

三、嘉義縣民和國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

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	☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題*是否融入 ☐ 生命教育 ☐ 安全教育 ☐ 戶外教育 ☐ 均未融入(供統計用，並非一定要融入) ☒ 第二類 ☒ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 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 2 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. 周界 2. 跳格子	1. 養成專心聆聽老師講解跳格子周界繪製要領的習慣。 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，主動學習新的遊戲--跳格子。 3. 從操作活動，初步認識跳格子遊戲裡常見幾何形體的幾何特徵。	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

第 4 週 - 第 7 週	風的童玩	<u>語文</u> 1-I-1 養成 專心聆聽 的習慣，尊重對方的發言。 <u>數學</u> n-I-9 認識 時刻與時間常用單位。 <u>生活</u> 3-I-3 體會 學習的樂趣 和成就感， 主動學習 新的事物。	1.大自然裡會飛的種子 2.月曆 3.竹蜻蜓、風車、紙飛機	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， 2. 認識 和學會看月曆(每年3-4月或8-9月)可以找到(發現)種子。 3.體會 學習 組裝竹蜻蜓、風車、紙飛機的 樂趣 和成就感， 主動學習 新的童玩。	1.能了解遊戲規則(20%) 2.能主動尋找夥伴(30%) 3.嘗試各項玩法(30%) 4.能在校園找到桃花心木，並記住種子出現的時間(20%)	活動一、桃花心木介紹 ◎認識桃花心木： 1. 樹木 2. 種子 3. 會用數學裡時間說法記住種子飛散的時間 活動二、竹蜻蜓介紹： 1、竹蜻蜓組裝 2、玩竹蜻蜓 活動二、風車介紹： 1、風車組裝 2、玩風車 活動三、紙飛機 1、紙飛機製作 2、玩紙飛機	網路影片 桃花心木種子 竹蜻蜓 年曆	4 節
第 8 週 - 第 12 週	沙包好丟	<u>語文</u> 1-I-1 養成 專心聆聽 的習慣，尊重對方的發言。 <u>生活</u> 3-I-3 體會 學習的樂趣 和成就感， 主動學習 新的事物。 <u>數學</u> n-I-3 應用 加法和減法的計算或估算於日常應用解題。	1.沙包	1.能 專心聆聽 老師介紹沙包製作方法和玩法 2.體會 學習 製作沙包的 樂趣 和成就感， 主動學習 新的童玩玩法。 3. 應用 加減法來計算丟擲沙包比賽每個人的分數	1.能了解遊戲規則(20%) 2.能主動尋找夥伴玩(30%) 3.嘗試各項玩法和參與比賽(30%) 4.表演(20%)	活動一、製作沙包： 利用碎布、小石子、綠豆或米來製作沙包 活動二、介紹玩法： 1. 配合童謠來練習沙包遊戲 2. 玩法示範 活動三、實地操作： 讓小朋友 2 人 1 組進行童謠練習，下次表演 活動四、沙包丟擲比賽 1. 在地上畫出同心圓標靶，並標記分數 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) 3. 分數最高的可以獲得獎品	網路影片 沙包材料 學習單	5 節
第 13 週 - 第 16 週	轉轉童玩	<u>語文</u> 1-I-1 養成 專心聆聽 的習慣，尊重對方的發言。 <u>生活</u> 3-I-3 體會 學習的樂趣 和成就感， 主動學習 新的事物。	1.陀螺、竹蟬	1.能 專心聆聽 老師介紹陀螺、竹蟬和彩繪陀螺的方法。 2. 體會 學習 彩繪陀螺、組裝竹蟬的 樂趣 和成就感， 主動學習 新的童玩玩法。	1.能了解遊戲規則(20%) 2.能主動尋找夥伴玩(30%) 3.嘗試各項玩法(30%) 4.遊戲態度(20%)	活動一、介紹陀螺和竹蟬 1. 古早陀螺：木頭、竹製、柿子葉、檳榔種子 2. 新式陀螺：戰鬥陀螺 活動二、玩法介紹 1. 陀螺：拉動繩子或是手指轉動 2. 竹蟬：甩動而發出聲音 活動三、彩繪陀螺 活動四、學生實地操作	各式陀螺 彩繪陀螺 竹蟬 鄒族風笛	4 節

第 17 週 - 第 21 週	打彈珠學加減	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 n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。	1.打彈珠	1.能專心聆聽老師介紹彈珠台和打彈珠的玩法 2.體會學習打彈珠的樂趣和成就感，主動學習新的童玩玩法。 3.應用加減法來計算打彈珠個人的分數	1.能了解遊戲規則(20%) 2.能主動尋找夥伴玩(30%) 3.嘗試用數學方法紀錄和計算(30%) 4.遊戲態度(20%) 5.總結性成果發表：社團園遊會闖關活動	活動一、介紹打彈珠和玩法： 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 2. 老師是老闆，獎品有分數區間 3. 請學生估算分數後，來和老師兌換獎品 活動二、紀錄和計算的技巧 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 2. 可以和同學討論：想換的獎品和分數夠不夠？該怎麼換？ 活動三、實地操作 總結成果發表 活動四：期末社團園遊會 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 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。 3. 以此期末活動推廣、介紹數學童玩社。	彈珠檯學習單獎品	4 節
教材來源	☐選用教材 () ☒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	☒無 融入資訊科技教學內容 ☐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	※身心障礙類學生：☒無 ☐有-自閉症()人、肢體障礙()、腦性麻痺()人(/人數) ※資賦優異學生：☒無 ☐有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人) ※課程調整建議(特教老師填寫)：學生無相關需求調整。 特教老師姓名：葉倉佑、吳如婷 普教老師姓名：劉秋宜							

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。