

# 育賢學校

優質教育基金「主題網絡計劃」(QTN)分享

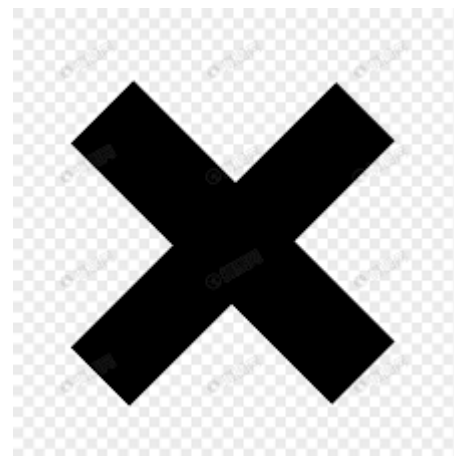
三年級：乘加和乘減混合計算

熊兆文老師

## 教學目標：



- ▶ 鞏固學生對乘加及乘減混合的計算



## 設計理念：



1. 提升課堂的趣味性
2. 提高學生對計算的興趣及投入度

## 課堂設計(1小時)

- ▶ 引入
- ▶ 迷宮遊戲 (一) (20分鐘)
- ▶ 迷宮遊戲 (二) (30分鐘)
- ▶ 總結

# 教材設計(活動工作紙一)

育賢學校  
三年級 數學科  
乘加和乘減混合計算  
活動工作紙 (一)

A

姓名：\_\_\_\_\_ 日期：\_\_\_\_\_

班別：\_\_\_\_\_

例 1:  $5 + 2 \times 3$                       例 2:  $(6 - 2) \times 4$   
       $= 5 + 6$                                        $= 4 \times 4$   
       $= 11$      $= 16$

提示：1. 當有圓括號時，要先計算圓括號內的部分  
      2. 計算的次序是先計算乘法，然後再進行加減。

計算以下題目，答對可獲得 1 張程式貼紙。

1.  $(13 - 5) \times 6 =$  \_\_\_\_\_

獲得貼紙後，便可在遊戲紙(一)進行測試及完成迷宮遊戲。

直式區

育賢學校  
三年級 數學科  
乘加和乘減混合計算  
活動工作紙 (一)

B

姓名：\_\_\_\_\_ 日期：\_\_\_\_\_

班別：\_\_\_\_\_

例 1:  $5 + 2 \times 3$                       例 2:  $(6 - 2) \times 4$   
       $= 5 + 6$                                        $= 4 \times 4$   
       $= 11$      $= 16$

