

主題一、數字積木教案

領域/科目	數學領域		設計者	謝佳叡 邱靜玟
實施年級	一年級		總節數	第__1、2__節
單元名稱	20 以內的加法：數字積木		教學時間	112.07.04
臨床教學學校	桃園市八德區八德國民小學			
設計依據				
學習重點	學習表現	n- I -2 理解加法和減法的意義，熟練基本加法並能流暢計算。	核心素養	<ul style="list-style-type: none"> ● 數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 ● 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 ● 數-E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 ● 數-E-C1 具備從證據討論事情，以及和他人有條理溝通的態度。 ● 數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。
	學習內容	N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指 1 到 10 之數的加法，及反向的減法計算。		
議題融入	實質內涵	人權教育		
	所融入之學習重點	人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。		
與其他領域連結	生活課程 1- I -4：珍視自己並學習照顧自己的方法，且能適切、安全的行動。 4- I -1：利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。			
教材來源	教育部國教署數學新世界素養導向教學實踐計畫國小核心素養一年級、教師自編、康軒一年級數學課本			
教學設備/資源	筆記型電腦、單槍投影機、電子書、一年級素養教材、學生姓名卡、數字卡、彩色筆、作業單、數字積木、數棒			
學習目標				
一、能透過操作，解決 20 以內及 20 的分解與合成。 1-1 在具體情境中，透過操作解決 3~20 的分解問題。 1-2 能透過操作解決 20 以內結果量未知的合成問題。 1-3 能透過操作解決 20 以內部分量未知的合成問題。				

<p>二、發展活動</p> <p>(一) 數字 5~10 的分解：</p> <p>老師提問：「我們現在用小白積木代替糖果，有 5 顆糖果，分給兩個人，你會怎麼分？」</p> <p>1. 老師發給每人 5 個小白積木當作是糖果，發給每人一張白紙，白紙中間對摺，右邊畫一個大圈圈，左邊也畫一個大圈圈，請問 5 顆糖果，你會分給右邊幾顆？左邊幾顆？請使用小白積木分分看。</p> <p>2. 小朋友實際使用小白積木操作練習，老師請每位小朋友說說看他分的結果，老師將每位小朋友發表的結果寫在黑板上。完成一次任務後，老師再請小朋友想想看，還有沒有其他的分法。老師將所有結果書寫在黑板上，讓小朋友方便閱讀。</p> <p>思考：「想一想並說說看，你會怎麼分配？」</p> <p>3. 完成 5 的分與合之後，每次增加一個小白積木，讓小朋友繼續操弄 6、7、8、9、10 等數字的分與合。</p> <p>4. 請學生紀錄操作的結果，教師提問學生觀察到哪兩個數字合起來是 10？</p> <p>5. 教師請學生張開雙手，藉由數手指來觀察哪兩個數合起來是 10。</p> <p>(二) 數字 10 的分解：</p> <p>老師向小朋友介紹數棒：「老師手上拿的叫做數棒，每一條都是不同的顏色，其中有的比較長，有的比較短，上面有畫一格一格的，一格代表 1，這一條總共幾格就代表數字多少，老師發下數棒，讓小朋友點數並知道每一個數棒代表的數字。」</p> <p>老師提問：</p> <p>「綠色數棒代表多少？」</p> <p>「橘色數棒代表多少？」</p> <p>「黃色數棒代表多少？」</p> <p>「咖啡色數棒代表多少？」</p> <p>「黑色數棒代表多少？」</p> <p>「紅色數棒代表多少？」</p> <p>「藍色數棒代表多少？」</p> <p>「白色數棒代表多少？」</p> <p>老師提問：「請將數棒由小排到大」</p> <p>老師提問：「數棒比較短，代表什麼呢？」</p> <p>學生回答：「代表數字比較小。」</p> <p>老師提問：「數棒比較長，代表什麼呢？」</p> <p>學生回答：「代表數字比較大。」</p>	<p>16</p> <p>16</p>	<p>* 連結生活情境，讓學生舉手發表</p> <p>* 學生思考，並說出想法</p> <p>* 學生能正確指出目標物的點數並填寫答案，抽點學生發表</p> <p>* 學生思考，並說出想法</p> <p>* 連結生活情境，讓學生舉手發表</p> <p>* 學生能正確指出目標物的點數並填寫答案，抽點學生發表</p> <p>* 學生相互合作，一起檢核答案是否正確。</p>
--	---------------------	---

