



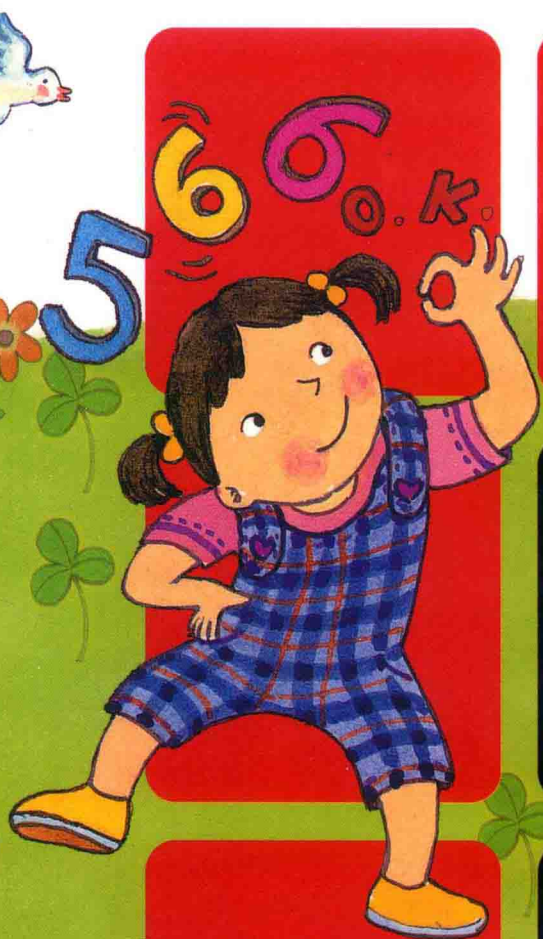
通过思考领悟“数”和“运算”核心概念的
欧式“算数”教育课程!



奇迹

幼儿

数学



4~5岁适用
第6阶

(韩)Naon 教育研究所 著
李学权 译

4~5岁

第6阶 加法式子和减法式子的运算

通过思考领悟“数”和“运算”核心概念的
欧式“算数”教育课程！



4~5岁 第**6**阶 加法式子和减法式子的运算

图书在版编目 (CIP) 数据

奇迹幼儿数学. 4~5岁. 第6阶/韩国Naon教育研究
所著; 李学权译. -- 北京: 九州出版社, 2015. 6
ISBN 978-7-5108-3700-5

I. ①奇… II. ①韩… ②李… III. ①数学课—学前
教育—教学参考资料 IV. ①G613.4

中国版本图书馆CIP数据核字 (2015) 第100235号

Miracle Creating Toddler Math /Step 2-6 Written by 박영훈 (朴荣勋 Park Young-hoon)

유주연 (柳姝延 Lyu Joo-yeon), 이미경 (李美庆 Lee Mi-kyoung)

Illustrated by 이경은 (李京垠 Lee Kyoung-eun)

