

【誰是牛頭王】

數感主題教案：二位數

課程目的：逐步建立數學運用的基礎

課堂學習期望：

- 1.嘗試運用多少、長短、加減、前後、左右等數學用語，表達自己的想法
- 2.在周圍環境中尋找和欣賞各種各樣與數學有關的事物，培養細心觀察四周環境的態度

階段一：<二位數分類>數字的家

階段二：<二位數序列>數字小火車

階段三：<二位數比較>數字線

二位數 1—二位數分類

目標：

1. 透過遊戲卡片，認識數字和數學符號所表達的概念。
2. 透過同儕互動，增加兒童對周圍環境中的數字、數量感興趣。

對象：3 歲以上兒童

人數：6 人(一組)

時間：30 分鐘

器材預備：桌遊—誰是牛頭王

流程	教學方法/活動內容	教學重點	耗時	器材
引入(一)	・ 利用附件一、二，將卡片依照二位數分類。	・ 引發兒童學習興趣，理解、辨別十位數的不同。	5 分	
發展(一)	・ 待兒童熟悉進行方式後，開始說明小組內遊戲進行方式。 ・ 將卡片放置於桌面，輪流擔任翻卡者。 ・ 仔細觀察卡片上的數字，是屬於哪一個區間的數字，將卡片放置於附件一、二中對應的欄位上。	・ 讓兒童理解活動操作方式	5 分	
發展(二)	・ 讓兒童圍成一圈來進行遊戲 ・ 遊戲結束的時間： (1) 完成擺放所有的卡片。	・ 讓兒童實際在操作中辨別十位數的不同。	10 分	
總結	・ 檢查附件一、二，作為評估	・	10	

附件一

1-10

11-20

21-30

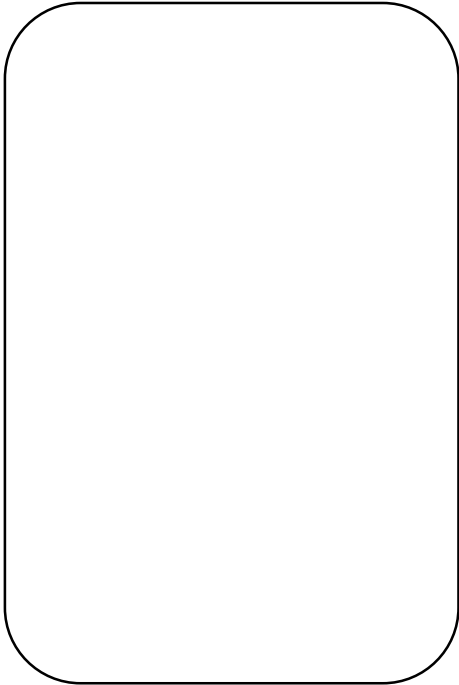
31-40

41-50

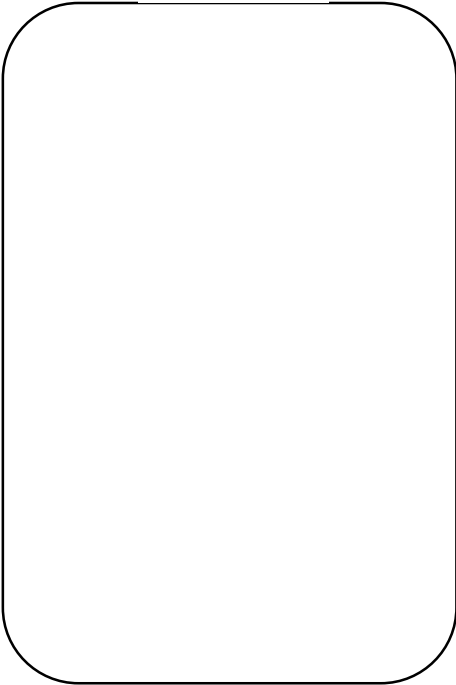
51-60

附件二:

