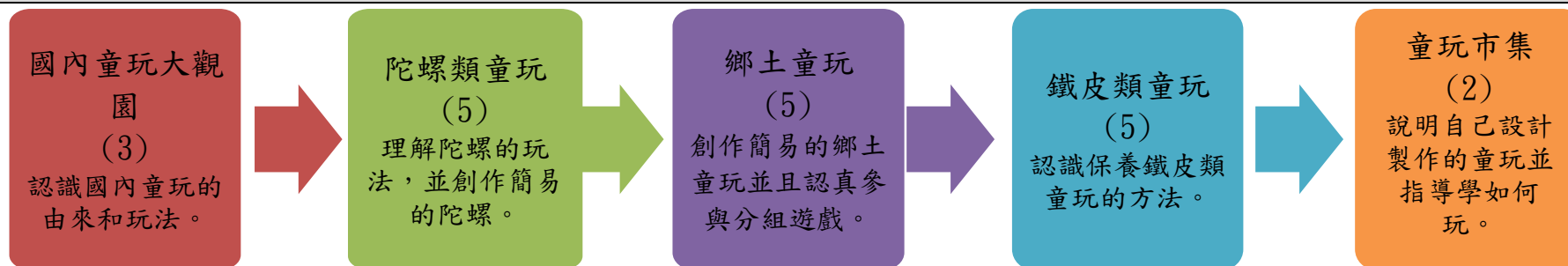


臺南市公立關廟區五甲國民中(小)學 113 學年度(第一學期)一年級彈性學習世界任我行課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	童玩與我	實施年級 (班級組別)	一年級	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	交互作用：元件間透過任何形式的互動產生的影響。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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。				
課程目標	認識各類童玩的由來與玩法，透過創作與體驗、人與童玩互動產生的影響，促進多元感官發展，培養生活中的美感體驗。				
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
總結性 表現任務	童玩市集 (1. 說明設計的童玩和玩法 2. 指導同學如何玩童玩。)				

課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)



本表為第一單元教學流設計/(本學期(年)共 五個單元)

單元名稱		國內童玩大觀園	教學期程	第一週至第五週	教學節數	3 節 120 分鐘
學習重點	學習表現 <small>校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵</small>	英指 6-I-1 能專注於教師的說明與演示。8-I-2 能了解課堂中所介紹的國內主要節慶習俗。8-I-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。 健體 1c-I-1 認識身體活動的基本動作。3d-I-1 應用基本動作常識，處理練習或遊戲問題。				
	學習內容(校訂)	國內童玩由來和玩法的介紹。				
學習目標		認識國內童玩的由來和玩法。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	1	看完影片「童玩世界」「童玩博物館」，請說出想玩的童玩。		專注於影片中國內童玩的由來	會簡單說出陀螺、竹蜻蜓、鐵皮機器人的由來和玩法。	1. <u>童玩博物館</u> 1. <u>童玩世界</u> 2. <u>從小玩到大! 陀螺隨世代演變</u> 2. 做個簡單的竹蜻蜓 2. <u>「鐵」定古趣好玩!</u>
	1	你能說出陀螺、竹蜻蜓、鐵皮機器人是怎麼來的嗎?		能夠簡單說明國內童玩的由來。		
	1	你能說出陀螺、竹蜻蜓、鐵皮機器人要怎麼玩嗎?		能夠簡單說明國內童玩的玩法。		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第二 單元教學流設計/(本學期(年)共 五 個單元)

單元名稱		陀螺類童玩	教學期程	第六週至第十週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	英指 1-I-5 能聽懂課堂中所學的字詞。 6-I-1 能專注於教師的說明與演示。 6-I-2 積極參與各種課堂練習活動。 生活 1-I-2 覺察每個人 均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。				
	學習內容(校訂)	陀螺的玩法和創作。				
學習目標		理解陀螺的玩法，並創作簡易的陀螺。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	1	你有看過旋轉陀螺的表演嗎？		透過觀賞影片了解陀螺 的玩法。	分組擲陀螺。 創作簡易的紙陀 螺。 能說出 spin a top 和分組玩紙陀螺。	1. <u>童玩部落教 學：陀螺體驗</u> 2. <u>綁陀螺、丟的 預備姿勢及打陀 螺正投示範</u> 4. <u>紙陀螺DIY 在 家美勞</u>
	1	你知道怎麼讓陀螺旋轉起來嗎？		專注老師的陀螺旋轉演 示並參與旋轉陀螺。		
	1	除了傳統的陀螺，還有哪些種類的陀螺呢？可以將 你家的陀螺帶來學校分享給大家看嗎？		透過分享了解各種類的 陀螺。		
	2	你想製作簡單的紙陀螺來玩嗎？		了解如何創作簡易的紙 陀螺。		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第三單元教學流設計/(本學期(年)共五個單元)

