

教學觀課紀錄表

教師姓名：張素寬 任教年級：二 任教科目：數學 單元名稱：兩步驟的加減

觀察者：詹玉玫 觀察日期：113.11.1 觀察時間：上午第二節

觀課前會談 113.10.24 下午 3:00~3:30 二乙教室

教學目標	學生經驗
1.能在具體情境中，解決加減兩步驟問題。 2.能在具體情境中，認識加數順序改變，並不影響其和的性質。	生活中的經驗： 個人物品、附件操作。
教學活動	觀察前會談
發展活動一 發展活動二 詳見附錄教案。	1. 討論教學預定流程與策略:依照教學設計教案流程進行。 2. 決定評量方式: 實作評量 發表評量 參與討論 課堂問答

層面	指標與檢核重點	事實摘要敘述 (含教師教學行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動之情形)	評量（請勾選）		
			優良	滿意	待成長
A 課程設計與教學	A-2 掌握教材內容，實施教學活動，促進學生學習。		V		
	A-2-1 有效連結學生的新舊知能或生活經驗，引發與維持學生學習動機。				
	A-2-2 清晰呈現教材內容，協助學生習得重要概念、原則或技能。				
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。				
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。				
	A-3 運用適切教學策略與溝通技巧，幫助學生學習。		V		
A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。					

A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。				
A-3-3 運用口語、非口語、教室走動等溝通技巧，幫助學生學習。				
A-4 運用多元評量方式評估學生能力，提供學習回饋並調整教學。	V			
A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。				
A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。				
A-4-3 根據評量結果，調整教學。				
A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)				

觀課後會談 11/7 下午 2:00~3:00 二乙教室

一、教學者的教學優點與特色有哪些：

能有效管理班級秩序，引導學生進入有效學習。

讓每位學生有發言的機會，歸納學生的學習。

能夠和學生產生良好互動。

二、對改進學生學習所能提供的建議：

巡視的頻率可再多一些，有些同學可能當下不專心。

三、印象最深刻的是：

1. 能夠適時提供機會教育，結合學生經驗，讓教學活動順暢、有效。
2. 使用投影機影片欣賞有助於學生學習。
3. 口語清晰，音量適中，關心小朋友演算過程，肯定不同看法，再加以統整。
4. 鼓勵平時安靜被動學習的學生勇敢表達看法。

四、其他建議事項：無

教學觀課紀錄表

彰化縣東山國小公開授課共同備課記錄表

【共同備課記錄】

共同備課時間：113 年 11 月 1 日

單元名稱		第 6 單元 兩步驟的加減	節數	共 1 節，40 分鐘
設計依據				
學習 重點	學習 表現	n-I-5 在具體情境中，解決簡單兩步驟應用問題。 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。	領域核 心素養	數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 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-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 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。 數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。
	學習 內容	N-2-8 解題： 兩步驟應用問題(加、減、乘)。加減混合、加與乘、減與乘之應用解題。不含併式。不含連乘。 R-2-2 三數相加，順序改變不影響其和： 加法交換律和結合律的綜合。可併入其他教學活動。		

核心素養 呼應說明		透過參與生活中的各項活動，仔細觀察並發現問題，培養擬訂計畫的能力，以解決生活情境中的兩步驟加減運算問題。
議題 融入	實質 內涵	品德教育/品德核心價值： 品 EJU7 欣賞感恩。
	所融入 之學習 重點	透過扉頁故事培養學生參與學習、發現問題、分組討論及解決問題的能力。
與其他領域/ 科目的連結		生活 2 上 第三主題 玩泡泡 健康與體育 2 上 第五單元 跑跳親水樂
學習目標		1.能在具體情境中，解決加減兩步驟問題。 2.能在具體情境中，認識加數順序改變，並不影響其和的性質。
教材來源		康軒版數學 2 上課本第 6 單元
教學設備/資源		扉頁故事影片

第 1 節

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
發展活動一 天空滑水道 1.教師播放扉頁故事影片。 2.教師提問： (1)彩虹王國的滑水道有那些顏色？ (2)算算看，紅色和藍色的小精靈共有幾隻？ (3)綠色和黃色的小精靈共有幾隻？ (4)紅色、黃色和藍色的小精靈共有幾隻，你會怎麼算？ (5)綠色、紅色和黃色的小精靈共有幾隻？算算看。 【活動一】兩步驟加法問題 • 能在具體情境中，解決加法的兩步驟問題，並理解三個數相加，加數順序改變，和不會變。	8 分鐘	▲連結生活課 —討論到樂園遊玩的規範 1.教師布題 T：到樂園遊玩時你會遵守哪些規範？ 2.學生可能回答： (1)遵守遊樂園的規定，聽從管理人員的指示。 (2)使用各項遊戲設施時要排隊，遵守秩序。 (3)不要拉扯推擠。 (4)不做危險動作。
發展活動二 暢遊遊樂園 1.教師布題 T：樂園裡種了很多棵樹，有 20 棵榕樹、30 棵樟樹和 40 棵桃樹。 T：樂園裡共有幾棵樹？你會怎麼算？ T： <u>妙妙</u> 是怎麼算的？ T： <u>奇奇</u> 是怎麼算的？ T：你的算法和 <u>奇奇</u> 還是 <u>妙妙</u> 一樣呢？ (S 依據自己的想法發表，T 適時澄清概念) 2.教師布題 T：老師準備了三桶糖果，每桶糖果的顆數分別是 17	32 分鐘	• 評量方式： 實作評量 發表評量 參與討論 課堂問答 • 學習輔助教材： 扉頁故事影片 小白板

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
顆、15 顆和 16 顆。 T：三桶不同口味的糖果，共有幾顆呢？你會怎麼算？ T：<u>豆豆</u>是怎麼算的？ T：<u>妮妮</u>是怎麼算的？ T：<u>豆豆</u>和<u>妮妮</u>算出來的結果一樣嗎？ T：你算出來的結果和<u>豆豆</u>、<u>妮妮</u>算出來的結果一樣嗎？ T：為什麼算法不一樣，結果卻一樣呢？說說看。 T：還有沒有其他的算法？ (S 依據自己的想法發表，T 適時澄清概念) 3.教師布題 T：滑水區有 13 個人、衝浪區有 18 個人、迷宮區有 37 個人。 T：三個區共有多少個人？你會怎麼算？ (S 實作解題並發表，老師將結果記錄在黑板上) T：想一想，哪兩個數先算比較好算？為什麼？ (S 依據自己的想法發表，T 適時澄清概念) T：計算兩步驟的加法問題時，不管先加哪兩個數，答案都一樣，所以在計算前，可以先找找看，哪兩個數先加比較好算。 4.習作引導 (引導學生在具體情境中，選擇最適合的計算順序，使用兩步驟的加法解題) 5.以習作 p52、53 為練習題，在課堂上書寫並立即討論。		1.三個數字相加，先算哪兩個，答案都一樣；若是個位相加是 10 的可先加。 2. 不同的計算方法，但正確的答案只有一個。 3. 能尊重與自己不同的解法。 4. 樂於分享自己的做法。
參考資料：康軒 2 上教用課本和教師手冊		



1. 先發經驗，引起動機。



2. 老師說明範例與解題技巧。



3. 巡視學生是否上課專心、完成筆記，當下糾正指導。



4. 學生上台演算，分享解法。