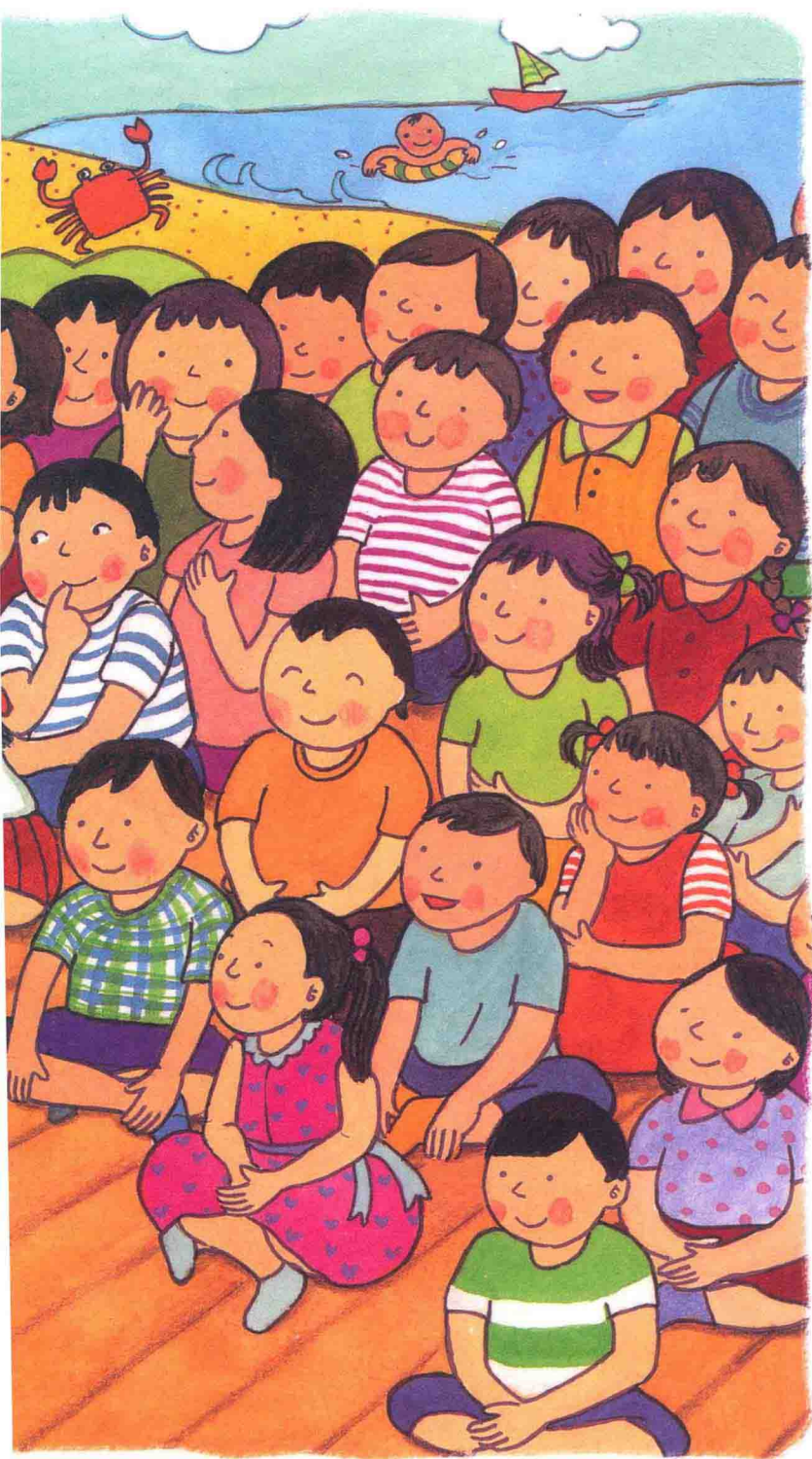
Text Copyright 2008© 박영훈 (朴荣勋 Park Young-hoon), 유주연 (柳姝延 Lyu Joo-yeon)

이미경 (李美庆 Lee Mi-kyoung)

Illustration Copyright 2008© 이경은 (李京垠 Lee Kyoung-eun)

Simplified Chinese copyright © 2015 by BEIJING DOUBLE SPIRAL CULTURE & EXCHANGE
COMPANY LTD.

Simplified Chinese language edition arranged with Gilbut Publishing CO.,LTD.
through Eric Yang Agency Inc.



目 录

- 1 箭头图式练习① /4
- 2 箭头图式练习② /14
- 3 箭头图式练习③ /24
- 4 加法和减法运算中使用“5个数”结构 /34
- 5 了解箭头图式④ /44
- 6 箭头图式练习⑤ /54

