高雄市三民區莊敬國小 108 學年度一年級校訂(彈性)課程教學計畫

(一上) (統整性主題/專題/議題探究或其他類課程類型)

課程名稱：校訂(彈性)課程/數學遊戲									
課程類型： ☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 其他類課程(註1)									
授課年級：一年級(上學期)									
議題融入：安全教育、法治教育、家庭教育									
週次	單元名稱	節數	課程目標 / 核心素養	學習重點		使用教材	評量方式	教學流程簡案	議題融入
				學習內容	學習表現				
六 0930-10 05 10/05(六)國慶 日調整 放假補 上課	活動：放 撲克牌/撿 撲克牌	2	數-E-A1 數-E-A2 數-E-C2	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識0的位值意義。N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」	n-l-1 理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。 n-l-2 理解加法和減法的意義，熟練基本加減法並能流暢計算。 r-l-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。	選自 翰林版數學 教學指引、 逃吧！數學 瞌睡蟲、 翰林教學百 寶箱	課堂問答、 實務操作	【準備活動】 師生問答 【發展活動】 一、放撲克牌 1.教師說明「放撲克牌」的遊戲規則 2.教師請一組學生示範玩法 3.各組進行「放撲克牌」遊戲。 4.教師巡視各組進行的狀況，協助解決學生發生的問題，並給予適當指導。 5.鼓勵勝利者。	法定：數學-家庭教育-家 E5-1 課綱：數學-家庭教育-家 E5-1 課綱：數學-安全教育-安 E4-1 課綱：數學-法治教育-法 E4-1

				<p>等應用問題。加法和減法算式。</p> <p>N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指 1 到 10 之數與 1 到 10 之數的加法，及反向的減法計算。</p> <p>R-1-1 算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。適用於後續階段。</p>				<p>二、檢撲克牌</p> <p>1.教師說明「檢撲克牌」的遊戲規則</p> <p>【綜合活動】</p> <p>一、教師講評。</p> <p>二、獎勵表現優良的組別、學生。</p>	
<p>七 1007-10 11 10/10(四)國慶日放假,10/11(五)調整放假</p>	<p>活動：放撲克牌/檢撲克牌</p>	1	<p>數-E-A1 數-E-A2 數-E-C2</p>	<p>N-1-1 N-1-2 N-1-3 R-1-1</p>	<p>n-l-1 n-l-2 r-l-1</p>	<p>選自 <u>翰林版數學教學指引</u>、 <u>逃吧！數學瞌睡蟲</u>、 <u>翰林教學百寶箱</u></p>	<p>課堂問答、實務操作</p>	<p>同上</p>	<p>法定：數學-家庭教育-家 E5-1 課綱：數學-家庭教育-家 E5-1 課綱：數學-安全教育-安 E4-1 課綱：數學-法治教育-法 E4-1</p>
九	活動：動	1	數-E-A1	N-1-1	n-l-1	選自	課堂問答、	【準備活動】	法定：數學-家庭

1021-10 25	動腦		數-E-A2 數-E-C2	N-1-2 N-1-3 R-1-1	n-l-2 r-l-1	<u>翰林版數學教學指引</u> 、 <u>逃吧！數學</u> <u>瞌睡蟲</u> 、 <u>翰林教學百寶箱</u>	實務操作	師生問答 【發展活動】 一、教師說明遊戲規則(2~4 人一組) 二、教師請一組學生示範玩法 三、各組進行遊戲。 四、教師巡視各組進行的狀況，協助解決學生發生的問題，並給予適當指導。 五、鼓勵勝利者。 【綜合活動】 一、教師講評。 二、獎勵表現優良的組別、學生。	教育-家 E5-1 課綱：數學-家庭教育-家 E5-1 課綱：數學-安全教育-安 E4-1 課綱：數學-法治教育-法 E4-1
+ 1028-11 01	活動：比 大小	1	數-E-A1 數-E-A2 數-E-C2	N-1-1 N-1-2 N-1-3 R-1-1	n-l-1 n-l-2 r-l-1	選自 <u>翰林版數學教學指引</u> 、 <u>逃吧！數學</u> <u>瞌睡蟲</u> 、 <u>翰林教學百寶箱</u>	課堂問答、 實務操作	同上	法定：數學-家庭教育-家 E5-1 課綱：數學-家庭教育-家 E5-1 課綱：數學-安全教育-安 E4-1 課綱：數學-法治教育-法 E4-1
十一	活動：加	1	數-E-A1	N-1-1	n-l-1	選自	課堂問答、	同上	法定：數學-家庭

