

教學方案案例

一、教學設計理念說明

讓學生透過平板操作，結合生活情境，解決三位數的加法問題，並讓學生專注學習並精熟三位數加法概念。

二、教學方案案例

領域/科目		數學課程	設計者	莊真真
實施年級		二年級	總節數	共_2_節，__80_分鐘
方案名稱		南一版：第二單元：2-4 加加減減		
設計依據				
學習重點	核心素養	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 數-E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 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。 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。		
	學習表現	n-I-1理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。 n-I-3應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。		
	學習內容	N-2-2加減算式與直式計算：用位值理解多位數加減計算的原理與方法。初期可操作、橫式、直式等方法並陳，二年級最後歸結於直式計算，做為後續更大位數計算之基礎。直式計算的基礎為位值概念與基本加減法，教師須說明直式計算的合理性。 N-2-3解題：加減應用問題。加數、被加數、減數、被減數未知之應用解題。連結加與減的關係（R-2-4）。 N-2-4解題：簡單加減估算。具體生活情境。以百位數估算為主。 N-2-8解題：兩步驟應用問題（加、減、乘）。加減混合、加與乘、減與乘之應用解題。不含併式。不含連乘。 R-2-2 三數相加，順序改變不影響其和：加法交換律和結合律的綜合。可併入其他教學活動。		
與其他領域/科目的連結		生活領域、資訊與科技領域		

學習目標
1. 能在生活情境中，解決三位數不進位的加法問題，並用直式計算。 2. 能在生活情境中，解決三位數個位進十位、十位進百位，二次進位的加法問題，並用直式計算。 3. 能在生活情境中，進行三個數的連加解題活動，並用算式記錄過程。

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	教學資源
第二單元：加加減減(2-4) 【活動一】我是購物高手 (三位數的加法) (1)教師請學生準備各賣場或超市宣傳廣告單，並帶到學校。 (2)教師請學生觀察宣傳單的商品價格,在價格是三位數的物品中，決定兩種自己最喜愛的貨品，並把它圈選起來。 (3)請一位學生上台發表自己所買的兩種東西價格，並公佈在黑板上。 (4)全班一起在自己的小白板上計算該生要付多少錢，如此學生反覆輪流上台，精熟計算能力，學習如何解決問題。 (5)最後老師詢問大家採買的經驗，引導學生了解各家商品相同價格不同，貨比三家不吃虧的想法。	5 分 1 分 15 分 5 分	賣場宣傳單 小白板 白板筆
【活動二】誰是小小購物王(三位數的加法) (1)學生有了第一堂的計算經驗，接下來就可以將學生分成六組，每組運用二台平板，全班搜尋同一賣場(此次教學是採全班搜尋家樂福賣場)進行採買競賽，看哪一組可以在短短一分鐘時間內完成採買及購買金錢計算，計算金額完全正確，該組得一分，一共分三場競賽。 (2)首先先情境設定:媽媽晚餐要準備一桌蔬菜營養餐，請學生開始在家樂福採買 1.紅蘿蔔 2.白蘿蔔 3.有機空心菜 4.青花菜，請問媽媽要付多少錢? (3)每組學生開始使用平板上網搜尋，將價格寫在白板上，再一一加起來。(學生會分工合作，運用2台平板分別搜尋不同蔬菜，再讓小組成員加總及書寫) (4)時間到，全部學生停止動作，各組派代表將加總的數字上台書寫出來。 (5)經過三次的採買，老師結算成績，哪一組採買的總金額正確率最高，全組得到獎勵卡一張。	30 分 2 分	平板 小白板 白板筆 資訊網路設備
【活動三】我是均一小高手(三位數的加法) (1)有了上一場的熱身活動，學生對連續的加法運算有了一定的熟悉，教師指派均一任務讓全班學生完成。 (2)全班完成任務，教師講解任務中的題型，把學生錯誤率最高的加強說明。	12 分 10 分	平板 資訊網路設備

活動相片：

學生上網搜尋家樂福網頁



分工合作完成採買任務



完成任務，上台發表



上均一教育平台完成指派任務

