中 2-2《追蹤獵物》.....	14
四、《織布機上的眼睛》	
• 3-1《族服大發現》.....	18
• 3-2《紡織娘》.....	22
五、《我的朋友要搬家》	
• 4-1《我是小小冒險王》.....	25
• 4-2《我是拼貼王》.....	30

數．太魯閣文化教學繪本教師手冊

簡介

《數．太魯閣》文化數學繪本教師手冊是由慈濟大學胡美智助理教授所組成的研究團隊與實驗學校依據四本繪本內涵及參考過去幼兒園進行在地文化課程的經驗，設計一本繪本搭配兩個教案。活動設計依據教育部的《幼兒園教保活動課程大綱》的統整性課程精神，及《幼兒園課程與教學品質評估表 - 2020 版》，並考量生活化（太魯閣族文化在地素材與活動）、遊戲化（帶有趣味意涵）、與多元化（教材可以變化不同玩法及討論不同數概念）原則。所設計完成的數概念讀本與延伸活動，邀請幼教專家、數學教育專家審查回饋，最後在實驗學校及非實驗基地的原住民幼兒園中、大班進行試教後，收集各方意見持續進行修訂。

使用說明

二本中班太魯閣族文化數學繪本《Truku 勇敢小獵人》及《小小 Truku 之勇敢的狩獵》，共發展四個中班教案「我家有幾個人？小小勇士尋寶趣、Truku 小獵人、追蹤獵物」。另外二本適合大班幼兒閱讀的數學概念繪本為《織布機上的眼睛》與《我的朋友要搬家》，四個大班教案分別為「族服大發現、紡織娘、我是小小冒險王、我是拼貼王」。每一個延伸教案預定進行的時間大約為一個月左右，教保服務人員可以參考幼兒園、家庭與社區的相關資源，及班級幼兒的能力，依序或部分調整，進行教案活動。

中 1-1 《我家有幾個人？》

繪本名稱			設計者	溫若梅
			教學者	許愛甄、胡惠珍
			活動名稱	我家有幾個人
			適用年齡	4-5 歲 (中班)
			活動時間	一個月
			活動人數	15 人
領域	身體動作與健康、認知、語文、美感			
主要數學概念	<input checked="" type="checkbox"/> 數字和運算 <input type="checkbox"/> 形式和代數 <input checked="" type="checkbox"/> 幾何及空間感 <input type="checkbox"/> 測量 <input type="checkbox"/> 統計與機率			
幼兒先備經驗	認識數字 1-10 有基本點數的能力			
課程目標	身 2-1 安全運用身體操控動作，滿足自由活動及與他人合作的需求 認 1-1 蒐集生活環境中的數學訊息 認 2-1 整理生活環境中的數學訊息 認 1-3 蒐集文化產物的訊息 語 1-5 理解圖畫書的內容與功能 語 2-2 以口語參與討論 美 2-2 運用各種形式的藝術媒介進行創作			
教學準備	情境佈置	太魯閣族竹屋圖片、狩獵圖片、耕種圖片、兒歌掛圖、兒歌 CD、掛圖 / 請到我家來玩、經驗圖 / 我家成員		
	教具 / 圖書	教具：繪本、數字接龍、角色翻翻樂 學習單：數與量、跳格子		
	工具 / 耗材	B5 紙張、色筆、數字圖卡、數量圖卡、磁鐵、雪花片、傳聲筒、樂器、呼拉圈、集點掛圖、色紙、剪刀、膠水、奇異筆		

活動流程	學習指標								
<p>一、起始活動 (第一週)</p> <ol style="list-style-type: none"> 《Truku 勇敢小獵人》繪本導讀 探討繪本內容 <ol style="list-style-type: none"> Pisaw 家中有哪些成員？ Pisaw 家中一共有幾個人？(基數) Pisaw 在家中排行第幾個呢？(序數) 上游第一家與第二家，下游第三家與第四家各有多少人…？試問幼兒上游的人家誰比較多…？還是下游的家人誰比較多…？ Pisaw 送地瓜時，還從四戶人家各自拿回甚麼東西？ 完成送地瓜的任務後，Pisaw 的心情如何？ <p>解答：</p> <ol style="list-style-type: none"> Pisaw、爺爺、伯父、伯母、爸爸、哥哥、媽媽、奶奶 8 人 第 8 第一家 3 人，第二家 7 人，第三家 6 人，第四家 4 人；上游與下游的人數樣多。 第一戶一塊豬肉；第二戶二條玉米；第三戶三個芋頭；第四戶一把樹豆。 	<p>語 - 中 - 1-5-2 理解故事的角色與情節</p> <p>認 - 中 - 2-1-1 依據序列整理自然現象或文化產物的數學訊息</p>								
<p>活動一：家人數一數 (第二週)</p> <ol style="list-style-type: none"> 數一數遊戲： <ol style="list-style-type: none"> 事先在白板上貼上數字符號卡及準備磁鐵雪花片當作人，共準備二套。 第一家有 3 人、第二家有 7 人、第三家有 6 人、第四家有 4 人 幼兒分成兩人一組進行競賽活動 由老師發號口令，如：第三家有 6 人，幼兒就要在白板上找出對應的數字 6。 最後，拿起 6 個雪花片貼在正確的白板數字上。 看誰完成最快，即可集點，分數越多為優勝者。 數量學習單 - 數與量 (請畫圈圈) <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr> <td>第一家有 3 人</td> <td>第二家有 7 人</td> <td>第三家有 6 人</td> <td>第四家有 4 人</td> </tr> <tr> <td>範例：○○○</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> 學習區延伸活動： <ol style="list-style-type: none"> 數學區 (邏輯關係)：桌遊活動 - 記憶大考驗。 老師事先製作家庭成員圓形牌，每一個成員要有二張，如：先將正面看一遍，之後將成員翻到反面。接著，幼兒開始輪流翻 2 張牌，2 張圖卡是同一位可將卡牌取回。全部配對完成之後，大家數數看誰的牌最多，就是優勝者。 	第一家有 3 人	第二家有 7 人	第三家有 6 人	第四家有 4 人	範例：○○○				<p>認 - 中 - 1-1-3 辨識數字符號</p> <p>認 - 中 - 1-1-4 運用點數蒐集生活環境中的訊息</p> <p>認 - 中 - 1-3-2 以圖像或符號紀錄生活物件的多項訊息</p>
第一家有 3 人	第二家有 7 人	第三家有 6 人	第四家有 4 人						
範例：○○○									



活動二：什麼是鄰居 (第三週)

1. 探討什麼是鄰居？
 - (1) 你家隔壁住著誰？
(以自己班級舉例，如：山豬班在我們班的旁邊，所以山豬班是我們的鄰居。)
 - (2) 你家樓上 / 樓下住著誰？
(以自己班級舉例，如：從樓梯往下 / 上走，會遇到飛鼠班，所以飛鼠班在我們班的樓下 / 上。)
2. 遊戲活動 - 左右鄰居有幾人...
 - (1) 準備兩個五層的小櫃子當作房子，並標上樓層數字 (櫃子可用紙盒疊成或用 pp 版組合)、人偶玩具數個、字卡數個 (內容範例：2 號房子的樓上↑住 5 人，樓下↓住 2 人)。
 - (2) 遊戲玩法：
 - 幼兒分成兩組排成兩排進行遊戲。
 - 將卡牌及人偶平均分給兩組。
 - 第一位幼兒站在起點準備，第二位幼兒抽取卡牌，並說出指令。
 - 第一位幼兒聽到指令後，拿取正確數量的人偶，走到房子前將人偶放進正確樓層。
 - 由老師來檢視幼兒是否正確，完成後將人偶放回原位，排到隊伍後方，其他幼兒往前遞補。
 - 以此類推的方式每位幼兒都玩到。
 - 最先完成所有卡牌的小組獲勝。
3. 跳格子學習單 - 往前往後 (附上兩個不同顏色的紙片代表兩個人)
二人一組的用猜拳進行跳格子，猜贏的就可往前跳一格房子，輸的往後退一格。

看看誰先跳到第 10 格就獲勝。

學習單範本：

後 ←-----→ 前

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

贏的人在空格打勾，先贏五局 (打五個勾) 獲勝

小明 Kimi									
小華 Mari									

4. 學習區延伸活動

- (1) 積木區 (立體圖形): 以積木片、小型積木、中型積木、大型積木或自製積木，鼓勵建構繪本的中人物的竹屋所在，並放入偶數量牌卡，討論上下游鄰居的人數。
- (2) 組合建構區 (立體圖形): 以搭接組合類、卡榫組合類玩具，在學習區放入樓層數及人偶數量卡牌。引導幼兒依照卡牌上的數字蓋出不同樓層的房子，以及放入正確數量的人偶，討論鄰居上下樓層的人數。

認 - 中 -1-1-2
辨識兩個物體
位置間上下、
前後、裡外的
關係

身 - 中 -2-1-1
在合作遊戲的
情境中練習動
作的協調與敏
捷

認 - 中 -1-1-2
辨識兩個物體
位置間上下、
前後、裡外的
關係

活動三：好朋友 (第四週)

1. 播放兒歌 - 「我的朋友在哪裡」引起幼兒歡唱。
2. 探討幼兒與好朋友的關係
 - (1) 與大家分享「家裡有幾個人？」
 - (2) 請問幼兒有幾個好朋友？
 - (3) 問幼兒「你的好朋友家裡有幾人？」
3. 製作朋友花
 - (1) 事先將幼兒生活照修剪成圓形，黏貼在圓形的西卡紙上。
 - (2) 準備不同顏色的色紙。
 - (3) 請幼兒剪花瓣形狀五片，代表五位好朋友。(數量可依照幼兒能力調整)
 - (4) 花瓣作為好朋友的家，並且在花瓣上畫圓圈，代表朋友家裡的成員人數，如：Kimi 的五位好朋友是：Apyang、Hana、Mari、Teyra、Yakaw。Apyang 家有三人，所以 Kimi 要在代表 Apyang 的花瓣畫三個圓圈。Hana 家有五人，所以要在代表 Hana 的花瓣上畫五個圓圈。以此類推。
 - (5) 將五個好朋友花瓣黏貼在生活上照固定起來。
 - (6) 拿綠色色紙剪成葉子及莖，與花結合固定即完成。
 - (7) 請幼兒將花瓣上圓圈的數量合起來，再將合起來的數量寫在花瓣後方。
 - (8) 請幼兒分享自己的朋友花瓣住了幾人？
4. 學習區延伸活動：
 - (1) 數學區 (邏輯關係)：數字接龍牌 1.2.3.4.5、6.7.8.9.10、11.12.13.14.15 三張牌。接著，將圖卡與接龍牌進行對應。另外，可利用數字教太魯閣族族語。

