## 附件2

# 「推動中小學數位學習精進方案」113年新北市中小學實施計畫

# 113年度數位學習創新教案設計

服務學校		大崁國民小學	設計者	周佳利	
		數學	實施年級	六年級	
單元名稱 扇子		扇形的弧長和面積	總節數	共 5 節,200分鐘	
行動載具 作業系統		ndroid 系統 □Chrome 系統 ☑iOS 系統 □Windows 系統			
設計依據					
	學習表現	s-Ⅲ-2認識圓周率的意義, <b>見</b> 圓面積、圓周長、扇形面積 長之計算方式。	·	● 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,	
學習重點	學習內名	S-6-3圓周率、圓周長、 積、扇形面積:用分割說明 積公式。求扇形弧長與面積 知道以下三個比相等: (1)圓心角:360; (2)扇形弧長:圓周長; (3)扇形面積:圓面積, 用問題只處理用(1)求弧 面積。	圓面。核心素養	在日常生活情境中用 中期。 數-E-B1具備日常語言即, 數字及算術符號之間,並 轉換,並能數學 時間,就是 時間, 時間, 時間, 時間, 時間, 時間, 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	
實質內涵		<ul><li>科 E9 具備與他人團隊合作的能力。</li><li>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</li><li>資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。</li></ul>			
議題融入	所融入=	<ul> <li>進行組內共學,計算出複合型面積,並取得共識後寫在小白板上,再用 iPad 拍下答案。</li> <li>進行組間互學,將解題結果拍照後上傳 Google Classroom,並說明解題結果。</li> <li>課程中能根據指示操作平板,正確使用並完成課堂任務。</li> </ul>			
教材來源		南一版數學六上教師手冊及電子書			
教學設備/資源			互動式觸控螢幕、iPad、小白板		
使用軟體、數位 資源或 APP 內容		互動式觸控螢幕_南一版數學六上電子書、iPad_均一平台(任務技能)、 iPad_KaHoot!、iPad_Google Classroom 上傳組內共學解答			
學習目標					
<ol> <li>能理解「圓心角:周角」、「扇形弧長:圓周長」和「扇形面積:圓面積」,這三個比的 比值都相同。</li> <li>能運用圓周長的公式,求出扇形弧長和周長。</li> </ol>					

- 3. 能運用圓面積的公式,求出扇形面積。
- 能運用圓面積的公式,求出複合或重疊圖形的面積。



#### 綜合活動:

針對學生的迷思概念和易錯題型進行釐清與釋義。 教師

- (1)對於圓面積與圓周長公式的不熟悉,而造成在計算扇形 面積與扇形周長時誤用。
- (2)計算扇形面積與扇形周長時,可列成一個算式,先約分
- (3)計算扇形周長時,僅算出弧長,忘記再加上半徑x2。

#### 第二節課

#### 引起動機:

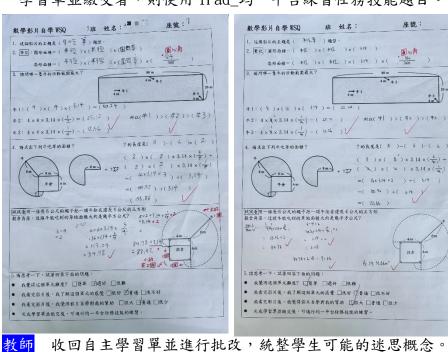
<mark>教師</mark> 請學生拿 IPad,進行 Kahoot!趣味快問快答競賽,內容為 扇形弧長與面積,並根據進階報告查看困難題題型及需要協助 的學生,在課間行間巡視時可特別關注落後群學生。



#### 發展活動:

<mark>教師</mark> 發下 WSQ 自主學習單作為課堂作業,教師進行行間巡視, 並針對學生提問,運用啟發式問句個別引導學生進行思考。

學生 開啟 IPad\_均一平台觀賞影片,並完成自主學習單,內容 為複合圖形的面積-放牛吃草題型影片解說及練習題。完成自主 學習單並繳交者,則使用 iPad 均一平台練習任務技能題目。



5分鐘

10 分 KaHoot! 南一版 鐘 數學六上電子書 第六單元快問快 答

技能

25 分 均一平台\_任務 鐘

#### 綜合活動:

教師 利用課本題目進行詳細解,帶學生共同找出各題中狗的活動範圍及解題方法,最後統整本節學習概念。

- (1)仔細觀察圖形,找出能活動的範圍有幾個扇形,且各自 的半徑為多少,再用公式進行計算。
- (2)計算扇形面積時,可列成一個算式,先約分再計算。

#### 第三節課

#### 引起動機:

教師 說明該節課學習任務,並請每組組長拿一臺 iPad、小白板 及白板筆。

#### 發展活動:

已繳交

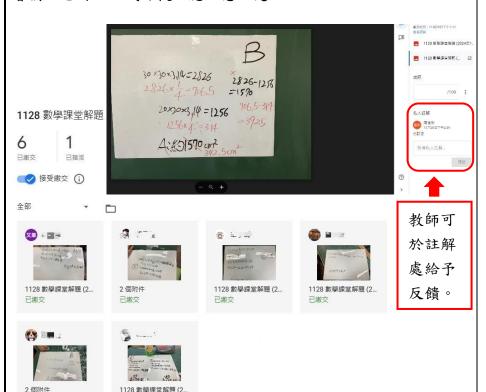
學生 進行工作分配(輪流),一位負責記錄,一位負責上台報, 一位負責操作平板,題目共3題,每2組寫相同的題目,使用 iPad 拍照功能拍下所需解題的題目後,回到組內進行討論,並 將解題過程寫在小白板上。