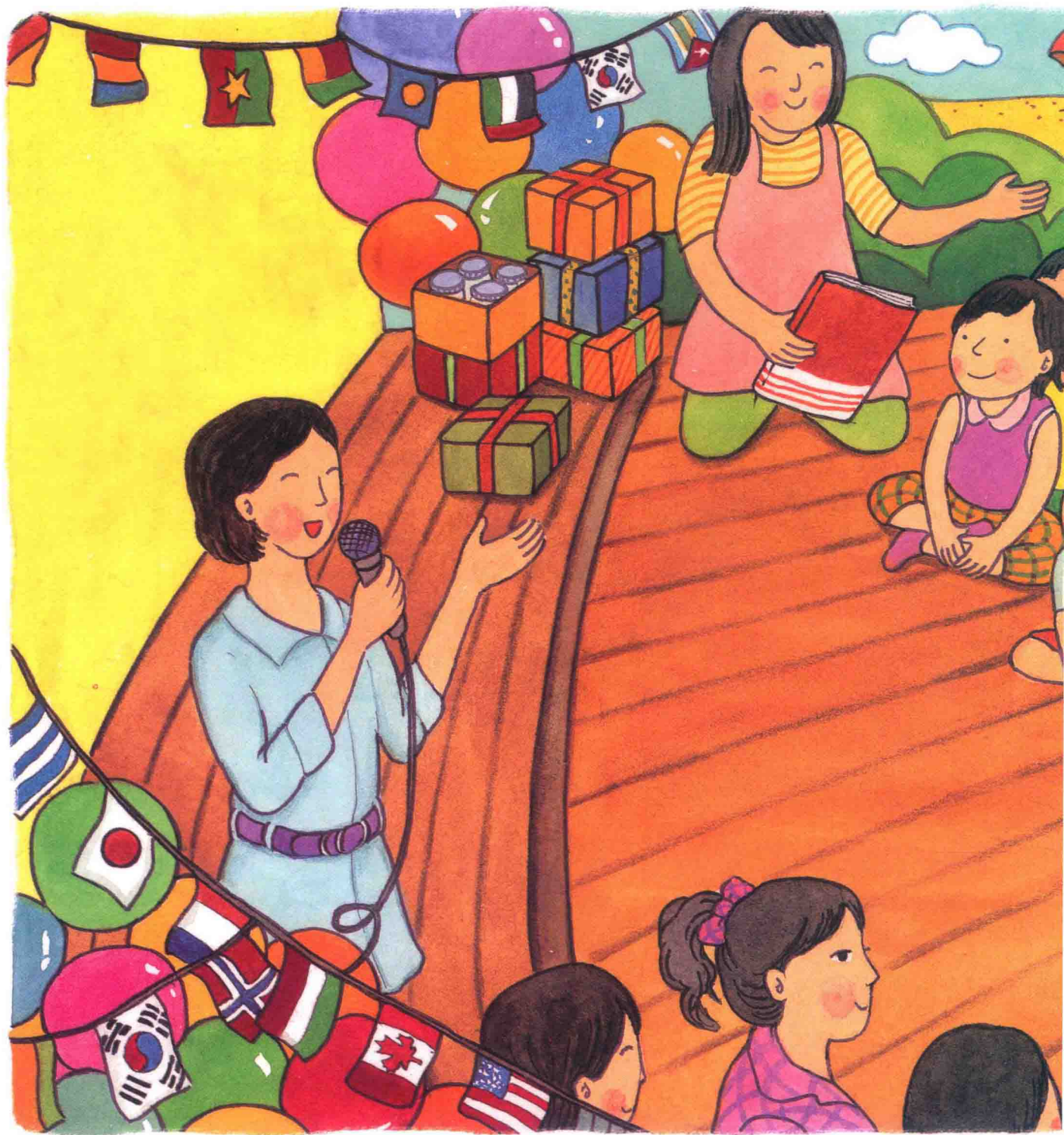


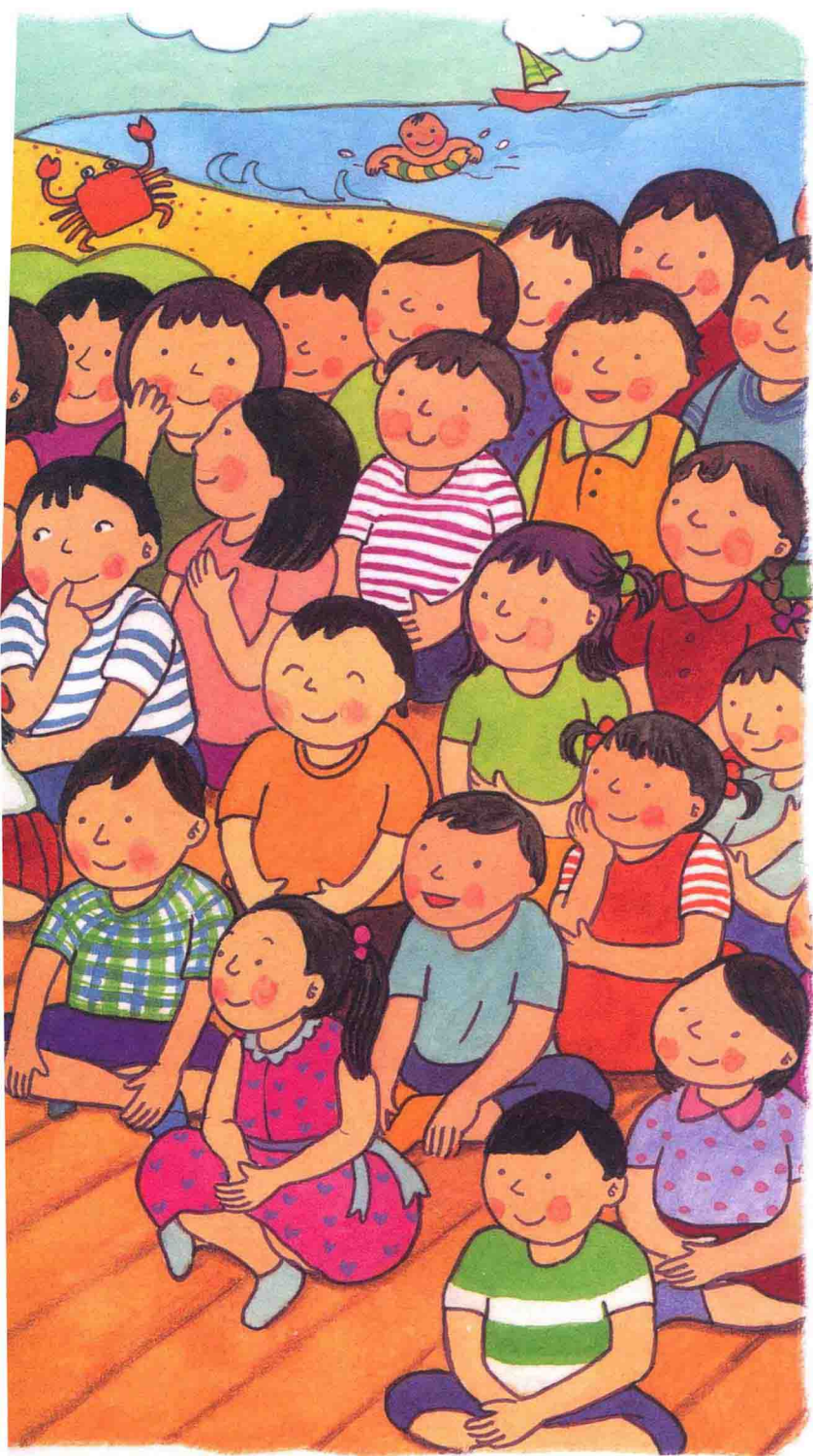
给妈妈的提示~

在上一册的训练中，宝宝已学到了“+”、“-”等数学符号。请妈妈回忆一下，我们向宝宝传输这些符号知识的过程是非常谨慎而自然的。数学的所有符号和公式都是历经岁月的磨练而形成的人类文化遗产。因此，我们可以把幼儿学习数学的过程看成是那些长久岁月的压缩版。为了向宝宝传输等号(=)的概念，我们在4~5岁第6阶的教程中继续练习并巩固学习等号(=)符号的前一个阶段，即箭头图式训练。

暑假

快乐的暑假生活开始了。





目 录

- 1 箭头图式练习① /4
- 2 箭头图式练习② /14
- 3 箭头图式练习③ /24
- 4 加法和减法运算中使用“5个数”结构 /34
- 5 了解箭头图式④ /44
- 6 箭头图式练习⑤ /54