製作正方形圖卡 (正面幼兒圖、反面數字)。如王小明 (Kimi)(正面)、1(反面)。

玩法 -

拿出數字接龍牌一張 (1~5) 擺放在桌上。

太魯閣族數字 1-15

1 Kingal	2 Dha	3 Tru
4 Spat	5 Rima	6 Mataru
7 Empitu	8 Maspat	9 Mngari
10 Maxal	11 Maxal kingal	12 Maxal dha
13 Maxal tru	14 Maxal spat	15 Maxal rima

- (2) 大肌肉遊戲區 (遊戲空地): 室外玩遊戲 ~ 「我家有幾人？」
準備呼拉圈 3-4 個、兒歌 CD。將呼拉圈放置中央，幼兒在呼拉圈外圍。當幼兒聽到兒歌就繞著呼拉圈走或跑。音樂停止，由發號口令者說「我家有 _____ 人」。請幼兒依照指令的人數站在呼拉圈裡。未依照指令者或是還在呼拉圈外圍者，為淘汰。

語 - 中 -2-2-3
在團體互動
情境中開啟話
題、依照論次
說話並延續對
話

美 - 中 -2-2-1
運用各種視覺
藝術素材與工
具，進行創作

認 - 中 -1-1-4
運用點數蒐集
生活環境中的
訊息

中 1-2 《小小勇士尋寶趣》

繪本名稱			設計者	田慧玲
			教學者	許愛甄、胡惠珍
			活動名稱	小小勇士尋寶趣
			適用年齡	4~5 歲
			活動時間	一個月
			活動人數	15 人
領域	身體動作與健康、認知、語文、美感			
主要數學概念	<input checked="" type="checkbox"/> 數字和運算 <input type="checkbox"/> 形式和代數 <input checked="" type="checkbox"/> 幾何及空間感 <input type="checkbox"/> 測量 <input type="checkbox"/> 統計與機率			
幼兒先備經驗	1. 對數字 1~10 有基本的認識 2. 能看到數字知道數字的讀音 3. 會一對一數數			
課程目標	身 -2-2 熟練各種用具的操作 認 -1-1 蒐集生活環境中的數學訊息 認 -1-3 蒐集文化產物的訊息 認 -2-1 整理生活環境中的數學訊息 認 -2-2 整理自然現象訊息間的關係 語 -1-5 理解圖畫書的內容與功能 社 -1-5 探索自己與生活環境中人事物的關係 美 -2-1 發揮想像並進行個人獨特的創作 美 -2-2 運用各種形式的藝術媒介進行創作 情 -1-2 覺察與辨識生活環境中他人和擬人化物件的情緒 情 -2-1 合宜地表達自己的情緒			
教學準備	情境佈置	太魯閣族竹屋圖片、狩獵圖片、耕種圖片、兒歌掛圖、兒歌 CD、掛圖 / 請到我家來玩、經驗圖 / 我家成員		
	教具 / 圖書	教具：繪本、數字接龍、角色翻翻樂 學習單：數與量、跳格子		
	工具 / 耗材	B5 紙張、色筆、數字圖卡、數量圖卡、雪花片、傳聲筒、樂器、呼拉圈、集點掛圖、色紙、剪刀、膠水、奇異筆		

活動流程	學習指標
<p>一、起始活動（第一週）</p> <ol style="list-style-type: none"> Truku 勇敢小獵人 繪本導讀 探討故事內容 <ol style="list-style-type: none"> Pisaw 該用哪個背簍來裝這些地瓜？ Pisaw 因為好奇，結果不小心將鄰居家農地旁的陷阱用壞，他是如何解決問題的呢？ 族人為什麼要生氣地找出 Pisaw ？ 如果是你，要如何找到破壞陷阱的人？ 結果陷阱是被誰用壞了？ 你在哪裡看見 Pisaw 的腳印？ Pisaw 的腳印是什麼的樣子？ (拿出事先準備好不同動物的腳印圖片：熊、山雞、山羌、Pisaw) 是粗的腳印？(熊) 還是細的腳印？(山雞) 是大的腳印？(熊) 還是小的腳印？(Pisaw) <p>解答：</p> <ol style="list-style-type: none"> 下游用大背簍，上游用中背簍和小背簍。 Pisaw 勇敢地背著地瓜去跟族人們道歉。 因為農地旁的陷阱被破壞 依照地上沿路留下來的腳印 Pisaw (P.10 右下方) 小腳印 	<p>語 - 中 -1-5-2 理解故事的角色與情節</p> <p>情 - 中 -1-2-2 辨識各種文本中主角的情緒</p> <p>認 - 中 -1-3-1 觀察生活物件的特徵</p> <p>認 - 中 -2-2-1 依據特徵為自然現象分類並命名</p>
<p>活動一：Pisaw 的腳印（第二週）</p> <ol style="list-style-type: none"> 我的腳印： <ol style="list-style-type: none"> 需事先準備圖畫紙及奇異筆。 請幼兒畫出自己的腳印，並且將腳印剪下來，老師引導或協助在其中一面寫上姓名。 請幼兒依照畫出來的腳印由大到小排列，並依照順序在腳印寫下數列。完成後，尋問幼兒班上誰的腳印最大？誰的腳印最小？自己的腳印在班上排行第幾大？ 學習單 - 大小腳印數一數 準備二至三種不同大小的腳印，二至三種不同顏色圓點貼紙。同樣腳印貼上相同顏色的點貼，最後，數一數相同的腳印有多少？將數量填寫在對應的格子中。 學習區延伸活動： <ol style="list-style-type: none"> 美勞區 (拼貼、混合材料繪畫): 運用學習區的媒材裝飾自己的腳印。 數學運算 (認識數字): 準備三種不同的大小腳印及數張卡牌。 卡牌內容：大中小腳印圖案後方，分別對應腳印的數量。 <p>遊戲玩法：先抽一張卡牌，依照卡牌上對應的腳印數量，拿取正確的腳印。</p>	<p>身 - 中 -2-2-1 敏捷使用各種素材、工具或器材</p> <p>認 - 中 -2-1-1 依據序列整理自然現象或文化產物的數學訊息</p> <p>認 - 中 -1-3-1 以圖像或符號紀錄生活物件的多項訊息</p> <p>認 - 中 -1-1-3 認識數字符號</p> <p>美 - 中 -2-1-1 玩索各種藝術媒介，發揮想像並享受自我表現的樂趣</p>



活動二：地圖線索遊戲 / 送地瓜 (第三週)

1. 回顧繪本中送地瓜以及認路的部分。(P.15-28)
2. 討論故事內容：
 - (1) Pisaw 破壞了幾個家族的陷阱？→ 4 個家族
 - (2) 每人都送一條地瓜。上游第一、二家要送幾條地瓜？下游第三、四家要送幾條地瓜？→ 第一家有 3 人，要送 3 條地瓜。第二家要送 7 條。第三家要送 6 條。第四家要送 4 條。
 - (3) Pisaw 要走什麼路線去族人家道歉？
→ 下游路線：繪本 P.23、24 上游路線：P.27、28
3. 什麼是地圖？
將事先畫好的地圖展示給幼兒看，並與幼兒討論地圖的作用及使用方法。
4. 我說地圖、你找農作物…
 - (1) 事先準備好地圖一份、作物圖卡數個
 - (2) 地圖中有自己的家、鄰居 (Apyang、Hana、Mari) 的家以及各家相通的路線，並在家周圍貼上魔鬼氈。
 - (3) 老師給予幼兒指令，
如：我家種 3 個地瓜、2 個玉米。/Apyang 家種 5 根蘿蔔…
 - (4) 輪流請一位幼兒拿取正確數量的作物卡，黏貼到地圖中正確的位置。
 - (5) 再次看著地圖一起點數說出幼兒和哪些鄰居種了什麼農作物。
 - (6) 接著老師給予送作物的指令，如：我摘了家裡的 1 根玉米，挖了 2 個地瓜，走到上游送給 Apyagn 家。/我拔了 2 根蘿蔔，分別送給的 Hana 與 Mari。
 - (7) 輪流請一位幼兒拿取正確數量的作物卡，黏貼到地圖中正確的位置
5. 學習區延伸活動：
 - (1) 扮演區 (想像角色)：送地瓜 - 準備好實體物品：地瓜數個及背簍二個、製作上游、下游及地瓜數量籤、佈置上游和下游的家族情境。想像自己是 Pisaw，依照線索圖找出送地瓜的路線。抽籤決定要發送的地瓜數量及位置 (上游 / 下游)。從 Pisaw 的家將地瓜正確的數量放進背簍，開始進行送地瓜。
 - (2) 美勞區 (發展多元表徵運用的能力)：我會畫地圖 - 可參考老師的地圖進行創作，繪製座位地圖或是班級地圖。
 - (3) 數學區 (測量與圖形空間)：
 - a. 誰家最近？誰家最近 (測量)- 準備線索圖、線條、蠟筆。利用線條從 Pisaw 家量出上游和下游的遠、近。將量出的結果寫數字，從遠到近寫上 1.2.3.4。
 - b. 尋寶圖 (圖形空間)：沿著老師所設計的尋寶圖，沿著地圖上的路線向上走會遇到什麼？邀請幼兒留意地上的腳印以及動物的糞便，觀察線索，猜一猜有甚麼動物經過？

語 - 中 -1-5-2
理解故事的角色與情節

認 - 中 -1-1-4
運用點數蒐集生活環境中的訊息

美 - 中 -2-2-1
運用各種視覺藝術素材與工具，進行創作

認 - 中 -1-1-3
認識數字符號

- (3) 數學區 (數與運算)：跳棋 - 可自行設計跳棋圖、準備一個骰子、桌遊可 4 名幼兒一起玩。棋子需從起點出發。利用骰子骰出步數，最快到終點者為優勝者。備註：骰子共有六面，可自行設計點數或是 × (代表停留在原地)。

活動三：我的校園地圖 (第四週)

1. 校園巡禮：帶領幼兒至室內 (外) 巡禮，看看校園的特色。
2. 我們的校園地圖：
 - (1) 在白板貼出事先畫好的校園地圖。
 - (2) 使用地圖與幼兒討論，地圖內容有什麼？
 - (3) 老師將巡禮拍下的照片展示在白板。
 - (4) 透過照片與幼兒討論校園有哪些景色？這些景色在校園的什麼位置？
 - (5) 討論後幼兒開始畫校園地圖。
3. 學習區延伸活動
 - (1) 美勞區 (繪畫類)：我的創意地圖 - 引導幼兒畫各種地方的地圖。
(如：家裡到學校、遊樂園地圖…) 完成後請幼兒分享自己畫的地圖，並將幼兒分享的內容記錄在地圖裡。
 - (2) 積木區 (平面圖形 / 立體圖形)：引導幼兒將美勞區設計的地圖，使用積木呈現出來。

