

嘉義縣 鹿滿 國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)

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	張誌孟	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 <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 展現自己帶來的童玩，欣賞別人示範時，展現欣賞禮儀。 3.學童藉由 觀察 和 探索 童玩館，除了了解自己社區有哪些資源，也體會愛護社區設施的重要性。 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) 用概念圖定義要探索的主軸和範圍 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	<p>藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p> <p>語 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p>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。</p> <p>社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。</p>	<p>今昔童玩教學圖檔</p> <p>曼陀羅九宮格</p> <p>日月球、杯球、劍玉</p> <p>省思海報</p>	<p>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</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>4.以海報展現感受與欣賞東西方童玩不同的文化特色。</p>	<p>1. 說出三種童玩不同之外形</p> <p>2. 完成曼陀羅九宮格</p> <p>3. 說出一個不同處</p>	<p>活動一:猜猜看想想看(3節) 曼陀羅思考法，整理問題</p> <p>1.猜猜看它們是什麼時代的童玩？</p> <p>2.想想看它們怎麼玩？</p> <p>3.何時?何地?.....</p> <p>活動二:童玩的比較(3節)</p> <p>1.那一個最古老? 2.那一個最現代?</p> <p>3.材質有何異同性? 4.有何特殊的意義?</p> <p>5.怎麼玩?</p> <p>活動三：東西不同?(2節)</p> <p>1.目的、設計 2.比較異同</p>	<p>今昔童玩教學海報</p> <p>powerpoint</p> <p>外國童玩數樣</p>	9
第10週 第12週	世界童玩大賞(1)	<p>社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。</p> <p>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。</p> <p>資 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</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>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>3.能使用網路科技與他人互動進行報告</p>	<p>1. 能訂一個以上之小標</p> <p>2.完成海報</p>	<p>活動一:世界童玩歷史(3節)</p> <p>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</p> <p>2.中國童玩：紙本閱讀～童玩的歷史</p> <p>➢ 說明文閱讀：訂小標</p> <p>活動二：世界童玩搜奇(6節)</p> <p>1.決定介紹內容 2.分配主題</p> <p>3.分組蒐集資料：材質、玩法、名稱、文化差異</p>	<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
第13週 第14週	世界童玩大賞(2)	<p>語 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>語 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。</p> <p>健 2d-II-3 參與並欣賞多元性身體活動。</p>	<p>小組互評學習單</p>	<p>1.能運用適當詞語、正確語法表達海報內容。</p> <p>2.專心聆聽其他組別的介紹。</p> <p>3.參與童玩活動，欣賞他人多元性之身體活動，並選出你最喜歡的童玩</p>	<p>1.每組 5 分鐘報告</p> <p>2. 報告要能切合主題學習文化差異性</p> <p>3. 完成互評學習單</p> <p>4. 至少控制一種童玩</p>	<p>活動三:「世界童玩搜奇」報告分享(4節)</p> <p>1.小組互評學習單</p> <p>2.童玩發表</p> <p>活動四：大家玩一玩(2節) 沙包、竹槍、高蹺、尢仔標</p>	<p>沙包、竹槍、高蹺、尢仔標</p>	6
第15週 第17週	大家一起來玩童玩(1)	<p>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</p> <p>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動</p> <p>藝 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</p> <p>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。</p>	<p>沙包、竹槍、高蹺、尢仔標</p>	<p>1.觀察每個童玩都是一項值得珍視的藝術品</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>4.日常生活中，學以致用，並能報讀統計表格。</p>	<p>1. 每人選製一件童玩</p> <p>2. 分組開店：定價、海報(示範童玩的玩法)、布置、台詞</p> <p>3. 小組互評回饋單</p> <p>4. 完成店鋪布置並營業</p>	<p>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</p> <p>活動二:童玩實作(4節) 分組設計製作：沙包、竹槍、高蹺、尢仔標</p> <p>活動三：我是店長(3節)</p> <p>1.擬訂行銷策略，推銷自製或喜愛之童玩</p> <p>3.設計布置店面</p> <p>2.開店囉!</p>	<p>沙子、針線、布、竹子、橡皮筋、鐵罐、童軍繩、厚紙板、著色用具</p>	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 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)							
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-聽覺障礙 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. 個案因為聽力問題，建議調整坐位至靠近老師，以方便確認學生是否能聽得到老師講述的內容。</p> <p>1-2. 座位附近可以安排小幫手協助確認。</p> <p>1-3. 運用麥克風或是FM調頻輔具，可以增加孩子聽到內容的清晰度。</p> <p>2. 學習歷程：</p> <p>2-1. 上課開始的時候，可以先跟孩子確認電子器材設備運作是否正常</p> <p>2-2. 講述課程重點的時候，可以請孩子複誦，確認孩子有聽到</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：林照峯 普教老師：張誌孟</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

