

嘉義縣 鹿滿 國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	三年級	年級課程主題名稱	童玩世界-童年趣	課程設計者	林威丞	總節數/學期(上/下)	60/下	
符合彈性課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input checked="" type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
學校願景	閱動鹿滿 多元幸福		與學校願景呼應之說明	1.本課程以閱讀在地文化資源-紫雲童玩館為發想，透過古今中外童玩的介紹，讓學生體驗認識童玩之美與樂趣。 2.透過不斷的嘗試、觀察和實驗，熟悉科學原理，讓童玩成為人我關係人際互動的媒介，連結願景中多元幸福的內涵。				
總綱核心素養	E-A2 具備 探索 問題的思考能力，並透過 體驗 與實踐處理日常生活問題。 E-B3 具備 藝術創作 與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員 合作 之素養。		課程目標	(一) 能透過走訪紫雲童玩館， 探索 從前童玩， 體驗 童玩的玩法，了解當時兒童生活樂趣。 (二) 能以 藝術創作 設計創新童玩，兼具趣味性及益智性，有 促進 多元感官發展的效果。 (三) 能互相觀摩同儕玩童玩的技巧，樂於分享並享受與同儕 合作 玩童玩的樂趣。				
教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第 1 週 } 第 3 週	童玩知多少 (1)	社 1a-II-3 舉例說明 社會事物與環境的互動、差異或變遷現象。 藝 3-II-1 能 樂於 參與各類藝術活動，探索自己的藝術興趣與能力，並展現欣賞禮儀 藝 3-II-2 能 觀察 並體會藝術與生活的關係。 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並 表達 自己的想法和感受。	1. 童玩教學海報 2. 古早童玩 5 種 3.Big6 探索主題示意圖 	1. 以古早童玩和海報為例說明 以前的玩具和現在玩具隨著環境變遷，有了不同的模樣。 2. 樂於 展現自己帶來的童欣賞別人示範時，展現欣賞儀。 3. 學童藉由 觀察 和 探索 童玩館，除了了解自己社區有哪資源，也體會愛護社區設施重要性。 4. Big6 探索主題示意圖， 表達 自己想探索的主題。	1. 每位學生能正確回答出至少一個問題。 2. 學生能專心看古今童玩好好玩影片。 3. 小組完成 Big6 探索主題~定義問題	活動一：童玩猜一猜(2節) 1.大家在空閒時都玩些什麼玩具？ 2.你們知道在古早時代，小朋友都玩些什麼玩具嗎？ 3.想想看，以前的玩具和現在有什麼不同呢？ 活動二：童玩展示(2節) 1. 師生展示已準備好的童玩 2. 觀賞影片，教師說明課程主題。 活動三：Big6 探索主題(5節) 1.用概念圖定義要探索的主軸和範圍 2. 定義問題：童玩館何時建造？有什麼功能？如何經營？有什麼特色？有沒有歷史紀錄？	powerpoint 童玩教學海報 沙包、毬子 彈珠、陀螺 竹蜻蜓 童玩館網路資料	9
第 4 週 } 第 6 週	童玩知多少 (2)	綜 2b-II-2 參加團體活動， 遵守 紀律、重視榮譽感，並 展現 負責的態度。 綜 3d-II-1 覺察 生活中環境的問題， 探討 並執行對環境友善的行動。	參訪記錄單	1. 參訪時學習 遵守 團體紀律，並愛護社區文化資源， 展現 愛物惜物的習慣。 2. 書寫參訪紀錄單 覺察 先民的智慧： 探討 並執行如何讓生活周遭廢棄物浴火重生，成為小朋友的最愛	4. 紀錄單正確率 80% 5. 學生能共同完成至少一項童玩遊戲。	活動四：參訪紫雲童玩館(6節) 1.依據探索主題填寫紀錄單 2.能接觸本土童玩，並享受古老童玩的樂趣。 活動五：比比看(3節) 1.比較現代童玩和古代童玩相似或不一樣之處。 2.歸納：材料、環境、感受……	紫雲童玩館 現代和以前童玩各三樣	9