活動四：我的社區地圖 (第五週)

1. 了解社區地圖
 - (1) 老師事先製作好社區地圖，展示給幼兒看。
 - (2) 與幼兒討論社區地圖的內容、方向及位置名稱。
(如：老師問地圖上社區重要地標 (文化牆、社區活動中心或便利超商) 在哪裡？幼兒一起回答在幼兒園的上方還是下方或是左邊還是右邊？再請一名幼兒上台指出幼兒園到重要地標 (文化牆、社區活動中心或便利超商) 的正確路線。
2. 帶領幼兒進行社區踏查…
 - 準備相機數個、紙和筆。
 - 幼兒分組進行社區踏查，將最吸引人的景色拍下來及記錄起來。
3. 團討與分享在部落踏查裡，發現社區有哪些地方？在幼兒園的哪個方位？
5. 將幼兒的發現紀錄下來，繪製成社區地圖。
6. 親子活動：
 - (1) 將親子分成三組，每一組都有與幼兒討論時記錄的社區地圖一張。
 - (2) 每一個景點都有任務，當親子在幼兒園抽到第一個景點時，就要帶領小組前往景點的位置與關主抽任務卡，須在限定時間完成任務，由關主在地圖裡寫上完成即可。
7. 學習區延伸活動：
 - (1) 美勞區 (繪畫類)：引導幼兒畫下社區踏查或是地圖闖關活動時，令自己開心或是感到困難的部分。

認 - 中 -1-1-4
運用點數蒐集生活環境中的訊息

社 - 中 -1-5-1
參與和探訪社區中的人物

美 - 中 -2-2-1
運用各種視覺藝術素材與工具，進行創作

社 - 中 -1-5-1
參與和探訪社區中的人物


認 - 中 -1-3-2
以圖像或符號紀錄生活物件的多項訊息

美 - 中 -2-2-1
運用各種視覺藝術素材與工具，進行創作

認 - 中 -1-1-2
辨識兩個物體位置間上下、前後、裡外的關係

情 - 中 -2-1-1
嘗試表達自己的情緒

中 2-1 《Truku 小獵人》

繪本名稱			設計者	田慧玲
			教學者	許愛甄、胡惠珍
			活動名稱	Truku 小獵人
			適用年齡	4~5 歲
			活動時間	一個月
			活動人數	20 人
領域	身體動作與健康、語文、認知、情緒、美感			
主要數學概念	<input checked="" type="checkbox"/> 數字和運算 <input checked="" type="checkbox"/> 形式和代數 <input checked="" type="checkbox"/> 幾何及空間概念 <input checked="" type="checkbox"/> 統計和機率 <input type="checkbox"/> 測量			
幼兒先備經驗	1. 對看月曆及日曆有簡單的基礎概念 2. 知道一年有春夏秋冬四個季節以及日月星期的概念 3. 對數字 1~20 有基本的概念 (會數數、認讀數字) 4. 知道如何製作石板陷阱 5. 知道測量可以使用哪些工具 6. 對序列有基本的概念			
課程目標	身 -2-1 安全應用身體操控動作，滿足自由活動及與他人合作的需求 身 -2-2 熟練各種用具的操作 認 -1-1 蒐集生活環境中的數學訊息 認 -2-1 整理生活環境中的數學訊息 語 -1-4 理解生活環境中的圖像符號 語 -1-5 理解圖畫書的內容與功能 語 -2-2 以口語參與互動 語 -2-3 敘說生活經驗 美 -2-2 運用各種形式的藝術媒介進行創作 情 -1-2 覺察與辨識生活環境中他人和擬人化物件的情緒			
教學準備	情境佈置	相關 Truku 活動月曆圖片張貼在教室、狩獵場的教室		
	教具 / 圖書	文化月曆、腳套及石板陷阱、弓箭、繪本、有獵物圖案的紙板、四季圖卡、數字圖卡、動物圖卡、Truku 文化活動影片集、獵具圖卡、獵物圖卡		
	工具 / 耗材	圖畫紙、蠟筆、樂器、各式測量工具、乒乓球、壁報紙、竹子、竹籤、線條、石板、樹枝		

活動流程	學習指標
<p>一、起始活動 (第一週)</p> <p>1. 小小 Truku 之勇敢狩獵 繪本導讀</p> <p>2. 探討繪本內容</p> <p>(1) 與幼兒討論如何做石板陷阱? 陷阱如何抓住小獵物?</p> <p>(2) Pisaw 和 Peydang 兩家人共獵到幾種動物?</p> <p>(3) 太魯閣族獵人狩獵前要先學會哪些技巧?</p> <p>(4) 幼兒認識哪一些狩獵工具? 這些狩獵工具的功能是什麼?</p> <p>(5) Pisaw 聽著 Peydang 打獵的過程時有甚麼樣的情緒? 他為什麼會有這些情緒呢?</p>	<p>語 - 中 -2-2-2 以清晰的口語表達想法</p> <p>語 - 中 -1-5-2 理解故事的角色與情節</p> <p>情 - 中 -1-2-2 辨識各種文本中主角的情緒</p> <p>語 - 中 -2-3-2 說出簡單的因果關係</p>
<p style="background-color: #ccc; padding: 2px;">活動一：狩獵時間知多少? (第二週)</p> <p>1. 複習幼兒舊經驗：拿出日曆或月曆指著今天的日期問幼兒今天是幾月、幾號、星期幾?</p> <p>2. 回顧繪本故事內容並與幼兒討論打獵的季節? 拿出月曆問幼兒知不知道一年當中有幾個月? 帶著幼兒翻閱月曆數一數有幾個月? 詢問幼兒知道自己在哪一個月份出生?(老師也分享自己在哪一個月份出生)</p> <p>3. 在一年當中有幾個季節呢? 分別有哪些季節呢? 透過圖卡來分辨季節的認知... (依照早期族人對大自然的變化對季節的認知)</p> <p>(1) 春天 - 植物長出了嫩葉 /3.4.5 月 (族語的說法 -srnabaw)</p> <p>(2) 夏天 - 炎夏的太陽、很熱 /6.7.8 月 (族語的說法 -rbagan)</p> <p>(3) 秋天 - 落葉時、收割 /9.10.11 月 (族語的說法 -krpuhan)</p> <p>(4) 冬天 - 下霜 (早期族人都住在山上)、很冷 /12.1.2. 月 (族語的說法 -misan)</p> <p>4. 學習區延伸活動</p> <p>(1) 語文區 (知識類)：放置太魯閣族文化慶典的繪本以及鄉公所所出版的文化月曆讓幼兒欣賞閱讀 (例如：3 月是箭筍，8 月是地瓜)</p> <p>(2) 數學區 (數與運算)：日曆與月曆的展示 (認識數字)</p>	<p>認 - 中 -1-1-3 認識數字符號</p> <p>認 - 中 -2-1-1 依據序列整理自然現象或文化產物的數學訊息</p> <p>語 - 中 -2-2-3 在團體互動情境中開啟話題、依照論次說話並延續對話</p> <p>語 - 中 -1-4-1 理解符號中的具象物件內容</p>
<p style="background-color: #ccc; padding: 2px;">活動二：打獵時間 (第三週)</p> <p>1. 透過欣賞秀林鄉公所出版的文化月曆，帶幼兒認識不同月份的文化慶典?</p> <p>(1) 請幼兒分享參與過家人參與過哪些與 Truku 相關活動?</p> <p>(2) 欣賞秀林鄉 Truku 1-12 月活動集影片 (事先製作活動影片)</p> <p>(3) 透過 Truku 月欣賞月份中 Truku 文化活動</p>	<p>身 - 中 -2-1-1 在合作遊戲的情境中練習動作的協調與敏捷</p> <p>語 - 中 -1-5-2 理解故事的角色與情節</p> <p>美 - 中 -2-2-2 運用線條、形狀或色彩，進行創作</p>

2. 回顧繪本故事：在什麼季節可以去打獵呢？

(1) 拿出季節圖卡及數字卡與幼兒玩遊戲…

> 遊戲玩法 - 二人一組，老師拿出一張圖卡，並說出春天時植物長出了嫩葉。

二位幼兒就要去尋找月份放在春天圖卡旁進行對應。

(2) 接著，透過季節圖卡說明 Truku 族人打獵的季節及規定…

> 再次與幼兒回顧季節與月份的關係

> 收割完之後，就是打獵時間。請幼兒拿出收割季節圖及月份數字卡

> 秋天過完之後，就是「冬天」。請幼兒拿出收割季節圖及月份數字卡

> 打獵的規定 - * 只能在冬天打獵，其他季節動物會繁殖。

* 不能狩獵幼小獵物、及懷孕的動物

* 狩獵前好、壞夢境的意義

* 靈鳥的叫聲：輕脆聲可打獵、低沉聲不可打獵

3. 學習區延伸活動

(1) 美勞區 (多元材料創作類、回收材料創作類)：

依小組為單位製作射箭工具

(2) 語文區 (知識類)：放置文化慶典的繪本以及文化月曆讓幼兒欣賞閱讀

活動三：Truku 獵具 (第四週)

1. 再次進行繪本介紹與導讀

2. 回顧繪本裡的獵具…

3. 團討與分享…

(1) 請幼兒分享家人是否有狩獵的經驗？

(2) 展示自製或真實獵具 - 各式山刀 (pucing)(大.小)、各式弓箭 (bhniq)(大.小)、各式長矛 (smbrangan)(長.短)

4. 測量活動 (統計與機率)

(1) 試問幼兒要如何知道獵具的大、小及長、短？有什麼物品可以進行測量？

(2) 展示大小尺、及各式布尺，請幼兒二位一組的方式，選擇工具練習測量。

(3) 全部的幼兒測量之後，大家來比對誰最精準 (統計與機率)。

(4) 最精準的一隊上台說明或實際測量方法，給予其他幼兒參考方向。

5. 學習區延伸活動

(1) 數學區 (測量)：使用非標準化 / 標準化工具來量獵具

(2) 扮演區 (文化活動類)：搭配族服與獵具，進行扮演遊戲

活動四：Truku 獵物 (第五週)

1. 念謠 - 發出山豬的聲音三聲，是山豬 (Bowyak)

發出山羊的聲音三聲，是山羊 (Mirit)

發出飛鼠的聲音三聲，是飛鼠 (Rapit)

發出山羌的聲音三聲，是山羌 (Pada)

