

統整發展週主題：

「起源」單元學習模組設計

設計者：魏金財

壹、單元名稱：

每件事情都有自己的故事

貳、單元目標：

- 一、「起源」是一件人們茶餘飯後閒聊的輕鬆話題，也可以是從日常談話轉入到較為嚴肅的問題，孩子在談論這個話題中，隨著「提問」、「對話」、「討論」、「探索」、「求證」的過程，引發出許許多多的聯想和推測，也不斷出現創意的闡釋和奇特的敘述。因此，如何開發一個探討活動，利用孩子從其所熟悉的經驗、感興趣的話題和已具備之思維能力為基礎，協助其發展出更完備的概念，引發更深入的探討興趣，和更熟練的運用思維能力、使用工具的能力，此乃本單元模組活動設計所欲達到的目標。
- 二、「起源」的探討活動，從概念的屬性上雖偏向垂直的發展，但事實上也涉及到與每個發展階段相互作用的一些因子，例如：自然力量、宗教信仰、生產活動、經濟活動、社會文化等，故「起源」主題的探討活動具有垂直連續概念發展和水平橫斷概念統整的特性。因此，如何利用「起源」主題的垂直演變因果關係和水平統整的相互作用關係，讓孩子在探討活動中充分學習到演繹和歸納的思維，從收集資料、整理資料、解釋資料的過程中，學習到辨識問題、提出問題、解決問題、闡釋問題的能力，此乃本單元模組活動設計所欲引發學習者統整運用能力的學習目標。
- 三、從歷時性的追蹤探討中，學習者需條理層析某種制度、器具、習俗等起源歷程中各階段的演變結果，也要梳理前後演變的因果關係，形成溯源或脈絡的解釋系統，此可以幫助孩子建立出人類活動的文化史觀，亦可藉此過程之訓練機會，讓孩子從建構長時期的歷史觀中，學習到反觀、批判和建構個體的生命史觀。又從橫斷聯繫的探討中，學習者需納入當時之社會的背景、條件和環境因素，和這些因素與探討主題之相互作用的關係，以及搜索證據證明

其闡釋的論證，此可藉此訓練孩子在思考一件事情之來龍去脈時，保持開放的視野並意識到轉換不同文化、不同詮釋角度的需要和重要性。

四、孩子透過探討自己感興趣的「起源」事物，利用上網、閱讀、查詢資料的過程，一方面吸收了新的知識，一方面也學習到整理、編排、展示資料的能力，其中用什麼方式去檢索、去查詢，怎麼在眾多資訊中選擇出有用的訊息，是為最重要的能力。再則以什麼方式、什麼形式有系統的呈現主題，分享學習經驗和成果，讓閱讀者非常清晰的瞭解主題內涵，感受到濃厚的情感，亦是一重要的能力。而此種可讓學生發揮十大能力的綜合統整活動，並讓學生透過使用十大能力而精鍊其能力的過程，即是本單元學習模組設計所欲布置的目標。

參、主題分析：

一、人們總有一種歷史的興趣，對任何一件事物總會問「從何而來？」、「何時開始有這樣的東西？」，從孩子小的時候常常問大人「我是怎麼來的？」、「石頭怎麼來？」、「貓咪怎麼來？」，及至年長，從問「我是怎麼來」到「人類是怎麼來」、「生物怎麼來」、「萬物怎麼來」，再到「車子怎麼來」、「文字怎麼來」、「民主怎麼來」？一連串的質問即開啓了人類的文明。當孩子聚在一起聽爵士樂、打保齡球、玩紙牌、喝咖啡、騎單車時，不免都會問「這些東西是怎麼來的？」；而成人單獨一人或朋友聚在一塊時，喝一杯酒、抽一根煙、飲一口茶、觀看一齣戲或參加一種比賽，也總想知道生活中這些常見的事物是如何起源的？由此可知，「起源」這個主題具有普遍性、廣佈性和深度，非常適合本階段學生做為統整概念的主題。

二、每件事情都有自己的故事，從生活中的家具、裝飾、機器、交通工具、錢幣，到群體生活的信號、符號、法律、規章、制度、儀式，以及自然、大地、物種、天體或發明、工藝、休閒、教育等，若我們追根溯源總會有一場串的故事。這些故事有些像神話難以考證，有些像信仰無法求證，有些則可從文獻、記載、化石、地層等具體事實，經尋跡探訪、抽絲剝繭可一覽其面貌。當然呈現出的故事，隨著作者的用意可能充滿著荒誕，也可能令人感佩；其來龍去脈有可能曲曲折折，也可能脈絡明晰。然而不管故事如何，當我們也參與了這個故事，加入到這個探索遊戲時，必也隨著每件事的轉衍變化，如身歷其境般而有所體驗和了悟。