1104-11 08 11/7(四) 11/8(五) 第一次 定期評 量	一加		數-E-A2 數-E-C2	N-1-2 N-1-3 R-1-1	n-l-2 r-l-1	<u>翰林版數學 教學指引、 逃吧！數學 瞌睡蟲、 翰林教學百 寶箱</u>	實務操作		教育-家 E5-1 課綱：數學-家庭 教育-家 E5-1 課綱：數學-安全 教育-安 E4-1 課綱：數學-法治 教育-法 E4-1
十五 1202-12 06 12/2(一) 補假一 日	活動：加 一加	1	數-E-A1 數-E-A2 數-E-C2	N-1-1 N-1-2 N-1-3 R-1-1	n-l-1 n-l-2 r-l-1	選自 <u>翰林版數學 教學指引、 逃吧！數學 瞌睡蟲、 翰林教學百 寶箱</u>	課堂問答、 實務操作	同上	法定：數學-家庭 教育-家 E5-1 課綱：數學-家庭 教育-家 E5-1 課綱：數學-安全 教育-安 E4-1 課綱：數學-法治 教育-法 E4-1
十六 1209-12 13	活動：恐 怖三十/歡 樂三十	1	數-E-A1 數-E-A2 數-E-C2	N-1-1 N-1-2 N-1-3 R-1-1	n-l-1 n-l-2 r-l-1	選自 <u>翰林版數學 教學指引、 逃吧！數學 瞌睡蟲、 翰林教學百 寶箱</u>	課堂問答、 實務操作	同上	法定：數學-家庭 教育-家 E5-1 課綱：數學-家庭 教育-家 E5-1 課綱：數學-安全 教育-安 E8-1 課綱：數學-法治 教育-法 E4-1
十七	活動：恐	1	數-E-A1	N-1-1	n-l-1	選自	課堂問答、	同上	法定：數學-家庭

1216-12 20	怖三十/歡 樂三十		數-E-A2 數-E-C2	N-1-2 N-1-3 R-1-1	n-l-2 r-l-1	<u>翰林版數學 教學指引、 逃吧！數學 瞌睡蟲、 翰林教學百 寶箱</u>	實務操作		教育-家 E5-1 課綱：數學-家庭 教育-家 E5-1 課綱：數學-安全 教育-安 E8-1 課綱：數學-法治 教育-法 E4-1
十九 1230-0 103 01/01(三)元旦 放假	活動：恐 怖三十/歡 樂三十	1	數-E-A1 數-E-A2 數-E-C2	N-1-1 N-1-2 N-1-3 R-1-1	n-l-1 n-l-2 r-l-1	選自 <u>翰林版數學 教學指引、 逃吧！數學 瞌睡蟲、 翰林教學百 寶箱</u>	課堂問答、 實務操作	同上	法定：數學-家庭 教育-家 E5-1 課綱：數學-家庭 教育-家 E5-1 課綱：數學-安全 教育-安 E8-1 課綱：數學-法治 教育-法 E4-1
二十 0106-0 110	活動：十 全十美	2	數-E-A1 數-E-A2 數-E-C2	N-1-1 N-1-2 N-1-3 R-1-1	n-l-1 n-l-2 r-l-1	選自 <u>逃吧！ 數學瞌睡蟲</u>	課堂問答、 實務操作	同上	法定：數學-家庭 教育-家 E5-1 課綱：數學-家庭 教育-家 E5-1 課綱：數學-安全 教育-安 E4-1 課綱：數學-法治 教育-法 E4-1
	活動：十		數-E-A1	N-1-1	n-l-1	選自	課堂問答、	同上	法定：數學-家庭

