

## 素養導向教學方案設計

領域/科目	生活、數學、國語		設計者	林怡如、沈玠諭
實施年級	一年級		總節數	共 4 節，160 分鐘
單元名稱	神秘怪獸來了!			
設計依據				
學習重點	學習表現	<p><b>數學領域</b></p> <p>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。</p> <p>d-I-1 認識分類的模式，能主動蒐集資料、分類，並做簡單的呈現與說明。</p> <p><b>生活課程</b></p> <p>2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。</p> <p>4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。</p>	核心素養	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>生活-E-B2：運用生活中隨手可得的媒材與工具，透過各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理。</p> <p>生活-E-B3：感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。</p> <p>國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。</p>
	學習內容	<p><b>數學領域</b></p> <p>S-1-2 形體的操作：以操作活動為主。描繪、複製、拼貼、堆疊。</p> <p><b>生活課程</b></p> <p>C-I-2 媒材特性與符號表徵的使用。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>		
與其他領域/科目的學習重點	【品德教育】品 E2 自尊尊人與自愛愛人。			
教材來源	自編、翰林數學第一冊。			

<b>教學設備/資源</b>	<b>數學領域</b> ：學生攜帶物品（盒子、圓筒、鋁箔包等）、圖畫紙、彩色筆、扣條、圓形圖卡。 <b>生活課程</b> ：自製恐怖箱（各種材質與形狀的物品）、圖畫紙、粉蠟筆、剪刀、膠水。	
<b>學習目標</b>		
<b>數學領域</b> 1. 認識立體的平面和曲面，並做簡單的分類活動。 2. 認識基本圖形。 <b>生活課程</b> 1. 描述觸覺轉化為圖像的感受。 2. 粉蠟筆在黑色紙上畫畫。 3. 發揮想像力，黏貼有故事性的畫面。 <b>語文領域</b> 1. 能表達自己創作的理由。 2. 能在公開場合介紹自己的創作，並清楚表達人物和怪獸的關係。		
<b>教學活動設計</b>		
<b>教學活動內容及實施方式</b>	<b>時間</b>	<b>備註/學習評量重點</b>
<b>【第一節】</b> <b>主活動－盒子積木變變變</b> <b>(一) 引起動機</b> 詢問學生有沒有玩過積木？拼成什麼樣的造型呢？ <b>(二) 教學活動</b> 1. 以小組為單位請學生拿出從家中帶來的餅乾盒、鋁箔包、餅乾桶、球，來堆城堡，並說說看要怎麼堆才會堆比較高？ 2. 從造型物上觀察，哪些東西平平的面，哪些是彎彎的面？把它們分類，並說說看。 <b>(三) 綜合活動</b> 1. 歸納出有平平的面：紙盒、圓桶的罐子等。 2. 歸納出有彎彎的面：球、圓桶的罐子等。 <b>【第二節】</b> <b>主題活動－認識形狀與分類</b> <b>(一) 教學活動</b> 1. 拿出盒子和罐子，描出平平的面。請前十位同學上台把描出的圖形貼在黑板上。 2. 全班討論把黑板上形狀很像的放在一起。	5分  25分  10分  25分	能發現平面才能把城堡堆高。 能與小組成員合作將物品疊高。  能說出平平的面有哪些？彎彎的面有哪些？

<p>3. 其餘的同學把自己描出的形狀貼在形狀很像的圖形之下。</p> <p>4. 認識形狀的名字。</p>		
<p><b>(二) 綜合活動</b></p> <p>小組競賽活動：在教室找出三角形、圓形、正方形、長方形的物品。</p>	15 分	能小組合作找出教室物品形狀
<p><b>【第三節】</b></p>		
<p><b>主題活動－探索神秘箱</b></p>		
<p><b>(一) 引起動機</b></p>		
<p>1. 同學今天即將要創造出獨一無二的神秘怪獸，他們希望這怪獸的身體是什麼形狀呢？</p>	5 分	
<p>2. 複習數學舊經驗，形狀的概念。</p>		
<p>3. 猜想牠身上摸起來又會是怎樣感覺呢？</p>	30 分	
<p><b>(二) 教學活動</b></p>		
<p>1. 形狀抽抽樂：從老師手中抽出的形狀紙片，代表你的神秘怪獸身體形狀。</p>		能將摸到的感覺畫在形狀紙片上。
<p>2. 恐怖箱遊戲：伸手觸摸恐怖箱，那就是神秘怪獸身上的質地，將摸到的感覺畫在形狀紙上。 手摸到的感覺：刺刺的、毛毛的、硬硬的、軟軟的……。</p>		能在黑紙上使用明顯的色彩。
<p>3. 在另一張黑紙上用粉蠟筆描繪想像中的神秘怪獸各部位器官並剪下黏貼，例如：耳朵、尖角、手、腳、爪子、翅膀、尾巴…等等。</p>	5 分	能夠發表自己的想法。
<p><b>(三) 綜合活動</b></p>		
<p>1. 說說觸摸到的神秘箱底是怎樣的質感？</p>		
<p>2. 說說自己的怪獸有怎樣的特色？牠有什麼特異能力嗎？</p>	5 分	
<p><b>【第四節】</b></p>		
<p><b>主題活動－全員大集合</b></p>		
<p><b>(一) 引起動機</b></p>		
<p>神秘怪獸組裝完成，牠即將降臨在同學為牠準備好的空地中。</p>	20 分	
<p><b>(二) 教學活動</b></p>		
<p>1. 將完成的神秘怪獸和已完成的人物圖型組合黏貼在四開背景圖中。</p>	15 分	能夠密合的黏貼作品。

<p>2. 可以用粉蠟筆加畫自己想增加的物體。</p> <p><b>(三)綜合活動</b></p> <p>1. 分享自己創造的怪獸故事:牠出現在什麼地方?小朋友喜歡還是害怕和牠在一起玩?</p> <p>2. 分享為何有些怪獸很受歡迎?有些怪獸讓人看了很害怕，想遠離?</p> <p>3. 你覺得是屬於哪一種怪獸，會讓人害怕的?還是總有小朋友喜歡?</p>		<p>能夠發表自己的想法。</p>
---	--	-------------------

**學習評量規準表**

形成性項目	規準		
■認識形狀	不能分辨形狀		能分辨形狀
■尋找教室中的形狀	不參與	被動尋找	主動尋找
■探索神秘箱	不敢摸	匆匆碰觸	勇敢觸摸認真感受
■畫出觸覺經驗	不管觸摸到什麼隨便畫	畫出來的紋路看不出摸到怎樣的東西	具體的畫出觸覺經驗
總結性項目	規準		
■黑紙上的蠟筆畫	用色不清楚	筆觸太輕，效果不夠	用色及筆觸都明顯
■黏貼作品	貼不牢	忽略角落	黏貼完整
■故事發表	不敢開口	簡單說出故事	生動的說出故事

說觀議課時間:108年12月19日上午9:00~12:00



說課



觀課



探索神秘箱1



探索神秘箱2



認識形狀與分類



認識形狀與分類



學生作品



學生上台分享作品

