

彰化縣天盛國民小學 111 學年度公開授課教學活動設計簡案

一、教學設計者：陳明靜

二、課程主題：第 4 單元 18 以內的減法

三、教材來源：康軒版數學 1 下課本第 4 單元

四、時間/節次：共 8 節

五、設計理念：(約 100 字)

讓學生透過遊戲的趣味性，熟練 18 以內的加減法，利用兩方對戰的進行，增加遊戲的趣味性，並能順利解決魔方陣的密碼。

六、學生學習經驗分析：

1. 學生於一上時了解減法概，並能透過情境判斷、解決加減問題。
2. 學生已能解決 10 以內量的分解問題(拿走型、比較型)。

七、核心素養：

(一) 核心素養 (總綱/領綱)

總綱：A2 系統思考與解決問題

B1 符號運用與溝通表達

領綱：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-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。

(二) 總綱核心素養呼應說明

能運用拆十的策略，解決日常生活情境中的數學問題；能理解並分辨加法或減法情境；並藉由動手操作以及察覺算式關係，使用數學符號溝通彼此的想法。

八、課程學習重點

(一) 學習表現

n-I-2 理解加法和減法的意義，熟練基本加減法並能流暢計算。

r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。

(二) 學習內容

N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加拿走型」、「併加分解型」、「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 之數與 1 到 10 之數的加法，及反向的減法計算。

R-1-1 算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、作檢驗學生的理解。適用於後續階段。

九、學習目標

1. 解決 18 以內的減法計算。(n-I-2+ N-1-3)
2. 解決比較型的減法計算。(n-I-2+ N-1-2)
3. 能透過比較型的情境判斷，解決 18 以內的加減應用問題。(r-I-1+ R-1-1)
4. 經驗減法算式的規律。(r-I-1+ N-1-3)
5. 熟練基本減法。(n-I-2+ N-1-3)

十、議題融入說明： 法 E4 參與規則的制定並遵守之。

十一、與他領域連結：無

十二、教學資源：投影機

十三、教學活動規劃節次

單元節次		教學活動安排簡要說明
1	第 8 節課	數學好好玩

十四、教學活動或流程：

◎第八節

學習表現	n-I-2 理解加法和減法的意義，熟練基本加減法並能流暢計算。
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 之數與 1 到 10 之數的加法，及反向的減法計算。
學習目標	1.解決 18 以內的減法計算。(n-I-2+ N-1-3) 2.熟練基本減法。(n-I-2+ N-1-3)

(一) 準備活動或引起動機 (10 分鐘)

先進行 18 以內加減法的心算練習，作為本節次的基本能力指標。

(二) 發展活動/主要活動 (25 分鐘)

1. 教師說明遊戲規則：

T：紅紅國和藍藍國各自擁有打開金庫的數字鑰匙，只要解開密碼陣，就可以打開金庫呵！

(1)遊戲由2位學生比賽，準備1組數字卡，兩人猜拳決定自己代表的國家，一個人拿紅色(1、3、5、7、9)，另一個人拿藍色(2、4、6、8、10)。

(2)將附件18密碼陣放置於桌面後，兩人猜拳決定出排順序，輪流在密碼陣上放數字鑰匙。

(3)誰先讓密碼陣上直、橫或斜排的3個數字加總等於15，就可以打開金庫，獲得勝利。

2.瞭解遊戲規則後，分組進行九宮格密碼陣的競賽遊戲。

3. 課堂巡視瞭解每組競賽的情況，針對不熟悉的組別個別指導。

4. 結合平板電腦，讓孩子進行 Kahoot 平台測驗，瞭解個別孩子對於 18 以內減法的熟練程度。

(三)綜合活動/總結活動 (5 分鐘)

1. 由課堂巡視中瞭解每組遊戲的情形，知道孩子減法熟練度，有興趣者下課還可以找同伴競賽。

2. 提醒學生 18 以內的加減法是以後二位數加減的基礎，務必熟練以後才能輕鬆面對，並且把這個遊戲帶回去和家人一起玩，增添家中和樂氣氛。

(四)學習評量/學習任務：

1. 實作評量 2. 平板電腦 Kahoot 平台測驗