

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表

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/下學期
符合 彈性 課程 類型	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☒ 第二類 ☒ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/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(可以複選)						
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。			
議題 融入	*應融入 ☐ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____ (非必選) 戶外教育及性別平等教育議題已於本年段【第一類】跨領域統整性探究課程及【第四類】其他課程融入。						

融入
議題
實質
內涵

例如：戶 E4/覺知自身的生活方式會對自然環境產生影響與衝擊。

說明：

每個實質內涵均需與自訂學習內容連結，安排於學習目標中

教學 進度	單元 名稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	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. 周界 2. 跳格子遊戲任務	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

第 4 週 - 第 7 週	風的童玩	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。 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。 數學 n-I-9 認識時刻與時間常用單位。	1.會飛的種子 2.竹蜻蜓 3.風車 4.紙飛機 5.遊戲規則	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 和學會用時間(每年 3-4 月)敘述可以找到(發現)種子的時機。 2.能 主動學習 竹蜻蜓、風車和紙飛機的組裝方法 3.能 體會 竹蜻蜓、風車和紙飛機的 學習樂趣 4.遵守師生所 訂定 的戶外遊戲規則， 完成 合作性遊戲任務	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	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。 生活 7-I-4 能為共同的目标訂定規則或方法，一起工作並完成任務。 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.沙包 2.沙包的玩法 3.遊戲夥伴 4.遊戲規則	1.能專心聆聽老師介紹沙包製作方法 2.能主動學習沙包的玩法 3.能體會沙包的學習樂趣 4.遵守沙包玩法所訂定的規則，完成合作性遊戲任務 5.應用加減法來計算丟擲沙包比賽後，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	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。 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。	1.陀螺、竹蟬 2.陀螺和竹蟬的玩法 3.遊戲夥伴 4.遊戲規則	1.能專心聆聽老師介紹陀螺、竹蟬和彩繪陀螺的方法。 2.能主動學習陀螺和竹蟬的玩法 3.能體會陀螺和竹蟬的學習樂趣，也能主動尋找遊戲夥伴。 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	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 20 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。 生活 7-I-4 能為共同的目标訂定規則或方法，一起工作並完成任務。 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.彈珠檯 2.打彈珠玩法 3.遊戲夥伴 4.遊戲規則	1.能 專心聆聽 老師介紹彈珠台。 2.能 主動學習 打彈珠的玩法 3.能 體會 打彈珠的 學習樂趣 ，也能主動尋找遊戲夥伴。 4.遵守打彈珠玩法所 訂定 的規則， 完成 合作性遊戲任務	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： - 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 - 老師是老闆，獎品有分數區間 - 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 - 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 - 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 - 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 - 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。 - 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-學習障礙(4)人、情緒障礙(1)人、(自行填入類型/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)： 1. 學習障礙學生的觀察及思考能力較弱，因此在撲克牌活動中建議教師給予充分時間思考或從旁引導學生進行活動。 2. 學習障礙學生的理解力較弱，因此可能無法清楚了解遊戲規則，建議教師可在遊戲前請同儕示範或安排能力佳的同儕協助。 3. 情緒障礙學生在活動過程中可能會與人發生衝突，建議教師可將學生安排在附近，若有狀況方便教師及時處理。 4. 分組活動時，除了按照學生能力進行分組外，也建議教師將情緒穩定的同儕和情障學生分在一組，可減少學生發生衝突的情況。 特教老師姓名：吳如婷、余兒霈 普教老師姓名：劉秋宜

填表說明：

1. 第一類課程需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。