

嘉義縣鹿滿國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-下學期

|              |  |       |                    |  |      |
|--------------|--|-------|--------------------|--|------|
| 年級           | 三年級  | 課程設計者 | 張誌孟. 陳瑩甄           | 教學總節數 / 學期(下)  | 60/下 |
| 年級<br>課程主題名稱 | 童玩世界-童年趣   |       | 符合校訂<br>課程類型       | <input checked="" type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類 |      |
| 學校<br>願景     | 閱動鹿滿 多元幸福  |       | 與學校願<br>景呼應之<br>說明 | 1. 本課程以在地文化資源-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。<br>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<br>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。<br>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。<br>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<br>目標           | (一) 能透過走訪紫雲童玩館，探索從前童玩有哪些，體驗童玩的玩法，了解當時兒童生活樂趣。<br>(二) 能創作並分組發表的創新童玩的趣味性及益智性的效果<br>(三) 能互相觀摩同儕玩童玩的技巧，並享受與同儕互動玩童玩的樂趣。              |      |

| 教學<br>進度 | 單元<br>名稱 | 教學活動 | 連結領<br>域/議題 | (領綱)學習表現 | 自訂<br>學習內容 | 學習目標 | 表現任務 (評量內容) | 教學資源 | 節<br>數 |
|----------|----------|------|-------------|----------|------------|------|-------------|------|--------|
|----------|----------|------|-------------|----------|------------|------|-------------|------|--------|

|                                      |                 |   |   |  |  |  |   |  |          |
|--------------------------------------|-----------------|---|---|--|--|--|---|--|----------|
| <p>童玩知多少(1)</p> <p>第(1)週 - 第(3)週</p> | <p>童玩知多少(1)</p> | <p><b>活動一：童玩猜一猜(2節)</b></p> <p>1.大家在空閒時都玩些什麼玩具？</p> <p>2.你們知道在古早時代，小朋友都玩些什麼玩具嗎？</p> <p>3.想想看，以前的玩具和現在有什麼不同呢？</p> <p><b>活動二：童玩展示(2節)</b></p> <p>1.師生展示已準備好的童玩</p> <p>2.觀賞影片，教師說明課程主題。</p> <p><b>活動三：Big6探索主題(5節)</b></p> <p>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？</p> | <p>社會</p> <p>藝文</p> <p>自然生活與科技</p> <p>自然生活與科技</p> <p>綜合</p> | <p>1a-II-3舉例說明社會事物與環境的互動、差異或變遷現象。</p> <p>資c-II-1能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法</p> <p>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</p> <p>3-II-2能觀察並體會藝術與生活的關係。</p> <p>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。</p> | <p>童玩教學海報</p> <p>古早童玩5種</p> <p>Big6探索主題示意圖：</p>  <p>用概念圖定義要探索的主軸和範圍</p> | <p>1.分辨出以前的玩具和現在玩具隨著環境變遷，有了不同的模樣。</p> <p>2.樂於展現自己帶來的童玩，欣賞別人示範時，表現有禮。</p> <p>3.學童藉由了解童玩館，除了知道自己社區有哪些資源，也學習如何愛護社區設施。</p> | <p>1.每位學生能正確回答出至少一個問題。</p> <p>2.學生能專心看古今童玩好好玩影片。</p> <p>3.小組完成Big6探索主題～定義問題</p> | <p>powerpoint<br/>童玩教學海報</p> <p>沙包、毽子<br/>彈珠、陀螺<br/>竹蜻蜓</p> <p>童玩館網路資料</p> | <p>9</p> |
| <p>童玩知多少(2)</p> <p>第(4)週 - 第(6)週</p> | <p>童玩知多少(2)</p> | <p><b>活動四：參訪紫雲童玩館(6節)</b></p> <p>1.依據探索主題填寫紀錄單</p> <p>2.能接觸本土童玩，並享受古老童玩的樂趣。</p> <p><b>活動五：比比看(3節)</b></p> <p>1.比較現代童玩和古代童玩相似或不一樣之處。</p>   | <p>綜合</p>   | <p>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。</p>  | <p>參訪記錄單</p>   | <p>1.參訪時學習遵守團體紀律，並愛護社區文化資源，養成愛物惜物的習慣。</p> <p>2.體察先民的智慧：如何讓生活周遭廢棄物浴火重生，成為小朋友的最愛</p>                                     | <p>4.紀錄單正確率80%</p> <p>5.學生能共同完成至少一項童玩遊戲。</p>                                    | <p>紫雲童玩館</p> <p>現代和以前童玩各</p>   | <p>9</p> |

