

113 學年度彰化縣永興國小教師專業發展實踐方案

表 1、教學觀察/公開授課－觀察前會談紀錄表

回饋人員	永興低年級公開課群	任教年級	一、二年級	任教領域 /科目	各領域
授課教師	張雅雯	任教年級	一年級	任教領域 /科目	數學
備課社群	永興低年級公開課群	教學單元	第 7 單元 認識錢幣 【活動三】有多少元		
觀察前會談 (備課)日期及時間		114 年 5 月 2 日 13：30～14：30		地點	多功能教室
預定入班教學觀察/公開 授課日期及時間		114 年 5 月 9 日 10：30～11：10		地點	一年二班教室
一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)： (一)學習目標： 1.計數100元以內的錢幣組合。 2.能進行錢的多少比較。 (二)核心素養 1.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。 2.數-E-C1 具備從證據討論事情，以及和他人有條理溝通的態度。 3.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。 (三)學習重點： 1.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。 2.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。					
二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性……等)： (一)先備知識： 學生於本冊第一單元學過5個一數、10個一數，第二、四單元學過解決18以內的加減法計算，及第六單元的認識100以內的數與量和比較100以內量的多少與數的大小。 (二)起點行為： 學生可能已經從日常生活中認識錢幣（1元、5元、10元），使用錢幣，及錢幣組合和換算的經驗；大部分小學一年級的學生都看過，甚至使用					

過金錢買東西。

(三)學生特性：

多數學生處於「具體運思期」，需要透過操作與圖像協助理解；喜愛模擬遊戲，適合設計「買東西」的生活化活動。

三、教師教學預定流程與策略

【引起動機】

教師以簡報說明「活動 1 認識 1 元、5 元和 10 元」和「活動 2 認識 50 元和 100 元」的教學重點。教學重點分述如下：

1. 1 個  可以換 5 個 .
2. 1 個  可以換 10 個 ；1 個  可以換 2 個 .
3. 1 個  可以換 5 個 .
4. 1 個  和 5 個  可以換 1 個 .

【發展活動一】計數錢幣

1. 教師布題：數數看，撲滿裡有多少元？

T：我們來看第 1 個小豬撲滿，數數看，裡面有多少元？



S：有 34 元。

T：說說看，你是怎麼數的？

(不管學生用哪一種點數方法，只要正確都應接受。)

S：我按照順序點數，10、20、30、31、32、33、34。

T：我們再看第 2 個小狗撲滿，數數看，裡面有多少元？



S：有 80 元。

T：說說看，你是怎麼數的？

S1：我按照順序點數，10、20、70、75、76、77、78、79、80。

S2：我從最大的硬幣開始數，50、60、70、75、76、77、78、79、80。

(S 發表不同點數方法)

T：在點數時，我們可以從幣值大的開始數，慢慢往上累計。我們再看第 3 個河馬撲滿，數數看，裡面有多少元？



S：有 42 元。

T：說說看，你是怎麼數的？

S1：我按照順序點數。

S2：我先把 2 個 5 元換成 1 個 10 元再數。

S3：我先把 5 個 1 元和 1 個 5 元換成 10 元再數。

(S 發表不同點數方法)

2.教師統整：點數錢幣的方法如下

(1)在點數之前，我們要把每 2 個 5 元換成 10 元， 5 個 1 元和 1 個 5 元換成 10 元，再開始點數。

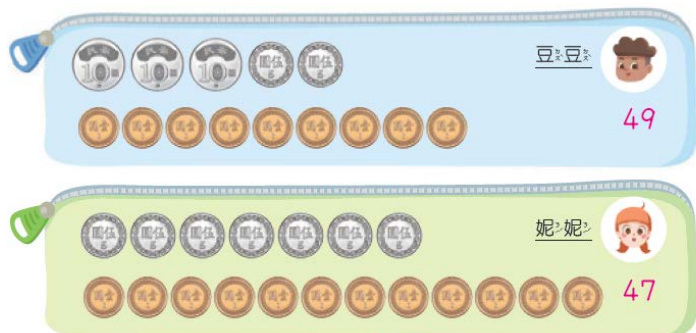
(2)在點數時，從幣值大的開始數。

(3)點數 50 元時，要數成 5 個 10 元；點數 1 個 5 元時，要數成 5 個 1 元。

(4)先數總共有幾個 10 元，寫在十位，再數有幾個 1 元，寫在個位。

【發展活動二】錢幣的多少比較

1.教師布題：比比看，豆豆和妮妮誰的錢比較多？



(豆豆，妮妮，一樣多)