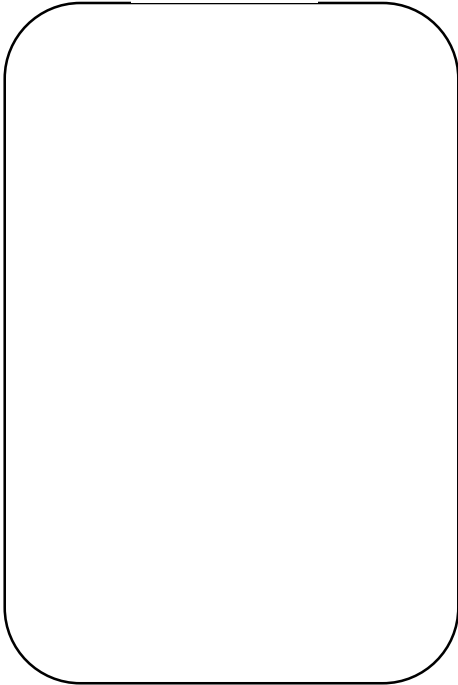
61-70



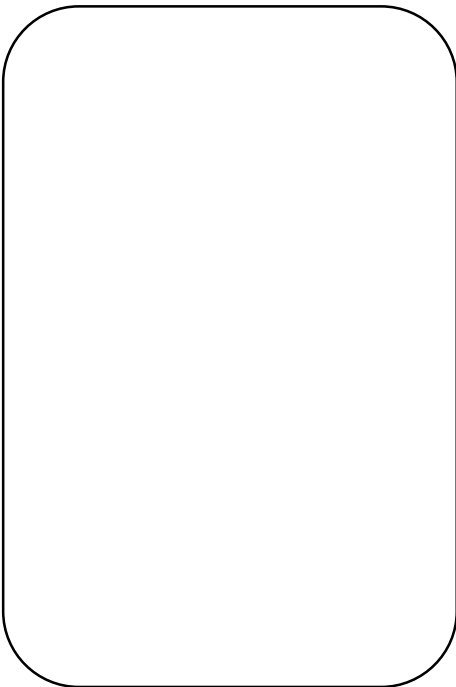
71-80



81-90



91-100



二位數 2—二位數序列

目標：

1. 透過遊戲引導，加強對二位數序列的認知。
2. 透過同儕互動及回饋，能運用數學語言表達二位數的差異。

對象：3 歲以上兒童(建議先玩過第一階段)

人數：6 人(一組)