	十在在		數-E-A2 數-E-C2	N-1-2 N-1-3 R-1-1	n-l-2 r-l-1	<u>翰林版數學教學指引</u> 、 <u>逃吧！數學</u> <u>瞌睡蟲</u> 、 <u>翰林教學百寶箱</u>	實務操作		教育-家 E5-1 課綱：數學-家庭教育-家 E5-1 課綱：數學-安全教育-安 E4-1 課綱：數學-法治教育-法 E4-1
二十一 1/13(一) 1/14(二) 第二次定期評量	活動：找同伴	1	數-E-A1 數-E-A2 數-E-C2	N-1-1 N-1-2 N-1-3 R-1-1	n-l-1 n-l-2 r-l-1	選自 <u>翰林版數學教學指引</u> 、 <u>逃吧！數學</u> <u>瞌睡蟲</u> 、 <u>翰林教學百寶箱</u>	課堂問答、 實務操作	同上	法定：數學-家庭教育-家 E5-1 課綱：數學-家庭教育-家 E5-1 課綱：數學-安全教育-安 E4-1 課綱：數學-法治教育-法 E4-1
二十二 0120-0 124 1/20(一))休業式	活動：相差1	1	數-E-A1 數-E-A2 數-E-C2	N-1-1 N-1-2 N-1-3 R-1-1	n-l-1 n-l-2 r-l-1	選自 <u>翰林版數學教學指引</u> 、 <u>逃吧！數學</u> <u>瞌睡蟲</u> 、 <u>翰林教學百寶箱</u>	課堂問答、 實務操作	同上	法定：數學-家庭教育-家 E5-1 課綱：數學-家庭教育-家 E5-1 課綱：數學-安全教育-安 E4-1 課綱：數學-法治教育-法 E4-1

註1：若為一個單元或主題跨數週實施，可合併欄位書寫。

註2：議題融入部分，請填註於進度表中。法定議題為必要項目，其它議題則鼓勵學校填寫。(例：法定/課綱：領域-領域-(議題實質內涵代碼)-時數)

■法定議題：性別平等教育、環境教育課程、海洋教育、家庭教育、職業試探、性侵害防治教育課程、低碳教育、游泳教學、交通安全教育、家庭暴力防治、登革熱防治教育、飲食教育。(作文教學、英語教學、家政教育、補救教學)。

■課綱議題：性別平等、環境、海洋、家庭教育、人權、品德、生命、法治、科技、資訊、能源、安全、防災、生涯規劃、多元文化、閱讀素養、戶外教育、國際教育、原住民族教育

高雄市莊敬國小108學年度一年級(上學期)校訂課程教學設計(數學遊戲)

一、教學設計理念說明

數學是可以玩的，遊戲從來沒有離開過數學。

學者饒見維在「國小數學遊戲教學法」一書中指出：「數學遊戲教學法」乃是把數學科的教學活動轉變成遊戲活動的教學方法，也就是指教師有計畫地在所安排的遊戲活動中，提供學生機會學習做選擇及做決定，並從中獲取概念性的知識，同時也讓兒童在參與的知識挑戰活動中，得到學習的樂趣。

數學遊戲教學法有四個特性：

- (一) 適度的挑戰性：在一個遊戲活動中，教師通常會設定某種思考任務或目標，學生則設法運用既有的數學知能來達成該任務或目標。
- (二) 競賽性與合作性：多數的遊戲都具有某種競賽的成分，競賽往往能激起人類好勝的天性，並造成活動的挑戰性與趣味，增加學生參與活動的動機與興趣。
- (三) 機遇性與趣味性：遊戲之所以稱為遊戲，往往是因為遊戲的過程具有某種機遇的因素，造成遊戲的趣味性。
- (四) 教育性：好的數學遊戲要能幫助學生養成數學的概念，讓學生運用數學的知能或讓學生精熟數學的技能，以不著痕跡的方式達成教育目標。

於是，我們將遊戲和數學結合起來，把一年級的數學知識概念加以整合，希望透過操作，解決 10 以內和 10 的分解與合成問題，並能描述 30 以內數的順序與位置。

在教學活動中，我們設計以撲克牌為主，骰子、數字卡、數字表為輔的數學課堂遊戲活動，活動名稱如下：「放撲克牌/檢撲克牌」、「動動腦」、「比大小」、「加一加」、「恐怖三十/歡樂三十」、「十全十美」、「十十在在」、「找同伴」、「相差 1」。透過這些數學遊戲，希望能提升學生數學學習興趣外，更能強化學生的數感訓練。

二、教學活動設計

領域名稱 (統整領域)	校訂(彈性)課程/數學遊戲	設計者	一年級教學團隊
實施年級	一年級(上學期)	總節數	14 節
單元名稱	數學好好玩		
設計依據			
核心素養			
總綱核心素養		領綱核心素養	

