


# 111學年度彰化縣大成國小校長及教師公開授課實施計畫

## 表2、教學活動設計單

### 公開授課 教學活動設計單

領域/科目	數學	設計者	梁婉軒
實施年級	一年級	節數	4
單元名稱	我會數錢幣		
一、設計依據			
核心素養	A 自主行動	□A1.身心素質與自我精進■A2.系統思考與問題解決 □A3.規劃執行與創新應變	
	B 溝通互動	■B1.符號運用與溝通表達 □B2.科技資訊與媒體素養 □B3.藝術涵養與美感素養	
	C 社會參與	□C1.道德實踐與公民意識■C2.人際關係與團隊合作 □C3.多元文化與國際理解	
學習目標	1. 能認識 1 元、5 元、10 元、50 元和 100 元的錢幣，正確率達 95%。 2. 在教師引導下，能運用實物做 1、5、10 元的錢幣兌換，正確率達 80%。 3. 在教師引導下，能點數 100 元以內的錢幣組合正確率達 75%。 4. 在教師引導下，能用 1、5、10 元付出指定的金額，正確率達 70%。		
學習重點	學習表現	n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。	
	學習內容	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識 0 的位值意義。 N-1-4 解題：1 元、5 元、10 元、50 元、100 元。以操作活動為主。數錢、換錢、找錢。	
議題融入	品 E3 溝通合作與和諧 人際關係。 家 E9 參與家庭消費行動，澄清金錢與物品的價值。 涯 E12 學習解決問題與 做決定的能力。		
教材來源	翰林版數學第二冊課本		
教學設備/資源	教學設備：電腦、觸控大屏幕 教學資源：數學電子書、自編學習單、WORDWALL 小遊戲、磁鐵錢幣		

## 二、教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量內容與策略							
<p><b>一、準備活動</b></p> <p>(一)引起動機</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 詢問學生有沒有跟家人一起去購物的經驗，或有沒有自己買過東西，要怎麼購物呢？</li> <li>2. 複習之前的教學內容，教師運用50元、10元、5元和1元的錢幣教具，請學生數一數桌上總共有多少元，請學生輪流完成1題後，互相為對方出題。</li> </ol>	10 分鐘	<table border="1"> <tr> <td>評量方式</td> </tr> <tr> <td>觀察、問答、實作</td> </tr> <tr> <td>評量內容</td> </tr> <tr> <td>1. 能簡要說出自己的購物經驗。</td> </tr> <tr> <td>2. 能點數含有 50 元、10 元、5 元和 1 元的錢幣幣值。</td> </tr> </table>	評量方式	觀察、問答、實作	評量內容	1. 能簡要說出自己的購物經驗。	2. 能點數含有 50 元、10 元、5 元和 1 元的錢幣幣值。		
評量方式									
觀察、問答、實作									
評量內容									
1. 能簡要說出自己的購物經驗。									
2. 能點數含有 50 元、10 元、5 元和 1 元的錢幣幣值。									
<p><b>二、發展活動</b></p> <p>(一) 要怎麼付錢？</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請學生唸讀課本第77頁的題目，觀察題目中削鉛筆機75元要怎麼付錢會剛好，並回答題目中兩位小朋友付錢的方式正確嗎？</li> <li>2. 學生自己拿錢幣教具試試看75元還可以用什麼方式付錢。</li> <li>3. 請學生完成課本第77頁的練習題，將釘書機57元正確的錢幣付法圈起來。</li> </ol> <p>(二) 我會付錢</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師在白板上寫出68元，將白板位置分成兩邊，請學生用錢幣磁鐵貼出正確的錢幣數，完成後請學生互相點數檢查，正確的給予口頭鼓勵。</li> <li>2. 請一位學生出題，另一位將正確錢幣貼出，輪流練習。</li> <li>3. 確認學生能熟練錢幣付錢後，請學生將教具收起，整理好桌面。</li> </ol>	25 分鐘	<table border="1"> <tr> <td>評量方式</td> </tr> <tr> <td>紙筆、指認、問答、實作</td> </tr> <tr> <td>評量內容</td> </tr> <tr> <td>1. 能專心聆聽他人唸讀課本題目或回答問題。</td> </tr> <tr> <td>2. 能判斷課本題目中錢幣幣值是否和題目要求的錢數一樣。</td> </tr> <tr> <td>3. 能自己操作教具，依要求拿出正確的錢幣數。</td> </tr> <tr> <td>4. 能說出適合的題目互相練習。</td> </tr> </table>	評量方式	紙筆、指認、問答、實作	評量內容	1. 能專心聆聽他人唸讀課本題目或回答問題。	2. 能判斷課本題目中錢幣幣值是否和題目要求的錢數一樣。	3. 能自己操作教具，依要求拿出正確的錢幣數。	4. 能說出適合的題目互相練習。
評量方式									
紙筆、指認、問答、實作									
評量內容									
1. 能專心聆聽他人唸讀課本題目或回答問題。									
2. 能判斷課本題目中錢幣幣值是否和題目要求的錢數一樣。									
3. 能自己操作教具，依要求拿出正確的錢幣數。									
4. 能說出適合的題目互相練習。									
<p><b>三、綜合活動</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 運用wordwall的遊戲讓學生複習錢幣的應用。</li> </ol>  <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 總結學生表現，給予加分鼓勵。</li> </ol>	5 分	<table border="1"> <tr> <td>評量方式</td> </tr> <tr> <td>問答、實作</td> </tr> <tr> <td>評量內容</td> </tr> <tr> <td>1. 能點數錢幣，選出正確答案。</td> </tr> <tr> <td>2. 能操作觸控屏幕。</td> </tr> </table>	評量方式	問答、實作	評量內容	1. 能點數錢幣，選出正確答案。	2. 能操作觸控屏幕。		
評量方式									
問答、實作									
評量內容									
1. 能點數錢幣，選出正確答案。									
2. 能操作觸控屏幕。									