單元名稱		鄉土童玩	教學期程	第十一週至第十五週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	英指 1-I-5 能聽懂課堂中所學的字詞。 6-I-1 能專注於教師的說明與演示。 6-I-2 積極參與各種課堂練習活動。 生活 1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。				
	學習內容(校訂)	鄉土童玩的玩法和創作。				
學習目標		創作簡易的鄉土童玩，並且認真參與分組遊戲。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	1	有看過蜻蜓嗎？蜻蜓是怎麼飛的呢？		探究蜻蜓的構造和習性。	創作紙蜻蜓和分組 比賽誰的紙蜻蜓飛 的遠。 會說出 fly a bamboo copter。	1. 小小牛頓〈自然博物館〉蜻蜓 3. 做個簡單的竹蜻蜓
	2	有玩過竹蜻蜓嗎？要怎麼讓它飛起來呢？		專注於老師對竹蜻蜓童玩的演示說明。		
	2	除了竹蜻蜓可以飛起來之外，還有其他的東西可以做出像竹蜻蜓一樣的嗎？		創作紙蜻蜓並分組遊戲。		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第四單元教學流設計/(本學期(年)共 個單元)

單元名稱		鐵皮類童玩	教學期程	第十六週至第十九週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	英指 1-I-5 能聽懂課堂中所學的字詞。 6-I-1 能專注於教師的說明與演示。 6-I-2 積極參與各種課堂練習活動。 生活 1-I-2 覺察每個人 均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。				
	學習內容(校訂)	保養鐵皮類童玩方法的說明				
學習目標		認識保養鐵皮類童玩的方法。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	1	你知道什麼是鐵皮玩具嗎？鐵皮玩具有哪些呢？		認識什麼是鐵皮玩具	能說出 tin toy。 展示並說明如何保 養自己的鐵皮玩具	「鐵」定古趣好 玩！ <u>鐵皮玩具制作</u> <u>TIN TOY</u> <u>PRODUCTION</u> <u>PROCESS</u>
	2	這些鐵皮玩具的外型是如何被做出來的呢？		認識鐵皮童玩是如何被 做出來。		
	2	你知道要如何保養鐵皮玩具呢？		認識如何保養鐵皮童 玩。		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第五單元教學流設計/(本學期(年)共五個單元)

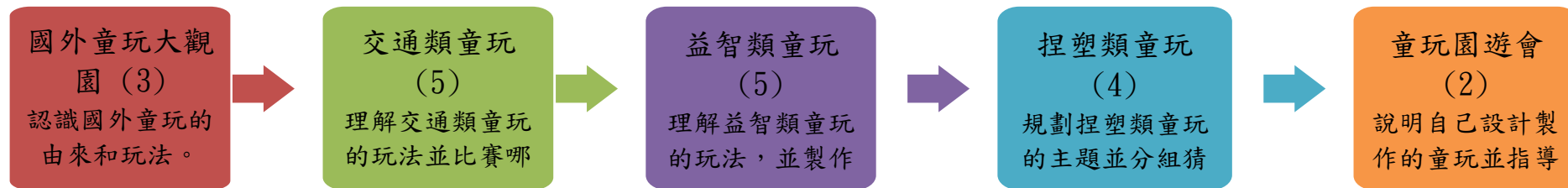
單元名稱		童玩市集	教學期程	第二十週至第二十一週	教學節數	2 節 80 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	英指 1-I-5 能聽懂課堂中所學的字詞。 6-I-1 能專注於教師的說明與演示。 6-I-2 積極參與各種課堂練習活動。 生活 1-I-2 覺察每個人 均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。				
	學習內容(校訂)	自己設計的童玩和指導同學如何玩的說明。				
學習目標		說明自己設計製作的童玩和指導同學如何玩。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	1	你想要分享和說明自己創作的哪一種童玩呢？		分享和說明自己創作的 童玩。	能說明創作童玩的 玩法。 指導同學如何玩創 作童玩。	學生作品 學習單
	1	請指導同學如何玩你的童玩。		指導同學玩自己創作的 童玩。		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

臺南市公(私)立關廟區五甲國民中(小)學 113 學年度(第二學期)一年級彈性學習世界任我行課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	童玩與我	實施年級 (班級組別)	一年級	教學節數	本學期共(19)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	交互作用：元件間透過任何形式的互動產生的影響。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。				
課程目標	認識各類童玩的由來與玩法，透過創作與體驗以及人與童玩互動產生的影響，促進多元感官發展，培養生活中的美感體驗。				
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
總結性 表現任務 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	童玩園遊會 (1. 說明設計的童玩和玩法 2. 指導同學如何玩童玩。)				

課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)



本表為第一單元教學流設計/(本學期(年)共五個單元)

單元名稱		國外童玩大觀園	教學期程	第一週至第四週	教學節數	3 節 120 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	英指 1-I-5 能聽懂課堂中所學的字詞。 6-I-1 能專注於教師的說明與演示。 生活 A-I-2 事物變化現象的觀察。				
	學習內容(校訂)	外國童玩的由來和玩法的觀察。				
	學習目標	認識外國童玩的由來和玩法。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	1	你看過瑞士的 schleuder ball 嗎? 你看過德國的公仔 figure 嗎?		專注於 schleuder ball 和 figure 的由來和玩法的說明。	能說出 schleuder ball 、 kendama 、 monopoly 、 Pull back car 等由來和玩法。	1. <u>schleuder ball</u> 。 1. <u>德國公仔 figure</u> 。 2. <u>美國大富翁 Monopoly</u> (1) (2)。 2. <u>a pull back car</u> 。 3. <u>劍球技巧與 9 種基本招式</u> 。
	1	你看過美國的線軸車 pull back car 和大富翁 monopoly 嗎?		專注於 pull back car 和 monopoly 的由來和玩法的說明。		
	1	你看過日本的劍玉 kendama 嗎?		專注於 kendama 的由來和玩法的說明。		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第二 單元教學流設計/(本學期(年)共 五 個單元)

