

開放日期	星期	節次	班級	科目名稱	教學單元
111/05/18	三	二	高一充實 課程數學	高一充實 課程數學	3-4 機率 延伸活動-四骰問題
觀課教師	<input type="checkbox"/> 校內教師 <input type="checkbox"/> 校外教師身分：_____學校_____科教師 觀課教師姓名：				
授課照片					
	(照片說明)		(照片說明)		
教學者 心得分享	<p>透過樹狀圖讓學生思考莊家如何取骰子對自己有利，由於操作簡單，多數同學可以利用過往學習的古典機率，迅速理解並完成解答。</p> <p>在一開始分組中，給學生比較大的自由讓他們自己選擇，但有部分同學課程參與度不佳，三催四請才開始與其他同學互動。這是在這堂課的執行中耗費較多時間的部分，應有預備方案，以避免學生拖延影響整體流程。</p> <p>由於一開始設定目標是要讓學生應用所學過的古典機率，了解莊家與玩家間的利弊關係，進展非常快速。爾後再進行此活動時，可以多著墨在後面的延伸思考，引導學生往更深層的內容發展，或是提供一個撰寫學習歷程檔案的素材，增加課程活動的豐富性。</p>				