<p>老師提問：「數棒一樣長，代表什麼呢？」</p> <p>學生回答：「代表數字一樣大。」</p> <p>老師提問：「請拿出綠色數棒，請找出兩個數棒合起來剛好和綠色數棒一樣長？」你怎麼知道的呢？</p> <p>「請拿出咖啡色數棒，請找出兩個數棒合起來剛好和咖啡色數棒一樣長？」你怎麼知道的呢？</p> <p>老師提問：「請拿出黑色數棒，請找出兩個數棒合起來剛好和黑色數棒一樣長？」你怎麼知道的呢？</p> <p>老師提問：「請拿出藍色數棒，請找出兩個數棒合起來剛好和藍色數棒一樣長？」你怎麼知道的呢？</p> <p>老師提問：「請拿出橘色數棒，請找出兩個數棒合起來剛好和橘色數棒一樣長？」你怎麼知道的呢？</p> <p>老師提問：「請拿出黃色數棒，請找出兩個數棒合起來剛好和黃色數棒一樣長？」你怎麼知道的呢？</p> <p>請小朋友將操作的結果記錄在黑板上，教師最後做統整。</p> <p>三、綜合活動：數字積木</p> <p>老師詢問小朋友有沒有玩過積木？用積木組合過什麼呢？喜不喜歡玩積木？你玩過什麼樣的積木呢？你有玩過數字積木嗎？老師今天特地準備了小朋友喜歡玩的積木，這種積木很特別，每個積木的形狀都是數字組成的，叫做數字積木。</p> <p>老師請小朋友將數字積木小心從盒子裡拿出來，依照數字由小到大排列，詢問小朋友看到什麼？請小朋友專注觀察數字積木形狀與大小的關係。</p> <p>數字積木特別的地方就是形狀是不同的數字，而且數字愈大的積木，積木大小也愈大。也就是說數字小的積木很小，數字大的積木比較大。</p> <p>老師請小朋友拿出數字積木「3」，請問「3」可以用哪兩個積木組合，而且這兩個積木組合起來跟積木「3」一樣高。</p> <p>老師提問「3」可以分解成數字____和____？也就是說____和____合起來是3？</p> <p>老師請小朋友拿出數字積木「5」，請問「5」可以用哪兩個積木組合，而且這兩個積木組合起來跟積木「5」一樣高？能不能用3個積木組成「5」呢？</p>	<p>28</p>	<p>*學生思考，並說出想法</p> <p>*連結生活情境，讓學生舉手發表</p> <p>*學生能正確指出目標物的數字並填寫答案，抽點學生發表</p> <p>*學生相互合作，一起檢核答案是否正確。</p> <p>*連結生活情境，讓學生舉手發表</p> <p>*學生思考，互相討論並發表，激盪出多元解題策略</p>
---	-----------	--

111 學年度第 2 學期臨床教學成果報告

<p>老師請小朋友拿出數字積木「10」，請問「10」可以用哪兩個積木組合，而且這兩個積木組合起來跟積木「10」一樣高。</p> <p>老師提問「10」可以分解成數字____和____？也就是說____和____合起來是10？請小組完成多種組合，最後兩組結算哪一組完成最多正確的組合。老師檢核答案並請各組將自己的答案寫在黑板上。</p> <p>老師提問能不能用3個積木組成「10」呢？</p> <p>老師提問「11」可以用哪兩個積木組合，而且這兩個積木組合起來跟積木「11」一樣高。</p> <p>老師提問「11」可以分解成數字____和____？也就是說____和____合起來是11？能不能用3個積木組成「11」呢？</p> <p>老師檢核答案並請各組將自己的答案寫在黑板上。</p> <p>（依序請學生操作數字12~20）</p> <p>老師提問請用4個積木組合成「20」。</p> <p>老師提問請用4個積木組合成「20」，其中要有兩個相同的積木。</p> <p>老師檢核答案並請各組將自己的答案寫在黑板上。</p> <p>老師統整學生操作的結果。</p> <p>反思時間：</p> <ul style="list-style-type: none">● 請同學發表今天學到了什麼？● 統計小白方塊總數、給予獎勵（結束本課堂）	5	<p>*學生思考，互相討論並發表，激盪出多元解題策略</p> <p>*學生相互合作，一起檢核答案是否正確。</p> <p>*學生思考，並說出想法</p>
---	---	--