★ 本班採異質性分組,紀錄、報告、操作平板等工作分配建議 採輪流制,使每個人都有平等的機會去學習扮演不同角色。

學生 各組組內取得共識後寫下答案,將答案拍照上傳到 Google Classroom,並上台進行組間互學解說解題過程,再開放台下學生進行提問。

★ 小組上傳答案圖片時,應注意答案呈現是否清晰,適時使用 照片剪裁及亮度調整等編輯功能快速修正圖片。

★ 若解題過程有錯,小組則需要再訂正後重新繳交作業,老師會備註已訂正,或可提醒應注意之處。



5分鐘

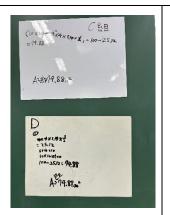
3分鐘

30 分鐘

iPad\_拍照及照 片編輯功能

iPad\_Google Classroom 上傳 組內共學解答 教師 與學生進行答案核對以及問題釐 清,提醒應注意之處,引導學生分享得 更完整,最後再針對解題內容進行統 整。

★ 因每2組寫相同的題目,也可以讓學生 瞭解複合圖形面積有多元的解法,若合理 都應予以肯定。



#### 綜合活動:

學生 學生各別解題,算出塗色部分的面積。 <mark>教師</mark> 教師進行行間巡視,關注學習落後的學生, 或在發現學生有疑惑或有誤時,可給予引導。



#### 7分鐘

互動式觸控螢幕 南一版數學六 上電子書

#### 第四節課

#### 引起動機:

教師 說明該節課學習任務,並請每組組長拿一臺 iPad、小白板 及白板筆。

#### 發展活動:

學生 進行工作分配(輪流),一位負責記錄,一位負責上台報, 一位負責操作平板,題目共3題,每2組寫相同的題目,使用 iPad 拍照功能拍下所需解題的題目後,回到組內進行討論,並 將解題過程記錄下來。

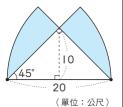
學生 各組組內取得共識後寫下答案,將答案拍照上傳到 Google Classroom,並上台進行組間互學解說解題過程,再開放台下學 生進行提問。

<mark>教師</mark> 與學生進行答案核對以及問題釐清,提醒應注意之處,引 導學生分享得更完整,最後再針對解題內容進行統整。

#### 綜合活動:

學生 學生各別解題,算出塗色部分的面積。

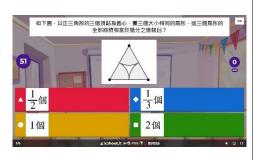
教師 教師進行行間巡視,關注學習落後的學 生,或在發現學生有疑惑或有誤時,可給予引 導。



#### 第五節課

#### 引起動機:

教師 請學生拿 IPad,進行 Kahoot! 趣味快問快答競 賽,內容為複合圖形的面 積,並根據進階報告查看困 難題題型及需要協助的學 生,在課間行間巡視時可特 別關注落後群學生。



