

# 「海洋世界樂無窮」主題學習活動設計

設計者：陳玟伶

審查或修改者：李坤崇教授

## 一、教學活動架構

主題	單元活動名稱	節次	教學重點	可融入領域能力指標
海洋世界樂無窮	海洋王國探險記	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過觀賞台灣海洋生態資訊學習網兒童版的動畫故事，以及參與線上闖關遊戲，引起學生對海洋生物的興趣與瞭解。</li> <li>2. 利用海洋生物的圖像製作帽子，並設計該海洋生物的代表動作，透過遊戲，讓學生運用圖像與肢體呈現海洋生物的特色。</li> </ol>	藝文 2-2-7 相互欣賞同儕間視覺、聽覺、動覺的藝術作品，並能描述個人感受及對他人創作的見解。 1-2-2 嘗試以視覺、聽覺及動覺的藝術創作形式，表達豐富的想像與創作力。 1-2-4 運用視覺、聽覺、動覺的創作要素，從事展演活動，呈現個人感受與想法。
	「嗨」！一起來玩吧！	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 運用遊戲，讓學生熟悉如何透過肢體律動來展現海洋生物的特色。</li> <li>2. 藉由變身裝扮的活動，讓學生的角色表現更完整、更具說服力。</li> </ol>	
	海洋劇場秀	1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生分組討論如何運用歌曲、道具與肢體動作來編排，呈現小組海洋生物的特性。</li> <li>2. 小組上台表演給同學與教師觀賞，學生互相給予評分與回饋。</li> </ol>	

## 二、主題教學活動設計

設計者：陳玟伶							
主題名稱	海洋世界樂無窮	時間	200 分鐘(五)節	班級	四年○班	人數	35 人
海洋教育能力指標	3-2-7 透過肢體、聲音、圖像及道具等，進行以海洋為主題之藝術表現。						
單元目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過欣賞動畫與闖關遊戲，激發對海洋生物的興趣與瞭解。</li> <li>2. 利用製作帽子與遊戲的方式，運用圖像與肢體律動來表達海洋生物的特色。</li> <li>3. 小組討論運用歌曲、道具與肢體動作來編排表演。</li> <li>4. 小組上台表演，並互相給予評分與回饋。</li> </ol>						
設計理念	臺灣四面環海，但由於政策與安全因素考量，島上的居民對於海洋卻沒有充分的認識與親近的熱情，海洋在臺灣文化也呈現一種匱乏的狀態。本教案期望透過教學活動，激發兒童對海洋的興趣與瞭解，運用旺盛的想像力與表演慾，以視覺、聽覺、動覺等方式，表達出豐富的創造力，進而能知海、愛海與親海。						

