

四、嘉義縣民和國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	低年級	年級課程主題名稱	數學童玩		課程設計者	劉秋宜	總節數/學期(上/下)	20/一學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" 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	和諧、快樂、卓越、自然		與學校願景呼應之說明	一、透過童玩社團課程的實施，養成快樂遊戲、遵守規則、應用數學的品格修養好習慣，增進人際關係的和諧。 二、在童玩遊戲的練習當中，能體驗遊戲樂趣，表現團隊合作精神，增加學生自信，奠基卓越未來。				
總綱核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質發展生命潛能 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、養成遵守遊戲規則的好習慣，增進大腦思考敏捷、身心健全發展。 二、提升學生之間的競爭和合作，增加學生與人互動的機會和遊戲休閒的樂趣。				
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	跳格子	語文 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 數學 s-I-1 從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。	1. 畫周界完整的格子 2. 完成跳格子的遊戲	1. 能專心聆聽老師講解跳格子周界繪製的要領。 2. 能小組合作設計與畫出自己的跳格子圖，體會學習的樂趣和想法 3. 能欣賞、挑戰自己和同學的跳格子圖並操作工具完成遊戲任務	1. 設計(20%) 2. 遊戲練習(30%) 3. 完成任務度(30%) 4. 學習態度(20%)	活動一設計周界完整的跳格子 1. 教師利用網路影片，介紹跳格子遊戲 2. 從玩出發，讓學生練習周界的繪製與應用 3. 跳格子遊戲規則的討論與訂定 活動二來玩跳格子 讓學生多練習遊戲，配合踢丟小鐵盒，直到動作精熟 活動三挑戰它組 歡迎來挑戰別組設計的跳格子！	網路影片	3 節

<p>第 4 週 - 第 7 週</p>	<p>風的童玩</p>	<p>語文 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。</p> <p>生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。</p> <p>生活 7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。</p> <p>數學 n-I-9 認識時刻與時間常用單位。</p>	<p>1.認識大自然裡會飛的種子</p> <p>2.組裝竹蜻蜓</p> <p>3.風車</p> <p>4.紙飛機</p> <p>5.遵守遊戲規則</p>	<p>1.能專心聆聽老師介紹大自然裡會飛的種子—桃花心木的種子，</p> <p>2.認識和學會用時間(每年 3-4 月)敘述可以找到(發現)種子的時機。</p> <p>2.能主動學習竹蜻蜓、風車和紙飛機的組裝方法</p> <p>3.能體會竹蜻蜓、風車和紙飛機的學習樂趣</p> <p>4.遵守師生所訂定的戶外遊戲規則，完成合作性遊戲任務</p>	<p>1.能了解遊戲規則(20%)</p> <p>2.能主動尋找夥伴(30%)</p> <p>3.嘗試各項玩法(30%)</p> <p>4.能在校園找到桃花心木，並記住種子出現的時間(20%)</p>	<p>活動一、桃花心木介紹</p> <p>◎認識桃花心木：</p> <p>1. 樹木</p> <p>2. 種子</p> <p>3. 會用數學裡時間說法記住種子飛散的時間</p> <p>活動二、竹蜻蜓介紹：</p> <p>1、竹蜻蜓組裝</p> <p>2、玩竹蜻蜓</p> <p>活動二、風車介紹：</p> <p>1、風車組裝</p> <p>2、玩風車</p> <p>活動三、紙飛機</p> <p>1、紙飛機製作</p> <p>2、玩紙飛機</p>	<p>網路影片 桃花心木種子 竹蜻蜓 年曆</p>	<p>4 節</p>
<p>第 8 週 - 第 12 週</p>	<p>沙包好丟</p>	<p>語文 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。</p> <p>生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。</p> <p>生活 7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。</p> <p>數學 n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。</p>	<p>1.製作沙包</p> <p>2.了解沙包的玩法</p> <p>3.主動尋找遊戲夥伴</p> <p>4.遵守遊戲規則</p>	<p>1.能專心聆聽老師介紹沙包製作方法</p> <p>2.能主動學習沙包的玩法</p> <p>3.能體會沙包的學習樂趣</p> <p>4.遵守沙包玩法所訂定的規則，完成合作性遊戲任務</p> <p>5.應用加減法來計算丟擲沙包比賽後，每個人的分數</p>	<p>1.能了解遊戲規則(20%)</p> <p>2.能主動尋找夥伴玩(30%)</p> <p>3.嘗試各項玩法和參與比賽(30%)</p> <p>4.表演(20%)</p>	<p>活動一、製作沙包：</p> <p>利用碎布、小石子、綠豆或米來製作沙包</p> <p>活動二、介紹玩法：</p> <p>1. 配合童謠來練習沙包遊戲</p> <p>2. 玩法示範</p> <p>活動三、實地操作：</p> <p>讓小朋友 2 人 1 組進行童謠練習，下次表演</p> <p>活動四、沙包丟擲比賽</p> <p>1. 在地上畫出同心圓標靶，並標記分數</p> <p>2. 每位學生 5 個沙包，距離 2 公尺外投擲。將結果紀錄在學習單上，並統計分數。(二年級學生可以協助一年級學生進行較複雜的紀錄和計算)</p> <p>3. 分數最高的可以獲得獎品</p>	<p>網路影片 沙包材料 學習單</p>	<p>5 節</p>