提示：1. 當有圓括號時，要先計算圓括號內的部分  
      2. 計算的次序是先計算乘法，然後再進行加減。

計算以下題目，答對可獲得 1 張程式貼紙。

1.  $12 \times 4 + 9 =$  \_\_\_\_\_

獲得貼紙後，便可在遊戲紙(一)進行測試及完成迷宮遊戲。

直式區

✓ 設計了2款的題目，確保每一組的學生都有參與計算的部分。

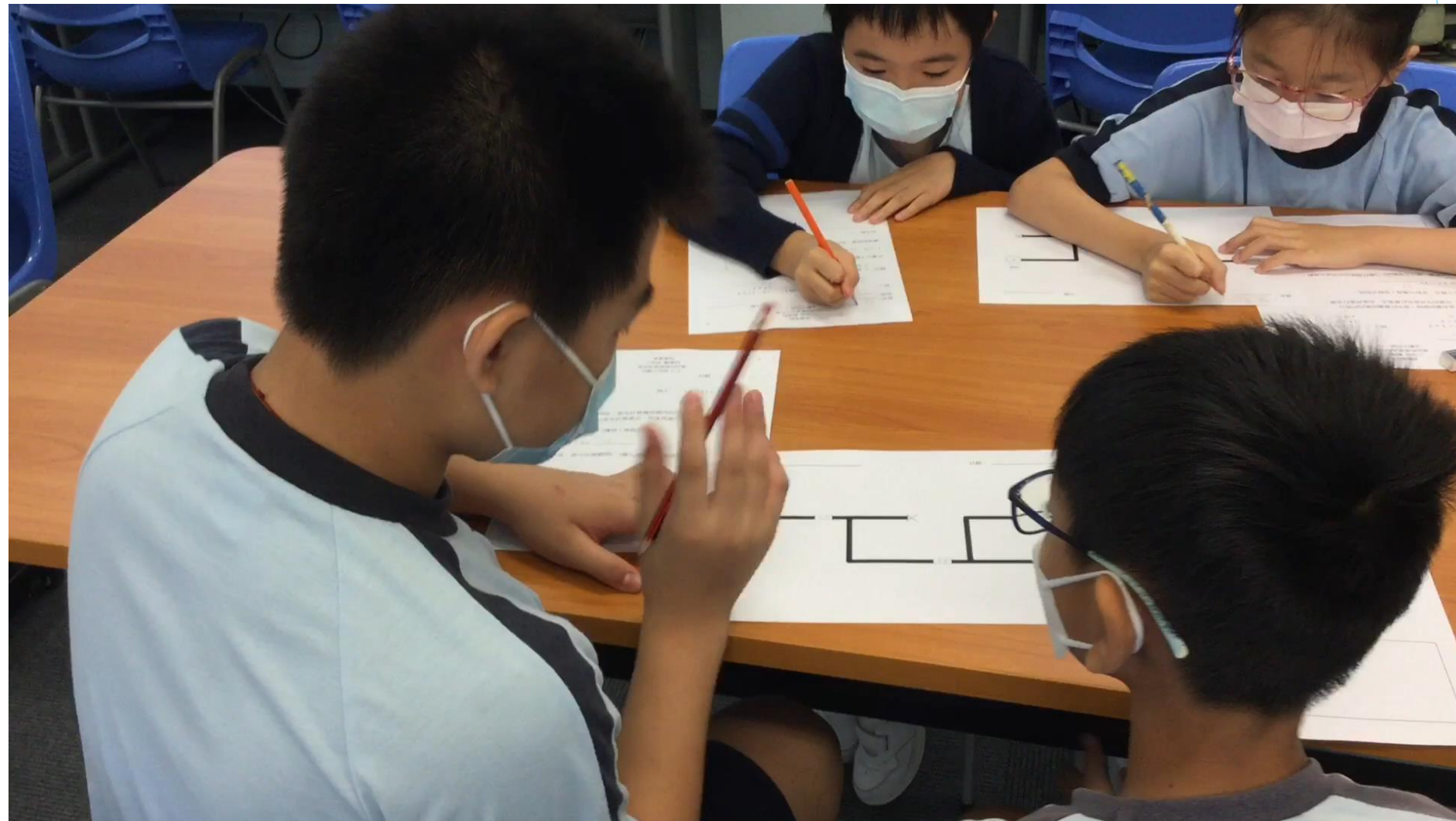
# 教材設計(遊戲紙一)

姓名： \_\_\_\_\_ 日期： \_\_\_\_\_

分別貼上  
轉右和轉左  
的貼紙

The diagram shows a maze puzzle on a worksheet. The maze starts at a 'Start' point on the left, indicated by a dashed circle with an arrow pointing right. The path is a thick black line that moves right, then down, then right, then up, then right, and finally down to a 'Finish' point on the right, indicated by a dashed circle with a star. There are two dead ends marked with an 'X'. Two red circles highlight specific points on the path: one on the top horizontal segment and one on the bottom horizontal segment. Two red arrows point from the text '分別貼上轉右和轉左的貼紙' to these two circles, indicating where to place 'turn right' and 'turn left' stickers.

# 學生活動影片



# 學生活動影片





# 教材設計(活動工作紙二)

育賢學校  
三年級 數學科  
乘加和乘減混合計算  
活動工作紙 (二)

A


姓名：\_\_\_\_\_ 日期：\_\_\_\_\_

班別：\_\_\_\_\_

計算以下各題，每答對 1 題可獲得 1 張程式貼紙。

- $28 \times 4 - 19 =$  \_\_\_\_\_
- $50 + 17 \times 6 =$  \_\_\_\_\_
- $145 - 25 \times 5 =$  \_\_\_\_\_
- $65 \times 3 + 128 =$  \_\_\_\_\_
- $(114 - 83) \times 8 =$  \_\_\_\_\_
- $7 \times (16 + 61) =$  \_\_\_\_\_
- $29 \times 9 - 35 \times 5 =$  \_\_\_\_\_

獲得貼紙後，便可在遊戲紙(二)進行測試及完成迷宮遊戲。



直式區

育賢學校  
三年級 數學科  
乘加和乘減混合計算  
活動工作紙 (二)

B


姓名：\_\_\_\_\_ 日期：\_\_\_\_\_

班別：\_\_\_\_\_

計算以下各題，每答對 1 題可獲得 1 張程式貼紙。

- $(76 + 39) \times 4 =$  \_\_\_\_\_
- $33 \times 6 - 27 =$  \_\_\_\_\_
- $13 \times 4 + 12 \times 4 =$  \_\_\_\_\_
- $65 \times 3 + 226 =$  \_\_\_\_\_
- $381 + 4 \times 29 =$  \_\_\_\_\_
- $9 \times (64 - 15) =$  \_\_\_\_\_
- $261 - 16 \times 6 =$  \_\_\_\_\_