第 7 週 § 第 9 週	童玩 與文 化差 異	藝 1-II-2 能 探索 視覺元素，並 表達 自我感 受與想像。語 2-II-4 樂於 參加討論 ， 提供 個人的觀點和 意見。 社 2b-II-1 體認 人們對生活事物與環境有 不同的感受，並加以尊重。 社 2b-II-2 感受與欣賞 不同文化的特色。	今昔童玩教學 圖檔 曼陀羅九 宮格 日月球、杯 球、劍玉 省思海報	1.從圖檔 探索 童玩的年代及玩法，並 表達 自己的感受與想法 2.利用曼陀羅 思考法整理問 題， 參加討論 ，並 提供 自己的想法。 3. 體認 東西方類似的童玩：日月球、 劍玉、杯球，並尊重各國的童玩文 化。 4.以海報展現 感受與欣賞 東西方童玩不 同的文化特色。	· 說出三種童玩不同之外 形 · 完成曼陀羅九宮格 3. 說出一個不同處	活動一:猜猜看想想看(3節) 曼陀羅思考法， 整理問題 1.猜猜看它們是什麼時代的童玩？ 2.想想看它們怎麼玩？ 3.何時?何地?..... 活動二:童玩的比較(3節) 1.那一個最古老？ 2.那一個最現代？ 3.材質有何異同性？ 4.有何特殊的意義？ 5.怎麼玩？ 活動三：東西不同?(2節) 1.目的、設計 2.比較異同	今昔童玩教學 海報 powerpoi nt 外國童玩數樣	9
第 10 週 § § 第 12 週	世界 童玩 大 賞 (1)	社 2b-II-2 感受與欣賞 不同文化的特色。 社 3d-II-3 將 問題解決 的過程與結果，進 行 報告 分享或實作展演。 資議 c-II-1 體驗 運用科技 與他人互動及合作的 方法。	網站：嘉義童 玩博物館 相關文本 空白壁報紙	1. 感受與欣賞 不同文化背景童玩的外 型及玩法有差異，並選出三種最想玩 的童玩，說出它們吸引你的地方。 2.閱讀文本或到圖書館蒐集 感興趣的 問題 資料，與他人合作產出海報。 3.能 使用網路科技 與他人互動進行 報 告	1. 能訂一個以上之 小標 2.完成海報	活動一:世界童玩歷史(3節) 1.世界童玩：羅馬時代～響鈴.玩偶.毛髮. 球、希臘～四種不同的球、歐洲～會動的木 偶人.跳房子.陀螺.騎竹馬.盪鞦韆 2.中國童玩：紙本閱讀～童玩的歷史 ➢ 說明文閱讀：訂小標 活動二：世界童玩 搜奇(6節) 1.決定介紹內容 2.分配主題 3.分組蒐集資料：材質、玩法、名 稱、文化差異	網站：嘉義童玩 博 物館 學校圖書館童玩 相關文本 空白壁報紙	9
第 13 週 § 第 14 週	世界 童玩 大 賞 (2)	語 2-II-2 運用 適當詞語、正確語 法 表達 想法。 語 1-II-2 具備 聆聽 不同媒材的基 本能力。 健 2d-II-3 參與 並 欣賞 多元性身 體活動。	小組互評學習 單	1.能 運用 適當詞語、正確語法 表達 海 報內容。 2.專心 聆聽 其他組別的介绍。 3. 參與 玩童玩活動， 欣賞 他人多元性之 身體活動，並選出你最喜歡的童玩	1.每組 5 分鐘報告 2. 報告要能切合主題學 習文化差異性 3. 完成互評學習單 4. 至少控制一種 童玩	活動三:「世界童玩搜奇」報告分享(4 節) 1.小組互評學習單 2.童玩發表 活動四：大家玩一玩(2節) 沙包、竹槍、高 蹺、尢仔標	沙包、竹槍、高 蹺、尢仔標	6
第 15 週 § 第 17 週	大家 一起 來玩 童 玩 (1)	藝 2-II-5 能 觀察 生活物件與藝 術作品，並珍視自己與他人的創 作 綜 1b-II-1 選擇 合宜的學習方 法， 落實 學習行動 藝 2d-II-1 體察 並 感知 生活中美 感的普遍性與多樣性。 數 d-II-1 報讀與製作一維表格、二維 表格與長條圖， 報讀 折線圖，並據以做 簡單推論。	沙包、竹槍、 高蹺、尢仔標	1. 觀察 每個童玩都是一項值得珍視的 藝術品 2. 選擇 適合自己的童玩認真製 作，並 落實 創作更好玩的童玩。 3. 體察 藝文、綜合、數學所學知識技 能， 感知 生活中的美感，運用在自己 店鋪。 4.日常生活中，學以致用，並能 報讀 統 計表格。	1. 每人選製一件童玩 2. 分組開店：定 價、海報(示範童玩的 玩法)、布置、台詞 3. 小組互評回饋單 4. 完成店鋪布置並營業	活動一:童玩體驗與創新(2節) 介紹不同造型的沙包、竹槍、高蹺、尢仔標 活動二:童玩實作(4節) 分組設計製作：沙包、竹槍、高蹺、尢仔標 活動三：我是店長(3節) 1.擬訂行銷策略，推銷自製或喜愛之童玩 3.設計布置店面 2.開店囉!	沙子、針線、 布、竹子、橡皮 筋、鐵罐、童軍 繩、厚紙板、著 色用具	9