<ul style="list-style-type: none"> ● A 自主行動 A1 身心素質與自我精進 E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 A2 系統思考與解決問題 E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 ● C 社會參與 C2 人際關係與團隊合作 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 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-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。
--	--

核心素養呼應說明

1. 透過本課程，提高學生感受生活事物的能力，喚醒學生探索與自己息息相關的日常生活問題，藉由數學遊戲進而加強對數字的敏銳度。
2. 藉由本課程，帶領學生覺察生活中的「數的認識」及「數的運算」，感受數字與自己的關係及重要性，提升探究問題的思考能力，並與團隊成員合作之素養。
3. 藉由實際參與、體驗與操作，從中獲取數概念，體會數學的有趣與美好。

學習重點	學習表現	<p>n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。</p> <p>n-I-2 理解加法和減法的意義，熟練基本加減法並能流暢計算。</p> <p>r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。</p>	學習內容	<p>N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識0的位值意義。</p> <p>N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。</p> <p>N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指1到10之數與1到10之數的加法，及反向的減法計算。</p> <p>R-1-1 算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。適用於後續階段。</p>
議題融入	所融入之學習重點	<p>【安全教育】安 E4 探討日常生活應該注意的安全。</p> <p>【安全教育】安 E8 了解校園安全的意義。</p> <p>【法治教育】法 E4 參與規則的制定並遵守之。</p> <p>【家庭教育】家 E5 主動與家人分享。</p>		

<p>(4)先把手上的撲克牌全部放出去的人，就贏了。</p> <p>2.教師請一組學生示範玩法，讓學生們實際瞭解遊戲的進行方式，不懂的學生可以再提出問題。</p> <p>3.各組進行「放撲克牌」遊戲。</p> <p>4.教師巡視各組進行的狀況，協助解決學生發生的問題，並給予適當指導。</p> <p>5.鼓勵勝利者。</p>			<p>形成性口語評量</p>
<p>二、撿撲克牌</p> <p>1.教師說明「撿撲克牌」的遊戲規則</p> <p>(1)將 24 張撲克牌背面向上，不要重疊，散放在中間。</p> <p>(2) 4 個人依照順時針方向輪流投擲骰子。</p> <p>(3)投擲骰子的人，從 24 張撲克牌中撿回與骰子點數相同張數的撲克牌，如果數錯了就不能將撲克牌撿回。</p> <p>(4)這樣邊投擲骰子，邊撿回撲克牌；最後一位如果有撲克牌不夠的情況發生，將剩餘的撲克牌撿回，遊戲就算結束。</p> <p>(5)最後數一數每個人手中拿到的撲克牌，張數多的就贏了。</p> <p>2.教師請一組學生示範玩法，讓學生們實際瞭解遊戲的進行方式，不懂的學生可以再提出問題。</p> <p>3.各組進行「撿撲克牌」遊戲。</p> <p>4.教師巡視各組進行的狀況，協助解決學生發生的問題，並給予適當指導。</p> <p>5.鼓勵勝利者。</p>	<p>50</p>		<p>形成性口語評量</p>
<p>【綜合活動】</p> <p>一、教師講評。</p> <p>二、獎勵表現優良的組別、學生。</p> <p>-----第一、二、三節結束-----</p>	<p>10</p>		<p>總結性口語評量</p>
<p>活動：動動腦</p> <p>【準備活動】</p> <p>教師：上一節課我們進行過撲克牌的遊戲，這一次</p>	<p>5</p>		