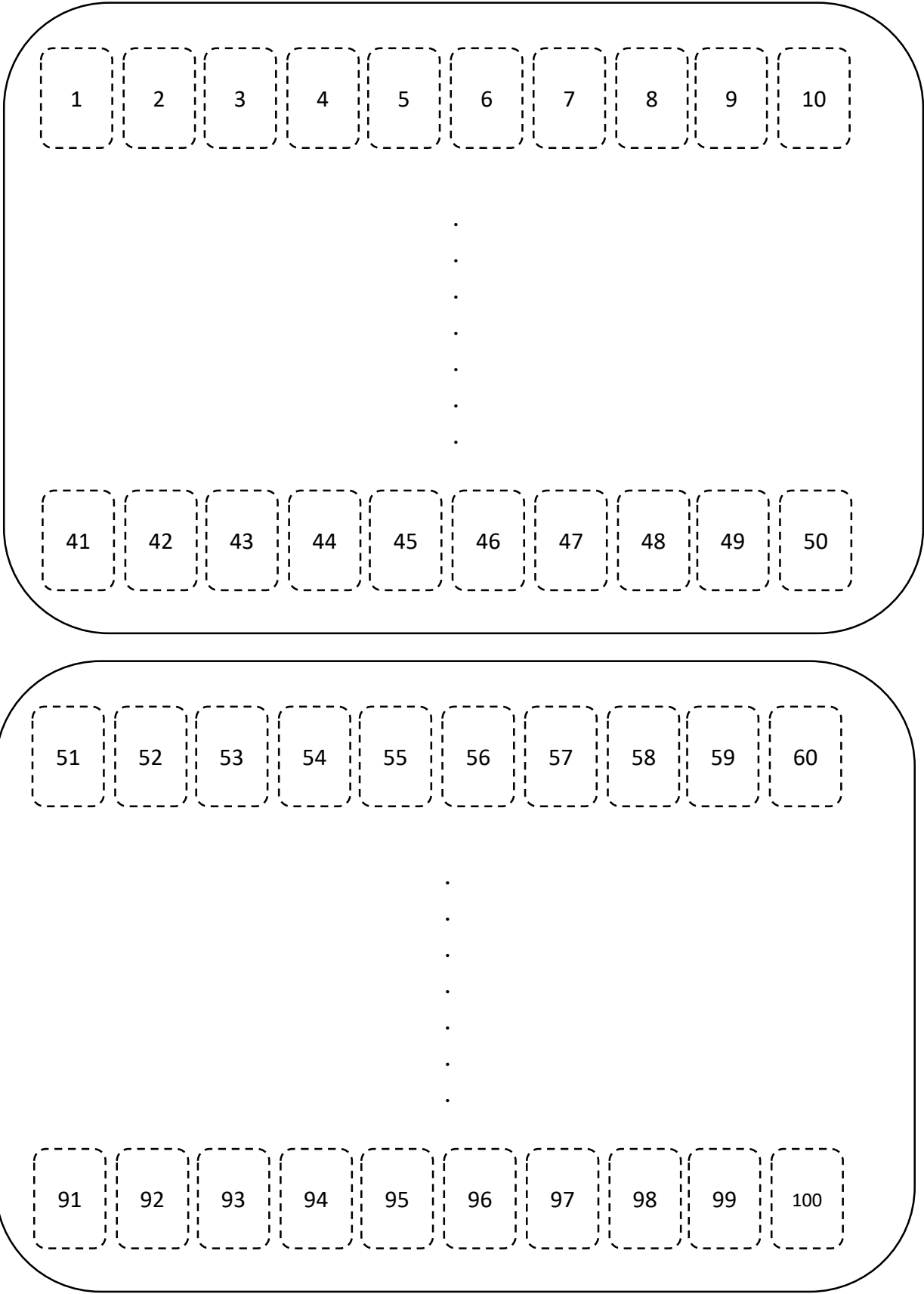
時間：40 分鐘

器材預備：桌遊—誰是牛頭王

流程	教學方法/活動內容	教學重點	耗時	器材
引入	<ul style="list-style-type: none">使用 1-50 或 51-100 號卡片從卡堆中抽取一張卡。將抽取到的卡片，按照序列，放置桌面上對應位置。(請參考排列範例)	<ul style="list-style-type: none">引發兒童學習興趣，理解 1-100 之排序。	5 分	
發展(一)	<ul style="list-style-type: none">待兒童熟悉進行方式後，開始說明小組內遊戲進行方式。兒童輪流從卡堆中抽取卡片。將卡片由小到大，從左至由排成一列。完成 1-10、11-20、21-30、.....91-100 之排序。	<ul style="list-style-type: none">讓兒童理解活動操作方式	10 分	
發展(二)	<ul style="list-style-type: none">讓兒童圍成一圈來進行遊戲遊戲結束的時間：完成擺放所有的卡片。	<ul style="list-style-type: none">練習數字 1-100 之排序。	15 分	
總結	<ul style="list-style-type: none">利用學習單 1 做評估		10 分	

排列範例

桌面



二位數 3—二位數比較

目標：

1. 透過遊戲引導，加強對二位數大小的認知。
2. 透過同儕互動及回饋，能運用數學語言比較二位數的差異。

對象：3 歲以上兒童(建議先玩過第一、二階段)

