

桃園市112學年度國民中小學教師素養導向優良教學示例評選 課程活動設計

壹、課程設計理念

定向越野運動又稱為「定向越野」(Orienteering)，於十九世紀誕生於瑞典，主要是參加者藉著地圖來判斷地形地物，並以指北針引導前進，依據個人技術、體能和判斷力作出路線選擇，在特定的區域裡，以最快的速度通過指定的檢查點(吳明彥，2005)，是一項體力與智力結合的運動項目。

透過定向越野課程，除了可以提升學生在地圖判斷與路線抉擇等學科的能力，也可以提升學生成就感與自信心、注意力、團隊凝聚力、成就動機、智能靈活性、以及情緒控制等，與健康與體育領域的「身體素養」認為個人在身體活動時，因具有的動機、信心、身體能力、以及知識和理解，不謀而合。

本課程設計融入學生在地文化之一——泰雅狩獵(泰雅語：qbuyang)文化，盼透過定向越野知能訓練，其中囊括正置地圖(set map)、路線選擇(route choice)以及體能訓練等，結合泰雅狩獵文化使課程能在地化及趣味化，也更融入學生的生活經驗。透過情境化的活動設計滿足學生在手、足、眼上的需求，讓學生感受「狩獵趣」，提升學習動機，更願意分享學習的過程與成果，達到定向越野的課程目標。

貳、課程架構(含主題、活動、目標、學習對象年級、學習活動名稱、評量等，以及這些要素的關係)



參、課程內容

主題/單元名稱	定向越野狩獵趣	設計者	陳杰、戴逸豪
實施年級	四年級	節數	共4節，160分鐘
課程類型	<input type="checkbox"/> 主題式課程 <input type="checkbox"/> 融入_____領域 <input checked="" type="checkbox"/> 跨健康與體育領域、語文領域-本土語文(原住民族語文)，融入環境教育及原住民族教育議題	課程實施時間	<input checked="" type="checkbox"/> (跨)領域/ (主題)科目 <input type="checkbox"/> 校訂必修/選修 <input type="checkbox"/> 彈性學習課程/時間
總綱核心素養	A1 身心素質與自我精進、A2 系統思考與解決問題、A3 規劃執行與創新應變、B1 符號運用與溝通表達、C3 多元文化與國際理解		
領域學習重點	核心素養 健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 健體-E-A3 具備擬定基本的運動與保健計畫及實作能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 健體-E-B1 具備運用體育與健康之相關符號知能，能以同理心應用在生活中的運動、保健與人際溝通上。 健體-E-C3 具備理解與關心本土、國際體育與健康議題的素養，並認識及包容文化的多元性。 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。 原-E-A3 以原住民族文化主體性的觀點，培養使用族語的能力，藉此充實文化經驗，並認識民族文化精神及內涵，培養創新思維。	議題	核心素養 環 A1 能從人類發展與環境負擔的平衡，思考人類發展的意義與生活品質的定義，建立合宜的人生觀，探尋生命意義。

學習表現	<p>健康與體育領域： 1b-II-2 辨別生活情境中適用的健康技能和生活技能。 2c-II-1 遵守上課規範和運動比賽規則。 2c-II-3 表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。 3b-II-3 運用基本的生活技能，因應不同的生活情境。</p> <p>語文領域-本土語文（原住民族語文）： 3-II-2 能讀懂所學的語詞。 5-II-1 能在生活中樂於並主動接觸原住民族語文與文化。</p>		學習主題	環境倫理 原住民族營生模式
學習內容	<p>健康與體育領域： Cd-II-1 戶外休閒運動基本技能。</p> <p>語文領域-本土語文（原住民族語文）： Ab-II-1 日常生活語詞。 Bf-II-1 漁撈/狩獵獵具用途。</p>		實質內涵	<p>環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。</p> <p>環 E3 了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。</p> <p>原 E14 學習或實作原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。</p>
學習目標	<p>一、能認識定向越野正置地圖（set map）、路線選擇（route choice）、拇指輔行法（Thumbing）及地圖圖例辨識等基本技能，並能使用技能完成課程活動。</p> <p>二、能體驗泰雅族傳統狩獵文化，並能了解泰雅族傳統狩獵之內涵。</p> <p>三、能透過活動分享與他人討論自己的經驗，並能聆聽他人分享，尊重不同的想法。</p>			
教學策略	<p>一、實作教學法：透過個人實作，從規劃路線到路線選擇分享，讓學生建立獨立思考能力。</p> <p>二、小組合作教學法：透過分組討論，共同完成任務，讓學生建立團隊溝通及協調能力。</p> <p>三、遊戲教學法：透過定向越野結合狩獵文化的情境帶入，讓學生透過課程活動學習到定向越野的基本技能，並能體驗泰雅族狩獵文化的內涵。</p>			
教材來源	<p>一、自編教材。</p> <p>二、行政院農委會特有生物研究保育中心(2008)。台灣中大型哺乳動物腳印辨識。</p>			

