

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。

自我反思與改進:

一直相信「教」「學」相長！

在教學的道路上不只是老師單方面的輸出，小朋友給的回饋，更是老師做為調整教學上是否符合教學目標的依據。

了解小朋友的先備經驗也是教學者在過程中不可或缺的一項重要依據。教學不應是刻板的知識傳授，更須兼顧小朋友的身心發展狀況，在觀議課討論過程中，多一個夥伴協助教學者觀察課堂中學生的學習狀況，能協助教學者更有效的提升教學品質、帶給孩子更好的學習效果。

感謝協助觀議課的夥伴，彼此提攜、能凝聚共識，有更完備的教學經驗，這是很棒的一件事。