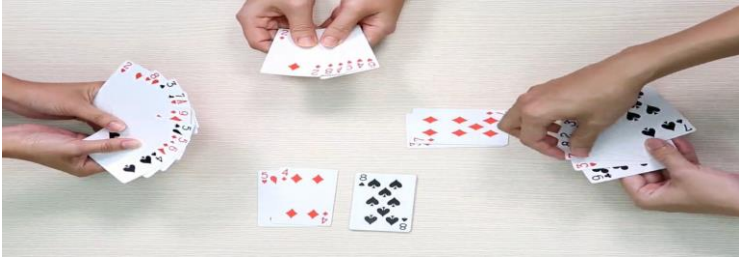
主題二、100 以內的加法教案

領域/科目	數學領域		設計者	謝佳叡 邱靜玟
實施年級	一年級		總節數	第__3、4__節
單元名稱	100 以內的加法：撿紅點		教學時間	112.07.04
臨床教學學校	桃園市八德區八德國民小學			
設計依據				
學習重點	學習表現	n- I -2 理解加法和減法的意義，熟練基本加法並能流暢計算。	核心素養	<ul style="list-style-type: none"> ● 數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 ● 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 ● 數-E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 ● 數-E-C1 具備從證據討論事情，以及和他人有條理溝通的態度。 ● 數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。
	學習內容	N-1-2 加法和減法的意義與應用。加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指 1 到 10 之數的加法，及反向的減法計算。		
議題融入	實質內涵	人權教育		
	所融入之學習重點	人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。		
與其他領域連結	生活課程 1- I -4：珍視自己並學習照顧自己的方法，且能適切、安全的行動。 4- I -1：利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。			
教材來源	教育部國教署數學新世界素養導向教學實踐計畫國小核心素養一年級、教師自編、康軒一年級數學課本			
教學設備/資源	筆記型電腦、單槍投影機、電子書、一年級素養教材、學生姓名卡、數字卡、學習單、撲克牌			
學習目標				
一、能透過操作，解決 100 以內的加法和減法計算。 (1) 能針對應用問題，列出正確橫式算式，並說明問題與算式的關係。 (2) 能計算加法與減法的算式問題，進而協助解決應用問題。 (3) 能從加法與減法算式擬出對應的生活應用情境問題。				

二、能積極參與課堂活動	
2-1 能遵守課堂規範	
2-2 能踴躍發表	
評量方式	1. 能透過操作活動計算 100 以內的加法與減法。 2. 能透過操作活動計算自己在遊戲中的得分。

二、教學內容

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
<p>一、準備活動</p> <p>(一) 師生相見歡、引起動機</p> <p>1. 老師自我介紹、點名 (學生姓名卡)、班級小約定</p> <p>2. 獎勵方式: 希望學生踴躍舉手發言, 表現好的同學可以得到小白方塊, 集滿 5 個小白方塊可以有小禮物</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一) 說故事: 考試結束了, 成績有高有低? 請問小朋友有什麼獎勵?</p> <p>老師提問: 「今天老師想買三個文具當獎品送給三位進步最多的同學, 請圈出三個你最想要的文具? 」</p> <p>提問: 「老師要準備買你圈的三個文具要分給同學。紀錄這三個總共要多少錢? 寫出算式就好, 先不用算出來? 」</p> <p>思考: 「你會怎麼算? 」</p> <p>請圈出三樣文具, 並記錄這三樣文具總共需要多少錢, 寫出算式就好, 先不用算出來!</p>  <p>我的算式是: _____</p> <p>老師請同學發表, 並和同學們依序檢核每一位小朋友圈選的三個文具及算式是否正確。</p>	<p>5</p> <p>15</p>	<p>* 學生能正確指出目標物的金額並填寫答案, 抽點學生發表</p> <p>* 學生思考, 並說出想法</p> <p>* 連結生活情境, 請學生將運算歷程記錄下來</p>

