

附件一、教學活動設計

微積分原文閱讀數位學習活動

單元名稱	危機闖關接力解題 PK		
教材來源	線上課程		
教學地點	實體教室		
教學時間	3 小時	教學設計者：潘建修	
先備知識	至少閱讀過所有章节的前形文章		
能力指標	提升溝通能力、團隊合作、複雜問題解決、學科能力		
教學內容分析			
教學目標	教學目標	行為目標	
	1. 學生遭遇困難問題解決	學生理解章節例題(基礎)	
	2. 學生可應用所知教學他人	學生合作討論，分工上台完成解題	
教學評量	遊戲得分		
單元目標	教學活動	教學媒體	時間
活動一規則說明與暖身	<p>老師說明遊戲規則： 接力解題闖關：每組派出 3 人依序第一號先出場，若答錯則下場，由第二號遞補，直到三位都下場則該隊淘汰，最後留下的隊伍獲勝(若題數答完仍有超過二隊留在場上，則先依編號決定勝負，若編號仍相同則依 kahoot 所顯示得分決定勝負)</p> <p>2. 老師先以 kahoot 上建好的模擬題目讓同學暖身練習</p>	ipad、筆電、kahoot 平台等	30
學生應用所學所知解決問題	<p>1. 活動開始，共設計 15 題原文微積分試題，每題答題時間 90 秒，若該題全部隊伍都答完則時間會提前結束，答題所用秒數會列入計分。各隊先由第一號上場答題，若有答錯情形時裁判同學舉手示意，該隊請下一號遞補上場，直到第三號答錯，該隊淘汰。</p> <p>2. 比賽勝負由最後留下隊伍獲勝，若 15 題答完仍有超過二隊留在場上，則先由編號小的隊伍獲勝，若編號仍相同則依 kahoot 所顯示得分決定勝負。</p>		40
	<p>中場休息</p> <p>每個人回到自己的組上，擬定下一活動策略</p>		10
活動二規則說明	<p>老師說明遊戲規則： 解題 pk：每二隊分為一組，各組依序出場，二隊先猜拳決定題目(每組會給定二題原文微積分試題)，十分鐘內合作分工翻譯、討論講解方式，並完成講解錄影來 pk，由台下其他隊同學參與評分，利用 kahoot 統計得票結果決定勝負</p>		10