|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **教學單元活動設計** | | | | | |
| **單元名稱** | 方盒、圓罐和球 | | **時間** | 共5節，此為第1節 | |
| **主要設計者** | 張馨元老師 | |
| **學習目標** | 透過觸摸、堆疊、滾動的活動，能分辨可以堆高及容易滾動的物體表面。  1.能透過觸摸、堆疊、滾動的活動，區分平面和曲面的物體。  2.能說出可以堆高和容易滾動物體表面之特徵。  3.能運用形體的特徵組合成不同造型。 | | | | |
| **學習表現** | S-1-1從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。 | | | | |
| **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。 | | | | |
| **領綱核心素養** | 數-E-3具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。 | | | | |
| **核心素養呼應說明** | 透過實際操作與美感經驗結合，將生活中的立體物品重新建構並組合成不同造型，並與他人分享學習經驗。 | | | | |
| **教學活動內容及實施方式** | | **時間** | | | **教學評量/備註** |
| 一、教學準備：  1.每生準備五個立體物品，並帶到課堂上操作。  2.教師準備各種形體的積木，以備學童在操作數量上的不  足。  二、教學活動  (一)摸一摸  1.教師事先請學生帶各種形體的立體物品，透過觸摸的活  動，區分平面和曲面的物體。  2.老師將學生分為兩人一組，彼此分享觸摸形體後的感覺描  述。  3.小組討論整合答案記錄在白板上。  4.教師抽其中幾組發表並討論  (二)101大樓  1.教師請學生將帶來的物品做堆高（限選六個）比賽。  2.學生兩人一組，比比看哪一組可以堆得最高。  3.教師請學生發表選用堆高物品之表面特性。  4.學生藉由實際操作以感受平面容易堆高之特性。  (三)滾動大戰  1.教師請學生將帶來的物品做滾遠比賽。  2.學生兩人一組，比比看哪一組可以滾得最遠。  3.教師請學生發表選用滾動物品之表面特性。  4.學生藉由實際操作以感受曲面容易滾動之特性。  (四) 延伸活動：創意大挑戰  1.教師請學生回家自行用包含平平的、尖尖的、彎彎的物品  堆疊設計成不同形體，再請家人拍照上傳。  2.教師在課堂上展示同學的作品，並請其說明設計理念。  第一節課結束 | | **分鐘**  **分鐘**  **分鐘**  **分鐘**  **分鐘**  **分鐘**  **分鐘** | | | 立體物品最好包含各種形體，例如：圓柱體、正方體，長方體及球體。  學生可能回答：  滑滑的、平平的、圓圓的、尖尖的……  教師將學生發表的結果整理記錄在黑板上。  重點要聽到學生說平平的、彎彎的、尖尖的。  學生可能回答：  高高的、平平的、大大的、寬寬的……  教師將學生發表的結果整理記錄在黑板上。  重點要聽到學生說平平的。  學生可能回答：  圓圓的、彎彎的、像球一樣的……  教師將學生發表的結果整理記錄在黑板上。  重點要聽到學生說彎彎的。  延伸活動：可利用生活課或其他時間玩。 |
| **試教成果**  **或**  **教學提醒** | **請學生參考課本圖片帶類似物品** | | | | |
| **參考資料** | **康軒一上數學課本第五單元** | | | | |
| **附錄** |  | | | | |