<p>(二) 想一想：每一位同學拿四張牌，牌上各有不同的數字，老師先說一個數，哪一隊數字牌加起來剛好是這一個數就贏了？贏的隊伍可以得一分。</p> <p>老師出題：兩張牌合起來是 8、三張牌合起來是 8。</p> <p>學生回答，老師及全班同學一起檢核同學的回答是否正確。</p> <p>老師出題：兩張牌合起來是 10、三張牌合起來是 10。</p> <p>學生思考並回答，老師及全班同學一起檢核同學的回答是否正確。</p> <p>老師依序提問數字 11~20，請學生思考並找出正確的組合</p>	<p>20</p>	<p>*學生能正確指出目標物的點數並填寫答案</p> <p>*學生思考，並說出想法</p>
<p>三、綜合活動（分組活動）</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 數字紙牌檢紅點活動  <ul style="list-style-type: none"> ● 活動說明：4 人一組， ● 確認學生瞭解 A 表示數字 1。 ● 講解規則： <ul style="list-style-type: none"> →發牌，每個人 4 張。 →翻開 4 張放在桌面，其餘蓋著。 →輪流出一張牌，如果和桌面的牌合起來是 10，就可以拿走，如果不是，就要把牌放在桌上。 →拿到最多紅色牌的就是贏家。  <ul style="list-style-type: none"> ● 遊戲結束後請每人結算自己的得分，並將自己的得分和組員的得分記錄在學習單上，統計第一回合獲得勝利的同學。 ● 組員互相檢核得分是否計算正確。 ● 第二回合調整計分方式：得到黑色牌得 1 分；得到紅色牌得 2 分。 ● 得分最高的人獲勝。 ● 遊戲結束後請每人結算自己的得分，並將自己的得分和組員的得分記錄在學習單上，統計第二回合獲得勝利的 	<p>35</p> <p>5</p>	<p>事先分組，並準備紙牌(去除 10JQK, 鬼牌, 保留 1-9 共 36 張)</p> <p>*學生思考，並說出想法</p>

111 學年度第 2 學期臨床教學成果報告

<p>同學。</p> <ul style="list-style-type: none">● 第三回合和第四回合調整計分方式：將紅色牌上面的數字加總起來就是自己的得分。● 遊戲結束後請每人結算自己的得分，並將自己的得分和組員的得分記錄在學習單上，統計第三、四回合獲得勝利的同學。 <p>反思時間：</p> <ul style="list-style-type: none">● 請同學發表今天學到了什麼？● 統計小白方塊總數、給予獎勵（結束本課堂）		
--	--	--

主題三、100 以內的減法：支援前線教案

領域/科目	數學領域		設計者	謝佳叡 邱靜玟
實施年級	一年級		總節數	第__1、2__節
單元名稱	100 以內的減法：支援前線		教學時間	112.07.11
臨床教學學校	桃園市八德區八德國民小學			
設計依據				
學習重點	學習表現	n- I -2 理解加法和減法的意義，熟練基本加法並能流暢計算。	核心素養	<ul style="list-style-type: none"> ● 數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 ● 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 ● 數-E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 ● 數-E-C1 具備從證據討論事情，以及和他人有條理溝通的態度。 ● 數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。
	學習內容	N-1-2 加法和減法的意義與應用。加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指 1 到 10 之數的加法，及反向的減法計算。		
議題融入	實質內涵	人權教育		
	所融入之學習重點	人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。		
與其他領域連結	生活課程 1- I -4：珍視自己並學習照顧自己的方法，且能適切、安全的行動。 4- I -1：利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。			
教材來源	教育部國教署數學新世界素養導向教學實踐計畫國小核心素養一年級、教師自編、康軒一年級數學課本			
教學設備/資源	筆記型電腦、單槍投影機、電子書、一年級素養教材、學生姓名卡、數字卡、學習單			
學習目標				
一、能透過操作，解決 100 以內的加法和減法計算。 (1) 能針對應用問題，列出正確橫式算式，並說明問題與算式的關係。 (2) 能計算加法與減法的算式問題，進而協助解決應用問題。 (3) 能從加法與減法算式擬出對應的生活應用情境問題。				

二、能積極參與課堂活動	
2-1 能遵守課堂規範	
2-2 能踴躍發表	
評量方式	1. 能透過操作活動計算 100 以內的加法與減法。 2. 能透過操作活動計算自己在遊戲中的得分。