教學設備/資源	一、學習單：狩獵趣正置地圖練習圖、獵野迷蹤相片定向學習單。 二、地圖：籃球場定向地圖、桃園市復興區奎輝國民小學定向越野圖。 三、定向標誌旗 20 個、角錐 60 個。		
教學活動設計(活動進行步驟)			
教學內容及實施方式		時間	評量
<p style="text-align: center;">【第一節】一起狩獵去</p> <p>一、課前準備：</p> <p>(一) 準備「回收獵物」賓果表及「狩獵趣」正置地圖練習圖。</p> <p>(二) 場布：布置「回收獵物」及「狩獵趣」場地。</p> <p>二、引起動機：</p> <p>(一) 活動一：回收獵物(慢跑熱身)</p> <p>教師告知學生在操場放置了許多陷阱，請學生盡量找到所有的陷阱，並將陷阱上的編號隨機抄在賓果表上。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師於課前隨機在操場放置標記物 20 個(如角錐，數量要比賓果表多)，並標上隨機的數字。 2. 發給每人一張 4*4 的賓果空白表。 3. 哨聲後，全班出發收集獵物(數字)，5 分鐘到，聽哨聲集合。 4. 兩兩確認是否都完成賓果表了，如無完成，請在空格處打上又又，還是可以參加賓果競賽。 5. 從老師事先準備好的籤筒抽數字進行賓果遊戲，最先完成 3 條線的同學需大喊「賓果」。 		8'	能在「回收獵物」活動中找到 16 個標示物，並進行賓果活動。
<p>三、發展活動：</p> <p>(一) 活動二：石板陷阱(泰雅語：rangay)介紹</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過圖片介紹石板陷阱。 2. 說明石板陷阱設置的場域。 3. 介紹石板陷阱主要獵捕的獵物(泰雅語：qsinuw)為小型動物，如老鼠(泰雅語：qoli')、鳥(泰雅語：qbhniq)及松鼠(泰雅語：bhut)。 		10'	口頭發表
<div data-bbox="325 1615 839 1960" data-label="Image"> </div> <p>照片來源：花蓮縣萬榮鄉原住民文物館臉書</p>			

<p>(二) 活動三：狩獵趣</p> <p>和學生說明操場上布置的是老師的狩獵場，老師在狩獵場內設置了許多石板陷阱（泰雅語：rangay），並繪製了路線圖，請各位同學按照狩獵圖將陷阱捕獲的獵物（泰雅語：qsinuw）帶回來。</p> <p>1. 移動場地到事先佈置好的正置地圖練習場地，並發給每位學生一張「狩獵趣正置地圖練習圖」（如下圖）。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="247 548 582 985"> <p>「狩獵趣」正置地圖練習圖-1</p> </div> <div data-bbox="598 548 933 985"> <p>「狩獵趣」正置地圖練習圖-6</p> </div> </div> <p>2. 帶領學生觀察狩獵路線圖跟實際場地的關係。</p> <p>3. 指導學生正置地圖方式及拇指輔行法。</p> <p>4. 開始狩獵：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 請學生嘗試使用正置地圖及拇指輔行法，進行狩獵。 (2) 狩獵結束，在終點舉手，等待老師確認。 (3) 需說出獵到幾隻獵物（泰雅語：qsinuw），正確數量者過關。 <p>5. 討論：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 各位獵人有依狩獵路線圖完成狩獵的請舉手。 (2) 活動中，使用了哪些方法，能讓自己又快又不迷路的找到獵物（泰雅語：qsinuw）？ <p>四、總結活動：</p> <p>(一) 教師拿出事前準備的「狩獵趣正置地圖練習圖」，請成功完成狩獵的兩位學生上台分享，一位示範狩獵趣活動中，是如何正置地圖及獵物註記；一位在狩獵趣正置地圖練習圖上指出示範同學現在的位置。</p> <p>(二) 教師總結及下一堂課預告。</p>	<p>15'</p> <p>能完成「狩獵趣」活動，並說出正確的標示物數量。</p> <p>7'</p> <p>口頭發表</p>	
<p style="text-align: center;">【第二節】百米之內</p> <p>一、課前準備</p> <p>(一) 設計籃球場百米定向圖：準備二張不同賽程的百米定向地圖，並於課前完成場地佈置。</p>		

