|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | | 數學 | **設計者** | 謝佳芳 |
| **實施年級** | | 三年級/第二學習階段 | **時間** | 40分鐘 |
| **單元名稱** | | 第四單元 | | |
| **主要概念** | | 兩位數乘以一位數 | | |
| **學習重點** | **學習表現** | n-ll-2熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。 | **領綱核心**  **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，並能以符號表是公式。 |
| **學習內容** | N-3-3乘以一位數：乘法直式計算。教師用位值的概念說明直式計算的合理性。被乘數為二、三位數。 |
| **教學活動內容及實施方式** | | | | **時間** |
| **壹、導入活動**  **一、引起動機**  佈題（一）每人有兩隻手  1.複習連加的情境，當四位同學接續高舉兩隻手，老師將總數記錄在黑板上  2+2+2+2=8  2.教師提問：如果老師想要短一點的紀錄，還可以使用哪個數學符號?  學生擬答：乘法  教師請同學至定位版上寫出，使用乘法的紀錄方式為  全班一起確認是否正確，並揭示此為記成  另請一位學生使用直式記錄，提醒學生『直式乘法需靠右側對齊』的舊經驗  佈題（二）每人有十根手指頭  1.老師以口述表示10+10+10+10過於麻煩，  再依序請兩位同學至定位版上寫出乘法的紀錄方式為  老師再次強調記作、直式  **貳、開展活動**  一、玩一次彈珠台要花20元，阿芳玩了三次，共花了多少元?  教師同時畫上表象一次需要兩個十  (1)師:只付這樣夠不夠玩三次? 生:不夠  (2)師:再玩一次，要再付多少? 生: 再畫上  (3)師:老師以方框表示一次，目前只付兩次，再讓學生持續畫出，老師使用方框表示，玩第三次。  小結：老師帶領全班念讀:20、40、60，(同時圈選三次)，玩三次共花60元。  也可以說，玩一次用掉2個十元硬幣(1個2、2個2、3個2，同時圈選三次)，  所以玩3次，，代表6個  請兩位學生在黑板上作紀錄:記作、直式  二、一碗豆花賣30元，爸爸買了4碗，要付多少錢?  1.請兩位學生在黑板上作紀錄:記作、直式(不計算只列出)  2.由老師示範『口算直式乘法』的順序，寫出120  注意:一次一個數、從個位數開始  3.請學生由課本第二題的圖示中，跟著圈選，並同時讀出(1個3、2個3、3個3、4個3，再由老師標示一次，口讀乘法313、326、339、3412，同時圈選四次)，由老師引導，表示12個的與直式記錄之間的關係。  小結：使用記作與直式，可以算出，買四碗共花120元。  三、兩個人一組，一位讀題，一位作紀錄(須要求口算乘法)，讀題者負責檢查，寫例題3.4。  **參、綜合活動**  一、完成且訂正習作37頁。 | | | | 10分鐘  7分鐘  7分鐘  10分鐘  6分鐘 |