二、教學內容

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
<p>一、準備活動</p> <p>(一) 師生相見歡、引起動機</p> <p>1. 老師自我介紹、點名(學生姓名卡)、班級小約定</p> <p>2. 獎勵方式:希望學生踴躍舉手發言,表現好的同學可以得到小白方塊,集滿 5 個小白方塊可以有小禮物</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一) 支援前線:</p> <p>1. 當老師說:「支援前線」。同學答:「支援前線」。</p> <p>當老師說:「我需要」。同學答:「要什麼?」</p> <p>當老師說出需要的東西,各組找出正確組合的牌卡,由前面的同學交給老師檢核是否正確,不可用丟的,看哪一組最快,找到最多的組合,得分最多。</p> <p>一副撲克牌只保留數字牌 1~10。</p> <p>任務一:每一組發八張數字牌,看哪一組最快完成指令。</p> <p>老師出題:「我需要 3 張黑牌、4 張紅牌」</p> <p>老師出題:「我需要 6 張黑牌、5 張紅牌」</p> <p>老師出題:「我需要兩張牌合起來是 14」</p> <p>老師出題:「我需要兩張牌合起來是 17」</p> <p>老師出題:「我需要三張牌合起來是 20」</p> <p>老師出題:「我需要四張牌合起來是 20」</p> <p>老師出題:「我需要三張牌合起來是 16,其中兩張牌相同」</p> <p>老師出題:「我需要三張牌合起來是 20,其中兩張牌相同」</p> <p>任務二:請學生點數老師給的紅色和黑色積木數量並完成任務。</p> <p>老師出題:「我需要跟積木數量一樣的紅色牌和黑色牌」</p> <p>老師出題:「我需要和積木數量加起來是 10 的紅色牌和黑色牌」</p>	<p>5</p> <p>40</p>	<p>*學生能正確點數並湊齊目標物。</p> <p>*學生能正確指出目標物的點數並填寫答案</p> <p>*學生思考,並說出想法</p>

111 學年度第 2 學期臨床教學成果報告

<p>三、綜合活動</p> <p>將剛剛進行的支援前線活動，各組找到的正確組合寫在黑板上，請同學互相討論並發表自己的運算思維與計算方法。老師和同學們一起檢核同學寫的算式與答案是否正確。將剛剛活動中實際操作發展的思維和方法，轉化為加法記錄方式，發展學生的加法計算思維與解題策略。</p> <p>反思時間：</p> <ul style="list-style-type: none">● 請同學發表今天學到了什麼？● 統計小白方塊總數、給予獎勵（結束本課堂）	<p>30</p> <p>5</p>	<p>*學生思考，並說出想法</p> <p>*學生將算式記錄在黑板上</p> <p>*學生互相檢核加法記錄方式與計算方法是否正確</p> <p>*學生思考，並說出想法</p>
--	---	---

主題四、幾何圖形的溝通與應用：將軍與傳令兵教案

領域/科目	數學領域		設計者	謝佳叡 邱靜玟
實施年級	一年級		總節數	第__3、4__節
單元名稱	幾何圖形的溝通與應用： 將軍與傳令兵		教學時間	112.07.11
臨床教學學校	桃園市八德區八德國民小學			
設計依據				
學習重點	學習表現	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。	核心素養	<ul style="list-style-type: none"> ● 數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 ● 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 ● 數-E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 ● 數-E-C1 具備從證據討論事情，以及和他人有條理溝通的態度。 ● 數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。
	學習內容	S-1-2 形體的操作：以操作活動為主。描繪、複製、拼貼、堆疊。		
議題融入	實質內涵	人權教育		
	所融入之學習重點	人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。		
與其他領域連結	生活課程 1- I -4：珍視自己並學習照顧自己的方法，且能適切、安全的行動。 4- I -1：利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。			
教材來源	教育部國教署數學新世界素養導向教學實踐計畫國小核心素養一年級、教師自編、康軒一年級數學課本			
教學設備/資源	筆記型電腦、單槍投影機、電子書、一年級素養教材、學生姓名卡、數字卡、學習單、積木			
學習目標				
一、能透過操作，能描繪、複製、拼貼、堆疊幾何圖形。 <ul style="list-style-type: none"> 1-1 能依據幾何圖形的特徵，複製、拼貼出相同的幾何圖形。 1-2 能依據幾何圖形的特徵，堆疊出相同的幾何圖形。 				

<p>1-3 能依據幾何圖形的特徵，描繪出相同的幾何圖形。</p> <p>二、能積極參與課堂活動</p> <p>2-1 能遵守課堂規範</p> <p>2-2 能踴躍發表</p>	
評量方式	<p>1. 能說出簡單幾何圖形的特徵。</p> <p>2. 能透過操作活動描繪、複製、拼貼、堆疊幾何圖形。</p>