给妈妈的提示~

在上一册的训练中，宝宝已学到了“+”、“-”等数学符号。请妈妈回忆一下，我们向宝宝传输这些符号知识的过程是非常谨慎而自然的。数学的所有符号和公式都是历经岁月的磨练而形成的人类文化遗产。因此，我们可以把幼儿学习数学的过程看成是那些长久岁月的压缩版。为了向宝宝传输等号(=)的概念，我们在4~5岁第6阶的教程中继续练习并巩固学习等号(=)符号的前一个阶段，即箭头图式训练。

1

箭头图式练习①

用箭头图式练习加法和减法。

游戏让小朋友们感到愉快。



● 在空格处填写正确数字后，大声朗读一遍。

		17	18					25	26			29	30
15	16					23				28			

在第1章的训练中，宝宝将针对上一册中学到的箭头图式，进行巩固复习。箭头图式是引进等号(=)之前的准备阶段。在后期的方程式学习中，等号将作为一个非常重要的概念登场。为此我们先在等号之前引入了箭头图式。这种安排承载了作者们很强的一种意图：他们想让宝宝直观地了解“加法和减法并非简单的运算过程，而是生成新数字的动态型过程”。



给妈妈的提示~



游戏之前请准备两个骰子、数字卡片（偶数）

游戏方法

- ① 剪下书中附赠的符号卡片和数字卡片。
- ② 先掷出一个骰子，等骰子停下来之后，按相同的点数把另一个骰子放在第一个骰子的旁边，然后让宝宝直观地判断出两个骰子的点数之和。

掷出的骰子 →  ← 并排摆放的骰子

- ③ 任选一张数字卡片之后，如下进行游戏。
假如选择了写有数字10的卡片，则先由妈妈把第一个骰子摆放成点数6的情形。之后，宝宝拿起另一个骰子摆放成点数4。使两个骰子的点数之和与卡片上的数字相一致。

数字卡片 妈妈摆放的骰子 宝宝要摆放的骰子

10



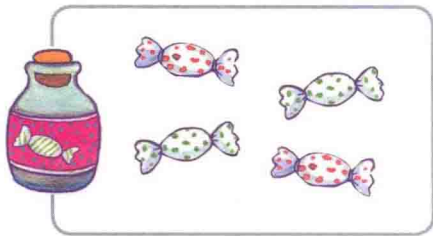
第一种游戏是为了解两倍数的游戏。当游戏中第一个骰子的点数为4的时候，让宝宝把另一个骰子也摆放成点数4，并说出两个数字之和。第二种游戏是用两个骰子的点数组组合出卡片上的数字10的游戏。一个人把骰子的点数摆成6时，另一个人要把第二个骰子摆成4。



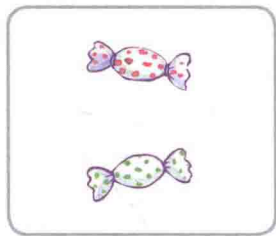
数数训练

糖块变成几颗了呢？写出正确的数字并粘贴糖块贴纸吧。

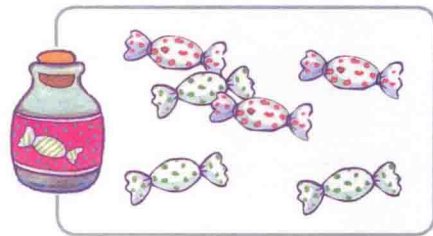
图示



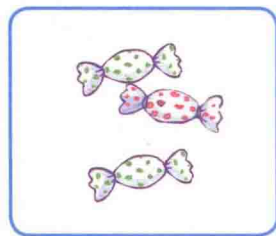
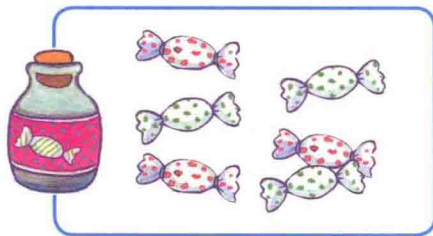
4