人數：6 人(一組)

時間：40 分鐘

器材預備：桌遊—誰是牛頭王

流程	教學方法/活動內容	教學重點	耗時	器材
引入	<ul style="list-style-type: none">展示三張卡片，由小到大，從左至右排列在桌面上。從卡堆中抽取一張卡，觀察並比較，應該將此卡插入哪個位置中，使排序依然為由小到大，從左至右排列。引導語：先念出抽到的卡片數字，例：40。接著一一與桌面上三張卡片的數字比較，例：桌面上數字為：13、37、48。 師：我們要一起幫助 40 找到他的家，當 40 比較小的時候，就找到囉！ 師：40 跟 13 哪一個數字大呢？ 生：40。 師：40 比較大，往右放，遇到下一個數字了！40 跟 37 誰比較大呢？ 生：還是 40。 師：40 比較大，再往右放，遇到下一個數字了！40 跟 48 誰比較大呢？ 生：48！ 師：40 比較小，找到 40 的家囉！將 40 放置在 37 與 48 中間。	<ul style="list-style-type: none">透過示範讓兒童理解如何在跳號的序列中，將數字排列正確。	5 分	
發展(一)	<ul style="list-style-type: none">待兒童熟悉進行方式後，開始說明小組內遊戲進行方式。每輪遊戲只需使用兒童人數 x5 張數即可。兒童從卡堆中抽取 3 張卡片，作為	<ul style="list-style-type: none">讓兒童理解活動操作方式	10 分	

	<p>手牌。</p> <ul style="list-style-type: none"> 在桌面上翻開三張卡牌，作為起始序列，將剩餘的卡片放置一旁作為抽卡堆。 兒童輪流從手中打出一張卡片，放入桌面上的序列中，使排序依然為由小到大，從左至右排列。 若擺放位置正確，回合結束。 若擺放位置錯誤，從抽卡堆中抽取一張卡片後，回合結束。 遊戲最終目標為，順利將手中卡片全部打出。 			
發展(二)	<ul style="list-style-type: none"> 讓兒童圍成一圈來進行遊戲 遊戲結束的時間： <ul style="list-style-type: none"> (1)當所有人手牌皆全部打出。 (2)當抽卡堆的卡片被抽完。 		15 分	
總結	<ul style="list-style-type: none"> 利用學習單 2 做評估 		10 分	

