112學年度 南投縣政府國民小學法治教學及活動設計

「樹上的紅金茶館」故事教學

一、內容說明

(一)設計理念：

教育部品德教育促進方案(108年6月12日函頒修訂)鼓勵高級中等以下學校於各領域/科目融入「道德實踐與公民意識」核心素養的重要內涵，談到公平正義、廉潔自持，可於彈性學習課程及校訂課程(含專題/議題探究及特色課程等)中規劃與實施，落實議題融入課程與教學之責任。

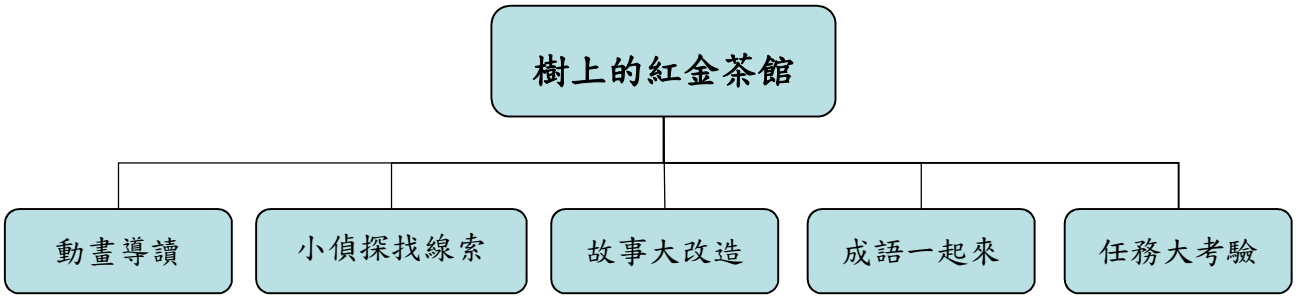
教育部訂定「加強學校法治教育計畫」，希望透過校園推廣，配合學校課程，運用相關法治教育輔助教材及電子媒介等工具，宣導以法治觀念，並強調法律知能的充實，落實在生活中，養成師生守法守紀之良好習慣，拓展到社會上，以奠定法治社會基礎，而法治教育應該從國民小學階段開始實施最能發揮實際的功效，並能產生長遠的影響。

南投縣政府政風處為使廉潔意識向下扎根，繼111年推出「樹上的紅金茶館」廉潔教育電子繪本後，112年再推出動畫版本及「紅金探險家廉政英雄我來當」廉潔誠信闖關遊戲，打破傳統學習模式，透過聽覺、視覺畫面及關卡遊戲，達到啟發誠信觀念及培養廉潔品德之目標，同時訓練學生反應力、專注力及手眼協調能力，並建立建築房屋應申請建照之基本概念，及瞭解政府資訊公開透明的重要性。

綜合以上研究，本教學內容設計以行政院民國105年12月21日函頒之「行政院及所屬機關(構)推動行政作業流程需透明原則」為內涵，請各機關應加強行政作業流程透明教育宣導。特以此為主要目的，發展出適於國小高年級的動畫教學內容及設計。

(二)單元架構圖：

以架構圖及表格概述整體的教學規劃，如下：



子題名稱	節數	教　學　重　點
動畫導讀	1	以動畫影片故事「樹上的紅金茶館」**https://youtu.be/zcb0O1Z_9CI** 引起動機，並提示主要故事架構及重點分析，分組完成故事架構圖。
小偵探找線索	1	以分組討論，透過動畫影片故事「樹上的紅金茶館」角色分析，讓學童了解動畫故事的成員及特性，並進一步以團體問答的方式，探討動畫故事傳達的核心內容。
故事大改造	1	改編動畫故事「樹上的紅金茶館」，藉由故事內容，引導學生思考及討論有那些是錯誤的作法及行為，如何做才是正確的？自由創意扮演角色如何呈現。
成語一起來	1	口述「樹上的紅金茶館」動畫故事成語，解釋說明成語的意義，並結合生活經驗，分享創意成語故事接龍。
任務大考驗	1	以「紅金探險家 廉政英雄我來當」廉潔誠信闖關遊戲：**https://ethicsgame.nantou.gov.tw/** 完成線上任務。

