

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 有勾選的務必出現在 學習表現	☐ 國語文 ☐ 英語文 ☒ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☒ 生活課程 ☐ 科技 ☐ 科技融入參考指引		☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 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)					
國內童玩大觀園 (2) 認識國內童玩的 由來和玩法。 → 陀螺類童玩 (6) 理解陀螺的玩 法，並創作簡易 的陀螺。 → 鄉土童玩 (5) 創作簡易的鄉土 童玩並且認真參 與分組遊戲。 → 鐵皮類童玩 (5) 認識保養鐵皮類 童玩的方法。 → 童玩市集 (2) 說明自己設計 製作的童玩並 指導學如何 玩。					

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	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 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。				
	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？
		2	看完影片「童玩世界」「童玩博物館」，你能說出 陀螺、竹蜻蜓、鐵皮機器人是怎麼來的嗎？ 請你分享心中想玩的童玩。		專注於影片中國內童玩的 由來，並簡單說明國 內童玩的由來。	學習資源 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. <u>做個簡單的竹 蜻蜓</u> 2. <u>「鐵」定古趣 好玩！</u> 學習單

◎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	6 節 240 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?我們來看陀螺達人如何賺陀螺。你知道轉陀螺的英語是什麼嗎?	透過觀賞影片了解陀螺的玩法。	1. 了解 top 和 spin a tip。 2. 分組練習綁陀螺。 3. 分組練習擲陀螺。3. 能說出 T-t(ㄊ)O-o(ㄩ) P-p(ㄘ) A-a(ㄞ)。 3. 選擇製作陀螺的圖樣。 4. 創作簡易的紙陀螺。4. 分組玩紙陀螺。	1. <u>陀螺達人</u> 2. 3. <u>綁陀螺、丟的預備姿勢及打陀螺正投示範</u> 4. <u>好玩的紙陀螺學習單</u>
		2	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? 可以說一說如何旋轉陀螺的步驟嗎?	透過分享了解如何旋轉陀螺。		
		2	你想製作簡單的紙陀螺來玩嗎?先來觀賞紙陀螺製作教學影片。	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 2 1 2	教師的提問或引導 你有看過蜻蜓嗎？蜻蜓是怎麼飛的呢？ 還有知道蜻蜓和竹蜻蜓的英語怎麼說嗎？ 你有玩過竹蜻蜓嗎？要怎麼讓它飛起來呢？ 可以說明如何讓竹蜻蜓飛起來嗎？ 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？	學生的學習活動 學生要做甚麼 探究蜻蜓的構造和習性 還有其英語用詞。 專注於老師對竹蜻蜓童 玩的演示說明。 創作紙蜻蜓並分組遊 戲。	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？ 1. 了解蜻蜓的構造 和習性並會說出 bamboo copter。 2. 能說出 B-b(ㄅ)C-c(ㄘ) E-e(ㄝ) R-r(ㄖㄚˊ) 3. 學習並說明如何 讓竹蜻蜓飛起來 4. 創作紙蜻蜓和分 組比賽誰的紙蜻蜓 飛得遠，並會說出 fly a bamboo copter。	學習資源 1. 小小牛頓〈自 然博物館〉蜻蜓 3. 做個簡單的竹 蜻蜓 學習單

◎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
		2	你知道什麼是鐵皮玩具嗎？有哪些鐵皮玩具呢？ 鐵皮玩具的英語怎麼說呢？你知道要如何保養鐵皮玩具呢？請說一說保養的方法。	認識什麼是鐵皮玩具以及 如何保養鐵皮童玩。	1. 能說出 tin toy。 並會說 I-i(一) Y-y(一乚)N-n(ㄋ) X-x(ㄝㄒㄥ) 1. 展示並說明如何 保養鐵皮玩具 2. 說一說鐵皮童玩 是如何被做出來 並用美術紙做出 立體玩具。	1.「鐵」定古趣 好玩！ 2.鐵皮玩具制作 <u>TIN TOY</u> <u>PRODUCTION</u> <u>PROCESS</u> 2. 卡紙也能DIY 立体小房子 學習單
		3	這些鐵皮玩具的外型是如何被做出來的呢？知道有 些製作過程嗎？知道如何做出一個立體的玩具嗎？	認識鐵皮童玩是如何被 做出來		

