

教學活動設計

活動名稱	1A2B 猜數字		
適用年級	<input type="checkbox"/> 一年級 <input checked="" type="checkbox"/> 二年級 <input checked="" type="checkbox"/> 三年級 <input checked="" type="checkbox"/> 四年級 <input checked="" type="checkbox"/> 五年級 <input checked="" type="checkbox"/> 六年級		
教材來源	自編	教學時數	40 分鐘
教學資源	單槍投影機、螢幕、電腦設備、scratch 程式		
教學目標	1. 透過數字猜測及提示，運用邏輯思考，增加對數字的敏感度。 2. 認識數字的排列組合，提高數字的邏輯推理能力。		
課前準備	1. 借用電腦教室 2. 確定電腦及廣播功能可正常運作 3. 將學生機開機以節省課堂時間。 4. 將「1A2B 猜數字」檔案下載至學生機。		
主要教學活動	1. 講解基本規則。 2. 實際操作「1A2B 猜數字」遊戲。 3. 分組討論解題策略及技巧。 4. 分組上台報告分享。 5. 進行競賽。 6. 公布比賽結果及頒獎。		
教 學 活 動 流 程			
教學活動內容		時間	教學資源
壹、引起動機 利用廣播系統，將教師機操作「1A2B猜數字」畫面廣播至學生機，實際操作講解遊戲規則。		5'	單槍投影機、螢幕、電腦設備、廣播系統
貳、發展活動 一、個人活動： 依年級不同，老師指定適合的關卡，讓學生操作「1A2B猜數字遊戲」，思考解題策略及技巧。		5'	
二、團體活動： 分組討論解題策略，並請學生上台分享將得到的技巧報告。		20'	
三、分組競賽活動： 老師指定關卡，分組讓每位學生操作「1A2B猜數字遊戲」，看哪一組的全部組員能在最段時間內過關為獲勝。		10'	