獲得貼紙後，便可在遊戲紙(二)進行測試及完成迷宮遊戲。



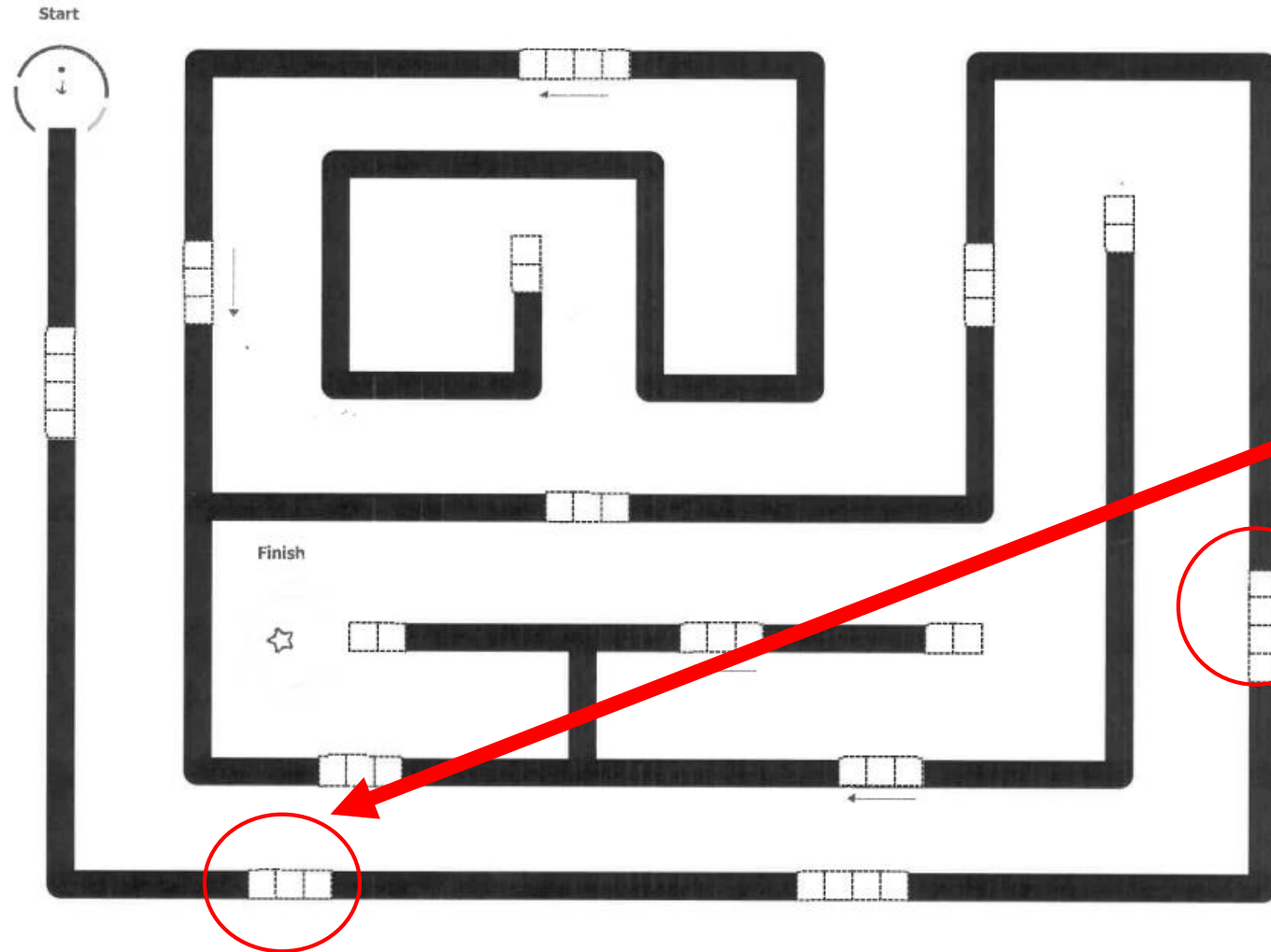
直式區

✓ 設計了2款的  
題目，確保每  
一組的學生都  
有參與計算的  
部分。

# 教材設計(遊戲紙二)

姓名： \_\_\_\_\_

日期： \_\_\_\_\_

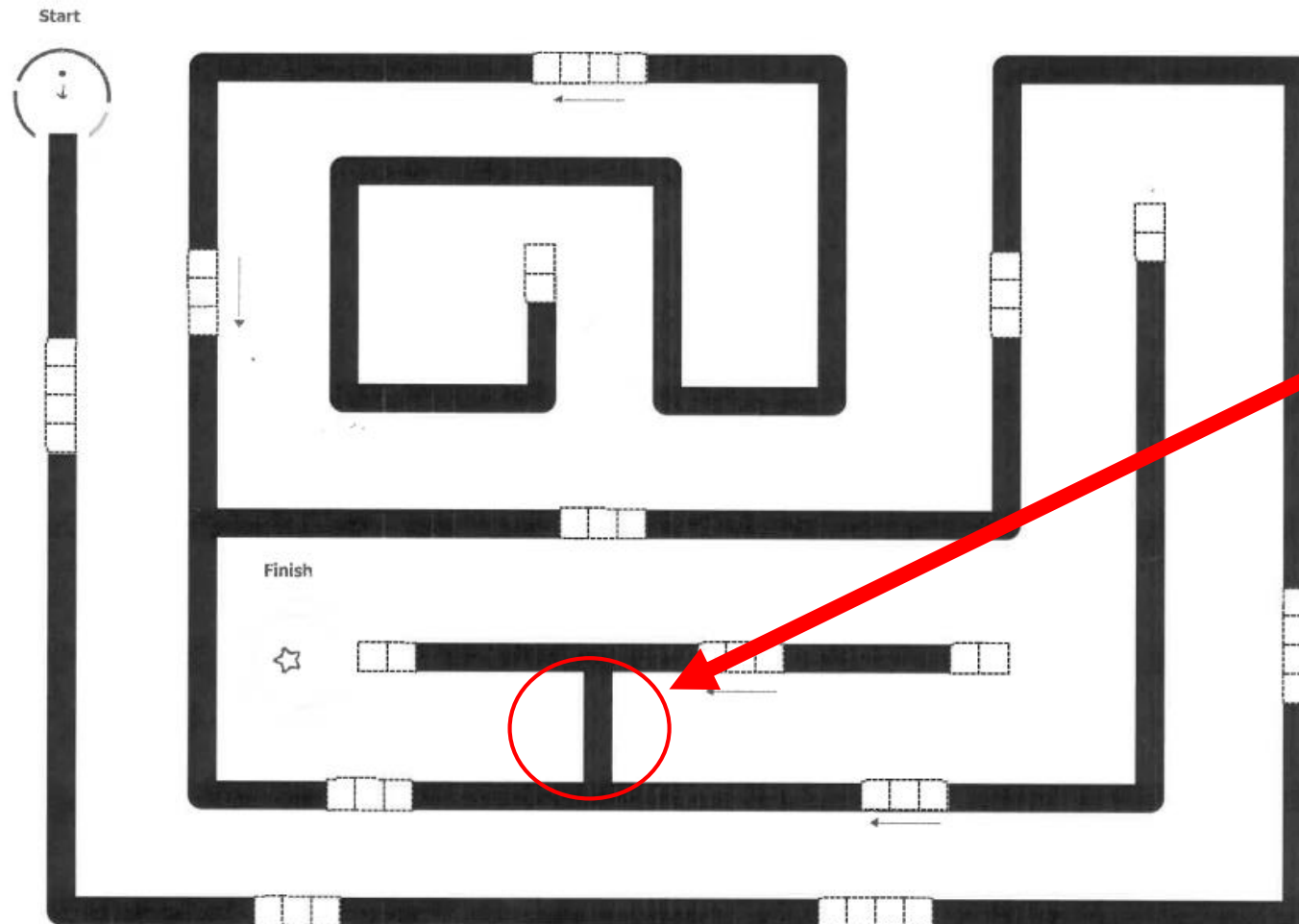


在活動進行前貼上  
2個不包含轉向或  
加速的貼紙，例如：  
跳舞、之字型走動  
等。

# 教材設計(遊戲紙二)

姓名： \_\_\_\_\_

日期： \_\_\_\_\_



增加隨機性，學生  
需要思考如果  
Ozobot向右轉後，  
如何能令ozobot返  
回正軌，增加難度

## 課後成果

- ▶ 學生比以往在課堂上計算顯得更投入
- ▶ 能力較弱的學生亦願意參與計算，為自己的組別贏得更多的條碼貼紙
- ▶ 推展至其他年級的課題

# 感謝

▶ 優質教育基金

▶ 鳳溪廖潤琛紀念學校



多謝!