

海洋教育創新課程與教學研發基地 課程模組設計格式

(一) 基本資料

課程模組名稱	海神信仰 追追追 ~ 臺灣海洋傳說	設計者姓名	喜樹國小教學團隊	
參加組別	<input type="checkbox"/> 國小低年級 <input checked="" type="checkbox"/> 國小中年級 <input type="checkbox"/> 國小高年級 <input type="checkbox"/> 國中一年級 <input type="checkbox"/> 國中二年級 <input type="checkbox"/> 國中三年級 <input type="checkbox"/> 高中組	教學領域 (或科目)	社會、彈性	

(二) 課程模組概述

國小組

課程模組名稱	海神信仰 追追追 ~ 臺灣海洋傳說				
實施年級	中年級	節數	共 <u>2</u> 節， <u>80</u> 分鐘。(請以 1 至 4 節課設計)		
課程類型 ⁱ	<input type="checkbox"/> 議題融入式課程 <input checked="" type="checkbox"/> 議題主題式課程 <input type="checkbox"/> 議題特色課程	課程實施時間	<input checked="" type="checkbox"/> 領域/科目：社會 <input type="checkbox"/> 校訂必修/選修 <input checked="" type="checkbox"/> 彈性學習課程/時間		
總綱核心素養 ⁱⁱ	C3 多元文化與國際理解				
與課程綱要的對應					
領域/學習重點 ⁱⁱ	核心素養	社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及 <u>全球</u> 議題。	海洋教育議題 ⁱ	核心素養	海 B3 能欣賞、創作有關海洋的藝術與文化，體會海洋藝術文化之美，豐富美感體驗，分享美善事物。
	學習表現	2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。		學習主題	海洋文化
	學習內容	Af-II-1 不同文化的接觸和交流，可能產生衝突、合作和創新，並影響在地的生活與文化。		實質內涵	海 E8 了解海洋民俗活動、宗教信仰與生活的關係。
學習目標	1. 能認識臺灣重要的海洋祭典。 2. 能了解祭典與海洋的關係。 3. 學生能說出海洋信仰與生活的關聯。				
教學資源	1. 臺灣民俗信仰媽祖、王爺信仰及海洋祭典的資料 2. 海洋有關的民俗活動資料。 3. 龜醮文化季影片 4. 媽祖繞境影片				

註：

- i 可參閱國家教育研究院發展之「十二年國民基本教育課程綱要國民中小學暨普通型高級中等學校議題融入說明手冊」(12-13 頁；294 頁；52-57 頁)。
- (1) 議題融入式課程：此類課程是在既有課程內容中將議題的概念或主軸融入。融入的議題可僅就某一議題，或多項相關議題。此類課程因建立於原有課程架構與內容，以現有課程內容為主體，就其教學的領域/科目內容與議題，適時進行教學的連結或延伸，設計與實施相對容易。
- (2) 議題主題式課程：此類課程是擷取某單一議題之其中一項學習主題，發展為議題主題式課程。其與第一類課程的不同，在於此類課程的主軸是議題的學習主題，而非原領域/科目課程內容，故需另行設計與自編教材。它可運用於國中小的彈性學習課程、高級中等學校的彈性學習時間，以數週的微課程方式進行，或於涉及之領域教學時間中實施。
- (3) 議題特色課程：此類課程是以議題為學校特色課程，其對議題採跨領域方式設計，形成獨立完整的單元課程。它可於校訂課程中實施，例如國中小的彈性學習課程、高級中等學校的彈性學習時間，或規劃成為校訂必修或選修科目。此類課程不論是單議題或多議題整合進行，通常需要跨領域課程教師的團隊合作，以協力發展跨領域的議題教育教材。雖有其難度且費時，但因其更有系統的課程設計，並輔以較長的教學時間，故極有助於學生對議題的完整與深入了解，可進行價值建立與實踐行動的高層次學習；同時，亦可形成學校的辦學特色。
- ii 可參閱教育部發布之「十二年國民基本教育課程綱要」總綱及各領域綱要。

<p>看待，熱衷程度近乎瘋狂，各地的繞境儀式更是眾所矚目的重頭戲。</p> <p>(4) 龜醮祭典 「喜樹」為台南濱海聚落，萬皇宮為當地信仰中心，主祀葉、朱、李三府千歲。當地每年於農曆 8 月 24 日舉行龜醮，據傳說，在古早時代，村民捕殺海龜精煮食，遭到龜精報復，吃龜肉的村民住家均遭祝融，沒吃者則平安無事，因而留下「火燒厝，燒過間」之俗諺，經天妃娘娘指示，庄民請葉朱李三千歲與龜精協調，約定往後每年村莊舉辦祭典、製作仙舟、放置添載，燒化給龜靈公，以示懺悔。民俗傳承到現代，代代相傳舉行龜醮，至今已成喜樹一地每年例行之重要信仰活動，凝聚該地民眾認同感，也具獨特性與在地性。</p>		
<p>(四) 綜合活動 老師帶學生領 Kahoot 遊戲互動時間 ~第一節結束~</p>	5 分	遊戲評量 學生能知道民俗活動與海洋的關係
<p>二、渡海移民的守護神 (一) 引起動機 1. 請學生分享關於海洋的信仰。 2. 引導學生能說出媽祖、王爺、王船等。</p>	8 分	口語評量 學生能說出海洋信仰的人、事、物
<p>(三) 發展活動 1. 請學生思考這些海洋信仰與先民生活的關係？ 2. 分析先民來臺的困境，提問： (1)臺灣先民渡海來台來了解台灣信仰與先民渡海的關係遭遇那些困難？ (2)來台灣的大陸移民生活非常艱苦在面對諸多挑戰的時候，如何度過？ (3)在古時候漁民出海，面對危險，是否有心靈寄託？ 3. 請學生想像臺灣先民來台的景象，如度海的危險、生活的困難、離鄉背井的孤單、心靈上無所寄託。 4. 請學生分組討論，並發表先民的生活方式。</p>	10 分 15 分	發表評量 學生分組討論，能發表先民的生活方式
<p>(四) 綜合活動 1. 老師歸納： 早期來臺的大陸移民，生活非常困苦，面對許多的挑戰時，便發展出許多趨吉避凶的儀式與方法，求</p>	7 分	發表評量 80% 學生能說出海洋信仰與生活的關聯

