

(中年級/狩獵文化/行動/上學期)

一、教學設計理念說明：

- (一) 透過實作及實地參訪學習，以提升自主學習與探索能力、以辨識藝術的特質與意義，了解藝術與生活、社會、時代、文化、國家與族群的相關議題。
- (二) 透過運用科技工具，進而培養學生動手實作，同時也涵育創造思考、批判思考、問題解決、邏輯與運算思維等高層次思考的能力。
- (三) 延續臺灣歷史文化及維護語言文化多樣性，以達成積極復振與發展原住民族語言文化。
- (四) 培養學生學習自身文化，尊重原住民族多元文化及其民族意願。

二、教學單元簡案：

領域/科目	狩獵文化/行動/夢境協助		設計者	劉仁傑
實施年級	中年級(上)		總節數	6節
單元名稱	夢吐真言			
設計依據				
學習重點	學習表現	表 1-II-2 能創作簡短的表演。 本土 1-II-2 能聽辨日常生活語詞的意義。	核心素養	藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。 科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。 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。
	學習內容	表 E-II-2 開始、中間與結束的舞蹈或戲劇小品。 本土 Bg-II-1 陷阱獵物的故事。		
議題融入	實質內容	了解族群的狩獵文化特質		
	所融入之學習重點	從與獵人老師的經驗對話中，營造多元文化的學習氛圍。		
與其他領域/科目的連結	科技領域、本土語言、議題融入-原住民族教育			
教材來源	自編			
教學設備/資源	繪本、剪輯軟體、錄影器材			
學習目標				
1、能夠知道夢境的種類 2、能夠判斷夢境的好壞				
教學活動內容及實施方式				
情境說明：				
獵人上山狩獵的習慣是上山一個星期或一個月，然後再下山回家休息一至二個星期，但是回家休息期間，雖然人不在山				

<p>上，但是會透過自己的夢境來告訴轉知山上陷阱的狀況，是否已經夾到獵物了。夢境的種類非常多，獵人會依據自己或是祖先的經驗來解讀夢境，而且非常靈驗。如果夢到的是好夢，儘管是幾天前才從深山回家休息，也會不惜勞苦再次上山看陷阱，因為他們非常相信從夢中透露出來的訊息，我們趕快進入獵人的夢想世界吧！</p>		
<p>第一堂課</p>		
<p>一、引起動機：</p>		
<p>請學生分享曾做過的夢境，之後，有什麼感受？</p>	10min	
<p>二、發展活動：</p>		
<p>活動(一)獵人的夢境(依獵人狩獵經驗適時調整介紹) (輔以族語說明)</p>	5min	
<p>1、獵人為什麼會做夢？ 2、獵人的夢有甚麼幫助？ 3、如何判斷是好夢或壞夢呢？ 4、只有獵人的夢可以參考嗎？ 5、真實性為何呢？ 6、其他</p>		
<p>活動(二)解析獵人的夢境(依獵人狩獵經驗適時調整介紹) (輔以族語說明)</p>	20min	
<p>1、獵人在夢境中看到流血的畫面，不管是別人受傷或是自己受傷流血，都是一場好夢。代表著山上的獵物因為被陷阱夾到而受傷流血，也就是透露出山上的陷阱已經夾到獵物的訊息。 2、獵人在夢境中壞人搶去了他的東西，如果這個時候他即時抓住了壞人的手或腳，而且沒有放開，表示這是一場好夢；如果沒有抓住的話，表示這是一場不好的夢。因為壞人代表著山上的獵物，獵人就好像是陷阱一樣，當他抓住壞人的手或腳時，就透露出山上的陷阱已經夾到獵物的訊息。 3、獵人在夢境中他的好友或親戚送他最喜歡的東西，表示上天把獵物送給他，也就是透露出山上的陷阱已經夾到獵物的訊息。 4、獵人在夢境中，他去世的父母來找他，並且帶來了他最喜歡的東西，表示獵人的父母親將大批的獵物趕到陷阱區內，而且這些獵物都被陷阱夾住了，這種夢是最好的夢境，只要有夢到這種夢，每次上山獵人都會滿載而歸。</p>		
<p>三、綜合活動：</p>		
<p>完成學習單(一)：如何判斷獵人的夢境</p>	5min	學習單(一)
<p>第一堂課結束</p>		

第二~三堂課--

一、引起動機：

繪本導讀：夢的處理廠



5min

繪本準備

二、發展活動：

活動(一)說夢

將學生分成二組，依照第一節獵人所說的夢境選擇一則夢境，用自己的語言再覆誦一次(第一次整理)，並從中判斷是好夢還是壞夢。

5min

活動(二)築夢

說夢後，各組將選擇的夢境撰寫成一部劇本，內容包含如下：

30min

1、確定主題

- (1) 想要表現什麼？(如：好夢、壞夢...)
- (2) 為什麼要定這個主題？
- (3) 延伸的想法

2、內容大綱

- (1) 根據主題完成故事大綱：討論說夢的主要內容擴寫成一篇故事並加以改編情節。
- (2) 撰寫故事大綱：把討論的故事大綱寫下來。

3、分段大綱

- (1) 討論分段大綱：故事可以分成幾個段落(幕次)，每一個段落要表達什麼？通常是開始、發展、結束或起、承、轉、合四個段落。
- (2) 建立分場情境：建立分段大綱的情境，有什麼人在什麼地方？發生什麼事？
- (3) 分配角色：把人物分配給同學，讓同學體會故事中的人