2. 記憶遊戲 / 獵物翻翻樂

(1) 請幼兒分享作品 - 獵物名稱、獵物特徵

(2) 事先製作翻翻樂板，二人一組的方式，將畫好的獵物圖剪下隨意放在板子上。

(3) 獵物擺好之後，請幼兒將獵物的背面寫上數字。

範例：

	山豬	山羌	山羊	飛鼠		1	2	3	4
獵物圖	猴子	山雞	山羊	山雞	背面數字	5	6	7	8
	山羌	飛鼠	山雞	猴子		9	10	11	12

(4) 遊戲玩法…

> 將獵物翻成正面，請幼兒記注相同的獵物位置，在翻到背面有數字的地方。

> 每位幼兒給予 2 分鐘的時間進行翻翻樂。(提供馬錶來計時)

> 時間到就停止翻閱，數數自己的獵物數量，看看誰配對的最多，就是優勝者。

3. 學習區延伸活動

(1) 語文區 (韻文)：鼓勵幼兒念唱自製獵物兒謠海報 (可加入族語)

(2) 數學區 (圖形與空間)：獵具九宮格遊戲


認 - 中 -1-1-5
運用身邊物件為單位測量自然現象或文化產物特徵的訊息

身 - 中 -2-2-1
敏捷使用各種素材、工具或器材

認 - 中 -1-1-3
認識數字符號

認 - 中 -1-1-2
辨識兩個物體位置上下、前後、裡外的關係

中 2-2 《追蹤獵物》

繪本名稱			設計者	田慧玲
			教學者	許愛甄、胡惠珍
			活動名稱	追蹤獵物
			適用年齡	4~5 歲
			活動時間	一個月
			活動人數	20 人
領域	身體動作、語文、美感、認知、情緒、社會			
主要數學概念	<input checked="" type="checkbox"/> 數字和運算 <input checked="" type="checkbox"/> 形式和代數 <input checked="" type="checkbox"/> 幾何及空間概念 <input checked="" type="checkbox"/> 統計和機率 <input type="checkbox"/> 測量			
幼兒先備經驗	1. 對數字 1~10 有基本的認識：數字能與數量對應、加減等概念 2. 對上下左右、方位空間有簡單的概念 3. 對大小有基本的認識			
課程目標	身 -1-3 覺察與模仿健康行為及安全動作 身 -2-1 安全應用身體操控動作，滿足自由活動及與他人合作的需求 身 -2-2 熟練各種用具的操作 認 -1-1 蒐集生活環境中的數學訊息 認 -1-3 蒐集文化產物的訊息 認 -2-1 整理生活環境中的數學訊息 認 -2-3 整理文化產物訊息間的關係 語 -1-5 理解圖畫書的內容與功能 語 -2-2 以口語參與互動 美 -2-2 運用各種形式的藝術媒介進行創作 情 -2-6 回應敘事文本 社 -2-2 同理他人，並與他人互動			
教學準備	情境佈置	佈置繪本故事中的情境 - 狩獵區		
	教具 / 圖書	完整的獵物圖片、小剪影及獵物特徵的圖卡、狩獵場景的圖片、狩獵工具的實體或圖片、大小塑膠球、獵物腳印的圖卡、大地圖以及任務卡、狩獵服的實體或圖片		
	工具 / 耗材	製作石板陷阱的美勞工具及材料		

活動流程

學習指標

一、起始活動 (第一週)

- 小小 Truku 之勇敢狩獵 繪本導讀
- 探討繪本內容
 - Mowna 家族到 Pisaw 家幫忙做什麼事情？
 - 小米曬乾後，放入穀倉前要如何處理？幾個一束綁幾來？桌上共有多少的小米？
 - 收成後，二家人共有幾人一起吃飯，石灶上山豬肉、山羌肉還有小米粥和地瓜湯要如何分配才會每一個人都有吃到？
 - 兩家人共獵到幾種動物？分別有幾隻？
 - 故事中的家庭要去做甚麼事情？
 - 故事中總共有幾個家庭要一起去打獵呢？
 - 進入獵區之後，Pisaw 的爺爺如何知道有那些動物曾經經過獵區？
 - 你看到了哪些情緒反應呢？是從對話中的哪裡看到這些情緒？

活動一：獵物的特徵 (第二週)

- 繪本介紹與導讀
- 回顧舊經驗：與幼兒討論是否有曾經跟家人去打獵過呢？有看過哪些獵物呢？
- 拿出繪本當中提到的四種獵物的圖片，與幼兒討論獵物的特徵
例如：幾隻腳？誰的腳比較大？誰的體型比較小？
- 猜猜看我是哪一隻獵物？拿出四種 (或是更多) 獵物的腳掌或是身體上小部位的特徵，讓幼兒猜猜看這是哪一隻獵物？
- 將幼兒分成 4 組，讓幼兒進行分組比賽：老師隨機挑選 5 種以上不同獵物或相同獵物的身體部位、剪影、頭骨或是特徵等等事前製作好的小圖卡將其貼在白板上方，各組派一位幼兒上台，老師秀出其中一種獵物的完整圖片，台上幼兒需觀察白板上有哪些是此獵物的特徵，並將其取下 (或是站在圖卡前方)，答對者則得一分。
- 學習區延伸活動
 - 數學區：
 - 拼圖 (形式和代數 ~ 部分與整體)：列印出不同獵物的圖片，將其剪成幾小塊拼圖狀，讓幼兒進行拼圖遊戲
 - 翻翻樂 (形式和代數 ~ 配對)：製作獵物以及獵物特徵的圖卡，讓幼兒進行配對遊戲

語 - 中 -1-5-2 理解故事的角色、情節
情 - 中 -2-6-1 描述故事角色間的對話與情節
認 - 中 -1-3-1 觀察生活物件的特徵

認 - 中 -2-3-1 依據特徵為生活物件分類並命名
認 - 中 -2-3-2 與他人討論生活物件特徵間的關係
身 - 中 -2-1-1 在合作遊戲的情境中練習動作的協調與敏捷

活動二：闖關活動 (第三週)

1. 幫幼兒複習獵物的特徵，請問幼兒還記得那些獵物比較大哪些比較小？
2. 將幼兒分成四組，每組五個人進行闖關遊戲

(1) 第一關 (數字與運算)

設計學習單依照獵物指示，小朋友去找尋獵物與該獵物的數量 (獵物以塑膠球替代) 散落在教室各處，透過腳印特徵發現塑膠球，再藉由球上獵物的小部分特徵與線索追蹤到獵物 (大顆球→大獵物、小顆球→小獵物)，每組輪流進行，以計時的方式作為依據，比較各組花費時間的長短，找出最勇敢的小獵人！

- 學習單： 1. 捕捉山豬山羌各一 2. 捕捉山羌山羊各一
3. 捕捉山豬山羊各一 4. 捕捉飛鼠六隻 *2，

四種學習單 (以組為單位分配給五人不同的學習單)

* 小組輪流進行，當一組找完所需獵物時，老師進行下一組的獵物場佈

(2) 第二關 (數字與運算)

由每組五人各獵到的獵物進行投擲遊戲，每組限時五分鐘內投擲完畢進行獵物加總

※ 投擲遊戲：

- 選擇獵物適用的背簍 (大、小) 進行投擲
- 最後將所有獵物加總 (每組獵物數量皆是山豬二隻、山羌二隻、山羊二隻、飛鼠十二隻，但會因為幼兒有無投進獵物影響最終捕到獵物的數量)

3. 學習區延伸活動

- (1) 數學區 (數與運算)：老師製作大地圖進行狩獵遊戲，畫下狩獵區的情境與路線，放置在教室數學區，地圖上會有獵物的線索，可以以大富翁的形式進行遊戲

活動三：製作石板陷阱 (第四週)

1. 回顧故事內容以及上個活動獵物的特徵
2. 團體討論：拿出圖片帶幼兒深入認識並介紹發現獵物的線索：腳印的大小、形狀，飛鼠的抓痕等等，並與幼兒討論要用甚麼工具、需要什麼器材才能捕捉到獵物，
3. 拿出繪本中提到的獵具 (大、小) 實體或是圖片，向幼兒介紹，藉著再拿出腳印讓幼兒猜猜看哪一種腳印需要使用哪一種陷阱。
4. 學習區延伸活動
 - (1) 鬆散素材區 (扮演遊戲)：放置石板陷阱的素材，讓幼兒以小組方式進行製作自己的石板陷阱。
 - (2) 數學區 (圖形空間)：與幼兒討論陷阱可以放哪裡？可幫幼兒複習方位的概念，老師可在教室環境四周貼上獵物的圖片或是特徵，幼兒要以自己為定位，利用前後、上下、左右的方式來說出獵物在哪裡。

語 - 中 -2-2-3
在團體互動
情境中開啟話
題、依照輪次
說話並延續對
話

美 - 中 -2-2-1
運用各種視覺
藝術素材與工
具，進行創作
認 - 大 -1-1-2
以自己為定
點，辨識物體
與自己位置
間的上下、前
後、左右的關
係

認 - 中 -1-1-3
認識數字符號

社 - 中 -2-2-3
依據活動的程
序與他人共同
進行活動

認 - 中 -2-1-3
運用十以內的
合成與分解整
理數量訊息

活動四：射箭高手 (第五週)

1. 回顧 Truku 有哪些獵物？分享獵物的分數？
2. 與幼兒尋找幼兒園裡的射箭場，將獵物懸掛在射箭場上。
3. 與幼兒討論射箭活動的安全準備，拿製作好的弓箭進行射箭練習…。(拉弓、瞄準、射出)
4. 射箭高手的玩法…

> 玩法一：看看誰是神射手，射的分數越高就是優勝者。

> 玩法二：拿著學習單，依照學習單提示的獵具，射下之後寫下數字，並且將每隻的數字合起來，將合起來的數字記錄在經驗圖表上。

例如：

獵物圖卡	所得獵物得分	獵物數量	總計 (可寫數字或畫圈圈)
山豬	4 分	2 隻	8 分或○○○○○○○○
飛鼠	2 分	3 隻	6 分或○○○○○○
合計	6 分	5 隻	14 分

5. 學習區延伸活動


- (1) 語文區 (故事)：透過故事圖卡討論獵人追蹤獵物的不同情境 (過去與現代)
 - a. 情境：田地、溪流、小山坡、樹林
 - b. 狩獵工具：刀具、弓箭、長矛等
 - c. 狩獵陷阱：石板、套腳、地窖木刺、竹刺等
 - d. 獵人服