二、引起動機：

(一) 活動一：哨音響起時

1. 請學生沿著籃球場的線自由跑走，如在行進中遇到老師事前佈置的角錐，可用自由的方式跳過。
2. 老師哨聲指令：
一短聲哨音，向前跑；兩短聲，向後跑；一長聲，側併步；一短一長音，集合。

三、主要活動：

(一) 活動二：百米之內

1. 每人發一張籃球場百米定向圖（如下圖）。



2. 說明地圖上的定向圖圖例：

起點	終點	起終點	檢查點

3. 講解定向越野順點賽賽制。
 - (1) 圖上△為起點，◎為終點。
 - (2) 從起點出發後，依序找到圖上的△→○¹→○²...○¹⁰→◎，並將各點擺放的標籤貼紙貼在百米定向圖上（第一點的貼紙就貼在號碼1）。
4. 第一次體驗：
 - (1) 請學生嘗試使用正置地圖及拇指輔行法，依序找到正確的檢察點。
 - (2) 每30秒出發一名學生。
 - (3) 回到終點的學生先行核對答案是否正確。
5. 討論：請學生分享在籃球場進行百米定向活動過程中是否有遇到問題？並討論解決方式。
6. 老師帶領練習正置地圖。
7. 再次挑戰：
 - (1) 老師發下第二張籃球場百米定向圖，請學生嘗試使用大家的建議解決問題，再挑戰一次。
 - (2) 每30秒出發一名學生。

8' 實作評量

25' 能使用正置地圖及拇指輔行法完成「百米定向順點賽」，並能在2次的挑戰中至少1次全對。

<p>(3) 回到終點的學生先行核對答案是否正確。</p> <p>四、總結活動：</p> <p>(一) 學生分享：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請學生分享核對卡的答案是否正確。 2. 請第一次未全對，但第二次全對的學生分享，在兩次挑戰中，做了什麼改變？ <p>(二) 教師總結及下一堂課預告。</p>	7'	口頭評量
<p style="text-align: center;">【第三節】泰雅尋跡</p> <p>一、課前準備：</p> <p>(一) 設計泰雅尋跡相片定向學習單，並於課前完成場地佈置。</p> <p>二、引起動機：</p> <p>(一) 在學校操場活動時，常常會在空中看到那些動物？ 如老鷹（泰雅語：qwali）、鳥（泰雅語：qbhniq）</p> <p>(二) 講述一段希利克鳥（泰雅語：siliq）、鳥占（泰雅語：kmita'ssiliq）與狩獵文化（泰雅語：qbuyang）的故事。</p>	8'	口頭評量
<p>三、發展活動：</p> <p>(一) 活動一：定向越野常用顏色及圖例介紹</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 想像一下，如果自己是一隻鳥，看到以下的事物可能是什麼顏色的？ <ol style="list-style-type: none"> (1) 植物 (2) 水 (3) 房子 (4) 石頭 (5) 泥土地 2. 教師利用實際照片說明校園定向地圖常見顏色及圖例所代表的意義。 <ol style="list-style-type: none"> (1) 綠色：和樹林或獨立的樹有關，其中橄欖綠代表花埔等禁止通行之區域。 (2) 白色：是可奔跑的樹林。 (3) 藍色：和水有關，可能是水塔、水溝、河流、湖泊等，其中深藍色的區域是危險而不可通行的。 (4) 黑色：黑色和石頭及人造物有關，如圍欄、雕像和籃球框等人造物。 (5) 灰色：深灰色則是不可進入的建築物，淺灰色表示建築物可以穿越的區域或涼亭等。 (6) 黃色：代表草地，顏色越深代表草的高度越高或越密集，也就是越難行走。 (7) 膚色：代表水泥路面。 	12'	口頭評量

(二) 活動二：泰雅尋跡相片定向

1. 發給學生一人一張泰雅尋跡相片定向學習單（如下圖），請小獵人們到地圖上標示的各點尋找相對應的照片，並在照片的空格內填入檢查點號碼。

序號	1	2	3	4	5
分數	5	10	15	20	20

序號	6	7	8	9	10
分數	10	15	10	10	5

1. 積分賽不用按順序打卡，限時20分鐘，超過一分鐘（含）倒扣10分，以此類推。
2. 總分120分。

桃園市復興區奎輝國民小學
泰雅循跡照片定向地圖

2. 計時 10 分鐘，最後 1 分鐘及時間到時，教師吹響哨聲提醒小獵人回終點。

四、總結活動：

- (一) 與學生一同核對學習單的答案是否正確，並計算答對的題數記錄在學習單上。
- (二) 請全對的學生分享路線規劃。
- (三) 請學生分享心得。
- (四) 教師總結及下一堂課預告。

