

高雄市三民區莊敬國小 108 學年度一年級數學遊戲課程教學計畫

(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 <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	【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

				等應用問題。加法和減法算式。 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。 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。				二、檢撲克牌 1.教師說明「檢撲克牌」的遊戲規則 【綜合活動】 一、教師講評。 二、獎勵表現優良的組別、學生。	
七 1007-10 11 10/10(四)國慶日放假,10/11(五)調整放假	活動：放撲克牌/檢撲克牌	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
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！數學瞓睡蟲</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
十 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！數學瞓睡蟲</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 瞓睡蟲、 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 瞓睡蟲、 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 瞓睡蟲、 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</u> 、 <u>逃吧！數學瞓睡蟲</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 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</u> 、 <u>逃吧！數學瞓睡蟲</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 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！數學瞓睡蟲</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、 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
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、 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
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、 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

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	

● 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。	● 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	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。 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。 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。	學習內容	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」等應用問題。加法和減法算式。 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。 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。
議題融入	所融入之學習重點	【安全教育】安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 【安全教育】安 E8 了解校園安全的意義。 【法治教育】法 E4 參與規則的制定並遵守之。 【家庭教育】家 E5 主動與家人分享。		

教材來源	自編
教學資源	自編學習單
學習目標(參考認知、情意、技能之動詞表撰寫)	
能描述 30 以內數的順序與位置。 透過操作，解決 10 的分解與合成。 透過操作，解決 10 以內分解與合成的問題。	

教學活動設計			
教學活動內容及實施方式	時間	教學資源	評量
壹、教學前準備 教師準備 1.撲克牌 24 張(每個花色各取 1~6，教師可以斟酌增加撲克牌張數)。 2.骰子 1 顆。 3.兩人共用 1 張「加一加」的遊戲的「數字表」，學生可以領取的 2 張，共 30~50 張。 4.兩人共用 1 張的「1-30 的數字表」，內有 3 組「1-30 的數字」，共 30 張。 5.3 組「1-10」的大型(半張 A4 大小)撲克牌。 6.「0-10 的數字卡」，一組 2 套，共 60 套。 7.分組。 貳、正式教學 活動：放撲克牌/撿撲克牌 【準備活動】 (1)學生曾經和同學或家人玩過的遊戲名稱、內容和方法？ (2)曾經用撲克牌玩過的遊戲？好玩嗎？為什麼？ 【發展活動】 一、放撲克牌 1.教師說明「放撲克牌」的遊戲規則 (1)將 24 張牌(不需按花色)平均分 4 人。 (2)4 個人依照順時針方向輪流投擲骰子。 (3)投擲骰子的人，數出與骰子點數相同張數的撲克牌，並放在中間；如果數錯了就不能放撲克牌。 (4)先把手上的撲克牌全部放出去的人，就贏了。	10	每組骰子 1 顆，撲克牌 24 張(每個花色各取數字 1~6)	
	50		

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。 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。			形成性口語評量
二、檢撲克牌 1.教師說明「檢撲克牌」的遊戲規則 (1)將 24 張撲克牌背面向上，不要重疊，散放在中間。 (2) 4 個人依照順時針方向輪流投擲骰子。 (3)投擲骰子的人，從 24 張撲克牌中檢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檢回。 (4)這樣邊投擲骰子，邊檢回撲克牌；最後一位如果有撲克牌不夠的情況發生，將剩餘的撲克牌檢回，遊戲就算結束。 (5)最後數一數每個人手中拿到的撲克牌，張數多的就贏了。 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。 3.各組進行「檢撲克牌」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。	50		形成性口語評量
【綜合活動】 一、教師講評。 二、獎勵表現優良的組別、學生。 -----第一、二、三節結束-----	10		總結性口語評量
活動：動動腦 【準備活動】 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。	5		

【發展活動】

一、教師說明「動動腦」的遊戲規則(2~4 人一組)

- 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。

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「動動腦」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。

-----第四節結束-----

活動：比大小

【準備活動】

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。

【發展活動】

一、教師說明「比大小」的遊戲規則(2 人一組)

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。
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

30

每組撲克牌 24 張(每個花色各取數字 1~6)

5

總結性口語評
量

5

30

每組撲克牌 24 張(每個花色各取數字 1~6)

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

5

5

15

「加一加」
的遊戲「數
字表」

總結性口語評
量

<table><tr><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>9</td><td>8</td><td>5</td><td>7</td><td>3</td></tr></table>	1	0	2	9	8	5	7	3			
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。） (3)每喊一次數字，就在學習單上做記號(圈起或畫去)。	50										
	10		總結性口語評量								
	10	1-30 的數字表									
	25										

(4)誰喊到 30 這個數字，誰就輸了。 (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。 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。 3.各組進行「恐怖三十」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。	5 35 5		形成性口語評量
二、歡樂三十 1.教師說明「歡樂三十」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。) (3)每喊一次數字，就在學習單上做記號(圈起或畫去)。 (4)誰喊到 30 這個數字，誰就是贏家。 (5)總共進行 3 次。這 3 次中，贏比較多次的人就是贏家。 2.各組進行「恐怖三十」遊戲。 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。 4.鼓勵勝利者。	30 10		形成性口語評量
【綜合活動】 一、教師講評。 二、獎勵表現優良的組別、學生。 -----第八、九、十節結束----- 活動：十全十美 【準備活動】 一、教師展示 1 組「1-10」的大型撲克牌。 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？ 【發展活動】 一、教師說明「十全十美」的遊戲規則	5 5	1-10 的大型(半張 A4 大小)撲克牌	總結性口語評量

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。 二、隨機湊成「10」 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」。 三、刻意湊成「10」 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」。 四、兩兩湊成「10」 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。 【綜合活動】 一、教師講評。 二、獎勵表現優良的組別、學生。 -----第十一節結束----- 活動：十十在在 【準備活動】 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。 【發展活動】 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。 2.兩人一組，猜拳決定誰先翻牌，也可用輪流的方式。	5 10 10 5 5 30	0-10 的數字卡	形成性口語評量 總結性口語評量
---	--	------------------	-------------------------------

3.一次翻 2 張數字卡，看看可以湊成「10」？ 4.如果可以，這 2 張數字卡就是翻卡的人。 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。 6.數字卡比較多的人就是贏家。 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。 三、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。 -----第十二節結束-----	5		形成性口語評量 總結性口語評量
活動：找同伴 【準備活動】 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。 【發展活動】 一、教師說明「找同伴」的遊戲規則 1.4 人一組，猜拳決定誰先進行，也可用輪流的方式。 2.將 24 張撲克牌正面向上，分散放在中央，不要重疊。 3.依照順時鐘方向，每個人輪流擲骰子。 4.擲骰子者若擲出【點數 1】，則再重新投擲一次骰子。 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。 6.直到擲骰子的人喊停為止，才結束尋找撲克牌。 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。 8.正確的撲克牌組數最多者就是贏家。 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「找同伴」遊戲。 四、教師巡視各組進行的狀況，協助解決學生發生	5 30	骰子 1 顆，撲克牌 24 張(每個 花色各取 數字 1~6)	

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。 -----第十三節結束-----	5		形成性口語評量
活動：相差 1 【準備活動】 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。 【發展活動】 一、教師說明「相差 1」的遊戲規則 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。 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。 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。 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「相差 1」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。	5 30	骰子 1 顆，撲克牌 24 張(每個 花色各取 數字 1~6)	總結性口語評量
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。	5		形成性口語評量

-----第十四節結束-----			總結性口語評 量
------------------	--	--	-------------