身 - 大 -1-3-4
覺察與辨別危
險，保護自己
及他人的安全

身 - 大 -2-2-1
敏捷使用各種
素材、工具或
器材

認 - 中 -2-1-3
運用十以內的
合成與分解整
理數量訊息

大 3-1 《族服大發現》

繪本名稱			設計者	溫若梅
			教學者	溫若梅、林幸宜
			活動名稱	族服大發現
			適用年齡	5~6 歲
			活動時間	一個月
			活動人數	15 人
領域	身體動作與健康、認知、語文、社會、情緒、美感			
主要數學概念	<input type="checkbox"/> 數字和運算 <input checked="" type="checkbox"/> 形式和代數 <input checked="" type="checkbox"/> 幾何及空間感 <input checked="" type="checkbox"/> 測量 <input type="checkbox"/> 統計與機率			
幼兒先備經驗	1. 對形狀有基本的認識 (正方形、長方形、三角形、菱形、橢圓形等) 2. 有基本的空間概念 (上下、左右)			
課程目標	身 -3-2 樂於善用各種素材及器材進行創造性活動 認 -1-1 蒐集生活環境中的數學訊息 認 -2-1 整理生活環境中的數學訊息 認 -2-3 整理文化產物訊息間的關係 語 -1-5 理解圖畫書的內容與功能 語 -2-2 以口語參與互動 語 -2-5 運用圖像符號 社 -1-6 認識生活環境中文化的多元現象 情 -1-2 覺察與辨識生活環境中他人和擬人化物件的情緒 美 -2-2 運用各種形式的藝術媒介進行創作			
教學準備	情境佈置	傳統太魯閣族族服、各式布類、織布圖或經驗圖表、自製繪本故事圖		
	教具 / 圖書	教具：數字卡、故事圖示、各式各樣形狀的圖片或六形六色 圖書：鄧美玲譯 (1992)。好忙的蜘蛛。臺北市：上誼出版社。 (Eric Carle, 2011) 蔡仁善 (2004)。從形狀國來的妖怪。臺北市：世一文化。		
	工具 / 耗材	紙張、色筆、數字圖卡、數量圖卡、冰棒棍、毛線、縫工組、鬆散素材、線、紙板		

活動流程	學習指標
<p>一、起始活動 (第一週)</p> <ol style="list-style-type: none"> 《織布機上的眼睛》繪本導讀。 探討繪本內容…(故事中的人物、發生的事等等)。 <ol style="list-style-type: none"> 故事中的 Biyang 在樹上發現什麼呢？讓她聯想到什麼？(圖象覺察) 媽媽帶著 Biyang 去找什麼呢？找到了東西要做什麼呢？ Biyang 長大想要變成什麼呢？為什麼呢？ 不同部位族服的長度、面積如何測量？ Biyang 穿上媽媽做的族服，有什麼樣的想法與心情？ 解答： <ol style="list-style-type: none"> 蜘蛛網。 聯想到蜘蛛補網就像是媽媽編織衣服的紋路一樣。 找能夠變成織線的苧麻。 經過刮麻、煮線、曬線、染線、捻線、捲線、紡線、理線等步驟，成為能夠編織的織線。 認真學習織布，成為真正的太魯閣族人。 紋上漂亮的紋面，走上彩虹橋。 <p>活動一：故事序列 (第二週)</p> <ol style="list-style-type: none"> 請小朋友分享故事內容。 故事排序遊戲：老師可以先自製繪本故事 1-4 頁，或列印繪本圖，請小朋友依繪本故事經驗來排序。(例：1 蜘蛛圖、2 織布、3 工作圖、4 測量工作、5 穿新族服)。將 5 張圖順序弄亂，再說故事請小朋友排序。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>※ 依故事內容，分成三種故事排序 (以太魯閣族系列故事為例)</p> <p>(1) 太魯閣女人故事：從小看大人織布→學會織布才可以紋面→結婚→走彩虹橋</p> <p>(2) 織布的過程：種苧麻→找自然染料→整理苧麻→織布→紋面</p> <p>(3) 太魯閣男人 (Pisaw)：學習狩獵能力→狩獵成功→紋面結婚→走彩虹橋</p> <p>(4) 苧麻製線步驟 (http://ap.shlin.gov.tw/Cultural/ramie/ramie_index.aspx)</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 語文學習區：請幼兒用圖象畫出繪本內容，依故事情節排序，讓小朋友說故事。 <p>例：幼兒出去玩→發現蜘蛛→織布→山上工作 (砍苧麻→族服→紋面)</p> <p style="text-align: center;">1 2 3 4 5 6</p> <p>例：砍苧麻→找染劑→整理苧麻→織布→族服</p> <p style="text-align: center;">1 2 3 4 5</p> 	<p>語 - 大 -1-5-2 理解故事的角色、情節與主題</p> <p>社 - 大 -1-6-1 樂於參與各種活動</p> <p>情 - 大 -1-2-2 辨識各種文本中主角的情緒</p> <p>認 - 大 -2-3-1 依據特徵為生活物件分類並命名</p> <p>認 - 大 -2-1-2 覺知物件間排列的形式</p> <p>語 - 大 -2-2-3 在團體互動情境中參與討論</p> <p>語 - 大 -2-5-2 運用自創圖像符號標示空間、物件或記錄行動</p> <p>認 - 大 -2-1-1 依據序列整理自然現象或文化產物的數學訊息</p>

4. 學習區延伸活動：

- (1) 語文區：故事圖卡排序；一日作息表排序(自製)；苧麻變線的步驟圖(刮麻、煮線、染線、捻線、捲線、紡線、理線的圖示)。
- (2) 自然觀察區：苧麻的成長觀察(植物類~觀察工具、測量工具)。
- (3) 數學區：苧麻的長度測量(非標準化或標準化工具使用的討論與運用)、身高的高低比較、腳掌測量方法。
- (4) 種植區：苧麻的種植過程、玉米種植過程(使用工具鬆土、澆水、採收或觀測等)。

活動二：蜘蛛結網(第三週)

1. 展示繪本故事：Biyang 在樹上發現了什麼呢？你有看過蜘蛛的家嗎？蜘蛛的家是用什麼做成的？蜘蛛的家長什麼樣子呢？
2. 利用圖片或電腦動畫來觀察蜘蛛結網的過程，並請幼兒分享觀賞後的想法。
3. 一起玩小蜘蛛來結網的遊戲，先與幼兒討論你是小蜘蛛，你會怎麼做你的家？
 - (1) 團體合作 - 天花板的蜘蛛網—在天花板用棉線做 * 字狀，再請小朋友往 * 字狀丟毛線。(或用 3 條細長竹子做 * 字狀，再請小朋友利用毛線進行蜘蛛網結網活動)
 - (2) 小組創作 - 地板膠帶蜘蛛網 - 小朋友分成 3-4 人一組，用有色膠帶自行創作蜘蛛網。
4. 學習區延伸活動：
 - (1) 編織區：冰棒結網(部分與整體~編織素材與成品)。
 - (2) 數學區：釘板創作(橡皮筋)(幾何及空間感)。
 - (3) 木工區：自製木工釘板(空間)
 - (4) 語文區：閱讀《好忙的蜘蛛》；自製教具：動物家的配對，動物腳印配對(可與《Truku 勇敢小獵人》及《小小 Truku 之勇敢狩獵》等繪本結合)。

活動三：跟布玩遊戲(第四週)

1. 繪本引導：媽媽是怎麼幫女兒製作衣服的呢？
 2. 布的遊戲：一塊大布可以做什麼呢？
 - (1) 測量活動(長度、面積、決定恰當的測量單位、工具或流程)：一起來學媽媽量一量(請一位小朋友當模特兒)。與幼兒討論繪本中的主角如何量衣服？如何量布呢？用什麼工具？怎麼測量呢？
 - (2) 體能遊戲 - 拉拉布競賽：利用 2 塊布將幼兒分 2 組進行拉布比賽。
 - (3) 美勞遊戲(可搭配母親節活動)：畫下我的媽媽(臉)，利用各種布類讓幼兒設計媽媽的衣服。亦可用毛線(頭髮)或樹枝(手腳)或鬆散素材多元創作。
- ※ 以紙板當底畫下媽媽，並運用其他素材製作衣服。

身 - 大 -3-2-1
與他人合作運用各種素材或器材，共同發展創新玩法
認 - 大 -1-1-5
運用標準單位測量自然現象或文化產物特徵的訊息

身 - 大 -3-2-1
與他人合作運用各種素材或器材，共同發展創新玩法
美 - 大 -2-2-1
運用各種視覺藝術素材與工具的特性，進行創作

3. 學習區延伸活動：

- (1) 鬆散區：自由創作(我的家人~藝術創作遊戲)。
- (2) 美勞區(縫工)：衣服縫一縫(小袖套、小腳套、小片裙等)。

活動四：好玩的形狀(第五週)

1. 繪本導讀：在繪本中有出現哪些圖形？族服上有什麼形狀(型式~祖靈的眼睛)？說說看你認識什麼圖形？
2. 認識形狀，展示 5-6 張的圖案，請小朋友說出名稱(命名)。
3. 好玩的形狀遊戲：(加入繪本《從形狀國來的妖怪》)
 - (1) 形狀要回家：請小朋友觀察生活物品的形狀進行歸類。(教具中的形狀分類、自製生活物品圖案或請小朋友畫下圖案進行分類遊戲。)
 - (2) 形狀好朋友：將幼兒分成 5 組，每一組 4 個人，老師將形狀組合圖卡發給每一組的幼兒，在指定時間內找到形狀(形狀組合圖卡可加入數字)。
 - (3) 形狀來排隊：形狀排序，老師設計形狀的序列，請幼兒依圖示完成形狀排列
例：▲●▲■→()●()■
 - (4) 形狀來組合：老師示範用不同的形狀來組合，可以變成什麼呢？
4. 學習區延伸活動：
 - (1) 積木區：利用積木進行組合創作(平面圖型、立體圖形)。
 - (2) 數學區：六形六色創作(圖形空間)、六形六色貼紙-拼貼畫學習單。
 - (3) 美勞區：串珠線的測量與穿珠的邏輯關係【運用邏輯關係(代數)進行配對、對應、分類、序列、形式】。
 - (4) 語文區：形狀聯想畫(給一個圓形請小朋友想想看圓形可以想到什麼？用圖像紀錄→我想到圓形可以變成臉、太陽、足球等等)。

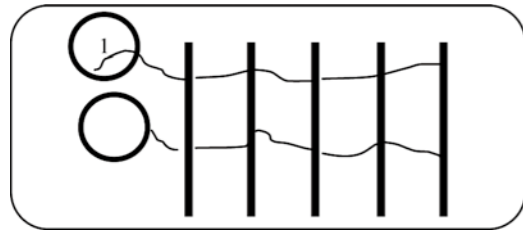
認 - 大 -2-3-1
依據特徵為生活物件分類並命名
認 - 大 -2-1-1
依據序列整理自然現象或文化產物的數學訊息