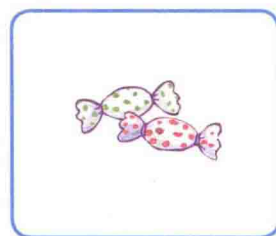
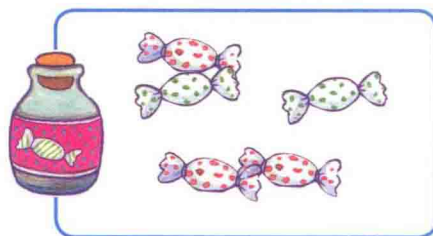
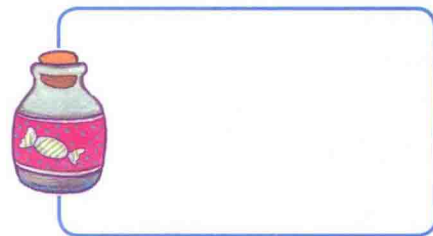
+2



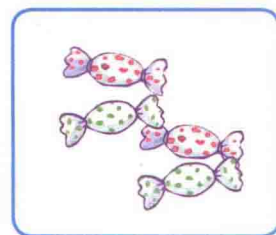
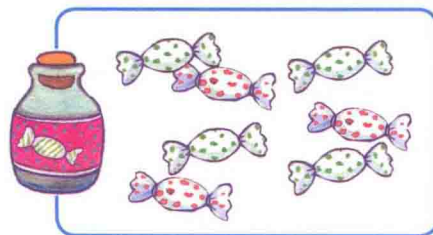
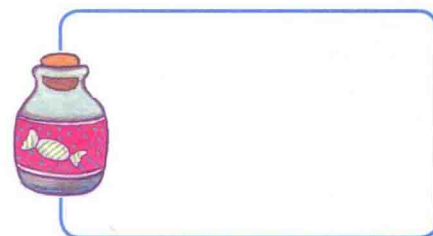
6



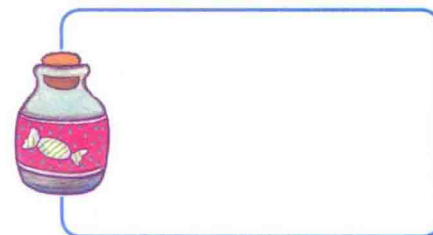
+



+



+



给妈妈的提示~

箭头图式是为了让宝宝更加容易地理解新数字的生成过程而特别引入的算式，而不是只为了进行单纯的加法和减法运算。此项活动将延续到第7页。



完成箭头图式

从糖罐里拿出了一些糖，里面还剩几颗糖块呢？

图示



-1



-5



-7



-4



-5



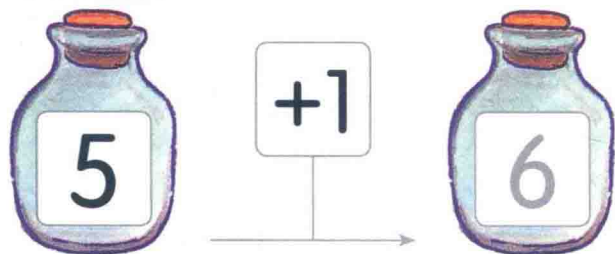
-2



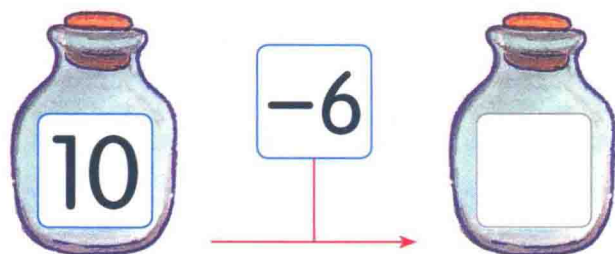
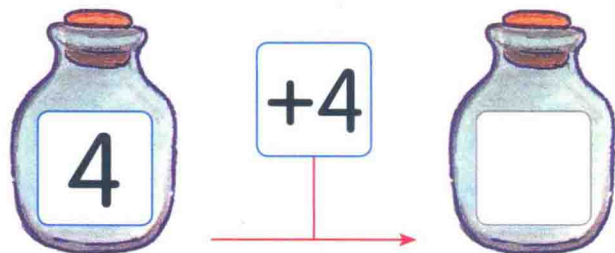
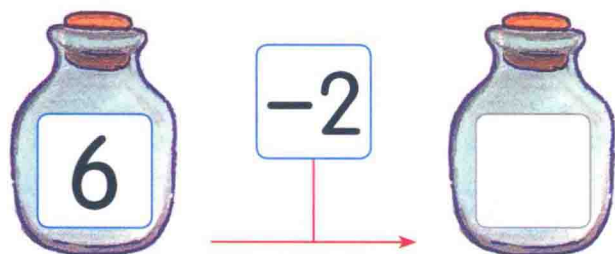
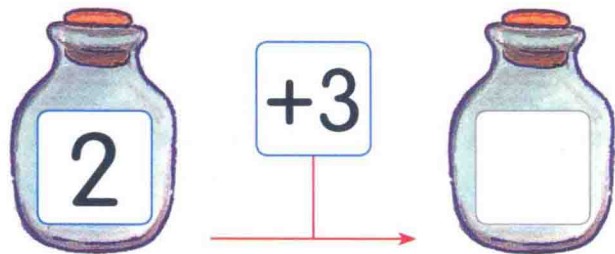
完成箭头图式并讲述情境

