

# 彰化縣新庄國小「素養導向教學與評量」教學活動設計

## 一、教學活動設計

### (一) 單元

領域科目	數學		設計者	許純瑜	
單元名稱	第5單元 認識形狀		總節數	共 8 節，320 分鐘	
教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 教科書 ( <input type="checkbox"/> 康軒 <input checked="" type="checkbox"/> 翰林 <input type="checkbox"/> 南一 <input type="checkbox"/> 其他 ) <input type="checkbox"/> 改編教科書 ( <input type="checkbox"/> 康軒 <input type="checkbox"/> 翰林 <input type="checkbox"/> 南一 <input type="checkbox"/> 其他 ) <input type="checkbox"/> 自編 (說明：)				
學習階段	<input checked="" type="checkbox"/> 第一學習階段 (國小一、二年級) <input type="checkbox"/> 第二學習階段 (國小三、四年級) <input type="checkbox"/> 第三學習階段 (國小五、六年級) <input type="checkbox"/> 第四學習階段 (國中七、八、九年級)		實施年級	一年級	
學生學習經驗分析	1. 生活經驗中有關形狀的名稱 2. 對事物分類的直覺 3.				
<b>設計依據</b>					
總綱核心素養	<ul style="list-style-type: none"> <li>● A2 系統思考 與解決問題</li> <li>● B1 符號運用與溝通表達</li> <li>● C2 人際關係 與 團隊合作</li> </ul>				
核心素養具體內涵	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。 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。				
學習重點	學習表現	S-I-1 從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。			
	學習內容	S-1-2 形體的操作：以操作活動為主。描繪、複製、拼貼、堆疊。			
課程目標	1. 認識立體形體的平面與曲面，並做簡單分類活動。 2. 認識基本圖形。				
教學設備／資源	1. 數學課本。 2. 數學習作。 3. 數學附件 15、16。 4. 教師課前請學生準備攜帶課本第 60 頁生活中常見的正方體、長方體、圓柱體、三角柱、球等各種物品。				
參考資料	● 翰林版數學一上教師手冊。				

### (二) 規劃節次

節次規劃說明		
選定節次 (請打勾)	單元節次	教學活動安排簡要說明

√	1	第一節課	5-1 堆疊與分類(課本 P59-61)
	2	第二節課	5-1 堆疊與分類(課本 P62-P63)
	3	第三節課	5-1 堆疊與分類(課本 P63-64)
	4	第四節課	5-2 認識形狀(課本 P65)
	5	第五節課	5-2 認識形狀(課本 P66-67)
	6	第六節課	5-3 拼一拼(課本 P68)
	7	第七節課	5-3 拼一拼(課本 P69)
	8	第八節課	5-3 拼一拼(課本 P69-71)

### (三) 本節教案

教學活動規劃說明			
選定節次	第 1 節	授課時間	40 分
學習表現	s-I-1 從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。		
學習內容	S-1-2 形體的操作：以操作活動為主。描繪、複製、拼貼、堆疊。		
學習目標	1-1 透過立體的形體的堆疊，經驗形體的特性。 1-2 從是否容易滾動的特性，認識平面與曲面		
與其他領域/科目連結	無		
教學活動內容及實施方式		時間	學習檢核/備註
<b>第一節</b>			
<p>一、準備活動</p> <p>(一) 教師利用單元情境頁，藉由小朋友們到遊樂園玩的情境故事，透過遊樂設施所看到的形狀，初步感受形狀與生活的連結，激發學習數學的興趣。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師請學生觀察情境圖，說一說，小動物們在玩些什麼設施？</li> <li>2. 教師提問：「小朋友們，有沒有到遊樂園玩的經驗？和家人一起去的嗎？」</li> <li>3. 教師提問：「請大家看看課本第 53 頁的圖，找找看，圖中有哪些形狀？」</li> </ol>		7	口頭評量
<p>二、發展活動</p> <p>(一) 利用帶來的形體做堆疊</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師於教學本節之前，請先帶學生翻到此頁，並要求學生帶如課本頁面的各種物品，每人 1 至 3 個。</li> <li>2. 教師以 p. 60 例題 <b>1</b> 布題：「用帶來的球、盒子和罐子堆一個造型。說說看你堆出的像什麼？」</li> <li>3. 教師引導學生觀察帶來的物品，並讓學生自己嘗試堆疊，協助安排學生五-六人一組討論堆的方法。</li> <li>4. 教師請學生進行堆疊活動，並提問：「怎麼堆，才堆得高，</li> </ol>		20	口頭評量 操作評量

<p>而且不容易倒？」</p> <p>5. 教師請學生各自發表說明他所堆疊的造型是什麼。</p> <p>(二) 練習形體的堆疊</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師於講臺前放置兩張大桌，桌上放有相同數量的球、盒子和罐子。</li> <li>2. 指定男生、女生各一位上臺堆高，計時一分鐘。</li> <li>3. 教師提問：「怎麼堆才容易堆得高？」；「為什麼不把球放最下面？」</li> <li>4. 教師可更換堆疊的物件與增減物件數量，繼續讓學生比賽操作練習。</li> </ol> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 我學會了</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師提問：「哪一位小朋友可以說一說，這一堂數學課，我們認識了什麼？」</li> </ol>	<p>10</p> <p>3</p>	<p>口頭評量 操作評量</p> <p>口頭評量</p>
--	--------------------	----------------------------------

## 二、教學回饋（待教學實踐後完成）

教學照片



引起動機-觀看動畫影片

請學生觀察情境圖找出圖中的形狀



練習形體的堆疊說明規則



利用帶來的形體做堆疊