教學單元設計簡案

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 領域/科目 | | | 數學 | | 設計者 | 吳奕璇 | |
| 實施年級 | | | 二年級 | | 總節數 | 共5節，200分鐘，本節課第1節 | |
| 單元名稱 | | | 乘法 | | | | |
| 設計依據 | | | | | | | |
| 學習重點 | 學習表現 | | | n-I-4 理解乘法的意義，熟練十十乘法，並初步進行分裝與平分的除法活動。  r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。  r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。 | | 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。活中。 |
| 學習內容 | | | N-2-6 乘法：乘法的意義與應用。在學習乘法過程，逐步發展「倍」的概念，做為統整乘法應用情境的語言。  N-2-7 十十乘法：乘除直式計算的基礎，以熟練為目標。 | |
| 教材來源 | | | | 康軒出版社 | | | |
| 教學設備/資源 | | | | 觸控大螢幕、10元硬幣 | | | |
| 學習目標 | | | | | | | |
| 1. 能透過操作理解被乘數為10的問題，並用乘法算式紀錄。 2. 能製作10的乘法表。 | | | | | | | |
| 教學活動設計(第1節，40分鐘) | | | | | | | |
| 教學活動內容及實施方式 | | | | | | | |
| 活動 | | 內容 | | | | | |
| 引起動機 | | 複習：利用乘法遊戲複習乘法表及乘法概念。 | | | | | |
| 教學活動一 | | 1. 發下10元硬幣請學生數並發表自己有幾元。 2. 分享自己數的方法。 3. 邀請學生寫成算式。 4. 若有學生用乘法算式表示可以請他說明，若學生都是利用連加的方法計算，則老師引導學生嘗試利用之前學過的乘法概念嘗試列式。 5. 教師引導學生說出「被乘數」、「乘數」跟「積」所代表的含意。 | | | | | |
| 教學活動二 | | 1. 利用10元硬幣的增加，讓學生完成10的乘法表。 2. 邀請學生觀察乘法表中「積」與「乘數」的關係。 3. 讓學生上台分享觀察。 4. 教師揭示「從10的乘法表可以發現積比乘數多一個0」 | | | | | |
| 綜合總結 | | 教師配合班級增強制度提問「亮語一節課加分10元，四節課會得到多少元?」讓學生嘗試利用本節所學解決日常問題。 | | | | | |