|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | | | 數學 | **設計者** | | 陳淑萍 陳素玲 陳翠伶 林筱梅 |
| **實施年級** | | | 二年級 | **總節數** | | 2 |
| **主題名稱** | | | 要買幾張票 | | | |
| **設計依據** | | | | | | |
| **學習**  **重點** | **學習表現** | r-I-2認識加法和乘法的運算規律。 | | | **核心**  **素養** | **數-E-A2** 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 |
| **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。 | | |
| **學習目標** | | | | | | |
| 能理解乘法的意義，解決生活中的問題。 | | | | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **教學活動設計** | | |
| **教學活動內容及實施方式** | **素養指標** | **學習表現與評量** |
| 終點任務或過程性任務: (描述即可、與生活情境、解決問題有關)  例如: 小組設計試題(含生活應用)，遊戲解題  1、全二年級校外教學，一組8個人，總共有9組，要買幾張票?  2、老師請各組用自己的方法，在最快的時間內，告訴老師總共要買幾張票  ?  3、老師發現，有些小朋友會一個一個數數，有的會兩個一數，也有些人很快地數出數量。  4、老師引導出乘法的準確性和快速性。 |  |  |