

彰化縣大城鄉西港國小公開授課教學活動設計

領域/科目	數學領域	設計者	謝佳維
實施年級	國小一年級	總節數	6 節(授課第 4 節)
單元名稱	認識錢幣(南一版/第 2 冊/第 7 單元)		

教學研究

設計依據

學習重點	學習表現	n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。	核心素養	總綱
		學習內容		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。
	領綱			
	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-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。			

與核心素養的呼應

1. 認識日常生活中常見的錢幣。
2. 學習數錢、換錢、找錢、付錢等技能。
3. 培養用數學表述與解決問題的能力。

學習目標

1. 能使用 1 元、5 元、10 元和 50 元的錢幣組合付款。
2. 能用①和⑩的圖像表徵 100 元以內的錢數。

與其他領域/科目目的連結	【國語學習領域】國語 1 下 第 11 課 生日快樂
議題融入說明	家 E10 金錢與物品的價值。
本節教學重點與方法	在具體情境中，學習使用 1 元、5 元、10 元和 50 元的錢幣付錢
教學設備/資源	投影機、錢幣圖卡

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	備註
-------------	----	----

<p>壹、引起動機 老師詢問學生有無購物付錢的經驗，請學生分享。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>一、用錢幣圖卡付錢</p> <p>1.買一份55元的早餐，要怎麼付錢才會剛好？ T：拿錢幣圖卡付付看。 S：學生操作。 T：想想看，還有其他的付法嗎？ S：學生操作，並回答作答。</p> <p>2.三明治一個24元，要怎麼付錢才會剛好？ T：拿錢幣圖卡付付看。 S：學生操作，兩兩觀摩。</p> <p>二、畫錢幣圖像進行付錢活動</p> <p>1.用⑩表示10元，①表示1元，24元可以怎麼表示？畫畫看。 T：用①和⑩畫畫看。 S：學生操作，老師巡視</p> <p>2.教師重新布題：媽媽的錢包裡有92元，用⑩和①畫畫看。 T：用①和⑩畫畫看。 S：學生操作。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>買39元的草莓蛋糕，要怎麼付錢才會剛好？</p> <p>任務一：用錢幣圖卡付付看</p> <p>任務二：用⑩和①代表錢幣付錢，畫畫看。 T：畫在白板上，答對的加分 S：學生作答</p>	<p>5</p> <p>10</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>10</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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： 小白板
<p>參考資料：</p>		
<p>1. 100元紙鈔、1元、5元、10元、50元錢幣圖卡、100元圖卡</p> <p>2. 數學課本、數學習作</p>		

公開課自我省思

本次公開課的單元是第七單元-錢幣，這個單元與孩子的生活息息相關，但這世代的子因科技的進步(行動支付……)和時代的變遷，用到現金的經驗與機會比以前的世代減少很多，因此這一節的教學目標著重在讓孩子了解同一金額有不同的付法。布題一和二，讓學生練習付 55 元、24 元，學生都能用錢幣圖卡表示這些金額，而且能善用不同的幣值，呈現多元的付法。老師利用手機鏡像模式，將個別學生的付法呈現在大螢幕，讓其他學生觀摩，並請學生點數是否合乎金額。在使用鏡像模式時，發現投影的效果不佳，呈現的影像較為模糊，並有反光的現象，因此之後使用鏡像模式時，可用拍照的方式，亦可調整影像的大小，讓學生可更清楚看到其他同學的做法。



113 學年度彰化縣西港國小教學觀察紀錄表

授課教師： <u>謝佳維</u> 任教年級： <u>一</u> 任教領域/科目： <u>數學</u>					
回饋人員： <u>張湘鈞</u> 任教年級： <u>二</u> 任教領域/科目： <u>國語、數學、英語</u>					
教學單元： <u>認識錢幣</u> ；教學節次：共 <u>6</u> 節，本次教學為第 <u>4</u> 節					
觀察日期： <u>114</u> 年 <u>5</u> 月 <u>29</u> 日					
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-2-1 詢問學生的購物經驗及思考如何使用錢幣付一份 55 元的早餐引起動機，很符合學生的生活經驗。 A-2-2 先讓學生使用附件的紙錢幣實務操作，再將過程用畫的方式記錄在紙上，以習得 2 位數的數字概念。 A-2-3 請每位學生練習本節習題及分享解題過程，讓學生熟練學習內容。			
	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-3-1 老師先讓學生各自操作，再展示其中一位學生的付錢方式，並且詢問其他學生這樣的付錢方式可行嗎？是否還有其他的付錢方法？引導全班學生思考不同數字間的轉換。 A-3-3 討論過程中，老師會輪流走到各個學生的位置使用平板及螢幕，一一展示 8 位學生的操作結果，並詢問其他學生問題，以協助全體學生參與課堂活動。			
	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。					

授課教師：謝佳維 任教年級：一 任教領域/科目：數學
 回饋人員：張湘鈞 任教年級：二 任教領域/科目：國語、數學、英語
 教學單元：認識錢幣；教學節次：共6節，本次教學為第4節
 觀察日期：114年5月29日

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-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	A-4-1 教師不斷透過實務操作、口語評量及紙筆練習等多元方式，了解學習成效。 A-4-2 教師透過引導全班學生思考不同同學的做法給予回饋。因而每位學生都能立即增強付錢的概念。 A-4-4 發展活動結束後，老師預留約 10 分鐘的時間，讓每位學生練習習題以強化本節概念。			
	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)				

層面	指標與檢核重點	教師表現事實 摘要敘述	評量 (請勾選)		
			優良	滿意	待成長
B 班 級 經 營 與 輔 導	B-1 建立課堂規範，並適切回應學生的行為表現。		V		
	B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。	B-1-2 此節課教師做了許多提問，每位學生都能透過同儕發表，適時得到回饋。			
	B-1-2 適切引導或回應學生的行為表現。				
	B-2 安排學習情境，促進師生互動。		V		
	B-2-1 安排適切的教學環境與設施，促進師生互動與學生學習。	B-2-2 學習氣氛優良，學生能專注參與課堂活動，也能適時回答老師的提問及尊重他人的分享的內容。			
	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。				