<p>要來進行一個不一樣的活動。</p> <p>【發展活動】</p> <p>一、教師說明「動動腦」的遊戲規則(2~4人一組)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.將 24 張撲克牌背面向上，不要重疊，散放在中間。 2.依照順時針方向輪流，每個人每次掀開 2 張牌。 3.如果掀開的 2 張牌點數相同，不管花色為何，可以將撲克牌收回來。 4.如果掀開的 2 張牌點數不相同，將撲克牌蓋上放回去。 5.遊戲持續進行到 24 張撲克牌全部拿完為止。 6.最後數一數每個人手中拿到的撲克牌，張數多的就贏了。 <p>二、教師請一組學生示範玩法，讓學生們實際瞭解遊戲的進行方式，不懂的學生可以再提出問題。</p> <p>三、各組進行「動動腦」遊戲。</p> <p>四、教師巡視各組進行的狀況，協助解決學生發生的問題，並給予適當指導。</p> <p>五、鼓勵勝利者。</p> <p>【綜合活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 一、教師講評。 二、獎勵表現優良的組別、學生。 <p style="text-align: center;">-----第四節結束-----</p> <p>活動：比大小</p> <p>【準備活動】</p> <p>教師：我們已經上過第 3 單元「比多少」，現在用撲克牌的遊戲，來進行一個不一樣的活動。</p> <p>【發展活動】</p> <p>一、教師說明「比大小」的遊戲規則(2人一組)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.每個人選 2 組 1~6 的撲克牌。 2.兩人各自隨意選出自己的一張牌(撲克牌背面向上)，喊 1、2、3 之後，將牌亮出來。 3.比較數字的大小，數字大的贏，贏的人收回自己和對方的牌(共 2 張)，放到旁邊。 4.如果數字的大小相同，各自收回自己的牌。 	<p>30</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>30</p>	<p>每組撲克牌 24 張(每個花色各取數字 1~6)</p> <p>每組撲克牌 24 張(每個花色各取數字 1~6)</p>	<p>總結性口語評量</p>
---	---------------------------------------	---	----------------

5.兩人再一次出牌，喊1、2、3之後，將牌亮出來比大小，贏的人收回自己和對方的牌(共2張)，放到旁邊。

6.手上的撲克牌全部用完，或是兩人各自剩下數字大小相同的1張牌，遊戲就算結束。

7.最後數一數每個人手中拿到的撲克牌，張數多的就贏了。

二、教師請一組學生示範玩法，讓學生們實際瞭解遊戲的進行方式，不懂的學生可以再提出問題。

三、各組進行「比大小」遊戲。

四、教師巡視各組進行的狀況，協助解決學生發生的問題，並給予適當指導。

五、鼓勵勝利者。

【綜合活動】

一、教師講評。

二、獎勵表現優良的組別、學生。

-----第五節結束-----

活動：加一加

【準備活動】

教師：小朋友都學會了1-10的順序，我們一起來複習，先順著數，從1數到10，再來倒著數，從10數到1。現在要來玩「加一加」的遊戲。

【發展活動】

一、教師說明「加一加」的遊戲規則(2人一組)

1. 兩人共用1張「加一加」的遊戲的「數字表」，如下圖。

7	2	8	5	6	9	0	1
4	3	6	7	5	4	8	2
0	1	3	5	7	9	1	2
8	6	4	2	0	9	8	7
6	8	5	1	4	7	2	2
1	5	6			3	7	3
8	2	5			4	7	1
0	1	5	3	7	5	9	4

5

5

15

總結性口語評量

「加一加」的遊戲「數字表」

6	4	1	0	2	3	7	8
9	8	5	1	2	3	7	2
2	3	2	8	7	4	5	6
1	0	2	9	8	5	7	3

2.兩人分別選擇不同顏色的筆進行，以中間的數字為答案（開始可以由教師出題，之後學生自行出題），找出加起來的和等於中間的數字，圈起來。

3.可以是直的、橫的、斜的，可以是2個或3個或4個數字連加圈起來，用過的數字可以再用。

4.兩人輪流進行，如果找不到數字圈起來，換對方進行活動，圈選成功就贏了。

5.兩人再拿1張「加一加」的遊戲的「數字表」，重新出題進行活動。

二、教師請一組學生示範玩法，讓學生們實際瞭解遊戲的進行方式，不懂的學生可以再提出問題。

三、各組進行「加一加」遊戲。

四、教師巡視各組進行的狀況，協助解決學生發生的問題，並給予適當指導。

五、鼓勵勝利者。

【綜合活動】

一、教師講評。

二、獎勵表現優良的組別、學生。

-----第六、七節結束-----

活動：恐怖三十/歡樂三十

【準備活動】

教師：小朋友都學會了1-30的順序，我們一起來複習，先順著數，從1數到30，再來倒著數，從30數到1。

【發展活動】

一、恐怖三十

1.教師說明「恐怖三十」的遊戲規則

(1)兩人一組，猜拳決定誰先喊數字，也可用輪流的方式。

(2)一次可以喊1個、2個或3個數字，但是要按照數字的順序接連著喊，不能亂跳。(一次最多只能喊3個數字。)

