

單元名稱	狐狸愛上圖書館		
適用年級	低中年級	活動人數	20-28 人
行為目標	一、學生能專心聆聽故事並正確回答問題。 二、學生能說出圖書館的功用及需要遵守的規則。 三、學生能一邊哼唱旋律、一邊打出固定拍。 四、透過參與音樂遊戲，學生能夠辨別不同聲音。 五、透過參與音樂遊戲，學生能理解音色會因人而異。		
教學目標	一、圖書館利用教育： (一) 認識圖書館的位置、陳設與閱覽的方法。 (二) 遵守圖書館的各項規則。 (三) 知道圖書館提供各類型的圖書(繪本、橋樑書)。 (四) 能溝通並討論問題並產生探索的興趣。 二、藝術與人文領域(音樂)： (一) 1-1-3 透過人聲、身體樂器、樂器及周遭環境的聲音來體驗多樣化的音色。 (二) 1-1-4 在音樂活動中，使用人聲、肢體動作和簡易的樂器進行創作。 (三) 2-1-4 透過演唱和欣賞兒歌、童謠，培養愛好音樂的態度。 (四) 2-2-4 辨識人聲、樂器及音樂要素，並描述其特質。 (五) 2-2-4 辨識人聲、樂器及音樂要素，並描述其特質		
教材來源	一、《狐狸愛上圖書館》/羅倫斯·波利 (Lorenz Pauli) 文、卡特琳·莎樂爾 (Kathrin Scharer) 圖、李紫蓉譯/天下遠見股份有限公司 2013 年出版；臺北市 二、柯大宜的音樂遊戲/陳曉嫻著/國立臺中教育大學 2009 出版；臺中市		
使用教具	《狐狸愛上圖書館》繪本、電腦、投影設備、鈴鼓、眼罩		
時間	教學活動		教具
5 分鐘	引起動機 一、老師先以 狐狸 為主題，請學生思考狐狸在大多故事中所被塑造的形象與個性為何？（藉以比對此繪本內容主角性格） 師：今天要講的是一個有關狐狸的故事，在講故事之前，老師想問問各位小朋友，你們覺得在大部分故事書或者卡通裡面的狐狸是一種什麼樣個性的動		電腦 投影器材 教學 PPT

	物？ 生：（狡猾、壞心眼、陷害別人、自私…） 師：小朋友的回答很踴躍，可是，狐狸真的都是壞人嗎？ 接下來，我們一起來看看《狐狸愛上圖書館》這個故事裡的狐狸是什麼樣的狐狸？ 二、教師預告課堂中會進行的活動，以普里馬克原則（Premack principle）用學生相對喜歡的活動鼓勵認真上課的行為，以提高學生注意力。 師：這節課我們會有三件事情，老師會先說故事，請小朋友要認真聽故事喔！因為接下來第二件事情是故事想一想，老師會從故事裡面找出問題考考大家，如果沒有專心聽故事，就不能達對老師的問題了。第三件事情是——我們會玩一個和狐狸有關的小遊戲。	
15 分鐘	發展活動 一、教師先讓學生閱讀封面了解故事場景與主角。 師：在開始說故事之前，我們先看一下封面。故事的地點在哪裡？ 生：圖書館。 師：故事主角有誰？（引導學生看封面） 生：狐狸和老鼠。（再看看封底）喔！還有一隻母雞！ 二、說故事時間：教師分享繪本內容給學生聽。 故事大意： 有一隻狐狸為了要逮捕一隻老鼠而跟著跑進了圖書館，聰明的老鼠利用機會向狐狸介紹圖書館，並告訴狐狸讀書擁有許多好處，並推薦一本圖畫書給狐狸，讓狐狸因為讀書轉移注意力改變目標想要抓雞，因而忘了要逮捕老鼠。 狐狸被書本內容深深吸引，隔天又來到了圖書館，牠很誠實的向老鼠說希望老鼠能夠念故事給牠聽，因為牠看不懂字。於是忙碌的老鼠在練習魔術無暇的情形下，又推薦狐狸可以去找有聲書來讀。 狐狸捉到了一隻母雞，但母雞和狐狸說雞骨頭會刺傷喉嚨和胃，於是牠倆來到了圖書館查資料，並閱讀了其他的書本。 隔天母雞發現主人來到圖書館，向狐狸威脅要和主人求救，但此時狐狸發現母雞的主人來圖書館借了雞肉烹調的料理書想要吃掉母雞，於是和母雞交換條件讓母	電腦 投影器材 教學 PPT