二、教學內容

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
<p>一、準備活動</p> <p>(一) 師生相見歡、引起動機</p> <p>1. 老師自我介紹、點名(學生姓名卡)、班級小約定</p> <p>2. 獎勵方式:希望學生踴躍舉手發言,表現好的同學可以得到小白方塊,集滿 5 個小白方塊可以有小禮物</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一) 分一分:</p> <p>請學生將圖形卡分類,再請學生說一說自己的分類依據。老師提問:長得一樣的(可能大小不一樣)是同一個家族,要分成同一類,你會怎麼分類呢?你會怎麼幫他們取名字呢?請學生說說看。</p> <p>(二) 描一描、畫一畫:</p> <p>老師提問:你能幫他們的家族複製更多雙胞胎嗎?請畫下來。你怎麼知道他們是雙胞胎呢?請學生說說看。</p> <p>(三) 找一找:</p> <p>老師提問:你在教室內有找到這些圖形嗎?它們藏在哪裡?請把它們指出來。請學生說說看。</p> <p>(四) 拼一拼:</p> <p>老師提問:這些圖形能拼成什麼呢?請你試著拼拼看並向同學介紹。</p> <p>(五) 由什麼拼成的?</p> <p>老師提問:常見到的這些圖形是由哪些幾何圖形組成的呢?請你試著拼拼看並向同學介紹。</p>	<p>5</p> <p>30</p>	<p>*學生能依照形狀將圖形分類。</p> <p>*學生能描繪出相同的圖形。</p> <p>*學生能找到跟圖形一樣的實物。</p> <p>*連結生活情境,讓學生舉手發表</p> <p>*學生能使用圖形卡拼出自己想像的圖案。</p> <p>*學生能使用圖形卡拼出指定的圖案。</p> <p>*學生思考,並說出想法</p>

<p>三、綜合活動（分組活動）</p> <p>老師講解將軍與傳令兵遊戲規則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師利用積木將每題立體物件組裝好後，放置帷幕裡。 2. 各組將軍進到帷幕觀看立體物件。 3. 各組將軍將所看到立體物件口述轉達給自己組別的傳令兵。 4. 傳令兵依照指示，移動至組裝區並將立體物件組裝完成，不限來回次數、不限一次幾個去聽。 5. 傳令兵組裝完成後舉手推。待老師確認各組順序，依序拿起積木來給老師檢視，完全正確速度越快獲得積分越高。 6. 多次競賽，累積積分最高組別獲勝。 <ul style="list-style-type: none"> ● 時間內完成且正確，最先完成得分。 ● 如組裝不正確或超出時間則不計分 ● 過程中請各組降低音量避免其他組別聽取資訊。 ● 每回合遊戲結束後，可更換將軍人選，讓每個人都有機會擔任。 ● 每一次結束後，分別請將軍說說看你是怎麼告訴傳令兵的？請傳令兵說說看你聽到了什麼？藉此核對發令者與接收者溝通情形。 ● 詢問將軍，如果傳令兵組合的圖形是錯的，你會怎麼調整讓他可以了解呢？ ● 詢問學生你比較喜歡當將軍還是傳令兵？為什麼呢？ ● 請問如何才能扮演好將軍的角色呢？需要什麼呢？請學生思考並發表。 ● 請問如何才能扮演好傳令兵的角色呢？需要什麼呢？請學生思考並發表。 ● 如果你是傳令兵，你希望將軍怎麼告訴你呢？ ● 如果你是將軍，你會怎麼告訴傳令兵呢？ ● 每一次結束後，詢問學生他的策略是什麼，藉由同學們的發表，學生能學習到更多策略與方法。 	<p>40</p>	<p>*學生能觀察圖形的特徵並用雙方能溝通的語言告訴對方</p> <p>*學生能使用積木拼出聽到的圖形</p> <p>*學生思考，並說出想法</p> <p>*學生能調整溝通的方式，增進雙方溝通順暢</p> <p>*學生能了解擔任將軍與傳令兵時，需要具備的要素</p>
<p>反思時間：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 請同學發表今天學到了什麼？ ● 統計小白方塊總數、給予獎勵（結束本課堂） 	<p>5</p>	<p>*學生思考，並說出想法</p>