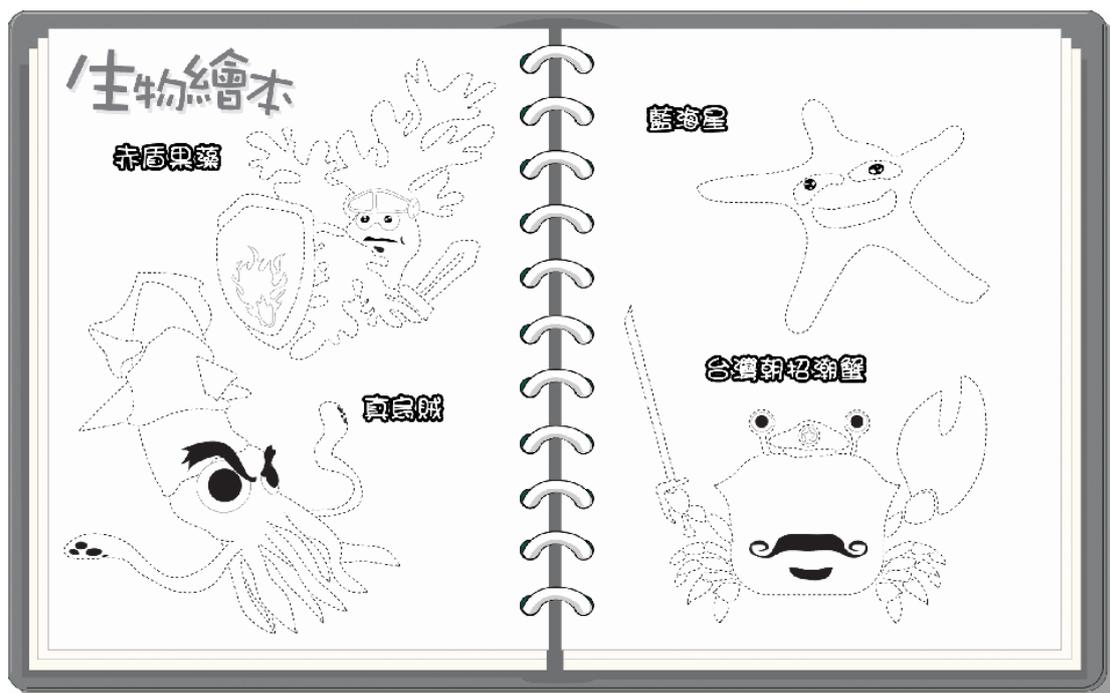
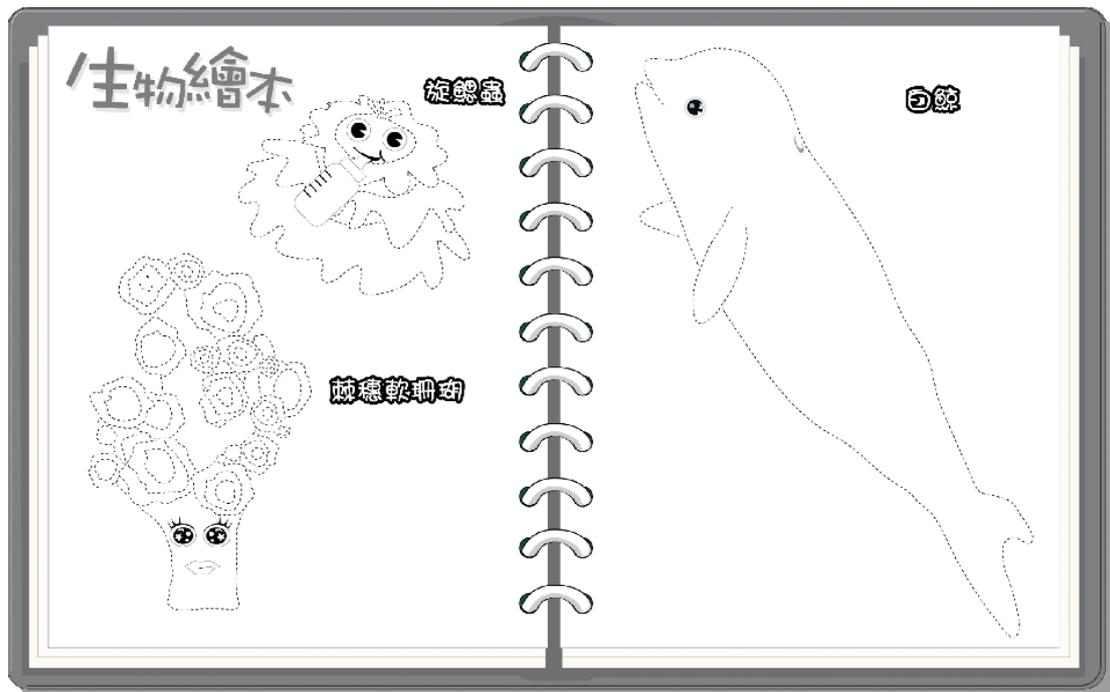
學生學習 條件分析	1. 運用圖像、聽覺與肢體來設計與創作。 2. 具備互相欣賞同學之間表演，並給予回饋的能力。		
教學方法	講授法、討論、體驗學習、合作學習		
教學資源	1. 國立海洋生物博物館兒童網站故事區 <a href="http://kids.nmmba.gov.tw/story">http://kids.nmmba.gov.tw/story</a> 2. 台灣海洋生態資訊學習網（兒童版） <a href="http://study.nmmba.gov.tw/child/index.htm">http://study.nmmba.gov.tw/child/index.htm</a>		
學習內涵與歷程			
學習(教學)活動(註：節與節切開)	時間	教具	評量
單元一：海洋王國探險記 活動一：探險隊出發 (25 分鐘) (一)教師播放台灣海洋生態資訊學習網兒童版「春天與振海的海底探險」動畫，讓學生透過故事內容對海洋生物的介紹，認識海底生物的特性。 (二)故事內容說明：春天的父母是研究海底污染的學者，在一次海底調查中失蹤，春天為了完成父母調查海底污染的工作，決定邀請振海與她同行，春天與振海沿途召集了七個志同道合的伙伴，包括了：珊瑚礁的好鄰居（環節動物－旋絲蟲）、裝甲部隊大進擊（節肢動物－招潮蟹）、魔術王子展絕技（棘皮動物－藍指海星）、會吐墨汁的火箭（軟體動物－烏賊）、神秘的海藻森林（藻類－硬盾果藻）、珊瑚王國選美大賽（刺絲胞動物－棘穗軟珊瑚）、尋找人類海中近親（脊椎動物－小白鯨），最後，探險隊終於來到了污染源大魔王的地盤，準備展開一場世紀大戰。	25 分	單槍投影機、電腦、台灣海洋生態資訊學習網（兒童版）	專心觀賞、用心聆聽、踴躍發表
活動二：打擊污染源 (15 分鐘) (一)學生參與打擊污染源大魔王的遊戲，回答網頁上的闖關問題，全部答對即闖關成功，打敗污染源大魔王： 1.海中聖誕樹是指誰？ 2.烏賊遇到敵人會有什麼行為？ 3.藻類大量繁殖、死亡，導致水中溶氧耗盡而有機物質卻很充足的現象稱為什麼？ 4.珊瑚最常因為污染而生什麼病？ 5.住在河口或泥沙洞穴中的甲殼動物是什麼？ 6.將海星撕成幾塊丟入海中，海星會發生什麼事？ 7.有「海中海金絲雀」美名，會唱歌的生物是什麼？	15 分		