★ Kahoot!為快問快答的即時反饋系統,因有秒數限制,建議題 目出題方向以數學概念題或簡單計算題為主,避免複雜計算題。

#### 3分鐘

# 鐘

**30** 分 i Pad 拍照及照 片編輯功能

> iPad Google Classroom 上傳 組內共學解答

7分鐘 互動式觸控螢幕 南一版數學六 上電子書

# 鐘

10 分 | KaHoot!\_ 南一版 數學六上電子書 第六單元快問快 筌

#### 發展活動:

完成課本綜合練習6,並上台分享解題結果。

教師 與學生進行答案核對以及問題釐清,提醒應注意之處,最 後再針對解題內容進行統整。

#### 綜合活動:

<mark>教師</mark> 收回數學課本,查看學生作答情形,以利後續進行複習及 **2分鐘** 個別指導。

28 分 鐘

互動式觸控螢幕 \_南一版數學六 上電子書



說明: 學生自學一完成 WSQ 學習單, 讓自己具備足夠的先備知識,以便於 課中繼續進一步的學習。



說明:使用均一平台的任務技能設計, 讓不同程度的學生依照自己的步調前 進學習。



說明:教師端可從教學管理查看學生 任務完成進度、自學進程,給予正向 的學習回饋。



說明:組內共學-增加學生思考、討論 與互動學習機會,減少教師單向講述 教學的時間。

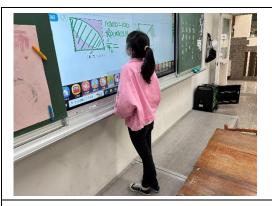


說明:組間互學-以學生為學習主 體,自己建構知識,與同儕合作解決 問題。

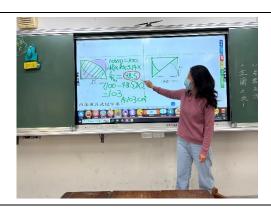


說明: Kahoot! 搭配心跳加速的時間倒 數與背景音樂,比賽讓學生充滿課堂 參與感。

### 教學成果



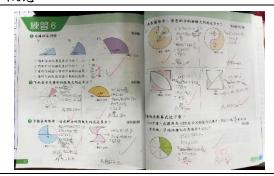
說明:透過互動式觸控螢幕,方便師 生在使用電子書時,有較直觀的選項 操作。



說明:教師導學—教學過程中適時進行 引導,讓學生聚焦或澄清學習重點與 概念。



說明:從均一平台查看班級數據,透 過「錯題集」和「分析報告」瞭解學 生學習狀況。



說明:透過課堂實作作為形成性評量, 讓學生瞭解自己的學習錯誤,或是尚 未達到精熟程度的地方。。

數位化教學提升學生學習動機,也促進個別化學習,更是增加了師生教學上的互動性,利用即時反饋系統,教師可以快速瞭解學生的學習情況,並及時進行調整。學生不論是在組內共學或組間互學也可以有更多與同學交流的機會,有效促進學生的學習成效、合作與社交能力,這樣的學習模式讓學生有了很大的成長,是我所樂見的。

#### ★教學調整的脈絡

有別於以往「聆聽—習題演練—訂正」的數學課堂,善用科技培養學生的自主學習能力,讓我看見了學生的學習動機且把學習視為自己的責任,教師則最後針對學生學習時所產生的迷思概念,引導學生思考、討論澄清。

#### ★成效分析

搭配均一平台的使用,學生可按個人進度和速度學習,程度佳的學生可以在學校課程外做更多的練習,或做更難的題目進行跳躍性思考,教師也更有時間管理學習態度較不積極、或程度落後的學生。數位化的教學模式讓整個學習環境更加彈性,學習效果也更加有深度。

#### ★教學省思

教師在數位化課程的備課中必然多花了些時間,但藉由學生在課堂中的 自主學習,老師也有多更多間能夠批閱檢視學生的作業,統整學生的迷思概 念;或學生提出他們的困惑之處時,也能即刻協助其釐清,帶來了教與學上 的雙贏。在科技發達的現代,我認為數位化教學的門檻不在設備齊全與否, 而在老師願不願意跨出第一步,善用數位工具和平台,增加了教學趣味性, 著實讓孩子更願意投入課堂活動。

### 教學心得 與省思

#### ★修正建議

目前在平板上也有鏡像輸出(AirPlay) 的功能,教師可將手邊資料或學生組內共學的答案同時投影到黑板大螢幕,便能更即時的讓全班相互觀摩討論,也是一種共學時的呈現方式,但就不能像 google classroom 留下訂正過程的紀錄,教師可視教學需求做調整。另外,各大版本電子書多有提供遊戲互動平台(Wordwall/Kahoot!/Quizizz 等等),如 Kahoot!為快問快答模式,就不太適合出複雜的計算題,避免學生因題目太困難、時間不夠而胡亂猜測答案,教師必要時可編修題目,或搭配不同的平台做使用。

#### 參考資料

南一版數學六上教師手冊及電子書、均一平台任務技能數學題庫

附錄

數學影片自學 WSQ 學習單: https://reurl.cc/ZZrLY3

附錄 數學影片自學 WSQ 班 姓名: 座號: 1. 這次學習的單元名稱是( 2. 請問在第一個影片裡頭說到在**半徑相等**的扇形中,「圓心角: ( ) 360° 」、 「扇形弧長:( )」;「扇形面積:( )」 這三個比的( 相等,從比值可以知道扇形是( 試試看: (3) 360 150°C 扇形圓心角對周角的比值是: 扇形圓心角對周角的比值是: 扇形面積對圓面積的比值是: ( ),也就是( )圓 ( ),也就是( )圓 3. 根據均一平台扇形周長的影片中可得知:扇形周長=( 4. 半徑 6 公分的圓平分成六等分,其中一份的面積是多少?圓面積 × ( - )= 圓面積 ÷ ( 右圖扇形的面積是多少? 試試看右圖扇形的周長是多少? 24cm 5. 請思考一下,試著回答下面的問題: ● 我覺得這個單元難度? □簡單 □還好 □很難 ● 我看完影片後,我了解這個單元的感覺 □很好 □普通 □很不好 ● 我看完影片後,我覺得影片自學對我的幫助 □很大 □普通 □很少 完成學習單並繳交後,可進行均一平台任務技能的練習。