第 18 週 ┆ 第 20 週	大家 一起 來玩 童 玩 (2)	綜 2d- II -2 分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。	參訪紀錄單 省思海報	1. 分享自己運用創意解決製作童玩遇到的問題 2. 科技生活如同兩面刃：適當使用線上遊戲可以輔助學習，調劑身心：濫用或沉迷則會傷害眼睛、浪費時間。 3. 能先反省，然後透過分組討論把這些日子所學到的知識技做一個總整理。	1. 完成 8 成之參訪紀錄 2. 培養一項正確態度並養成習慣	活動四：現代童玩～線上遊戲(7 節) 1. 參訪台灣童玩博物館嘉義縣分館～吳鳳科大遊戲應用系 2. 認識遊戲設計與線上遊戲活動五：我與童玩(2 節) 1. 了解童玩對孩童之重要性 2. 線上遊戲對學生之影響 3. 建立面對童玩正確之態度活動六：省思(1 節) 1. 為什麼我們要玩和製作童玩？ 2. 妳知道了些什麼？ 3. 你學到些什麼？	台灣童玩博物館 嘉義 縣分 館、參訪紀錄單	9
-----------------------	---------------------------------	-----------------------------------	---------------	---	------------------------------------	---	-----------------------------	---

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)
------	--

本主題是否融入資訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(3)節 (以連結資訊科技議題為主)
-----------------	---

特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-情緒障礙 1</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.學習環境：</p> <p>1-1. 個案容易分心，建議有單純的環境，減少外在刺激</p> <p>1-2. 建議提供個案有專屬有愛心的小天使，可以協助個案學習</p> <p>2.學習歷程：</p> <p>2-1.提供引起動機，點數回饋。</p> <p>2-2.給予個案回答的機會，回答錯了也給予肯定跟鼓勵孩子的勇於回答</p> <p>2-3. 提供個案多種不同的學習方式，亦可以增加趣味性。</p> <p>3.學習評量：</p> <p>3-1.減少作業的量，符合學習的內容。</p> <p>3-2. 相關考試的時候需要報讀。</p> <p>4.學習內容：</p> <p>4-1. 個案的要求學習量可以先減量，達可自行完成的程度，減少其挫折。</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：林照峯 普教老師：林威丞</p>
------------	---

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週 3 節，共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫 3 份