(三)單元內容：

領域/科目		國語領域/品格教育議題	設計者	詹麗玲
實施年級		高年級	教學節數	5 節
單元名稱		樹上的紅金茶館		
設計依據				
核心素養	核心素養項目	A2 系統思考與解決問題 B2 科技資訊與媒體素養 C1 道德實踐與公民意識		
	領域核心素養具體內涵	國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。 國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 國-E-C1 閱讀各類文本，從中培養是非判斷的能力，以了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任感，關懷自然生態與增進公民意識。		
學習重點	學習表現	1- Ⅲ-3 判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。 5-Ⅲ-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 6-Ⅲ-7 修改、潤飾作品內容。 4-Ⅲ-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。 5-Ⅲ-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。		
	學習內容	Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Cb-Ⅲ-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。 Bd-Ⅲ-2 論證方式如舉例、正證、反證等。 Ac-Ⅲ-4 各類文句表達的情感與意義。 Bc-Ⅲ-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。		
人權法治、品德教	學習主題	人權與民主法治、人權與責任、品德教育		
	實質內涵	人E3:了解每個人的需求不同，並討論與遵守團體的規則。 人E2: 關心周遭不公平的事件，並提出改善的想法。		

育議題融入	
教材來源	教育部品德教育促進方案 https://ws.moe.edu.tw/001/Upload/10/relfile/8787/80239/0d4f538a-6498-4d88-8b0c-ee6c6d591194.pdf 十二年國民基本教育程綱要 https://cirn.moe.edu.tw/WebContent/index.aspx?sid=11&mid=5878 行政院及所屬機關(構)推動行政作業流程透明原則 https://mojlaw.moj.gov.tw/LawContent.aspx?LSID=FL083064 教育部國語辭典簡編本 https://dict.concised.moe.edu.tw/dictView.jsp?ID=6963#searchL 教育部重編國語辭典修訂本/李鍌署 https://dict.revised.moe.edu.tw/dictView.jsp?ID=148622&la=0&powerMode=0 教育部成語典 https://dict.idioms.moe.edu.tw/idiomView.jsp?ID=17766&q=1 南投縣政府【樹上的紅金茶館 2.0】廉潔教材 https://www.nantou.gov.tw/big5/hotnewsdetail.asp?dptid=376480000AU220000&catetype=01&cid=2048&mcid=149018 南投縣政府「樹上的紅金茶館」動畫 https://youtu.be/zcb0O1Z_9CI 南投縣政府「樹上的紅金茶館」廉潔教育繪本電子書 https://www.nantou.gov.tw/big5/hotnewsdetail.asp?dptid=376480000AU220000&catetype=01&cid=2048&mcid=140784 「紅金探險家 廉政英雄我來當」廉潔誠信闖關遊戲： https://ethicsgame.nantou.gov.tw/
教學設備	投影機、電腦、音響設備

學習目標

1.透過動畫故事內容，了解故事情節鋪陳，完成動畫故事架構圖。(1-Ⅲ-3)(Ad-Ⅲ-2)
2.透過角色分析及特性，運用團體問答的方式，探討動畫故事傳達的核心內容。(5-Ⅲ-8)(Cb-Ⅲ-1)
3.改編繪本動畫故事，自由創作故事內容。(6-Ⅲ-7)(Bd-Ⅲ-2)
4.說明動畫裡成語的意義並分享故事接龍，展現團結合作的精神。(4-Ⅲ-3)(Ac-Ⅲ-4)
5.實地操作闖關遊戲完成任務，實地評量學習成果。(5-Ⅲ-12)(Bc-Ⅲ-3)

學習活動設計		
學習活動內容及實施方式(含教學策略)	時間	學習評量
活動一(第一節)：動畫導讀 【教學策略:運用多媒體影音】 一、準備活動 引起動機:動畫影片故事「樹上的紅金茶館」 **https://youtu.be/zcb0O1Z_9CI** 二、發展活動 提示及導讀:動畫主題是「樹上的紅金茶館」。 第一段落: 時間:和煦的陽光，微風徐徐的清晨 地點:紅金茶館 情境:茶館飄來茶香，高朋滿座，隔壁家畫眉朵兒，哼著旋律。客人太多等太久，出現抱怨，去了別家。於是松鼠魯老闆想要往上再蓋一層樓要留住更多的客人。 經過:找燕子建築師商討加蓋二樓，但是畫眉朵兒對松鼠魯老闆說:「要增建要和政府申請施工卡，若堅持會造成彼此的房子危險。」 結果:松鼠魯老闆找發放施工卡的樹懶里夫。 第二段落: 地點:樹懶里夫工作的地方。 經過: 1. 松鼠魯老闆看到樹懶里夫沈迷在手機遊戲，沒有抬頭理會魯老闆，冷冷回應蓋二樓會危險，所以無法發放施工卡。 2. 松鼠魯老闆說明原因並請求發放，樹懶里夫說明無法立刻發放，表明自己沒有益處。 3. 松鼠魯老闆賄賂樹懶里夫當股東，並承諾每月給一萬元。 4. 樹懶里夫明知規定民眾只要申請，十天內要審查完畢，卻說要六個月後才能處理。 5. 松鼠魯老闆當場拿出五千元給樹懶里夫，樹懶里夫答應明天馬上發放施工卡。 結果:松鼠魯老闆拿到施工卡，馬上加蓋。	10’ 15’	學習評量表內容(附件)