- 神佛保佑，也成為許多台灣民眾的生活習慣。
2. 引導學生能說出海洋信仰與生活的關聯。
- (1)信仰
 - (2)祭典
 - (3)心靈寄託

～第二節結束～

教學實踐、省思與建議

課程模組實踐情形與成果

執行成果：

1. 因為孩子剛參與完喜樹龜醮活動，所以對祭典有初步認識，能將觀念延伸至其他宗教或海洋祭典，最後搭配戳戳樂問答，看看孩子對課程的了解有多少。
2. 課程中，對於信仰的追溯並了解其知識內容，設計 kahoot 遊戲題目，讓學生更加了解。

教學實踐遇到的狀況

1. 孩子對宗教信仰的觀念較薄弱，也幾乎不關心，以及電腦能力限制，所以由老師準備圖片和影片引導，而非由孩子主動蒐集資料。
2. 在硬體的設施過程中，網路的撥放沒有當下先把影片存檔，有一點空白的時間。簡報呈現文字需要再精簡、圖片太小。

課程模組省思與建議

教學省思：

1. 透過課程讓孩子認識不同的文化和祭典，除了開闊眼界，也貼近日常生活，更有孩子想親身經歷一番，體驗祭典。
2. 對於在簡報呈現，等待過程中，需要再精準先把影片下攢下來。文字內容，需再簡化。

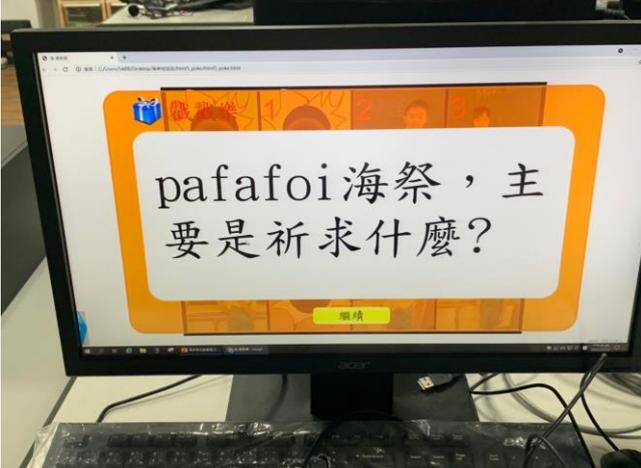
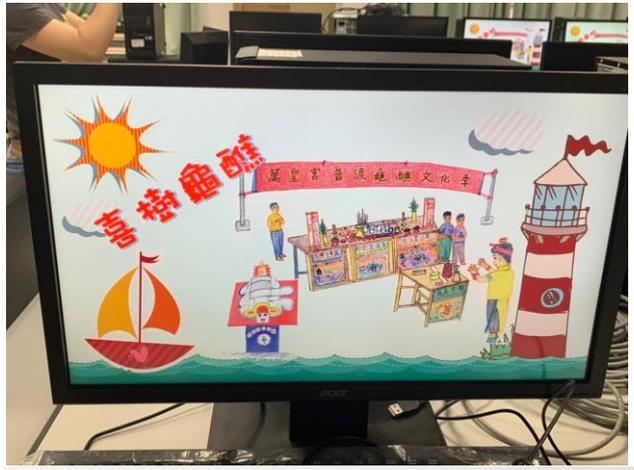
未來修正意見：

1. 課程實施過程中，因孩子對龜醮活動較了解，所以只略提一些內容，並無影片欣賞，若模組實施，則須再補齊龜醮影片和故事，課程結束，可再讓孩子分享對課程中介紹祭典的想法。
2. 提供課程訪問學習單，並給予學生紀錄紙張，更能了解清楚記錄課程內化，讓學生類化。

附錄

得附上如課程模組活動簡報、活動照片、學生作品及相關資料或評量工具（如活動單、學習單、作品檢核表…等）





※注意事項：

1. 內文 A4 直式橫書、左側裝訂、單行間距、插入頁碼、字型大小12 號。
2. 表格若不敷使用，請自行增刪，包含附錄總頁數至多30頁。
3. 電子檔案光碟：內含繳交資料（附件 1 至 2）及 3 分鐘短片，文件檔以 ODT 及 PDF 格式儲存；影音檔以 wmv、mpeg、mpg 或 mp4 格式儲存，片頭標示名稱與設計者姓名；圖片檔需另以 jpg 檔提供。