T：比一比，誰的錢比較多？

S：豆豆的錢比較多。

T：說說看，你是怎麼比的？

S1：我先點數他們各有多少元，再比較。

S2：我把他們有的錢一個一個對應畫掉，接著每畫掉 1 個豆豆的 10 元，就畫掉 2 個妮妮的 5 元，最後再比剩下的錢。

2.教師統整：先點數他們各有多少元，再比較。

3.挑戰課本 p103 做做看的題型。

誰的錢比較多？



4.回家作業指導：習作 p76、77

【發展活動三】超級比一比

1.教師以簡報說明「超級比一比」遊戲規則，分述如下：

(1)全班分成四組進行遊戲，每次由教師選派兩組來比賽。第一次是由第一組和第二組比賽，第二次是由第三組和第四組比賽，第三次是由前兩次獲勝組別比賽，第四次是由前兩次失敗組別比賽。

(2)各組須依照教師規定的錢幣數量，討論要選用的錢幣，再將錢幣貼在黑板上，並算出該組選用的錢幣是多少元。

(3)由全班共同檢查各組點數的錢幣是否正確，正確者可得一分。

(4)各組派出一人，猜拳決定由誰抽取牌子，決定要比大還是比小，獲勝的組別可以得三分。

(5)最後統計各組的得分，得分最高的組別成員可以記兩個優點，得分第二高的組別成員可以記一個優點。

2.教師以簡報說明規定的錢幣數量，並展示範例，讓學生了解該如何選用的錢幣，以符合規定的錢幣數量。

3.開始分組進行遊戲。

4.統計各組的得分，讓學生知道自己能得到幾個優點。

【統整活動】

教師發下學習單(如附件一)，紀錄今天上課的內容。

【教學策略】

1.具體操作教學

提供仿真錢幣模型，引導學生透過實際操作，將不同面額的錢幣進行分類、組合與加總。

2.視覺提示與圖像輔助

利用錢幣圖片、加法結合圖示（如：5元+5元=10元、10元+5元=15元）輔助說明點數錢幣的方法。

3.遊戲化教學

透過競賽或任務型遊戲引導學生在挑戰中學習，增加學習趣味性與參與度，促進主動學習。

4.分組合作教學

依學生分組提升全班參與度，進行開放式湊錢練習。

四、學生學習策略或方法：

1.視覺化策略

利用錢幣貼紙分類、加總，更快辨識面額、理解數量對應關係。

2.操作性策略

實際操作錢幣貼紙，在遊戲中操作湊錢活動，探索多種加總方式。

3.口語表達與解釋策略

透過口說與同儕互動的過程，清楚說出自己的思考與操作歷程，如：小組互問互答「你是怎麼湊出 10 元的？」、「我用了兩個 5 元，一個 10 元……」。

4.比較與歸類策略

找出「同樣金額的不同組合方式」、比較「一種湊錢方式比另一種多用了幾個硬幣」。

5.自我檢核策略

在操作或計算後，會檢查自己的答案是否合理與正確，如：「我加總的錢幣數目對嗎？金額夠不夠？」。

五、教學評量方式（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）：

（例如：實作評量、檔案評量、紙筆測驗、學習單、提問、發表、實驗、小組討論、自評、互評、角色扮演、作業、專題報告或其他。）

1.提問、討論、發表。

2.實作。

3.完成學習單。

六、觀察工具(可複選)：

☒表 2-1、觀察紀錄表

☐表 2-2、軼事紀錄表

☐其他：_____

七、回饋會談預定日期與地點：（建議於教學觀察後三天內完成會談為佳）

日期及時間：114 年 5 月 9 日 11:20 至 12:00

地點：多功能教室

★附件一★

有多少元？

一、年 班 號

姓 名 : ()

 我之 * 前學過之 :

1. 1 個  可換 個  。
2. 1 個  可換 個  ; 1 個  可換 個  。
3. 1 個  可換 個  。
4. 1 個  和 個  可換 1 個  。

 點數錢幣之方法 :

1. 在點數之前，我之們要之先把每 個 5 元換成 10 元，
5 個 1 元和 個 5 元換成 10 元，再開始點數。
2. 在點數時，我之們可之從幣值 (大 小) 之開始數。
3. 點數 50 元時，要之數成 個 10 元，點數 1 個 5 元時，
要之數成 個 1 元。
4. 先數總之共有幾之個 10 元，寫在 (十位 個位) ，
再數有幾之個 1 元，寫在 (十位 個位) 。

 「超級比一比」遊戲結果 :

1. 第一組是 元，第二組是 元，
比 (大 小) ，第 組獲勝。
2. 第三組是 元，第四組是 元，
比 (大 小) ，第 組獲勝。