—誰是牛頭王—

學習單<1>

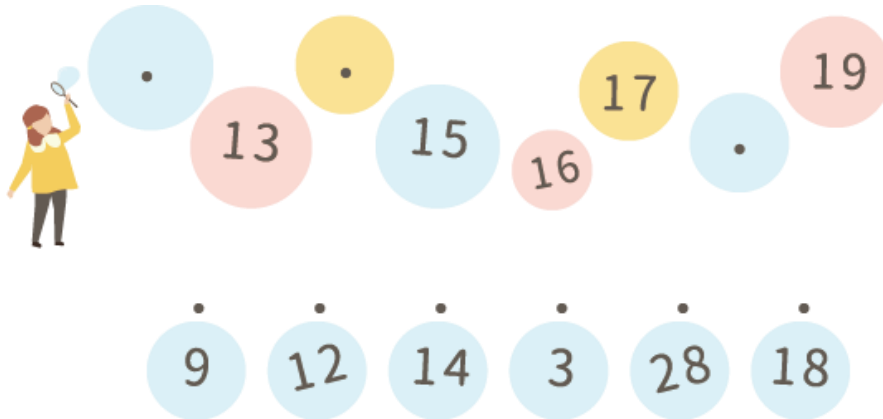


連連看，應該將數字填入序列中的哪一個位置呢？

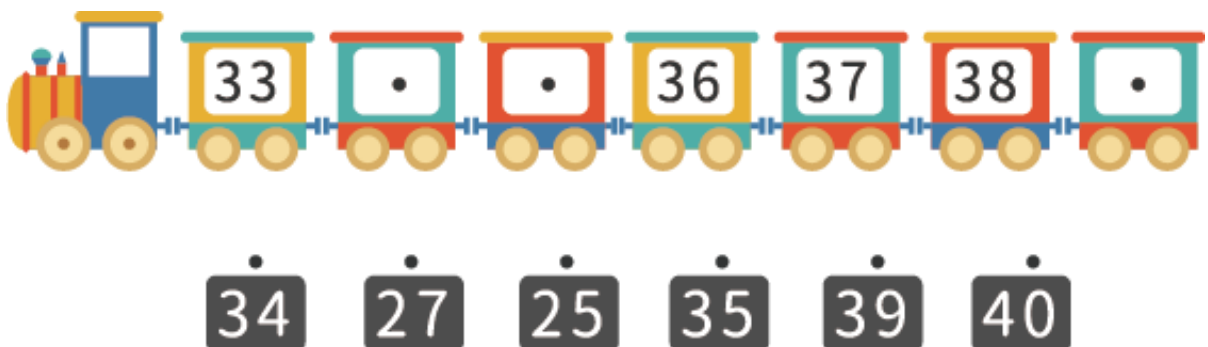
(1)



(2)



(3)



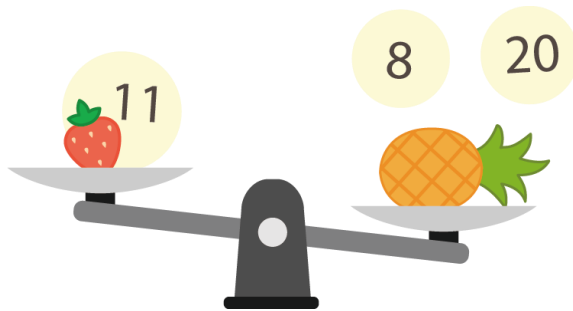
—誰是牛頭王—

學習單<2>

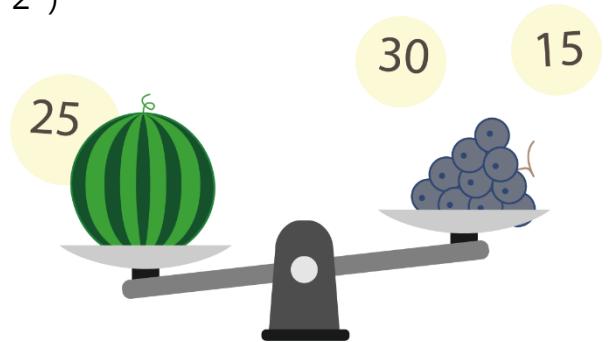


圈圈看，天秤的另一側應該是哪一個數字呢？

(1)

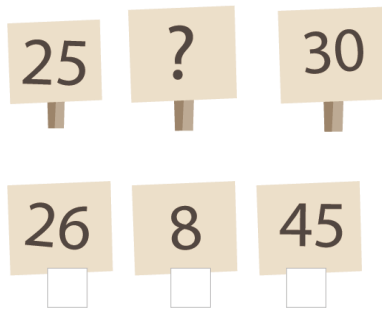


(2)

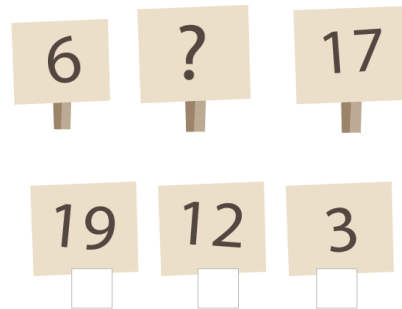


勾勾看，問號的位置，應該放入哪一個數字呢？

(1)



(2)



連連看，兩個空格應該填入什麼數字呢？