|                       |           |  |  |  |  |   |  |   |   |
|-----------------------|-----------|--|--|--|--|---|--|---|---|
|                       |           | 2. 歸納：材料、環境、感受……   |  |  |  |   |  | 三樣  |   |
| 第(7)週<br>-<br>第(9)週   | 童玩與文化差異   | <p>活動一：猜猜看想想看(3節)<br/>曼陀羅思考法，整理問題</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 猜猜看它們是什麼時代的童玩？</li> <li>2. 想想看它們怎麼玩？</li> <li>3. 何時？何地？.....</li> </ol> <p>活動二：童玩的比較(3節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 那一個最古老？</li> <li>2. 那一個最現代？</li> <li>3. 材質有何異同性？</li> <li>4. 有何特殊的意義？</li> <li>5. 怎麼玩？</li> </ol> <p>活動三：東西不同?(2節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 目的、設計</li> <li>2. 比較異同</li> </ol> <p>活動四：省思(1節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 為什麼我們要上童玩的課？</li> <li>2. 妳知道了些什麼？</li> <li>3. 你學到些什麼？</li> </ol> | <p>藝文</p> <p>語文</p> <p>社會</p> <p>自然生活與科技</p> | <p>1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p> <p>2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p>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。</p> <p>2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。</p> <p>資a-II-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範</p> | <p>今昔童玩教學海報</p> <p>曼陀羅九宮格</p> <p>日月球、杯球、劍玉</p> <p>省思海報</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 從圖檔探索童玩的年代及玩法，並表示自己的感受與想法</li> <li>2. 利用曼陀羅思考法整理問題，參與討論，並發表自己的想法。</li> <li>3. 試玩東西方類似的童玩：日月球、劍玉、杯球，體認並尊重各國的童玩文化。</li> <li>4. 能仔細觀察童玩新舊材質，並了解跟當地文化關聯性，以及學會怎麼玩這些童玩。</li> <li>5. 能比較出東西方童玩造型、玩法的差異性和相同的地方。</li> <li>6. 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。</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 說出三種童玩不同之外形</li> <li>2. 完成曼陀羅九宮格</li> <li>3. 說出一個不同處</li> <li>4. 各組上台發表學習成果</li> </ol> | <p>今昔童玩教學海報<br/>powerpoint</p> <p>外國童玩數樣</p>      | 9 |
| 第(10)週<br>-<br>第(12)週 | 世界童玩大賞(1) | <p>活動一：世界童玩歷史(3節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>2. 中國童玩：紙本閱讀～童玩的歷史</li> </ol> <p>➢ 說明文閱讀：訂小標</p> <p>活動二：世界童玩搜奇(6節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 決定介紹內容</li> <li>2. 分配主題</li> </ol>   | <p>社會</p> <p>自然生活與科技</p>                     | <p>2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。</p> <p>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。</p> <p>資c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品</p>  | <p>網站：嘉義童玩博物館</p> <p>相關文本</p> <p>空白壁報紙</p>                 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 感受到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。</li> <li>2. 能分工合作上網或到圖書館蒐集資料，並運用</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能訂一個以上之小標</li> </ol>   | <p>網站：嘉義童玩博物館</p> <p>學校圖書館童玩相關文本</p> <p>空白壁報紙</p> | 9 |