築夢筆記簿

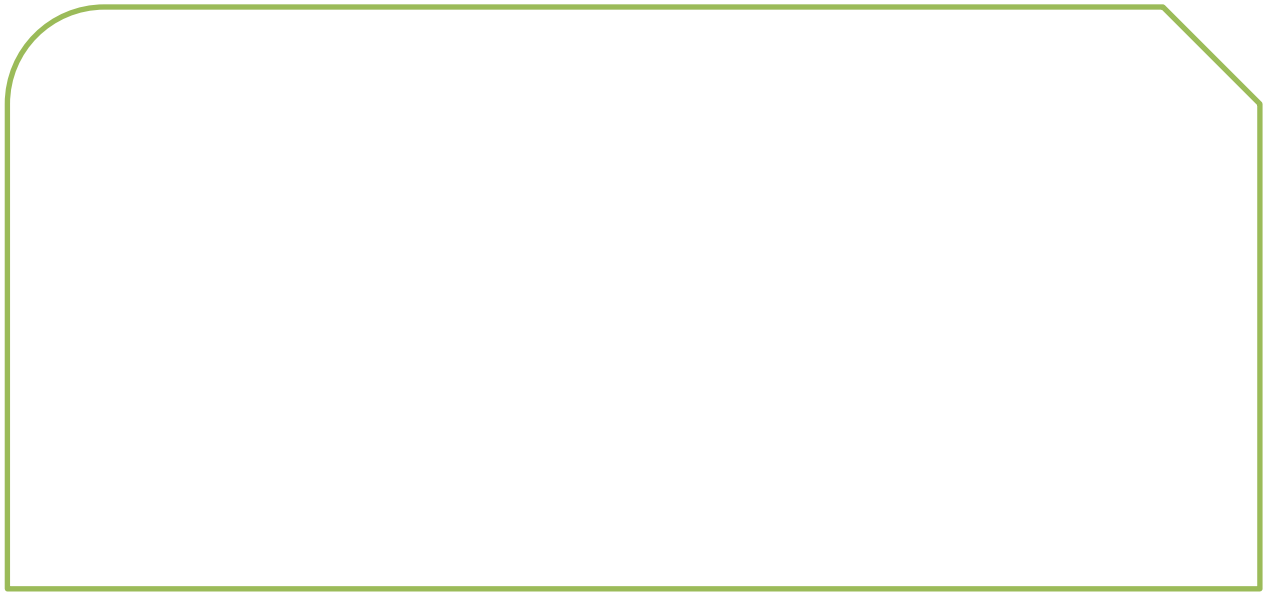
<p>物。</p> <p>(4)探索與完成對話：依據所建立的情境，將自己投入時會運用什麼樣的對話來處理。</p> <p>(5)再練習，然後整理紀錄，準備練習。</p> <p>活動(三)入夢</p> <p>1、第一次對話練習。(可拿劇本照稿念)</p> <p>2、第二次對話練習加動作。(可拿劇本照稿念)</p> <p>3、第三次對話練習加動作加走位。(可拿劇本照稿念)</p> <p>4、第四次對話練習加動作加走位。(第一次不拿劇本)</p> <p>5、第五次對話練習加動作加走位。(第二次不拿劇本)</p> <p>6、簡易道具製作。</p> <p>活動(四)展夢</p> <p>正式演出。(錄影)</p> <p>三、綜合活動：</p> <p>完成演出。</p> <p>第二~三堂課結束</p>	<p>20min</p> <p>20min</p>	<p>錄影器材</p>
<p>第四~六堂課--</p> <p>一、引起動機：</p> <p>播放老師使用威力導演剪輯的影片給學生欣賞。</p>	<p>5min</p>	
<p>二、發展活動：</p> <p>活動(一)簡易影片剪輯教學</p> <p>1、播放威力導演線上剪輯教學</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=v_pTQkDAsJo</p>	<p>5min</p>	
<p>2、老師介紹基本軟體模組功能</p> <p>(1)輸入與輸出檔案教學</p> <p>(2)影片長短修剪</p> <p>(3)加入文字</p> <p>(4)轉場設定</p> <p>(5)特效設定</p> <p>(6)加入背景音樂</p> <p>(7)其他</p> <p>3、自我練習與探索</p> <p>老師給予一個小短片，讓學生練習上述幾個基本功能。</p>	<p>10min</p>	<p>軟體建置</p>
<p>活動(二)小小剪輯手</p> <p>老師給予展夢的影片原始檔後，讓學生開始進行自我創作。</p>	<p>20min</p>	<p>小短片</p>
<p>活動(三)發布影片在社群網路中</p> <p>指導學生將自製的影片發布在自己的 youtube 上，並轉貼連結給大家來線上欣賞。</p> <p>三、綜合活動：</p>	<p>60min</p>	

完成並分享影片。 第四~六堂課結束	20min	展夢影片原始檔
參考資料：		

完成學習單(一)：如何判斷獵人的夢境

想想看，請用故事的敘述來回答下列的問題：

想想看，請敘述一則獵人是代表豐收的夢境



想想看，請敘述一則獵人是代表危險的夢境