大 3-2 《紡織娘》

繪本名稱			設計者	溫若梅
			教學者	溫若梅、林幸宜
			活動名稱	紡織娘
			適用年齡	5~6 歲
			活動時間	六週
			活動人數	15 人
領域	體動作與健康、認知、語文、社會、情緒、美感			
主要數學概念	<input type="checkbox"/> 數字和運算 <input checked="" type="checkbox"/> 形式和代數 <input checked="" type="checkbox"/> 幾何及空間感 <input checked="" type="checkbox"/> 測量 <input type="checkbox"/> 統計與機率			
幼兒先備經驗	1. 有基本的空間概念 (上下、前後、左右) 2. 有奇數、偶數的概念 3. 有序列的基本概念			
課程目標	身 -1-2 模仿各種用具的操作 身 -2-1 安全應用身體操控動作，滿足自由活動及與他人合作的需求 認 -2-1 整理生活環境中的數學訊息 認 -2-3 整理文化產物訊息間的關係 語 -1-5 理解圖畫書的內容與功能 語 -2-1 以肢體語言表達 社 -1-5 探索自己與生活環境中人事物的關係 情 -1-2 覺察與辨識生活環境中他人和擬人化物件的情緒 美 -2-2 運用各種形式的藝術媒介進行創作			
教學準備	情境佈置	教室的平面圖、織布機學習區、積木角的示範圖、編織經驗圖表、織布歌曲海報。歌詞請參考 https://www.youtube.com/watch?v=2WX4MO6g_FM		
	教具 / 圖書	1~10 的數字圖卡、繪本《織布機上的眼睛》、長布條數條		
	工具 / 耗材	配色圖卡、毛線、織布機、巧手編織器、學習單、海報、色筆、織布工具、木琴		

活動流程	學習指標
一、起始活動 (第一週) <ol style="list-style-type: none"> 《織布機上的眼睛》繪本導讀 探討故事內容：是誰在織布？太魯閣族人過去使用什麼織布工具？Biyang 的母親織布的步驟為何？ 與幼兒討論社區或家庭中所看到現代的編織工具。 與幼兒討論社區或家庭中是否有會編織的人？他們如何編織？ 規劃社區走走，參觀編織工坊。 	情 - 大 -1-2-2 辨識各種文本中主角的情緒 社 - 大 -1-5-1 探索社區中的人物、活動、場所及其與自己的關係
活動一：是誰在編織 (第二週) ※事先規劃社區走走或戶外活動，帶幼兒至部落工坊或製衣廠等等 <ol style="list-style-type: none"> 分享活動：社區走走的經驗分享畫 / 感恩祭裡的工坊分享畫 文化議題討論：工坊裡的人在做什麼呢？工坊裡有什麼東西呢？ 是誰在編織：繪本中的編織者、現代的編織者、幼兒園的編織者 編織的經驗圖象紀錄 (桌上型編織步驟、自製編織工具的步驟) 學習區延伸活動： 語文角：工坊圖象紀錄畫 - 製作工坊小書 美勞角：編織工具步驟圖 	語 - 大 -2-1-1 運用肢體動作表達經驗或故事 身 - 大 -2-1-1 在合作遊戲的情境中練習動作的協調與敏捷
活動二：編織好朋友 (第三週) <ol style="list-style-type: none"> 展示編織的教具 (例如：巧手編織器) 與編織工具，請小朋友分享如何在學習區操作編織教具。 好玩的紙編織 - 請有操作經驗的幼兒介紹作品及創作過程。 編織工具 - 現代編織工具介紹。 織布機 - 幼兒編織舊經驗回顧討論：操作桌上型織布機 → 團體討論 → 製作經驗圖表 (織布步驟圖) → 學習區延伸活動。 學習區延伸活動： (1) 美勞區 (編織)：運用市售編織工具進行編織。 (2) 扮演區：放置桌上型織布機，展示幼兒經驗圖表讓幼兒操作織布過程。 	身 - 大 -1-2-1 覺察各種用具安全的操作技能 認 - 大 -2-1-2 覺知物件間排列的型式 認 - 大 -2-1-1 依據序列整理自然現象或文化產物的數學訊息
活動三：身體織布機 (第四週) <ol style="list-style-type: none"> 紙編織作品分享：請小朋友觀察編織的素材 (材質、數量)。 請幼兒一起操作紙編織 (請有經驗的幼兒進行操作)，共同完成作品。 請幼兒觀察作品，並且分享紙條的位置 (第一條從下方開始編，第二條從上方開始編，以此類推)。 	認 - 大 -2-1-2 覺知物件間排列的型式 身 - 大 -2-1-1 在合作遊戲的情境中練習動作的協調與敏捷

4. 老師事先在教室綁上 4-5 條長布條，邀請 6 位小朋友拿另外準備的六條長布條（把自己當做紙條），藉由觀察前面紙編織的作品，依照順序在綁好的長布條上穿梭。



活動四：顏色配一配（第五週）

- 請小朋友觀察身體織布機織出來的顏色，辨認顏色的排序。
規律（例：1 紅色 2 紅色 3 黑色 4 黑色 5 白色 6 白色 7 黑色 8 黑色 9 紅色 10 紅色），
隨意（例：1 紅色 2 白色 3 黑色 4 黑色 5 紅色 6 紅色 7 白色 8 黑色 9 白色 10 紅色）。
老師準備配色圖，讓幼兒畫下配色圖，與幼兒討論並分享配線圖有什麼不同？
- 有了配線經驗，讓幼兒自己排序顏色順序，進行身體織布，再畫下配色圖。

1 幼兒	2 幼兒	3 幼兒	4 幼兒	5 幼兒	6 幼兒	7 幼兒	8 幼兒
紅紙條	紅紙條	黑紙條	黑紙條	白紙條	白紙條		
畫紅色	畫紅色	畫黑色	畫黑色	畫白色	畫白色		

- 學習區延伸活動：
 - 數學區（形式與代數）：奇偶數序列（奇數→1、3、5，偶數→2、4、6）；
顏色序列（紅紅黑→紅紅黑→紅○黑，白紅黑黑→白紅黑黑→○紅○黑）。
 - 美勞區（編織）：菱形編織、自製織布板、三股編織、紙編創作。

活動五：織布機上的眼睛（第六週）

- 繪本故事回顧 - 祖靈之眼的意義。
- 祖靈之眼的形狀 - 利用教具組合菱形（六形六色）。
- 菱形設計畫：依據幼兒的經驗，討論觀察到的菱形圖案。例如：菱形有 4 個點（角），可以先點上、下點，再畫左右點，再把點點連起來，即完成菱形創作圖。
- 學習區延伸活動：
 - 語文區（說）：請幼兒分享對故事內容印象最深刻的部分；透過編織學習單了解上下穿線的概念。
 - 數學區（圖形空間）：回顧上下概念、奇偶數對應、分享覺察上下線織出來的圖形。
 - 鬆散素材區（藝術創作遊戲）：創作祖靈之眼。

認 - 大 -2-3-2 與他人討論生活物件特徵間的關係
身 - 大 -2-1-1 在合作遊戲的情境中練習動作的協調與敏捷

語 - 大 -1-5-2 理解故事的角色、情節與主題
認 - 大 -2-1-1 依據序列整理自然現象或文化產物的數學訊息
美 - 大 -2-2-2 運用線條、形狀或色彩，進行創作

大 4-1 《我是小小冒險王》

繪本名稱			設計者	田慧玲
			教學者	溫若梅、林幸宜
			活動名稱	我是小小冒險王
			適用年齡	5~6 歲
			活動時間	五週
			活動人數	15 人
領域	身體動作與健康、認知、語文、社會、情緒、美感			
主要數學概念	<input type="checkbox"/> 數字和運算 <input checked="" type="checkbox"/> 形式和代數 <input checked="" type="checkbox"/> 幾何及空間感測量 <input checked="" type="checkbox"/> 測量 <input type="checkbox"/> 統計與機率			
幼兒先備經驗	<ol style="list-style-type: none"> 數字三十以內的認數及數數 對大富翁遊戲有基本的認知（前後、格數） 有奇、偶數的概念 有基本的空間概念（上下、左右） 			
課程目標	身 -1-2 模仿各種用具的操作 身 -2-1 安全應用身體操控動作，滿足自由活動與他人合作的需求 身 -2-2 熟練各種用具的操作 認 -1-1 蒐集生活環境中的數學訊息 認 -2-1 整理生活環境中的數學訊息 認 -3-1 與他人合作解決生活環境中的問題 語 -1-5 理解圖畫書的內容與功能 社 -1-5 探索自己與生活環境中人事物的關係 情 -1-2 覺察與辨識生活環境中他人和擬人化物件的情緒 美 -2-2 運用各種形式的藝術媒介進行創作			
教學準備	情境佈置	Truku 相關的生活的情境圖片（竹屋等）		
	教具 / 圖書	<ol style="list-style-type: none"> 自製 1-50 數字卡看板 各組名稱圖卡與大型計分卡 1 個（看誰是優勝者）。 背囊三個；圖文卡各 5 張共 3 份（如弓箭 5、碗 2、杯子 2）；彩色球貼圖片（弓箭 *5 碗 *5 杯子 *5）；籃子 3 個；白板及白板筆 3 支；桌子 6 張。 自製搬家地圖 製作九宮格（1-9 數字）；球；數量卡（如 3 個地瓜和 2 個地瓜） 教學錢幣（5 元、10 元、50 元）、價目表 自製紫地瓜、黃地瓜 		
	工具 / 耗材	糯米、鍋子、木頭、石頭、桂竹、地瓜、種植區工具		

