

授課教師	沈孝仁	開班學校	大村國中
教學科目	數學	教材單元/ 教學來源	康軒版第六冊機率
學生年段	九年級	學生人數	6 人(應到)/ 人(實到)
教學地點	綜合教室一	日期時間	112 年 3 月 8 日
輔導委員	簡啟東	觀課單元 節次	機率

一、學生分析與教學設計

考量項目	簡 要 說 明		
學生學習 起點診斷	(從科技化評量系統、原班教師和學生背景資料,做學生學習狀況初步分析) 國小即數學成就偏低,題目敘述較長就無法抓到核心,回家就算補習,在演練上仍容易卡關,四則運算、乘法公式不熟,幾何概念也待加強。		
教學目標	(根據前述學生學習診斷分析,訂定適合學生程度的教學目標) 利用日常生活中例子引導機率觀念,希望他們能擅加應用,讓數學不只是計算,還可以實用,以提升學生的興趣		
教學活動 設計	教學活動 (請依單元節數,規劃各節教學活動設計)	時間/教具/資源	評量方式(重點)
	分組引言 一、撲克牌問答 老師:從牌堆取出四張牌,不給學生看牌,問學生:從這四張牌中抽到 A 的機會有多少?	5 分鐘	口頭問答 隨堂練習 學習單
	配合學習單 1、如果手上有 4 張 A,則抽到 A 的機會是百分之一百(100%),也就是機率=1。試舉例怎樣的情況下,會有抽到機率為 0 的時候。(如:一整副牌 52 張中,抽到鬼牌的機率為 0) 2、抽鬼牌遊戲中,這一輪結束時,老師的手上有 2、3、5、9、鬼牌共五張牌,下一家手上有 3、7、9 三張牌,則: 下一輪抽牌中,下一家從老師手上 (1)抽中鬼牌的機率是多少? (2)抽中成對的機率又是多少?	10 分鐘	
	二、硬幣機率問答 配合學習單: 3、老師去廟裡許願,希望學生段考平均 80 分	10 分鐘	

	<p>以上，請神明如果同意的話給予一個聖盃。 請問老師能夠得到聖盃的機率是多少呢?</p> <p>三、骰子問答 配合學習單：</p> <p>4、(1)擲骰子遊戲中，如果老師擲了 5 點，學生不想輸給老師，那應該擲幾點才行? 此時機率有多少?</p> <p>(2)若老師拿兩個骰子出來擲，點數和為 9 點，學生想挑戰，則學生贏的機率有多少?</p>	10 分鐘	
<p>課堂觀察 焦點問題</p>	<p>(希望教學輔導委員特別協助的教學問題)</p> <p>語調速度是否恰當，學生的反應在課堂中有否跟上，藉由觀課老師的眼睛看出任課教師的視力死角，以給予學生最佳的學習方式。</p>		