【第四節】有跡可循

一、課前準備：

- (一) 設計「有跡可循校園循線定向圖」。
- (二) 放置檢查點：於課前依「有跡可循校園循線定向圖」完成佈點，並製作答案卡。

二、引起動機：

- (一) 活動一：越野追蹤（慢跑熱身）
 1. 兩人 1 組，輪流由 1 人自由在操場上慢跑（不一定要在跑道上），另 1 人跟隨在後。
 2. 3 分鐘後，換另 1 人領跑，原領跑者則跟隨在後。

- (二) 熱身操：加強腳部熱身

三、發展活動：

- (一) 活動二：認識山野動物足跡（泰雅語：rapal）
 1. 介紹常見山野動物及腳印。

12'

能完成「泰雅尋跡相片定向」活動，並能正確寫出 80% 的檢查點號碼。

8'

口頭評量

8'

實作評量



12'

口頭評量

(1) 山豬 (泰雅語: bzyok qnhyun)

14 台灣野豬 *Sus scrofa taiwanus*

分布：低至高海拔山區。
腳印特徵：
具四蹄，但後二蹄較少印出，前二蹄前端較尖，往後端膨大，略呈彎月型。



(2) 山羌 (泰雅語: para')

15 山羌 *Muntiacus reevesi micrurus*

分布：低至高海拔山區。
腳印特徵：具前端尖、後端圓、呈倒心形之二蹄，蹄印小型，兩蹄印併攏，間隙極小。



(3) 山羊 (泰雅語: mit)

16 台灣山羊 *Capricornis swinhoei*

分布：低至高海拔山區，中高海拔較常見。
腳印特徵：具二蹄，前端和後端弧度較相近，兩蹄間距通常較大。



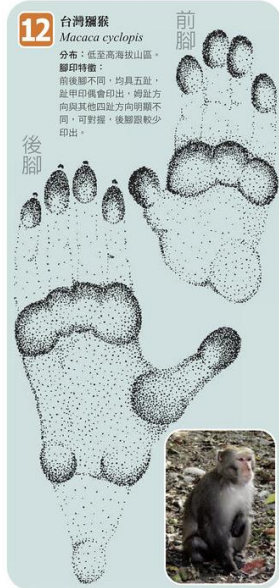
(4) 白鼻心 (泰雅語: piku)

5 白鼻心 *Paguma larvata taiwana*

分布：低至高海拔山區。
腳印特徵：
前後腳形狀不同，均具五趾及爪，前腳較短，後腳較長，腳跟不易印出。



(5) 猴子 (泰雅語: yungay)



2. 請學生觀察並分享每一種足跡的差異及辨別方式。

(二) 活動三：有跡可循循線定向

老師發現校園內來了許多山野動物，並在地圖上記錄他們的足跡，請各位小獵人沿著地圖上的路線尋找所有的動物。

1. 2 人 1 組，發給每組一張循線狩獵圖 (如下圖)，每 1 分鐘出發 1 組，請學生依地圖上標明的路線進行狩獵。



2. 進行循線定向時，會在沿途遇到的檢查點上看到動物留下的足跡，需選出每一點留下足跡的動物。

3. 沿著路線圖找到所有動物足跡，並完成作答後，回到終點，並確認找到的獵物數量是否正確。

四、總結活動：

(一) 討論每一點留下足跡的動物答案，並表揚全對的組別。

(二) 請學生分享心得。

(三) 教師總結。

12' 能與同學合作完成「有跡可循循線定向」活動，並能找到80%的檢查點。

8' 口頭評量

參考資料

黑帶·巴彥 (2018)。泰雅文化大全。
行政院農委會特有生物研究保育中心(2008)。台灣中大型哺乳動物腳印辨識。
林玉蘭 (20050610)。[山林的傳說-泰雅族占卜鳥希利克篇]。典藏台灣：
<http://catalog.digitalarchives.tw/item/00/43/3b/ee.html>。



