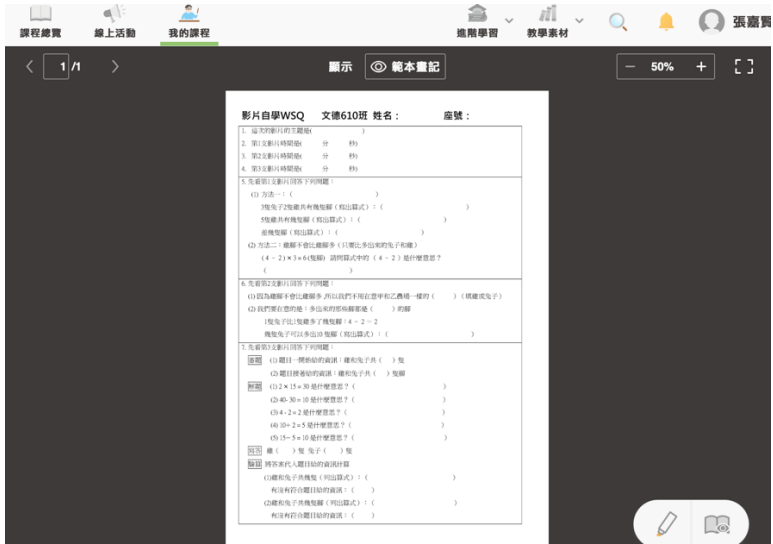




1120705 均一種子教師進階認證研習

數位科技輔助教學 活動設計

服務學校	新北市文德國小		設計者	張嘉賢
領域/科目	數學		版本/年級	南一版/六年級
單元名稱	怎樣解題(二)-雞兔同籠		總節數	數學 2 節 共 80 分鐘
行動載具 作業系統	<input type="checkbox"/> Android 系統 <input type="checkbox"/> Chrome 系統 <input checked="" type="checkbox"/> iOS 系統 <input type="checkbox"/> Windows 系統			
設計依據				
學習重點	學習表現	n-III-10 嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。	核心素養	數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。
	學習內容	R-6-4 解題:由問題中的數量關係，列出恰當的算式解題。		
教學設備	ipad			
數位資源	均一教育平台、學習吧、iPad、Keynote、Teams			
學習目標				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	資源
<p>課前準備</p> <p>收尋均一的教學影片,設定技能達到等級 1,並設計搭配 WSQ 學習單放到學習吧</p> <p>▶ 【例題】雞兔同籠：兔子多了幾隻腳？ 完成條件：請你看完這個影片。</p> <p>▶ 【例題】雞兔同籠：我養了幾隻兔子？ 完成條件：請你看完這個影片。</p> <p>▶ 【例題】雞兔同籠：幾隻兔子幾隻雞？ 完成條件：請你看完這個影片。</p> <p>★ 【基礎】雞兔問題 1 完成條件：技能達到「等級1」。</p> 				均一教育平台

教學活動內容及實施方式	時間	資源
<p>第一節 課中活動</p> <p>(一) 引起動機：</p> <p>1.進行卡牌遊戲(規則如下)</p>  <p>1、一人八張卡牌 2、決定一張實果數字 3、一次拿一張不要的卡牌,蓋著與人交換 4、卡牌數字總和是實果數字時就喊實果</p> <p>2.玩卡牌並利用 KEYNOTE 紀錄卡玩的結果</p>  <p>3.學生將 Keynote 的紀錄截圖上傳到 Teams</p> 	15分鐘	卡牌 iPad keynote Teams
<p>(二) 發展活動：(學生自學)</p> <p>1.進行均一影片的觀看,並搭配WSQ學習單在學習吧中進行書寫</p> <p>2.教師利用學生畫記功能關心學生自學狀況</p> <p>3.並適時的協助能力較弱的學生</p>  	25分鐘	均一教育平台 學習吧

第二節 課中活動

(三) 綜合活動：

- 1.教師請各組討論一開始玩的卡牌遊戲和老師提供的均一教育平台的三個學習影片有什麼關聯。(組內共學)



- 3.請各組上台分享(組間互學)



- 4.老師總結各組的報告(教師導學)



15
分鐘

iPad

15
分鐘

10
分鐘