活動流程	學習指標
<p>一、起始活動 (第一週)</p> <p>1. 《我的朋友要搬家》繪本導讀</p> <p>2. 討論繪本內容 (數字與運算)</p> <p>a. 以前的太魯閣族人如果要搬家，需要做哪些準備呢？</p> <p>b. 男性搬家時，背簍能幫助攜帶物品，但一個背簍能放幾個弓箭？幾個碗？幾個杯子呢？</p> <p>c. 女性搬家時，背簍能放幾件衣服或幾床棉被呢？</p> <p>d. Pisaw 要如何去找搬新家的 Peydang 玩呢？找到好朋友的心情是如何呢？</p> <p>解答：</p> <p>b-1 一個背簍可以放五個弓箭。</p> <p>b-2 十個碗。b - 3 十五個杯子。</p> <p>c. 一個背簍可以放五件衣服或一床棉被。</p> <p>d-1 沿著 Pisaw 曾經送地瓜的小路走，不久後會看見三個大石頭的叉路，往左邊的路走去會穿過一片竹林，再往溪的右邊走約半天就到囉！</p> <p>3. 學習區及其他延伸活動</p> <p>(1) 大肌肉活動：10 以內數的合成</p> <p>→ 準備物品 - 背簍三個、圖文卡各 5 張共 3 份 (如弓箭 5、碗 2、杯子 2)、彩色球、貼圖片 (弓箭 *5 碗 *5 杯子 *5) 籃子 3 個、白板及白板筆 3 支、桌子 6 張。</p> <p>→ 情境規劃 - 起點放置背簍和桌子 (圖文卡)，中心點放置籃子 (籃子裡放彩色球圖片)，終點放置桌子、白板及白板筆。</p> <p>→ 玩法 - a. 一組為三人，起點抽圖文卡。</p> <p>b. 從起點背起背簍至中心點，依照圖卡指示取出 (彩色球) 要的圖片及數量。</p> <p>c. 在至終點拿起白板及白板筆寫出背簍裡的數量。</p> <p>d. 完成後，帶著白板回到起點與圖文卡進行檢視答案是否正確。</p> <p>e. 每隊以積分賽的方式來取得優勝，最快完成並寫出正確答案為 1 分。</p> <p>(2) 數學區：1-10 的數量</p> <p>→ 準備素材 - 護貝圖卡各數張 (如：5 個弓箭圖、2 個碗圖、7 個杯子圖、10 件衣服)、護貝膜及白板筆 1 支。</p> <p>→ 玩法 - 依照圖卡的數字數出正確的數字，之後在圖卡格子中寫出正確數字。</p>	<p>語 - 大 -1-5-2 理解故事的角色、情節與主題</p> <p>情 - 大 -1-2-2 辨識各種文本中主角的情緒</p> <p>身 - 大 -2-1-1 在合作遊戲的情境中練習動作的協調與敏捷</p> <p>認 - 大 -1-1-6 運用數字符號紀錄生活環境中的訊息</p>
<p>活動一 挑戰大富翁 (第二週)</p> <p>1. 介紹大富翁遊戲內容與如何進行遊戲。</p> <p>2. 兩人一組進行遊戲，雙方猜拳，勝者選擇遊戲順序。從骰子開始，根據骰出的數字進行活動，從起點～山上的家 (終點)。</p>	<p>認 - 大 -1-1-2 以自己為定點，辨識物體與自己位置間的上下、前後、左右的關係</p>

3. 大富翁遊戲玩法

- 利用骰子骰出數字之後，開始大富翁遊戲…
- > 大富翁內容 ○ 1 溪邊 (起點) ○ 2 鄰居 ○ 3 休息一次
○ 4 機會 ○ 5 三灶石 ○ 6 竹林
○ 7 溪水 ○ 8 命運 ○ 9 山腹平台
○ 10 主屋：山上的家 (終點)。
- > 機會內容 (製作圖卡) → ○ 1 我有三個地瓜、給你一個，我剩幾個
○ 2 回到起點
○ 3 學貓頭鷹叫 3 聲
○ 4 前進三步
- > 命運內容 (製作圖卡) → ○ 1 畫山豬圖案 ○ 2 退三步
○ 3 退 6 步會在哪裡 ○ 4 進一步

4. 最後，透過大型計分卡，統計最後優勝者。

5. 學習區延伸活動 - 數學區

- (1) 數字接龍遊戲 (桌遊遊戲 ~ 邏輯關係): 製作撲克牌 1-50 山豬牌、1-10、11-20、21-30、31-40、41-50 數字看板各一張。二人隨意抽出一張數字看板。撲克牌洗好放置中間，以輪流的方式抽出一張牌與數字看板進行對應。二人看誰先接龍成功即為獲勝者。
- (2) 自製搬家地圖 (圖形空間): 擺放棋子和骰子，讓幼兒 2-4 人進行活動，看誰先到達終點誰是即勝利。

活動二 - 1 發現地瓜 (第三週)

1. 部落踏查 - 部落農園

- (1) 與幼兒討論參觀的農園裡種了哪些農作物？
- (2) 安排幼兒在農田裡寫生 - 農作物的發現

2. 繪本導讀與團討…

- (1) Peydang 被分配要去做什麼工作？
- (2) Peydang 為什麼要背背簍？
- (3) 如果是幼兒背背簍會做些什麼事？

3. 在幼兒園室外規劃地瓜園，將地瓜園排列成縱向 5 排，每一排有 10 個洞，洞裡面放 5 個地瓜。

- (1) 作 5 張任務卡，任務卡內容
 - a. 縱向 1，第 1 洞取地瓜 3 個、第 3 洞取地瓜 2 個、第 5 洞取地瓜 5 個，共多少？
 - b. 縱向 2，第 2 洞取地瓜 5 個、第 4 洞取地瓜 1 個、第 6 洞取地瓜 4 個，共多少？
 - c. 縱向 3，第 7 洞取地瓜 2 個、第 8 個取地瓜 3 個、第 9 洞取地瓜 3 個，共多少？
 - d. 縱向 4，第 10 洞取地瓜 4 個、第 1 洞取地瓜 5 個、第 2 洞取地瓜 1 個，共多少？
 - e. 縱向 5，第 3 洞取地瓜 1 個、第 4 個取地瓜 4 個、第 5 個取地瓜 2 個，共多少？

認 - 大 -1-1-3 辨識生活環境中數字符號的意義

認 - 大 -2-1-1 整理生活環境中的數學訊息

身 - 大 -1-2-1 覺察各種用具安全的操作技能

(2) 遊戲玩法…

- > 將任務卡放在袋子裡，拿一張學習單
(學習單內容：將各任務的地瓜數量加在一起)。
- > 分成 3 組，以積分賽進行。完成任務卡內容及學習單內容即可積分。
- > 抽任務卡，再前往地瓜園完成任務。最後，完成學習單。

4. 學習區延伸活動

- (1) 種植區：觀察種植地瓜的過程 (使用工具鬆土、澆水、採收或觀測等)
- (2) 美勞區 (多元材料創作類): 利用各素材製作地瓜，每位幼兒製作 10 個。
- (3) 烹飪區：烤地瓜 (採收地瓜→清洗→包地瓜→烤箱→烤地瓜→品嚐→分享)
- (4) 數學區：九宮格
→ 準備素材 - 製作九宮格 (1-9 數字)、球、數量卡 (如 3 個地瓜和 2 個地瓜)。
→ 玩法 - 抽出數量卡 / 3 個地瓜和 2 個地瓜是多少？
在拿起球來投出正確的數字
- (4) 扮演區：買地瓜
→ 準備物品 - 測量工具 (標準或非標準)；實物 (地瓜)；
教學錢幣 (5 元、10 元、50 元)、價目表。
→ 玩法 - (1) 有老闆、有買家，與幼兒討論地瓜重量量法。
(2) 買家自己選出地瓜，由賣家進行秤重，再進行買賣活動。

活動二 - 2 地瓜大挑戰 (第三週)

1. 幼兒觀察地瓜地圖的路線，發現種植方向以及排數。
2. 尋找地瓜 (幾何及空間感)
 - (1) 地瓜地圖：地瓜排列成縱向 5 排，每一排有 10 個洞，1-10 洞依照排列數字放地瓜 (如第 1 洞放 1 個地瓜、第 2 洞放 2 個地瓜……第 10 洞放 10 個地瓜)。
 - (2) 學習單
(第三排走 3 步有多少地瓜？、左走← 1 步往下↓ 2 步有多少地瓜？、右走→ 2 步有多少地瓜？、往上↑ 3 步有多少地瓜？。)
3. 學習區延伸活動
 - (1) 美勞區 (繪畫類): 請幼兒創作紫地瓜、黃地瓜，在圖形裡畫出紫地瓜圖、黃地瓜圖數個。
 - (2) 數學區 (邏輯關係 ~ 代數): 賓果遊戲
→ 桌遊：紫地瓜、黃地瓜棋子各成一盒。二位幼兒進行賓果遊戲，紫地瓜、黃地瓜棋子各成一盒。二位幼兒猜拳選擇棋子顏色。勝者先下棋子，誰先連線二條為優勝者。

社 - 大 - 1-5-1
探索社區中
的人事物、活
動、場所及其
與自己的關係
認 - 大 - 2-1-1
依據序列整理
自然現象或文
化產物的數學
訊息
美 - 大 - 2-2-1
運用各種視覺
藝術素材與工
具的特性，進
行創作

活動三 挑戰鋸竹子 ~ 親子活動 (第四週)

1. 繪本導讀及團討…
→ 竹子除了可以蓋房屋還可以做什麼呢？
→ 認識竹子：竹子的生成以及產物 (如：筍子、竹節等等)
→ 竹子可以變成什麼？ (如：杯子、背簍、弓箭等等)
2. 鋸竹子的活動要配置一位大人，一位幼兒與一位大人一起，建議可安排在親子活動。
3. 鋸竹子高手
→ 事先請家長至竹林砍桂竹數個、鋸子三支、標籤 1-20 數字四組。
→ 遊戲玩法
(1) 幼兒分成四隊，幼兒一名配置家長一名。
(2) 將桂竹及鋸子放在前方，每隊出發前抽數字再找出適合的桂竹接著進行鋸竹子。如：抽出數字 12，就要尋找適合的竹節 (數數量) 進行鋸竹子。
(3) 每隊有 6 組，需要完成 6 次鋸竹子的活動。
→ 活動中，隊員可以發揮團隊精神，一方鋸累了另一組人可以來接手鋸竹子。
4. 學習區延伸活動 - 竹子變變變
(1) 組合建構區 (立體圖形 ~ 啟發想像力)
→ 遊戲玩法：孩子和家長討論想用竹節拼出什麼？
(以戶為單位為一組)
孩子和家長一起拼出作品
孩子和家長為作品命名且數數看共用了多少竹節？
作品展示與分享 (分享內容包括作品名、用了幾個竹節等等)


活動四 煮竹筒飯 ~ 親子活動 (第五週)

1. 繪本導讀及團討…
→ 與家長共鋸了多少竹子？→ 竹子鋸下來之後可以做什麼？→
做竹筒飯的步驟有哪些？→ 竹筒飯食材的比例為何？→ 竹筒飯做完要
不要分享？要分給誰？
2. 將鋸好的竹子清洗，並算好數量。
3. 製作竹筒飯
(1) 每隊分成二組，一組準備好糯米並清洗進行浸泡，
使用秤重器進行換算 20 個竹子要用多少的糯米。
(2) 另一組在園內製作簡易灶台，找出石頭數個及適合起火的地方。
(3) 竹子裝入糯米，浸泡的糯米裝 7 分滿、3 分裝入浸泡糯米的水。
(4) 完成後，將裝好糯米的竹子放入鍋子中，放置在製作好的灶台上，
由班級老師協助烹飪。
4. 延伸活動 - 部落踏查
→ 進行方式：
孩子和家長 (以戶為單位為一組) 討論將自己做的竹筒飯送給誰？
有多少竹筒飯？送竹筒飯的路線為何？
將路線地圖畫下來以戶為單位為一組將自己做的竹筒飯送去部落給親朋
好友活動分享 (分享內容：送了多少個竹筒飯？去了幾戶人家送竹筒飯？
地線圖的分享等等)