完成箭头图式之后，参照图示编故事描述情境吧。

图示



糖罐里本来有5颗糖，再往糖罐里放了1颗之后，里面的糖块变成了6颗。



数学并不是用数字进行运算的学问。有逻辑地阐述题中的情境并用算式进行简单阐述，才是数学的本质。在本次训练中，要让宝宝学会用语言手段来描述数字和符号所代表的情境。一开始宝宝有可能表现生疏，不过，请不要担心，他（她）很快就会熟悉这种训练的。



给妈妈的提示~



听故事完成箭头图式

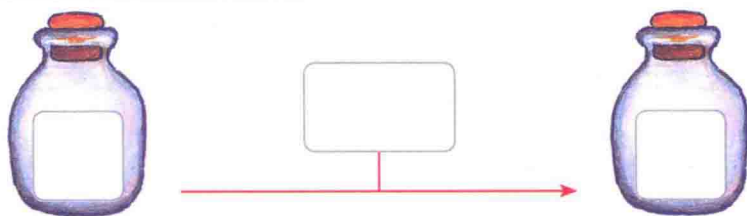
听妈妈讲故事之后，在空格处填写正确的数字和符号。

图示

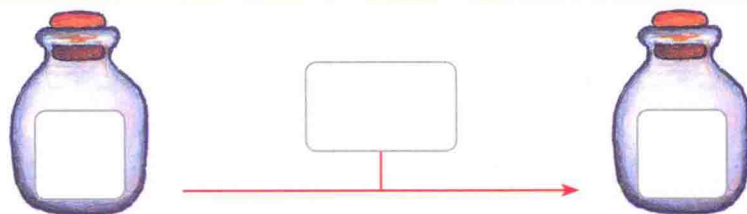
糖罐里有 5 颗糖，我从中拿出了 3 颗。



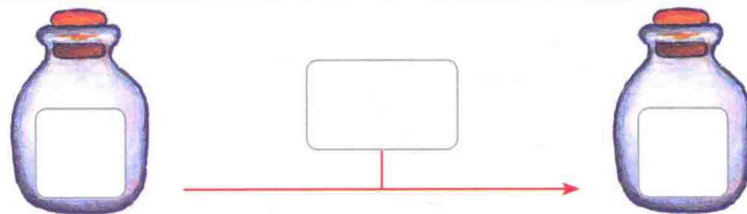
糖罐里本来有 6 颗糖，我再往里面放了 3 颗。



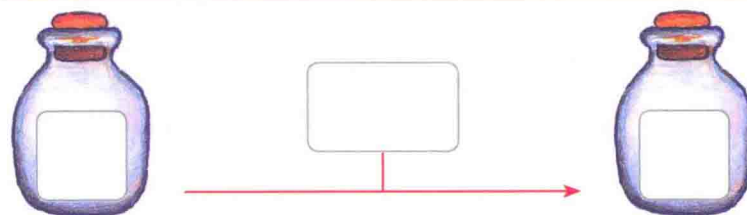