	雞獲得自由以及讓狐狸能夠認字讀書。 從此牠們喜歡上了圖書館，愉快的讀著一本又一本的書。 三、故事想一想：繪本內容分享完後，教師接著從繪本內節選問題讓學生回答。(詳見教學投影片 P.7-P.10) (一) 故事中，狐狸為了追捕哪個動物而進入圖書館？(答：老鼠) (二) 老鼠對狐狸說讀書有哪些好處？ (答：以上皆是) 老師也可請學生補充繪本以外其他的答案，例如：可以讓人變得更有氣質、可以練習專心…等等。 (三) 為什麼狐狸希望老鼠唸故事給他聽？ (答：因為他看不懂字。) 老師可請學生補充如果看不懂字又想要讀書可以怎麼辦？學生可能會說：請看得懂字的人唸給我聽。可再問如果沒有人可以唸故事那要怎麼辦？(繪本中有提到老鼠建議狐狸借有聲書，聆聽光碟，可引導學生多思考。) (四) 在圖書館裡，下列哪些行為是<u>可以</u>做的？ (答： 1.用借書證借書，再把書帶回家。 2.走路放輕腳步。 3.向館員詢問問題。) 老師可請學生就不適宜的行為做補充，說明為什麼不能做，例如：為什麼不能吃東西？(有學生回答會有聲音、有學生回答會掉得都是弄髒環境、有學生回答會把書弄髒長細菌…)	
20 分鐘	綜合活動 教師使用 Kodaly 的音樂教學法，以童謠《狡猾的狐狸》呼應繪本主題，以音樂配合遊戲讓學生參與。學習重點在於讓學生透過活動學習 4/4 固定拍的踩踏及辨識人聲的音色。 一、和學生說明要練習唱《狡猾的狐狸》，因為要進行遊戲。	電腦 投影器材 教學 PPT 手搖鈴鼓 眼罩

狡猾的狐狸



二、說明遊戲規則：

(一) 隊形：全體圍成圓形，一人在圈內（扮演狐狸）。

(二) 遊戲玩法：

1. 選出一位遊戲者當狐狸，站在圈內並蒙住眼睛，全體邊唱歌邊踩拍子繞著圈圈走。
2. 歌曲結束時，走到狐狸背後的那個人要唱最後一句「猜猜我是誰」。
3. 當狐狸的人有三次機會猜歌唱者的名字。被猜中的歌唱者就是下一次遊戲的狐狸。

三、老師教學生會唱《狡猾的狐狸》。

四、於教室空間較大的地方開始進行音樂遊戲。

※以小學二年級下學期教學學生為例：

教唱：因此童謠旋律無太大起伏，歌詞也很簡單，所以學生雖然是第一次聽到、第一次學，但學習無太大困難。第一次老師先唱一遍；接著老師唱一句，學生跟著複唱一句；第三、四次老師和學生一起唱，學生很快就會唱了。

道具：若無眼罩，可請擔任小狐狸學生用雙手蒙眼，老師站在狐狸前方看學生有沒有偷看，並維持秩序，當歌唱畢時，老師可以指定剛好走到狐狸正後方的學生清唱「猜猜我是誰」，讓狐狸猜。

如有鈴鼓打節拍會更好，但若無鈴鼓，則以拍手代替亦可。

學生反應：學生非常喜歡這個遊戲，遊戲過程中的反應十分良好，也會故意裝出不同音色聲音故意誘導狐狸做錯誤猜測，大多數學生都還是可以正確猜到是誰（若是剛認識不久未熟悉名字及聲音，可能會玩不太起來）。

	五、下課前 3 至 5 分鐘請學生回到座位上，與學生分享就近圖書館與繪本上圖書館借閱規則的差異，加深學生印象，並有興趣親近圖書館並使用豐富的資源幫助學習，例如：書中提到一次只能借 10 本，但附近圖書館（以國資圖為例）可以借到 30 本。附近圖書館除了提供借閱書本，還有提供更多服務，例如可以借桌遊在館內玩、可以在圖書館看電影、可以聽機器人說故事…等等。	
--	--	--

課程結束