透過社群進行共備

實施歷程



引起動機-回收獵物：透過狩獵情境，結合賓果遊戲引起學生動機，並進行熱身。



發展活動：結合學生與家人上山打獵的經驗介紹石板陷阱及其主要獵捕之獵物。



發展活動：透過回收石板陷阱捕獲的獵物，讓學生練習定向越野技能--正置地圖。



總結活動：請學生分享「狩獵趣」正置地圖活動過程，並複習今天課程所學。



進行議課，互相分享觀課意見

實施省思

本次課程設計以「定向越野」結合泰雅狩獵文化為主題，旨在提升學生的地圖判讀和路線選擇能力，同時體驗並了解泰雅族的傳統文化。課程目標涵蓋了技能學習、文化理解和合作精神的培養，這些都符合現代素養導向教育的要求。

一、課程實施反思

(一)引起動機活動的時間分配：在第一節課中，我們發現引起動機活動所花費的時間過長，影響了後續發展活動的進行。引起動機雖然重要，但應在時間分配上更加謹慎，以確保有充足的時間進行核心教學活

動。未來的課程設計中，可以嘗試縮短引起動機的時間，並將更多的時間投入到實作和討論中，這樣可以更好地達成教學目標。

(二)**課程主體的明確化**：在本次課程中，部分教學活動偏向了族語教學，這使得課程的重心略有模糊。根據課程目標，我們需要在定向越野和狩獵文化之間找到平衡點，並確保每個活動都能夠明確地服務於這一目標。在未來的教案設計中，應更加注重活動的整合性和目標的一致性，避免主次不清的情況。

(三)**文化專業支持的重要性**：作為非泰雅族籍的教師，在教授涉及泰雅狩獵文化和族語的課程時，我們特別注意請教校內的文化教師。這次的經驗強調了文化專業支持的重要性。未來不僅在課程設計階段需要文化專家的參與，還應該在課堂實施和共同備課時邀請文化教師，確保文化傳遞的準確性和深度。

二、課堂觀察與學生反饋

(一)**學生的參與度與興趣**：學生對於定向越野活動表現出了極大的興趣和積極性，特別是當活動與泰雅狩獵文化相結合時，學生的參與度更高。這表明情境化的教學設計能有效提升學生的學習動機。未來可以考慮更多類似的情境設計，將課程內容與學生的生活經驗緊密結合。

(二)**合作與互助精神的培養**：課程中設計的合作活動成功促進了學生之間的互助和溝通。學生在活動中相互扶持，共同完成任務，這對於培養團隊合作精神非常有幫助。未來應繼續強化這類合作活動，並在評量中加入對合作能力的評估，以全面培養學生的核心素養。

三、持續改進的方向

(一)**強化實作環節**：加強實作環節的設計，讓學生有更多的機會實踐和應用所學技能。這不僅能夠鞏固學生的知識，也能提高他們的動手能力和解決問題的能力。

(二)**完善時間管理**：在未來的課程中，需更加精細地進行時間管理，確保每個環節都有充足的時間進行，特別是關鍵的發展活動和總結活動。

(三)**深化文化內容**：繼續深入挖掘泰雅文化的內涵，並在課程中融入更多文化元素，增強學生對本土文化的認識和理解。這不僅有助於文化傳承，也能豐富課程內容，使學習更加多樣化。

(四)**文化回應式教學法對學生的影響**：文化回應式教學法強調尊重和融入學生的文化背景，這對於提升學生的學習效果和參與度具有顯著的作用。以下是文化回應式教學法對學生的具體影響：

1. **提升學習動機**：當教學內容與學生的文化背景相關聯時，學生會感受到被尊重和理解，從而提高學習動機。這次課程中融入泰雅狩獵文化，使學生能夠在熟悉的文化情境中學習，顯著提高了他們的參與度和興趣（Gay, 2000）。

- | | |
|--|---|
| | <ol style="list-style-type: none">2. 促進文化認同： 通過文化回應式教學法，學生能夠更好地理解和認同自己的文化背景，增強文化自信。這不僅有助於他們的個人發展，還有助於促進多元文化的理解和包容(Ladson-Billings, 1995)。3. 提高學業成績： 研究表明，文化回應式教學法能夠提高學生的學業成績，因為它使學習內容更加貼近學生的生活經驗和現實需求，從而提高學習的效果(Nieto, 2010)。4. 增強批判性思維： 文化回應式教學法鼓勵學生批判性地看待自己的文化和其他文化，這有助於培養學生的批判性思維能力。在這次課程中，學生通過討論和分享自己的文化經驗，學會了尊重不同的觀點和價值觀，增強了批判性思維能力(Banks, 2006)。 |
|--|---|