50

10

10

25

1-30的數字表

總結性口語評量

<p>(3)每喊一次數字，就在學習單上做記號(圈起或畫去)。</p> <p>(4)誰喊到 30 這個數字，誰就輸了。</p> <p>(5)根據規則再進行 1 次「恐怖三十」遊戲，總共進行 3 次。這 3 次中，贏比較多次的人就是贏家。</p> <p>2.教師請一組學生示範玩法，讓學生們實際瞭解遊戲的進行方式，不懂的學生可以再提出問題。</p> <p>3.各組進行「恐怖三十」遊戲。</p> <p>4.教師巡視各組進行的狀況，協助解決學生發生的問題，並給予適當指導。</p> <p>5.鼓勵勝利者。</p>	5		
<p>二、歡樂三十</p> <p>1.教師說明「歡樂三十」的遊戲規則</p> <p>(1)兩人一組，猜拳決定誰先喊數字，也可用輪流的方式。</p> <p>(2)一次可以喊 1 個、2 個或 3 個數字，但是要按照數字的順序接連著喊，不能亂跳。(一次最多只能喊 3 個數字。)</p> <p>(3)每喊一次數字，就在學習單上做記號(圈起或畫去)。</p> <p>(4)誰喊到 30 這個數字，誰就是贏家。</p> <p>(5)總共進行 3 次。這 3 次中，贏比較多次的人就是贏家。</p>	35		形成性口語評量
<p>2.各組進行「恐怖三十」遊戲。</p> <p>3.教師巡視各組進行的狀況，協助解決學生發生的問題，並給予適當指導。</p> <p>4.鼓勵勝利者。</p>	5		形成性口語評量
<p>【綜合活動】</p> <p>一、教師講評。</p> <p>二、獎勵表現優良的組別、學生。</p>	30		總結性口語評量
<p>-----第八、九、十節結束-----</p>	10		
<p>活動：十全十美</p> <p>【準備活動】</p> <p>一、教師展示 1 組「1-10」的大型撲克牌。</p> <p>二、重複並隨機抽出 2 張呈現在黑板上，請小朋友共同回答 2 張牌的點數合起來是多少？</p>	5	1-10 的大型(半張 A4 大小)撲克牌	

<p>【發展活動】</p> <p>一、教師說明「十全十美」的遊戲規則</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.若 2 張牌的點數合起來是「10」時，全班要同聲說出「十全十美」。 2.教師發給學生每人 1 張撲克牌。 <p>二、隨機湊成「10」</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.隨機抽選 2 個學生，請抽選到的學生將彼此手上的牌相加，並說出答案。 2.若答對，全班拍手予以鼓勵。若答案是「10」時，全班要同聲說出「十全十美」。 <p>三、刻意湊成「10」</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.抽選 1 個學生上台，展示手中的撲克牌。 2.問學生，這樣的數字需要加多少，答案才能成為「10」？ 3.請台下手上撲克牌點數可以與台上學生手上撲克牌點數合起來為「10」的學生站起來。 4.若全對，則全班要同聲說出「十全十美」。 <p>四、兩兩湊成「10」</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.隨機兩兩一組，加總兩人手上的撲克牌點數，並說出答案。 2.若答案為「10」，兩人要同聲說出「十全十美」。 3.教師巡視進行的狀況，協助解決學生發生的問題，並給予適當指導。 4.鼓勵勝利者。 <p>【綜合活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 一、教師講評。 二、獎勵表現優良的組別、學生。 <p style="text-align: center;">-----第十一節結束-----</p> <p>活動：十十在在</p> <p>【準備活動】</p> <p>教師：在上節課中，小朋友對哪兩個數字可以湊成「10」十分清楚。這節課繼續考驗大家湊成「10」的能力。</p> <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 一、教師說明「十十在在」的遊戲規則 1.教師展示 1 組「0-10」的數字卡。 	<p>5</p> <p>10</p> <p>10</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>30</p>	<p>0-10 的數字卡</p>	<p>形成性口語評量</p> <p>總結性口語評量</p>
---	--	------------------	-------------------------------