單元名稱		交通類童玩	教學期程	第五 週至第九 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現	英指 1-I-5 能聽懂課堂中所學的字詞。6-I-1 能專注於教師的說明與演示。6-I-2 積極參與各種課堂練習活動。生活 1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。				
	學習內容(校訂)	交通類童玩種類的探究。				
學習目標		理解交通類童玩的種類，並比賽誰創作的童玩跑得比較遠。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式+要看到什麼？	學習資源
	1	你知道童玩的交通工具有哪一些嗎?他們會發出那些聲音?		了解交通類童玩的種類。	瞭解 fire truck、ambulance bus、police car、taxi 要塗上什麼顏色。	1.讓小朋友認識不同交通工具的名稱和聲音 2.交通工具演變 2.線軸車製作 3. rubber band car
	2	現在路上都是汽車、機車、腳踏車等，你知道以前的交通工具是什麼嗎?你知道以前的交通類童玩是什麼嗎?		了解以前交通工具和童玩的名稱。	能說出 horse、camel、bike、straw、bottle cap rubber band、wooden stick。	
	2	你有玩過玩具車嗎?想不想自己做一個呢?		創作簡易的玩具車並且比賽誰創作的跑得遠。	能比賽創作的 rubber Band car 哪一個較遠。	

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第三單元教學流設計/(本學期(年)共五個單元)

單元名稱		益智類童玩	教學期程	第十週至第十五週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	英指 1-I-5 能聽懂課堂中所學的字詞。 6-I-1 能專注於教師的說明與演示。 6-I-2 積極參與各種課堂練習活動。 生活 1-I-2 覺察每個人 均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。				
	學習內容(校訂)	益智類童玩玩法的說明和製作。				
學習目標		理解益智類童玩的玩法，並製作簡易的益智類童玩。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源	
	1	你知道益智類童玩有哪些嗎? 你玩過大富翁 monopoly 嗎?聽過他的故事嗎?	理解大富翁 monopoly 的 故事。	1.能玩大富翁 monopoly。 2.能說出 monopoly game、dice。 3.選出最受歡迎的 簡易大富翁遊 戲。	【大富翁遊戲】 隕落的故事 monopoly	
	2	你知道要如何玩大富翁 monopoly 嗎?	聽懂如何玩和分組玩大 富翁遊戲。			
	2	你想要如何製作簡易的大富翁遊戲呢?	製作簡易的大富翁遊 戲。			

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第四單元教學流設計/(本學期(年)共五個單元)

單元名稱		捏塑類童玩	教學期程	第十六週至第二十週	教學節數	4 節 160 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	英指 1-I-5 能聽懂課堂中所學的字詞。 6-I-1 能專注於教師的說明與演示。 6-I-2 積極參與各種課堂練習活動。 生活 1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。				
	學習內容(校訂)	捏塑類童玩主題的規劃和猜題。				
學習目標		規劃捏塑類童玩的主題，並分組猜題。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	1	你知道什麼是捏塑類童玩嗎？		了解什麼是捏塑類童玩。	能了解捏塑類童玩。 能規劃並創作簡易的捏塑類童玩以及分組猜題。	1.【黏土教學】 動物造型包子 1.【公仔 DIY 教學】 使用黏土製作出的公仔!! 2. 圖卡
	3	你想要捏塑主題模型給同學猜嗎?想要讓同學猜什麼主題呢?		規劃捏塑童玩主題並分組創作捏塑童玩和猜題。		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第 單元教學流設計/(本學期(年)共 個單元)

單元名稱		童玩園遊會	教學期程	第二十一週至第二十二週	教學節數	2 節 80 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與參考指引或議題實質內涵	英指 1-I-5 能聽懂課堂中所學的字詞。 6-I-1 能專注於教師的說明與演示。 6-I-2 積極參與各種課堂練習活動。 生活 1-I-2 覺察每個人 均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。				
	學習內容(校訂)	設計製作的童玩並指導同學玩的分享和說明。				
	學習目標	說明自己設計製作的童玩並指導同學玩。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式+要看到什麼？	學習資源
	1	你想要分享哪一種設計的童玩呢？ 說明一下如何玩你自己設計的童玩？		分享和說明自己設計的童玩。	能分享和說明自己設計的童玩。 能演示自己設計的童玩並指導同學如何玩。	學生作品 學習單
	1	請同學一起來玩玩童玩並指導同學如何玩吧！		演示自己創作的童玩並指導同學試玩。		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。