

單元名稱	出蝸牛谷記		
適用年級	國小中高年級	活動人數	25~30 人
教學目標	配合教育部十二年國教新課綱，期能讓國小學童具備問題理解、思辨分析、推理批判的系統思考等能力，透過本課程內容認識蝸牛的基本知識，並透過遊戲活動體會蝸牛的生態，了解蝸牛對於生態系的重要性。		
教學資源	1. 簡報 PPT。 2. 繪本《蟲蟲週刊特別報導：蝸牛哪裡去了？》，文圖/三輪一雄、譯者/張東君，小天下出版。 1. 《台灣蝸牛圖鑑》，文/謝伯娟、黃重期、吳書平，行政院農委會林務局出版。 2. 《蝸牛不思議：21 個不可思議主題&100 種臺灣蝸牛圖鑑》，文/謝伯娟，遠流出版。 3. 遊戲卡片(蝸牛卡和寶物卡)。 4. 黑板地圖(請根據 PPT 繪製 7X13 的方格，並標示起點和終點)。 5. 磁鐵 2 個(在黑板地圖上標示隊伍位置用)。 6. 巨大骰子。		
時間	教學活動		教具
5 分鐘	【故事情境導入】 簡述蝸牛的演化史，並導入遊戲的故事情境		PPT
30 分鐘	【故事遊戲一出蝸牛谷記】 一、說明遊戲規則： 1. 分成 2 隊，扮演尋找新樂園的小蝸牛 2. 每隊初始帶領 12 隻蝸牛(以卡片或黑板劃記皆可) 3. 遊戲目標是帶領最多的蝸牛，盡快到達終點。 4. 每隊輪流行動(上下左右前進一格)，每一步可能遇到蝸牛同類、掠食者或是其他事件，將造成蝸牛數量和行動速度的變化。 5. 已到達終點的隊伍，在另一隊到達終點前的每回合行動後，可以增加一隻蝸牛。 6. 當兩隊皆到達出口，遊戲結束，計算蝸牛數量，數量較多者勝利。 7. 若遊戲時間不足到終點，也可以中途結算，以蝸牛數量和與終點相差的距離計算結果。		PPT 黑板地圖 磁鐵 遊戲卡片 巨大骰子

	二、透過 PPT 和黑板地圖進行遊戲，計算兩隊蝸牛數量增減，直至遊戲結束。	
5 分鐘	【遊戲結算與結語】 一、計算兩隊的蝸牛數量，數量較多者獲勝。 二、根據 PPT 進行結語，並介紹蝸牛相關書籍。	PPT 繪本 書

參考資料：

- 繪本《蟲蟲週刊特別報導：蝸牛哪裡去了?》，三輪一雄著，張東君譯，小天下出版。
- 《台灣蝸牛圖鑑》，謝伯娟、黃重期、吳書平著，行政院農委會林務局出版。
- 《蝸牛不思議：21 個不可思議主題&100 種臺灣蝸牛圖鑑》，謝伯娟著，遠流出版。
- 維基百科
- 環境資訊中心，自然中的慢活者：蝸牛

<https://e-info.org.tw/node/50950>

- 臺灣陸生蝸牛資訊網

<https://landsnail.biodiv.tw/>