<p>2.兩人一組，猜拳決定誰先翻牌，也可用輪流的方式。</p> <p>3.一次翻2張數字卡，看看可以湊成「10」？</p> <p>4.如果可以，這2張數字卡就是翻卡的人。</p> <p>5.如果數字卡不能湊成「10」，要將卡片翻面放回原處，換另一個人玩。</p> <p>6.數字卡比較多的人就是贏家。</p> <p>二、教師巡視各組進行的狀況，協助解決學生發生的問題，並給予適當指導。</p> <p>三、鼓勵勝利者。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>一、教師講評。</p> <p>二、獎勵表現優良的組別、學生。</p> <p style="text-align: center;">-----第十二節結束-----</p> <p>活動：找同伴</p> <p>【準備活動】</p> <p>教師：小朋友玩過撲克牌遊戲？今天我們要來幫撲克牌找同伴。</p> <p>【發展活動】</p> <p>一、教師說明「找同伴」的遊戲規則</p> <p>1.4人一組，猜拳決定誰先進行，也可用輪流的方式。</p> <p>2.將24張撲克牌正面向上，分散放在中央，不要重疊。</p> <p>3.依照順時鐘方向，每個人輪流擲骰子。</p> <p>4.擲骰子者若擲出【點數1】，則再重新投擲一次骰子。</p> <p>5.擲骰子者若擲出【點數1】以外的點數，其他人(擲骰子的人除外)則開始找「2張牌的『和』為骰子點數」的撲克牌。</p> <p>6.直到擲骰子的人喊停為止，才結束尋找撲克牌。</p> <p>7.每個人將各自搜尋到的撲克牌，2張一組排好，放在旁邊。大家一起確認2張牌的和是否符合擲出的骰子點數。</p> <p>8.正確的撲克牌組數最多者就是贏家。</p> <p>二、教師請一組學生示範玩法，讓學生們實際瞭解遊戲的進行方式，不懂的學生可以再提出問題。</p>	<p>5</p> <p>5</p> <p>30</p>	<p>骰子 1 顆，撲克牌 24張(每個 花色各取 數字 1~6)</p>	<p>形成性口語評 量</p> <p>總結性口語評 量</p>
---	-----------------------------	---	---

<p>三、各組進行「找同伴」遊戲。</p> <p>四、教師巡視各組進行的狀況，協助解決學生發生的問題，並給予適當指導。</p> <p>五、鼓勵勝利者。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>一、教師講評。</p> <p>二、獎勵表現優良的組別、學生。</p> <p style="text-align: center;">-----第十三節結束-----</p>	5		<p>形成性口語評量</p> <p>總結性口語評量</p>
<p>活動：相差 1</p> <p>【準備活動】</p> <p>教師：上一節課我們進行過撲克牌的遊戲，這一次要來進行一個不一樣的活動。</p> <p>【發展活動】</p> <p>一、教師說明「相差 1」的遊戲規則</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.4 人一組，猜拳決定誰先進行，也可用輪流的方式。 2.將 24 張撲克牌重疊，放在中央。 3.依照順時鐘方向，每個人輪流擲骰子。 4.第 1 個擲骰子者若擲出【點數 1】，就可以拿 1 張撲克牌；若擲出【點數 1】以外的點數，就不能拿撲克牌。 5.換第 2 個人擲骰子。若擲出的點數與第 1 個人所擲出的點數相差為 1 時，則第 2 個人可拿 1 張撲克牌；若相差不為 1 時，則不能拿撲克牌。 6.重複以同樣的方式來進行。 <p>若第 3 個人所擲出的骰子點數與第 2 個人所擲出的骰子點數相差為 1 時，則第 3 個人可拿 1 張撲克牌；若相差不為 1 時，則不能拿撲克牌。</p> <ol style="list-style-type: none"> 7.直到中央的撲克牌被拿完，遊戲結束。 8.手上撲克牌張數最多者就是贏家。 <p>二、教師請一組學生示範玩法，讓學生們實際瞭解遊戲的進行方式，不懂的學生可以再提出問題。</p> <p>三、各組進行「相差 1」遊戲。</p> <p>四、教師巡視各組進行的狀況，協助解決學生發生的問題，並給予適當指導。</p> <p>五、鼓勵勝利者。</p> <p>【綜合活動】</p>	5 30	<p>骰子 1 顆，撲克牌 24 張(每個 花色各取 數字 1~6)</p>	<p>形成性口語評量</p>

- 一、教師講評。
- 二、獎勵表現優良的組別、學生。

-----第十四節結束-----

總結性口語評
量