認 - 大 - 2-1-1
依據序列整理
自然現象或文
化產物的數學
訊息
認 - 大 - 3-1-1
與同伴討論
解決問題的方法，
並與他人
合作實際執行

身 - 大 - 2-2-1
敏捷使用各種
素材、工具或
器材
認 - 大 - 1-1-6
運用數字符號
紀錄生活環境
中的訊息
社 - 大 - 1-5-1
探索社區中
的人事物、活
動、場所及其
與自己的關係

大 4-2 《我是拼貼王》

繪本名稱			設計者	田慧玲
			教學者	溫若梅、林幸宜
			活動名稱	我是拼貼王
			適用年齡	5~6 歲
			活動時間	一個月
		活動人數	15 人	
領域	身體動作與健康、認知、語文、社會、情緒、美感			
主要數學概念	<input checked="" type="checkbox"/> 數字和運算 <input type="checkbox"/> 形式和代數 <input checked="" type="checkbox"/> 幾何及空間感測量 <input checked="" type="checkbox"/> 測量 <input type="checkbox"/> 統計與機率			
幼兒先備經驗	1. 數字三十以內的認數及數數 2. 閱讀過繪本《我的朋友要搬家》 3. 有基本的空間概念(上下、左右)			
課程目標	身 -2-2 熟練各種用具的操作 認 -1-1 蒐集生活環境中的數學訊息 認 -2-1 整理生活環境中的數學訊息 認 -2-3 整理文化產物訊息間的關係 語 -1-5 理解圖畫書的內容與功能 語 -2-2 以口語參與互動 語 -2-5 運用圖像符號 社 -1-5 探索自己與生活環境中人事物的關係 情 -1-2 覺察與辨識生活環境中他人和擬人化物件的情緒 美 -2-1 發揮想像並進行個人獨特的創作			
教學準備	情境佈置	1. 太魯閣族日常生活物品大型圖卡。 2. 大魯閣族生活器具大海報。 3. 太魯閣族房屋圖。		
	教具 / 圖書	1. 數張自製大型圖卡，做為拼圖使用。 2. 數字 1~30 圖卡。 3. 太魯閣族生活器具圖卡。 4. 疊疊樂積木、木質骨牌或單位積木。		
	工具 / 耗材	壁報紙、設計紙		

活動流程

學習指標

一、起始活動(第一周)

1. 《我的朋友要搬家》繪本導讀
2. 討論與分享：探討故事內容。
 → 為祈求搬家順利，Mowna 家正在烤地瓜，還記得當時的場景嗎？
 → 女性搬家時的場景有什麼呢？他們正在做什麼？
 解答：
 → 以石頭與木材搭建火爐烤地瓜，大家一面吃地瓜一面互敬小米酒，肩搭肩歡慶並祈求搬家順利。
 → 有衣服與棉被，他們正在將此對折成合適的大小並放進背簍。

認 - 大 -2-3-3 與他人討論生活物件與生活的關係
 情 - 大 -1-2-2 辨識各種文本中主角的情緒
 語 - 大 -2-2-2 針對談話內容表達疑問或看法

活動一 拼圖高手(第二周)

1. 準備 30 片拼圖遊戲。
2. 透過故事內容了解繪本圖案，請幼兒尋找家屋烤肉、喝小米酒、吃地瓜的圖案；男性長輩討論打包生活用品的圖案；女性長輩討論整理衣服、棉被的圖案。打獵的圖案等。
3. 分組進行拼圖遊戲，依照口令，如請拿家屋烤肉、喝小米酒、吃地瓜的圖案，拼出圖案者則挑戰成功。最後獲勝者，給予獎勵。
4. 幼兒拼出圖案後，請幼兒說出圖案的名稱，並嘗試描述圖案的內容。

認 - 大 -2-1-1 依據序列整理自然現象或文化產物的數學訊息

身 - 大 -2-2-2 熟練手眼協調的精細動作

認 - 大 -1-1-4 運用點數蒐集生活環境中的訊息

延伸活動 / 學習區

1. 語文區(傳統器具大考驗)：
 - (1) 幼兒分成 4 組，每組有一張任務海報(海報內容有木臼 2 張、織布機 2 張、木碗 2 張、木勺 2 張、竹筒 2 張、背簍 2 張)，每一張海報圖片位置會隨時變化位置。
 - (2) 分成兩組比賽，以秒計分，關主請比賽組的幼兒觀看 Mowna 搬家的物品 20 秒後，開始進行記憶遊戲，每組依序派一位幼兒上前翻出一組相同圖卡，若翻錯蓋回來請下一位幼兒繼續直到圖片全部對應完成。
2. 數學區：數量數一數
 → 準備物品 - 長條圖卡數個(如：木碗 3、竹筒 5、背簍 6)、圖卡(木碗、竹筒、背簍各 10 張)，可利用創作方式進行製作圖卡條及圖卡。
 → 玩法 - 抽出圖卡長條一張，依照指示取出圖卡數量與長條圖卡進行對應。

活動二 拼貼高手(第二周)

1. 繪本導讀及團討與分享
 → Monan 家族搬遷的過程打包哪些生活器具？哪些獵具？
 解答：
 → 生活器具：木臼、木杵、木碗、木盤、木杯。獵具：弓箭、獵槍、彈弓。
2. 生活器具大海報
 > 事先將繪本中的生活器具圖張貼在壁報紙上製作成大海報，與幼兒回顧內容。
 > 海報圖片 - (1) 木臼 (2) 木杵 (3) 木碗 (4) 木盤 (5) 木杯 (6) 木杓 (7) 竹罐 (8) 竹筒 (9) 背簍 (10) 弓箭
 > 觀察海報圖片有出現的相關形狀？請幼兒畫下來，並且將編號寫在作品上。最後，將作品黏貼在海報的背面(與圖片相同的位置)。

語 - 大 -1-5-2 理解故事的角色、情節與主題

認 - 大 -1-1-4 運用點數蒐集生活環境中的訊息

認 - 大 -2-1-1 依據序列整理自然現象或文化產物的數學訊息

3. 延伸活動學習區

- (1) 積木區 (積木片): 展示生活器具大海報、製作 1-10 的標籤、準備疊疊樂積木或是骨牌一桶。幼兒分為三組，進行積分賽。
 - > 遊戲玩法 (一)
 - a. 由老師抽出標籤數字 1-10 任一個數字，每組幼兒要對應編號拼貼出圖案，並將圖片中出現的相關形狀畫下來放置作品旁。
 - b. 最後，利用大海報進行形狀對應，進行拼貼。
 - > 遊戲玩法 (二):
 - a. 利用疊疊樂積木或是骨牌，將教玩具 (疊疊樂積木或是骨牌) 放在生活器具的圖。
 - b. 將疊疊樂積木或是骨牌推倒，並觀察是否成功。
- (2) 語文區：反應力遊戲 (說、讀)
 - a. 幼兒分為三組，進行積分賽。每組派出一位幼兒翻生活器具圖，優先說出名稱者即為獲勝。
 - b. 回顧並展示太魯閣族原住民日常生活用品名稱與用途，請幼兒分享並討論。
- (3) 數學區：撲克牌 / 加法遊戲
 - a. 製作牌子 (木臼各 1-10、木杵各 1-10、木碗各 1-10、木盤各 1-10、竹筒各 1-10)
 - b. 玩法：桌遊 4 名，以翻牌的方式看見牌子有加起來有 10 就可以抽走，結束之後，數數牌子有多少？最多的為優勝。

活動三 積木高手 (第三、四周)

1. 戶外教學 - 參觀有原住民建築的地方。例如：感恩祭的竹屋、山上的工寮
2. 繪本導讀及團討與分享
 - Mowna 家為什麼要搬遷？新的主屋是用什麼蓋成的？
 - 如果是你 ... 想要怎麼蓋一間堅固的房子呢？
 - 解答：
 - 因為發生大風雨導致土石崩塌、溪水暴漲，因此思考搬家至安全的地點。
 - 新的主屋使用竹子蓋成，並在四周用木頭撐住，不怕大風雨。
3. Truku 房屋設計圖 -
 - > 展示相關 Truku 房屋在教室當情境佈置。
 - > 請幼兒分組，二人一組進行討論設計圖。
 - > 完成後，進行分享。
4. 我是建築師 - 來蓋房屋
 - > 準備單位積木、單位學習單
 - > 利用小組設計圖進行建構。完成後，利用學習單紀錄使用的單位積木與建構內容，最後，進行作品分享。
 - (1) 建構的時間長短由幼兒自行決定，並非一天就能完成。
 - (2) 老師可以利用錄影的方式記錄過程，並進行作品展示。
5. 學習區延伸活動
 - (1) 語文區：進行生活中圖片與形狀的對應。
 - (2) 美勞區：透過學習單 - 形狀拼貼樂。與家人一起創作 Truku 生活器具。
 - (3) 美勞區：提供○△◇□紙進行創作竹屋。
 - (4) 積木區：可放相關 Truku 竹屋圖片及設計紙，讓幼兒進行創作。

社 - 大 -1-5-1
探索社區中
的人事物、活
動、場所及其
與自己的關係

美 - 大 -2-1-1
玩索各種藝術
媒介，發揮想
像並享受自我
表現的樂趣

身 - 大 -2-2-1
敏捷使用各種
素材、工具或
器材

語 - 大 2-5-3
運用圖像符號
規劃行動

數. 太魯閣文化數學繪本教師手冊

編者：胡美智、林俊瑩

教案設計：溫若梅、田慧玲

實驗教學秀林鄉幼團隊：溫若梅、許愛甄、林幸宜、胡惠珍

教案顧問屏東科技大學幼兒保育系退休副教授：江淑卿

秀林鄉幼團隊：許珍透、葉夏妹

銅門附幼團隊：張依婷、魏素萍、劉芷炫

研究團隊：楊自安、陳奕閑、黃宇薇

版面設計：文行科技印刷股份有限公司

指導單位：科技部原住民科學教育計劃推動辦公室

出版單位：慈濟學校財團法人慈濟大學

發行所：花蓮市中央路三段701號

電話：03-8565301 轉2894

傳真：03-8463169

網址：<http://www.tcu.edu.tw/> 慈濟大學兒童發展與家庭教育學系

<http://ismoster.org/blog/d8/> 原住民科學教育計劃資源網

<https://ismoster.org/2020-d8/> 發展原住民文化之幼兒數概念繪本與閱讀教學活動研究

協辦單位：花蓮縣秀林鄉公所 / 花蓮縣秀林鄉立幼兒園

出版日期：2021年5月初版

製版印刷：文行科技印刷股份有限公司

本書感謝科技部人文及社會科學研究發展司原住民科學教育計劃

MOST-106-2511-S-320-003-MY4