第三段落: 地點:紅金茶館。 經過: 1. 燕子建築師馬上施工加蓋，畫眉朵兒發現松鼠魯老闆的施工卡是運用不當方法得到，而擔心自己的房子會危險，心情鬱悶無法再哼歌。 2. 貓頭鷹小智得知原因，提醒松鼠魯老闆，非正當手段得到施工卡，蓋的房子會被拆掉，並被處罰，而加蓋後不但自己和鄰居的房子都會危險，也會波及客人。 結果:松鼠魯老闆不當一回事，貓頭鷹小智趕緊投訴舉發。 第四段落: 情境:黑熊小風調查，樹懶里夫和松鼠魯老闆做了違法的事。 經過:樹懶里夫表示是松鼠魯老闆自己要提供好處，是松鼠魯老闆逼迫的；松鼠魯老闆得知申請十天內就可審查完成，還被騙走 5000 元，兩人互相指責。黑熊小風將他們送辦，樹懶里夫丟了工作和關進監牢，松鼠魯老闆也受到村民的聯合抵制。後來地震，房子搖很厲害，驚覺自己的錯誤。 結果:松鼠魯老闆誠意道歉，村民也接受，紅金茶館回到以前的熱鬧情景。 三、發展活動: 分組完成故事架構圖(學習單) 第一節結束。 **活動二(第二節)：小偵探找線索** 【教學策略:設計提問、引導學習心向】 一、準備活動： 複習:動畫影片故事「樹上的紅金茶館」 https://youtu.be/zcb001Z_9CI 二、發展活動 (一)角色討論及分析 列出故事的角色，分組討論並分析，寫出動	15’ 5’ 25’	

畫故事的成員及特性。 松鼠魯老闆、畫眉朵兒、燕子建築師、樹懶里夫、貓頭鷹小智、黑熊小風。 (二)問題思考及討論： 1. 魯老闆讓里夫當「紅金茶館」的股東，每個月給他 一萬元，你覺得是什麼理由？ 2. 里夫上班時間顧著玩手遊，這個行為你覺得如何？為什麼？ 3. 魯老闆送錢給里夫，除了被村民們抵制外，可能會被關進監牢的理由是什麼？ 4. 如果里夫當時沒有收魯老闆給的錢，那結局會有什麼不同嗎？ 5. 紅金茶館如果真的加蓋二樓，有可能會發生什麼後果？ 6. 如果你的鄰居利用不法的手段，要在你家的旁邊蓋圍建，你可以透過什麼管道來申訴？ 7. 公務員要收到好處，才願意服務民眾，可能會發生什麼情形？ 8.如果你身邊的人曾經因為自己的好處，而不顧周圍的人是否會發生危險，你會怎麼辦？ 9.如果你是魯老闆，你會用什麼方法留住不願排隊等待的客人？是否能想出比紅金茶館加蓋二樓更好的方法？ 10.你覺得政府可以用哪些方法，讓大家知道施工卡的申請流程？ 11.如果你是小智，知道了朵兒的煩惱，你會怎麼做？		
三、綜合活動 (一)統整及歸納。 (二)完成觀後學習單。 第二節結束。	10’	
活動三(第三節)：故事大改造 【教學策略:有效組織教材內容】 一、準備活動 引起動機:分享各組故事架構圖(學習單)。 二、發展活動 (一)由各組的故事架構，思考及討論有那些是錯誤的作法及行為，如何做才是正確的？ (二)合作自由創作改編故事內容 各組自由討論，創意扮演角色如何呈現？ 三、綜合活動 分享改編後的故事。 第三節結束。	10’ 20’ 10’	