三、起源知識的重要性，端賴該知識對當事者的意義，若不是由學習者自行主動提問，也不是學習者之興趣所在，縱使安排有多少的學習，學習者皆會把這

些知識當作短暫流動性之知識，終而拋在腦後。故探討起源的問題必須基於學習者興趣和主動精神的基礎上進行，而探討的目的亦不是要學習者記憶這些知識，重要的是透過探討過程整合學習者的蒐集、整理、分析、解釋、表達等各項綜合能力，同時經由求證、引證的過程中，藉由吸收他人、他文化、他時空的脈絡知識，一方面擴充自己的視野，一方面精鍊對待事物的系統思考。因此，探討起源的主題可以是多方多面或多元多樣的，例如：文化的、社會的、科學的、藝術的、經濟的、歷史的、休閒的、娛樂的等主題，也可以是具體的器具、器物、工藝或抽象的理論、定律、法則等等。

四、不同事物有可能具有相同的起源脈絡，相同的事物有可能來源不一相異懸殊。而起源本身有些可能是自發演變，有些可能是人爲造作，但不管如何，自然、人、事物三者間的關係是難以割離的。因此，探討某種事物、事理、事象的起源，皆不可離此三經，且更須透過其相互作用的關係和影響來思考和探討。而探討後，如何把這種架構做爲審視現今之自然、人、事物三者關係的參考，以及對比分析古今前後這兩種框架系統的同異差別，此實爲探討起源問題時之重點。

肆、對象：七、八、九年級學生。

伍、時間（總節數）：三十二節。

陸、學生學習背景分析：

- 一、學生在學校的學習課程中，多少都有探討過一些事物的起源經驗，例如：漢字的起源、印刷術的發明、人類的起源等等，然而這些經驗都是在被動學習中習得的，缺少依自己的興趣和主動探討的精神。
- 二、學生對事物起源有其個別興趣和重點，學習者可能只著重其偏好的一部份，而忽略整體系統發展和該環節的相互關係。
- 三、學生對引證資料方法和引證過程嚴謹性的覺知度不高，也欠缺訓練過程。
- 四、由學生自選探討主題對象，學生具有較高的學習興趣。

柒、基本能力：

獨立思考解決問題、主動探索和研究、欣賞表現與創新、文化學習、組織規劃和實踐、運用科技表達溝通和分享、團隊合作。

捌、學習活動設計：

節次	學 習 活 動	輔助資源	多元評量
一 — 四	一、放映飛機的發明過程 二、藉影片內容討論其呈現的方式和過程 三、選擇個人探討的起源對象	.實物、影片 .實地調查 .影片	
五 — 二四	一、上網蒐集有關探討對象的資料 二、擬定表達的主旨和意涵 三、設想呈現資料的結構方式 四、編排資料、整理資訊 五、增減資訊項目 六、製作起源對象的個人小書、大書、階梯書、概覽書、造型書。 七、製作展示海報	.電腦 .列表機 .紙張、文具	
二五 — 三二	一、展示、分享個人的作品 二、分站說明、參觀各個主題群的內容 三、總結自然、人、事物三者的關係。 四、表達主題活動中體悟出的史觀和引發出的思考。	.文具、紙張 . . .	

玖、活動流程：

學習目標	活 動 流 程	學習評量	備註
一、引發更深入的探討興趣，和更熟練的運用思維能力、使用工具的能力。	第一節～第四節： 一、放映○○○的發明或起源影片 1. 宇宙的誕生 2. 人類的起源 3. 輪子的演進 4. 飛機的發明 5. 民主的誕生 6. 工具的演變 7. 拉鍊的發明 二、藉影片內容討論其呈現的角度、方式、佈局和過程。		

二、利用「起源」主題的垂直演變因果關係和水平統整的相互作用關係，讓孩子在探討活動中充分學習到演繹和歸納的思維，從收集資料、整理資料、解釋資料的過程中，學習到辨識問題、提出問題、解決問題、闡釋問題的能力	角度： 1. 從人的角度 2. 從物的角度 3. 從自然的角度 4. 從人、物、自然相互關係的角度 呈現方式： 1. 順敘展開 2. 逆敘補敘 3. 實境拍攝 4. 模擬動畫 5. 交互呈現 佈局： 1. 平鋪直敘 2. 起起伏伏 3. 高潮疊起 4. 開門見山 5. 暗藏玄機		
三、從建構長時期的歷史觀中，學習到反觀、批判和建構個體的生命史觀。從橫斷聯繫中，訓	三、選擇個人探討的起源對象 範疇選擇： 1. 文化的 2. 社會的 3. 科學的 4. 藝術的 5. 經濟的 6. 歷史的 7. 休閒的 8. 娛樂的 主題選擇： 1. 家居：房子、取火、枕頭、炊具、杓子 2. 裝飾：紋面、窗簾、地毯、項鍊、套套盒 3. 機器：捕獸器、織布機、蒸氣機 4. 器具：刀、斧、剪、鋤、犁、籃、碗、杯 5. 工藝：編織、做陶、雕塑、彩畫、刺繡 6. 飲食：製茶、酒、醃製 7. 休閒：遊戲、乒乓球、羽球、紙牌 8. 交通：輪子、車、橋、雪翹、船、飛機 9. 經濟：錢幣、紙鈔、信用卡、契約 10. 文化：信號、電報、文字、印刷、報紙		