111 學年度第 2 學期臨床教學成果報告

三、授課進度與內容：

教學進度表	月	日	節次	主題內容/章節/或活動	時間	地點
	7	4	一、二	20 以內的加法：數字積木	8:00-9:50	一年十一班 教室
	7	4	三、四	100 以內的加法：撿紅點	10:10-12:00	一年十一班 教室
	7	11	一、二	100 以內的減法：支援前線	8:00-9:50	一年十一班 教室
	7	11	三、四	幾何圖形的溝通與應用： 將軍與傳令兵	10:10-12:00	一年十一班 教室

四、教學照片

照片	
	
112 年 7 月 4 日 (8:00-9:50) 數字積木： 教師檢核學生多元的作答表現	112 年 7 月 4 日 (8:00-9:50) 數字積木： 教師給予孩子學習鷹架。
	
112 年 7 月 4 日 (10:10-12:00) 撿紅點： 遊戲講解的影片觀看	112 年 7 月 4 日 (10:10-12:00) 撿紅點： 遊戲結束後每人結算得分並記錄學習單
	
112 年 7 月 11 日 (8:00-9:50)：教師講解 支援前線遊戲規則時學生專注聆聽。	112 年 7 月 11 日 (8:00-9:50)：支援前線 各組競賽情形。

111 學年度第 2 學期臨床教學成果報告



112 年 7 月 11 日 (10:10-12:00): 將軍與傳令兵進行





112 年 7 月 11 日 (10:10-12:00): 將軍與傳令兵進行時，學生溝通與操作情形。

111 學年度第 2 學期臨床教學成果報告

附件一：數字積木學習單

姓_ㄒ名_ㄇ

各_ㄍ位_ㄨ小_ㄒ朋_ㄨ友_ㄨ好_ㄨ！我_ㄨ是_ㄨ（螃_ㄆ蟹_ㄨ）老_ㄌ師_ㄨ。

大_ㄉ家_ㄨ跟_ㄍ著_ㄨ老_ㄌ師_ㄨ一_ㄨ起_ㄨ探_ㄊ險_ㄨ，哪_ㄋ一_ㄨ位_ㄨ得_ㄉ到_ㄨ最_ㄑ多_ㄨ分_ㄨ？

一、玩一玩：

二、拼一拼：

我想拼出_____。

我想拼出_____。

我想拼出_____。

我想拼出_____。

我想拼出_____。

三、排一排：

我會照順序排出：

我會照順序排出：

四、比一比：

我知道誰比較高。

五、找一找：

我會找數字，我找的數字是多少。

我會找數字，我找的數字是多少。

我會找數字，我找的數字是多少。

六、組一組：看誰的方法多。


第 三 回 合

你 ^の 的 ^カ 紅 ^シ 色 ^シ 牌 ^ノ 點 ^ノ 數 ^ノ 有 ^ニ ...								
你 ^の 的 ^カ 總 ^ノ 分 ^ノ 是 ^ハ								
你 ^の 的 ^カ 隊 ^ノ 友 ^ノ 名 ^ノ 字 ^ハ								誰 ^ノ 最 ^ノ 贏 ^ニ
你 ^の 的 ^カ 隊 ^ノ 友 ^ノ 得 ^ノ 分 ^ノ	總 ^ノ 分 ^ノ () 分 ^ノ	總 ^ノ 分 ^ノ () 分 ^ノ	總 ^ノ 分 ^ノ () 分 ^ノ					

第 四 回 合

你 ^の 的 ^カ 紅 ^シ 色 ^シ 牌 ^ノ 點 ^ノ 數 ^ノ 有 ^ニ ...								
你 ^の 的 ^カ 總 ^ノ 分 ^ノ 是 ^ハ								
你 ^の 的 ^カ 隊 ^ノ 友 ^ノ 名 ^ノ 字 ^ハ								誰 ^ノ 最 ^ノ 贏 ^ニ
你 ^の 的 ^カ 隊 ^ノ 友 ^ノ 得 ^ノ 分 ^ノ	總 ^ノ 分 ^ノ () 分 ^ノ	總 ^ノ 分 ^ノ () 分 ^ノ	總 ^ノ 分 ^ノ () 分 ^ノ					

姓名

各位小朋友好！我是  (螃蟹) 老師。

大家跟著  老師一起探險，哪一位得到最多分？

一、請把看到的積木畫下來