活動四(第四節)：成語一起來 【教學策略:展現學習成果、強化互動合作】 一、準備活動： 動畫影片故事「樹上的紅金茶館」https://youtu.be/zcb0O1Z_9CI 二、發展活動 (一)看動畫影片「樹上的紅金茶館」找成語。 (二)成語說明及造句練習。 1. 說明成語的意義。 大排長龍:形容隊伍排得很長 靈機一動:突來的巧思或領悟。 目不轉睛:形容凝神注視的樣子。 迫不及待:比喻情況或時間急切,不能再等。 東窗事發:在東窗下密謀的事已經敗露了。比喻陰謀已被揭發。 事不關己:比喻不管別人的事 胸有成竹:畫竹之前，心中早已有了竹子的完整形象。後用「胸有成竹」比喻處事有定見。 二話不說:表示乾脆、爽快。 堆積如山:形容很多。 天搖地動:震動得非常厲害。 誠心誠意:真摯誠懇 熙來攘往:形容行人來往眾多，非常熱鬧。 不絕於耳:聲響在耳中持續不斷。 2. 練習成語造句:分組分享造句內容 三、綜合活動 (一)成語故事接龍遊戲:用動畫影片「樹上的紅金茶館」故事的成語，串連成一篇創意的短故事。 例如:今天早上我到麥當勞門口，看到它的門口「大排長龍」，突然「靈機一動」,「二話不說」就拿起手機……。 (二)家庭作業:寫下動畫影片「樹上的紅金茶館」成語故事接龍內容。 第四節結束。 **活動五 (第五節):任務大考驗** 【教學策略:提供學習典範、提供建設性回饋】 一、引起動機:	5’ 25’ 10’ 5’	

介紹線上遊戲:「紅金探險家 廉政英雄我來當」廉潔誠信闖關遊戲： https://ethicsgame.nantou.gov.tw/ 二、發展活動 (一)認識各階段遊戲關卡 1.快手打貪不凸槌 2.迷宮探索廉闖關 3.誠信出擊神射手 (二)完成任務，實地操作線上闖關遊戲。 三、綜合活動 遊戲內容討論: (一)什麼是正義感、責任心、團隊精神、勤勞、誠實、正義？ (二)什麼是拒收餽贈和清廉不貪污？ (三)魯老板不知道10天期的原因有可能是什麼？ (四)里夫進監牢的理由是什麼？ (五)魯老板能誠心道歉，你覺得這個行為符合以下哪個形容詞:丟人現眼、勇敢負責、膽小懦弱？ 第五節結束。	25’ 10’	

學習評量表內容

活動一、動畫導讀

項次	評量項目	評量結果
1	能分組完成動畫故事情節架構圖。	
2	能運用觀察力，能說出各段的主要內容，列出動畫故事的重點。	
3	在分組活動時，能分工合作，熱烈參與。	
4	能在規定時間內完成學習單。	
評量符號	表現優異→＊　　表現良好→#　　表現普通 →O　Δ→尚待加強	

活動二、小偵探找線索

項次	評量項目	評量結果
1	能說出動畫故事的角色及特性。	
2	能有條理的表達動畫內容的提問。	
3	會遵守班級公約，運用輪流、舉手、等待等……的方式表達想法。	
評量符號	表現優異→＊　　表現良好→#　　表現普通 →O　Δ→尚待加強	

活動三、故事大改造

項次	評量項目	評量結果
1	能說出動畫影片「樹上的紅金茶館」故事裡，演出角色的三項正確和不正確的行為。	
2	會運用想像力，創作動畫「樹上的紅金茶館」影片改編故事。	
3	會團結合作完成動畫影片「樹上的紅金茶館」故事改編。	
評量符號	表現優異→＊　　表現良好→#　　表現普通 →O　Δ→尚待加強	

活動四、成語一起來

項次	評量項目	評量結果
1	能說出動畫影片「樹上的紅金茶館」裡成語的意義。	
2	能充份結合生活經驗，創作動畫影片「樹上的紅金茶館」裡的成語來造句。	
3	能欣賞聆聽其他同學的動畫影片「樹上的紅金茶館」裡的成語創意故事接龍。	
評量符號	表現優異→＊　　表現良好→#　　表現普通 →O　Δ→尚待加強	

活動五、任務大考驗

項次	評量項目	評量結果
1	會使用電腦設備進行「紅金探險家 廉政英雄我來當」廉潔誠信闖關遊戲活動。	
2	會說出三個以上「紅金探險家 廉政英雄我來當」廉潔誠信闖關遊戲傳達的概念。	
3	能遵守網路使用規則。	
評量符號	表現優異→＊　　表現良好→#　　表現普通 →O　Δ→尚待加強	