練孩子在思考一件事情之來龍去脈時，保持開放的視野並意識到轉換不同文化、不同詮釋角度的需要和重要性。 四、透過探討的「起源」對象的過程，學習到上網、閱讀、查詢，整理、編排、展示資料的能力，以及表達、溝通能力，尤其是選擇訊息的能力。	11. 節日：過年、端午、七夕、中秋、萬聖節 12. 戲劇：布袋戲、木偶戲、皮影戲 第五～二十五節： 一、上網蒐集有關探討對象的資料  二、擬定表達的主旨和意涵 三、設想呈現資料的結構方式 四、編排資料、整理資訊。 五、依架構增減資訊項目		
--	--	--	--

六、製作起源對象的個人小書、大書、階梯書、概覽書、造型書。



七、製作展示海報

第二十六～三十二節：

一、展示、分享個人的作品。

二、分站說明、參觀各個主題群的內容

三、總結自然、人、事物三者的關係。

四、表達主題活動中體悟出的史觀和引發出的思考。

相關「起源」的網路資源

[社會民主的起源與歷史發展](#) 民主的起源與歷史發展分。

[漢字的起源](#) 提供漢字的起源介紹，包括象形法、會意法、形聲法的簡介。

[中國結](#) 新聞局中國結介紹網頁，有相關沿革及起源與基本藝術形式之介紹。

[章魚音樂網](#) 提供民歌搖滾、老鷹合唱團、迷幻搖滾音樂介紹、爵士樂起源和音樂型態簡介。

[大宗師](#) 太極拳的相關網站，內容有武林秘集、太極拳起源與發展等。

[刺繡](#) 新聞局中國刺繡藝術網頁，有相關起源之介紹，與歷代刺繡藝術之發展。

[臺灣茶葉](#) 介紹台灣茶葉的網站，提供茶葉起源

[李天祿](#) 李天祿先生的生平與年表、布袋戲的起源。

[20 世紀音樂風格探討](#) 內容有 20 世紀音樂的起源。

[中國節日](#) 行政院文建會製作，中國節日叢書線上版，介紹各節日起源。

[皮影戲](#) 介紹皮影戲的起源、戲偶製作、音樂、劇目等。

[羽毛球天地](#) 提供起源、羽球規則計分法最新比賽規則、羽球術語，以及其他羽毛球網頁的連結。

[公元 2000 之霹靂幻境](#) 提供霹靂布袋戲發展起源、武器介紹、武功寶典、出場音樂等資訊。

[皮影戲之由來與發展](#) 網頁內容為林振森對皮影戲的起源發展的演講稿。

[網路劇院—台灣傀儡戲](#) 提供台灣傀儡戲的起源與發展、流派、性質等簡介。

[中國跳棋](#) 有跳棋的依些小故事及起源，另外還有一些跳棋的訣竅。

[版畫](#) 提供版畫的起源與各式畫法技巧說明。

[大篆](#) 介紹大篆歷史背景：起源、分期、發展概況。及大篆欣賞角度、藝術價值。

[甲骨文](#) 介紹甲骨文起源、分期、發展概況。

[復活節習俗](#) 介紹復活節的食物及其意義、送彩蛋起源、慶祝與習俗等。

[Ecosphere 生態球](#) 含生態球的起源及原理介紹。

[柔道天堂](#) 有柔道的起源、禮節、服裝、技術、討論區、留言版等。

[陀螺](#) 介紹陀螺的起源、種類、製法和玩法。

[客家人的信仰—義民廟](#) 介紹義民廟的起源、祭典、故事等。

[台灣傳統民俗節慶—清明的起源](#)

[七夕起源](#)

[端午](#) 行政院文化建設委員會製作，介紹端午節起源。

[中元節的起源](#)

[元宵節的起源](#)

[聖誕節的起源](#)

[原住民的起源說](#) 提供重現臺灣原始聲音：原住民的起源說全文欣賞。

[音樂劇的起源與發展](#) 介紹音樂劇的歷史起源、發展與現況。

[宇宙的起源](#) 介紹科學家提出的「宇宙起源論」中，較重要有的大霹靂理論以及電漿宇宙論。

[本銀河系的起源](#) 介紹本銀河星系的探討、恆星族群、銀河系的形成(傳統的理論)等。