<p>活動二：變形海洋拳 (25 分鐘)</p> <p>(一)教師請學生將上節課所製作的帽子帶在頭上，並與學生約定每種帽子的代表動作後，再開始進行變形海洋拳的遊戲。</p> <p>(二)二人猜拳，贏的人先喊出海洋生物的名字：例如招潮蟹啊招潮蟹，一邊比出招潮蟹的動作，對方必須不受影響做出其他六種海洋生物的動作，萬一做出同樣的動作，就判出局，贏的人可以繼續找別人挑戰。</p> <p style="text-align: center;">～第三節結束～</p>	<p>10 分</p> <p>15 分</p>		<p>參與實作</p>
<p>活動三：海洋生物變身賽(25 分鐘)</p> <p>(一)配合帽子代表的海洋生物特性，請學生從家中帶來各種裝飾品(例如有色膠帶、圍巾、手套、衣服等)，裝扮在身上，做更進一步的裝飾與變身。</p> <p>(二)教師與學生共同討論與建議修正，例如：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.旋絲蟲是海中聖誕樹，你會怎麼裝扮？</li> <li>2.招潮蟹的特色是什麼？可以怎麼造型？</li> <li>3.藍指海星最引人注目的外型是什麼？</li> <li>4.烏賊有什麼特別的地方？</li> <li>5.硬盾果藻的特徵是什麼？</li> <li>6.棘穗軟珊瑚會怎麼打扮自己呢？</li> <li>7.小白鯨有什麼特徵？怎麼裝飾比較像？</li> </ol> <p>(三)教師需提醒學生裝扮在身上的物品應牢靠、不易脫落，以便於活動。</p> <p>活動四：海洋生物大風吹(15 分鐘)</p> <p>(一)教師帶領學生玩大風吹遊戲，培養學生的觀察能力。</p> <p>(二)遊戲的進行以學生身上的海洋生物造型與特色為主，例如：大風吹，吹什麼，吹白色的、能再生的、有一支大螯的、會噴墨的、會唱歌的...，教師帶領示範一次之後，讓學生自行舉例。</p> <p style="text-align: center;">～第四節結束～</p>	<p>25 分</p> <p>15 分</p>	<p>各種裝飾品(例如有色膠帶、圍巾、手套、衣服等)</p>	<p>參與實作</p> <p>參與實作</p>



「海洋生物戴著走」帽子圖形



資料來源：台灣海洋生態資訊學習網  
<http://study.nmmba.gov.tw/child/game/paint.htm>