

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 課程主題名稱	童玩世界-童年趣	符合校訂 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 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，探索從前童玩有哪些，體驗童玩的玩法，了解當時兒童生活樂趣。 (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 (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 進度	單元 名稱	教學活動	連結領 域/議題	(領綱)學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節 數
----------	----------	------	-------------	----------	------------	------	-------------	------	--------

<p>第 (1) 週 - 第(3) 週</p>	<p>童玩知多少 (1)</p>	<p>活動一：童玩猜一猜(2 節) (資 T-I -6 簡報軟體的使用) 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？</p> <p>活動二：童玩展示(2 節) (資 T-I -5 數位學習網站與資源的使用) 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。</p> <p>活動三：Big6 探索主題(5 節) (資 T-I -5 數位學習網站與資源的使用) 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>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>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>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 童玩教學海報</p> <p>沙包、毽子 彈珠、陀螺 竹蜻蜓</p> <p>童玩館網路資料</p>	<p>9</p>
---	----------------------	--	-------------------------------	--	---	--	--	--	----------

第(4)週 - 第(6)週	童玩知多 (2)	<p>活動四：參訪紫雲童玩館(6節)</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>活動五：比比看(3節)</p> <p>1. 比較現代童玩和古代童玩相似或不一樣之處。</p> <p>2. 歸納：材料、環境、感受……</p>	綜合	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。	參訪記錄單	3. 遵守團體紀律，並愛護社區文化資源。	4. 紀錄單正確率 80%	紫雲童玩館	9
第(7)週 - 第(9)週	童玩與文化差異	<p>活動一：猜猜看想想看(4節) (資 T-I -6 簡報軟體的使用)</p> <p>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？</p> <p>2. 那一個最現代？</p> <p>3. 材質有何異同性？</p> <p>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</p> <p>2. 比較異同</p>	<p>藝文</p> <p>語文</p> <p>社會</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>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>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</p> <p>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。</p> <p>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。</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>今昔童玩教學海報 powerpoint</p> <p>外國童玩數樣</p>	9
第(10)週 -	世界童玩大賞 (1)	<p>活動一：世界童玩歷史(3節) (資 T- I -5 數位學習網站與資源的使用)</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</p>	社會	<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>網站：嘉義童玩博物館</p> <p>相關文本</p>	1. 感受到不同文化背景童玩的外型及玩法有差異。	1. 能訂一個以上之小標	<p>網站：嘉義童玩博物館</p> <p>學校圖書館童玩相關文本</p>	9

第 (12) 週		竹馬、盪鞦韆 2. 中國童玩：紙本閱讀～童玩的歷史 ➤ 說明文閱讀：訂小標 活動二：世界童玩搜奇(6 節) 1. 決定介紹內容 2. 分配主題 3. 分組蒐集資料：材質、玩法、名稱、文化差異			空白壁報紙	2. 運用適當語詞書寫海報		空白壁報紙	
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) 1. 小組互評學習單 2. 童玩發表 活動四：大家玩一玩(2 節) 沙包、竹槍、高蹺、尢仔標	語文 健體	2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 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紹。 4. 與同學一起玩童玩，享受多元性之身體活動	2. 每組 5 分鐘報告 3. 報告要能切合主題學習文化差異性 4. 完成互評學習單 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) 沙包、竹槍、高蹺、尢仔標 活動二：童玩實作(4 節) 分組設計製作：沙包、竹槍、高蹺、尢仔標 活動三：我是店長(3 節) 1. 擬訂行銷策略，推銷自製或喜愛之童玩 3. 設計布置店面 2. 開店囉！	藝文 綜合	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 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。	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 2. 認真學習，並創作出更好玩的童玩。	1. 每人選製一件童玩 2. 分組開店：定價、海報(示範童玩的玩法)、布置、台詞 3. 小組互評回饋單	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	大家 一起 來玩	活動四：現代童玩～線上遊戲(7 節)	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	3. 感知生活中的童玩可以幫助學習更是兒時的玩伴	4. 完成 8 成之參訪紀錄	台灣童玩博物館嘉義縣分館、參訪紀錄單	9

第(20)週	童玩(2)	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					5. 培養一項正確態度並養成習慣		
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 <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)							
特教需求學生課程調整		※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) ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 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。 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。 特教老師簽名：林照峯 普教老師簽名：張誌孟 陳瑩甄							

*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。