

課程核心設計概念：數學應用體驗活動

對象：二年級

學習設計起源、困境：學生需要有操作體驗數學學習的生活經驗

40 節（一年，一週一節）

教材參考 106 學年二年級數學教材(南一版)

數到 300 二位數的加法 幾公分 二位數的減法 容量 乘法(一) 幾點幾分 乘法(二) 重量	數到 1000 加加減減 幾公尺 乘法(一) 年月日 平面圖形 乘法(二) 分東西 面的大小與立體
---	---

活動項目及內容簡介：

- 1.七巧板：形狀組合活動，色紙護貝剪開
- 2.數獨：數字推理，網路題庫
- 3.撲克牌：乘法應用、湊 10 加減法練習，採購一般撲克牌
- 4.購物活動：模擬消費行為，運用附件錢幣紙卡
- 5.時間排排隊：看時鐘，時間排序，自製或採購時間撲克牌
- 6.我是神射手：用黏黏球玩丟丟樂，準備 1-2 顆黏黏球可以丟到黑板
- 7.大富翁：統整練習

教學流程：

第一、二節指導遊戲規則、製作遊戲道具

第三節分組練習操作

第四節自行組隊進行遊戲

第五節教師統整本主題學習活動成果與發現，表揚上課表現優良小組或個人