

數學領域一上第 6 單元 (6-4) 教案

領域/科目		數學		設計者	洪瑋屏
實施年級		一上		教學時間	40分鐘(第4節)
活動名稱		加法問題(二)			
設計依據					
學習重點	學習表現	n-I-2理解加法和減法的意義，熟練基本加減法並能流暢計算。 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。 r-I-2認識加法和乘法的運算規律。		總綱與領綱之核心素養	●A1 身心素質與自我精進 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。 ●A3規劃執行與創新應變 數-E-A3能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬定解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 ●B1符號運用與溝通表達 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。
	學習內容	N-1-2加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 N-1-3基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指1到10之數與1到10之數的加法，及反向的減法計算。 R-1-1算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。適用於後續階段。 R-1-2兩數相加的順序不影響其和：加法交換律。可併入其他教學活動。			
融入議題與其實質內涵		●品德教育 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 ●閱讀素養教育 閱 E1 認識一般生活情境中需要使用的，以及學習學科基礎知識所應具備的字詞彙。			
來源		●南一版數學一上第6單元			
教學源		●課本、習作 ●電子書			
學習目標					
※透過情境解決同數相加和0的加法問題。					

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
【活動3】加法問題(二) ○用算式記錄做法（同數相加） ●布題四：<u>信安</u>玩丟飛鏢球遊戲，第一球得 3 分，第二球又得 3 分，兩球共得幾分？ - 學生個別發表，如： - 學生記錄：$3+3=6$ - 學生討論說明 ●布題五：舞臺上有4隻兔子，後來又有 4隻加入，全部有幾隻兔子？ - 學生討論並記錄解題過程。 - 學生討論、發表 ●試試看：填一填。 ①$1+1=\square$ ②$2+2=\square$ ③$5+5=\square$ - 學生各自解題、發表。 ○用算式記錄做法（0 的加法） ●布題六：<u>忠平</u>玩套圈圈遊戲，第一次套中 4 個，第二次沒有套中，兩次共套中幾個？ - 學生討論並記錄解題過程，透過討論讓學生了解，沒有套中就記作0個。 - 學生討論、發表 ●布題七：晒衣架上本來沒有衣服，媽媽晾了9件衣服，晒衣架上共有幾件衣服？ - 學生討論並記錄解題過程，透過討論讓兒童了解，晒衣架上沒有衣服就記作0件。 ●布題八：說說看，從$4+0=4$和$0+9=9$的算式中，你發現了什麼？ - 學生討論，發表。如：$4+0=4$和$0+9=9$，算式只要有0，答案就是非0的另一個數。 - 教師歸納：任何數加0，答案一定等於任何數本身。0加任何數，答案一定等於任何數本身。 ○搭配習作講解（同數相加、0 的加法） ～第四節結束～	5 5 5 5 5 5	●參與討論 ●實作表現 ●參與討論 ●實作表現 ●實作表現 ●參與討論 ●實作表現 ●課堂問答 ●參與討論 ●實作表現 ●課堂問答 ●課堂問答 ●參與討論 ●口頭發表