◎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 學生作品 學習單
		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。	
		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。

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-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 有勾選的務必出現在 學習表現	☐ 國語文 ☐ 英語文 ☒ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☒ 生活課程 ☐ 科技 ☐ 科技融入參考指引		☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育		
總結性 表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	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)					
國外童玩大觀園 (2) 認識國外童玩的 由來和玩法。 ➡ 交通類童玩 (5) 理解交通類童玩的玩法 並比賽哪一種跑得快。 ➡ 益智類童玩 (5) 理解益智類童玩的玩 法，並製作簡易的益智 類童玩。。 ➡ 捏塑類童玩 (5) 規劃捏塑類童玩的主 題並分組猜題。 ➡ 童玩園遊會 (2) 說明自己設計製作的童 玩並指導他人試玩。					

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	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。 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？
		2.	你看過瑞士的 schleuder ball 嗎? 你看過德國的公仔 figure 嗎? 你看過美國的線軸車 pull back car 和大富翁 monopoly 嗎? 你看過日本的劍玉 kendama ?		專 注 於 schleuder ball 、 figure 、 pull back car 和 monopoly 以及 kendama 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> 。德國公仔 <u>figure</u> 。 2. <u>a pull back car</u> 。美國大富翁 <u>Monopoly</u> (1) (2) 。 3. <u>劍球技巧與 9 種基本招式</u> 。 學習單

◎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
		2	你知道童玩的交通工具有哪一些嗎?他們會發出那些聲音? 你知道這些交通工具的英文用語嗎?	了解交通類童玩的種類和英文用語。	1. 瞭解 fire truck、ambulance bus、police car、tax 的英文用語。 1. 能說出 F-f(ㄈ) L-l(ㄌ) U-u(ㄨ) K-k(ㄎ) 2.能創作和比賽 rubber band car 哪一個較遠。	1. <u>讓小朋友認識不同交通工具的名稱和聲音</u> 2. <u>交通工具演變</u> 3. <u>rubber band car</u>
		3	你知道迴力車是什麼嗎? 你有玩過 rubber band car 嗎?想不想自己做一個呢?	創作簡易的迴力車並且比賽誰創作的跑得遠。		

◎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 2 3 	教師的提問或引導 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?你知道要如何玩大富翁 monopoly 嗎? 我們來玩動物版的大富翁，裡面有 elephant hen rabbit insect turtle lion octopus fish bird zebra monkey duck 等你來玩唷。 你想要如何製作動物版的大富翁遊戲呢?可以先將動物圖片著色，然後將其貼在大富翁圖板上，粉紅色卡和藍色卡寫上獎懲的語句，背面各自寫上?!, 最後便可分組玩囉。	學生的學習活動 學生要做甚麼 認識大富翁 monopoly 的故事並知道如何玩和英文用語。 製作動物版的大富翁遊戲並分組玩大富翁遊戲。	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? 1.能玩大富翁 monopoly。 2.能說出 elephant hen rabbit insect turtle lion octopus fish bird zebra monkey duck 並分組玩大富翁。 2 能說出 H-h(ㄏ) S-s(ㄙ) D-d(ㄉ) Z-z(ㄗ) W-w(ㄨ)	學習資源 1.【大富翁遊戲】隕落的故事 1.monopoly 2.圖卡學習單 2.大富翁空白圖板和有色紙卡 2.動物圖學習單

◎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 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)	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
		2	你知道什麼是捏塑類童玩和英文用語嗎？	了解什麼是捏塑類童玩和英文用語。	1.能了解捏塑類童玩和英文用語 clay sculpture。 2. 能說出 G-g(ㄍ) J-j(ㄐㄜ) M-m(ㄇ) Q-q(ㄑㄩ) 2.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 2.【公仔 DIY 教學】使用黏土製作出的公仔!! 圖卡
		3	你想要捏塑主題模型給同學猜猜看嗎?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 學生作品 學習單
		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。	
		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。