<p>第 13 週 - 第 16 週</p>	<p>轉轉童玩</p>	<p>語文 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。</p> <p>生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。</p> <p>生活 7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。</p>	<p>1.認識陀螺、竹蟬</p> <p>2.了解陀螺和竹蟬的玩法</p> <p>3.主動尋找遊戲夥伴</p> <p>4.遵守遊戲規則</p>	<p>1.能專心聆聽老師介紹陀螺、竹蟬和彩繪陀螺的方法。</p> <p>2.能主動學習陀螺和竹蟬的玩法</p> <p>3.能體會陀螺和竹蟬的學習樂趣</p> <p>4.遵守陀螺和竹蟬玩法所訂定的規則，完成合作性遊戲任務</p>	<p>1.能了解遊戲規則(20%)</p> <p>2.能主動尋找夥伴玩(30%)</p> <p>3.嘗試各項玩法(30%)</p> <p>4.遊戲態度(20%)</p>	<p>活動一、介紹陀螺和竹蟬</p> <p>1.古早陀螺：木頭、竹製、柿子葉、檳榔種子</p> <p>2.新式陀螺：戰鬥陀螺</p> <p>活動二、玩法介紹</p> <p>1.陀螺：拉動繩子或是手指轉動</p> <p>2.竹蟬：甩動而發出聲音</p> <p>活動三、彩繪陀螺</p> <p>活動四、學生實地操作</p>	<p>各式陀螺 彩繪陀螺 竹蟬 鄒族風笛</p>	<p>4 節</p>
<p>第 17 週 - 第 20 週</p>	<p>來打彈珠</p>	<p>語文 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。</p> <p>生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。</p> <p>生活 7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。</p> <p>數學 n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。</p>	<p>1.認識彈珠檯</p> <p>2.了解打彈珠玩法</p> <p>3.主動尋找遊戲夥伴</p> <p>4.遵守遊戲規則</p>	<p>1.能專心聆聽老師介紹彈珠台。</p> <p>2.能主動學習打彈珠的玩法</p> <p>3.能體會打彈珠的學習樂趣</p> <p>4.遵守打彈珠玩法所訂定的規則，完成合作性遊戲任務</p>	<p>1.能了解遊戲規則(20%)</p> <p>2.能主動尋找夥伴玩(30%)</p> <p>3.嘗試用數學方法紀錄和計算(30%)</p> <p>4.遊戲態度(20%)</p> <p>5.總結性成果發表：社團園遊會闖關活動</p>	<p>活動一、介紹打彈珠和玩法：</p> <p>1.彈珠檯上有分數，每位學生有 10 顆彈珠，打出後看彈珠的落點，紀錄於學習單上</p> <p>2.老師是老闆，獎品有分數區間</p> <p>3.請學生估算分數後，來和老師兌換獎品</p> <p>活動二、紀錄和計算的技巧</p> <p>1.二年級學生可以協助一年級學生進行較複雜的紀錄和計算</p> <p>2.可以和同學討論：想換的獎品和分數夠不夠？該怎麼換？</p> <p>活動三、實地操作</p> <p>總結成果發表</p> <p>活動四：期末社團園遊會</p> <p>1.本學期學習到的數學童玩活動設為園遊會攤位，共 5 個童玩主題攤位</p> <p>2.依學習興趣、能力高低…等將學生分組，各組負責一個攤位，歡迎低年級學生來遊戲、試玩或闖關。</p> <p>3.以此期末活動推廣、介紹數學童玩社。</p>	<p>彈珠檯 學習單 獎品</p>	<p>4 節</p>
<p>教材來源</p>	<p><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)</p>							
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)</p>							

<p>特教需求學生課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-自閉症(1)人、肢體障礙(1 人)、腦性麻痺(1)人(/人數)</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.肢體障礙個案行動不便，進行相關活動(跳格子)需要其他替代方式(如用走的)，給予較大的空間並注意安全。</p> <p>2.腦性麻痺個案在認知能力方面需要較多的引導協助，指令宜簡潔明瞭，給予較多的時間進行操作。</p> <p>3.自閉症個案能進行課程活動，無需特別調整之處。</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：張玉巍、吳如婷</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名：劉秋宜</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。