|                 |             |   |                        |   |               |  |   |                                |   |
|-----------------|-------------|---|------------------------|---|---------------|--|---|--------------------------------|---|
|                 |             | 3. 分組蒐集資料：材質、玩法、名稱、文化差異   |                        |   |               | 適當語詞書寫，完成海報。   | 2. 完成海報   |                                |   |
| 第(13)週 - 第(14)週 | 世界童玩大賞(2)   | 活動三：「世界童玩搜奇」報告分享(4節)<br>1. 小組互評學習單<br>2. 童玩發表<br>活動四：大家玩一玩(2節)<br>沙包、竹槍、高蹺、尢仔標  | 語文<br><br>健體           | 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。<br>1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。<br>2d-II-3 參與並欣賞多元性身體活動。   | 小組互評學習單       | 3. 專心聆聽其他組別的介绍。<br><br>4. 與同學一起玩童玩，享受多元性之身體活動，並選出你最喜歡的童玩                                       | 2. 每組5分鐘報告<br><br>3. 報告要能切合主題學習文化差異性<br><br>4. 完成互評學習單<br><br>5. 至少控制一種童玩     | 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) | 活動一：童玩體驗與創新(2節)<br>介紹不同造型的沙包、竹槍、高蹺、尢仔標<br>活動二：童玩實作(4節)<br>分組設計製作：沙包、竹槍、高蹺、尢仔標<br>活動三：我是店長(3節)<br>1. 擬訂行銷策略，推銷自製或喜愛之童玩<br>3. 設計布置店面<br>2. 開店囉! | 藝文<br><br>綜合<br><br>數學 | 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<br>1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動<br>2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。<br>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<br>2. 認真學習，並創作出更好玩的童玩。<br>3. 小朋友能結合藝文、綜合、數學所學知識技能，運用在自己店鋪—也就是日常生活上，學以致用。 | 1. 每人選製一件童玩<br>2. 分組開店：定價、海報(示範童玩的玩法)、布置、台詞<br>3. 小組互評回饋單<br><br>4. 完成店鋪布置並營業 | 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) | 活動四：現代童玩～線上遊戲(7節)<br><br>1. 參訪台灣童玩博物館嘉義縣分館～吳鳳科大遊戲應用系<br>2. 認識遊戲設計與線上遊戲<br>活動五：我與童玩(2節)<br>1. 了解童玩對孩童之重要性<br>2. 線上遊戲對學生之影響                     | 綜合                     | 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<br>省思海報 | 1. 感知生活中的童玩可以幫助學習更是兒時的玩伴<br>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。                 | 4. 完成8成之參訪紀錄<br><br>5. 培養一項正確態度並養成習慣  | 台灣童玩博物館嘉義縣分館、參訪紀錄單             | 9 |

|                    |   |  |  |  |                                     |  |           |  |
|--------------------|---|--|--|--|-------------------------------------|--|-----------|--|
|                    | 3. 建立面對童玩正確之態度<br>活動六：省思(1節)<br>1. 為什麼我們要玩和製作童玩？<br>2. 妳知道了些什麼？<br>3. 你學到些什麼？   |  |  |  | 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。 |  | 6. 分組上台報告 |  |
| 教材來源               | <input type="checkbox"/> 選用教科書 ( ) <input 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<br><input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共( 10 )節 (以連結資訊科技議題為主)  |  |  |  |                                     |  |           |  |
| 特教需求<br>學生<br>課程調整 | <p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙( )人、學習障礙(1)人、情緒障礙(1)人、自閉症( )人、( /人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input 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:情緒障礙的孩子選擇合宜的分組，不建議與容易衝突的孩子放在同一組，情障的孩子功能相對較好，可以搭配班上較弱的學生，教導孩子去當合宜的模範。</p> <p>2. 學習評量:學習障礙的回饋單書寫有困難，可以提供選擇題的方式供其完成。</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：林照峯<br/>普教老師簽名：張誌孟 陳瑩甄</p> |  |  |  |                                     |  |           |  |

\*各校可視需求自行增減表格

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。