糖罐里有 8 颗糖，我从中拿出了 4 颗。



糖罐里有 9 颗糖，我从中拿出了 5 颗。



糖罐里本来有 7 颗糖，我再往里面放了 3 颗。



给妈妈的提示~

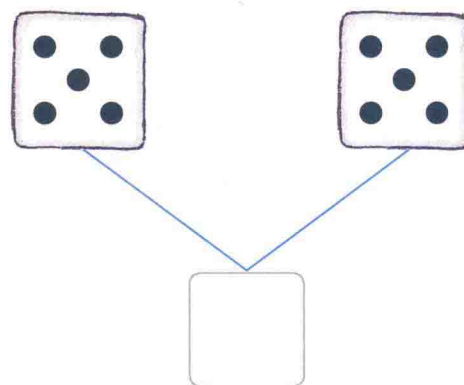
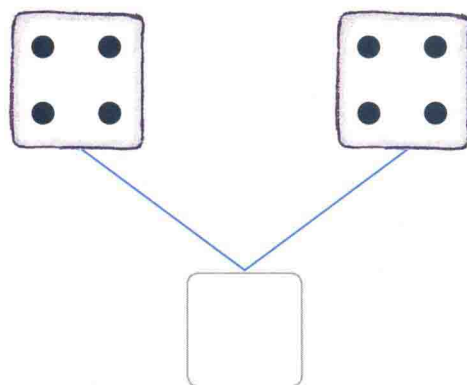
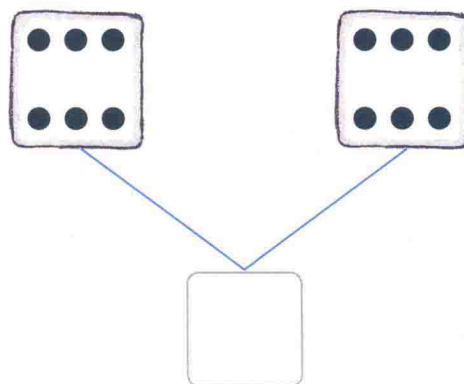
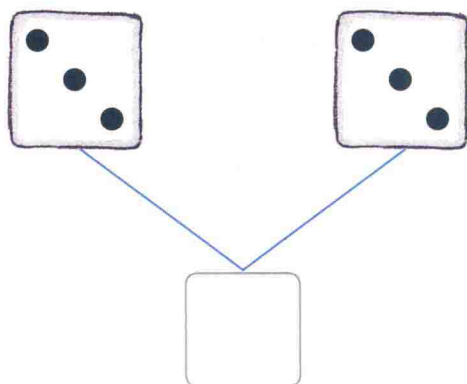
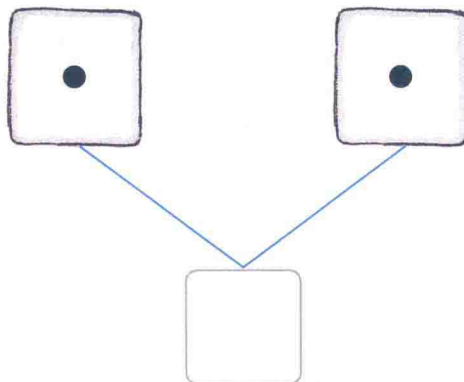
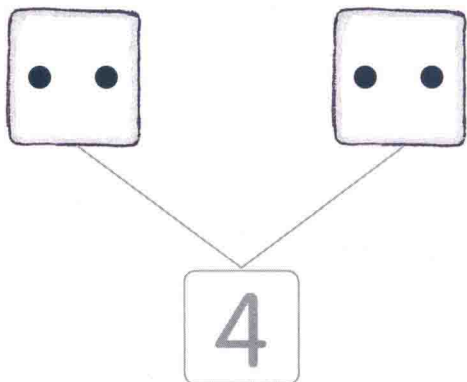
这是把他人提供的情境转换成算式的训练，是非常重要的数学训练。训练中由妈妈给宝宝念提示文章。



求两倍数

用数字写出骰子的点数吧。

图示



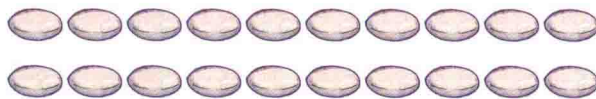
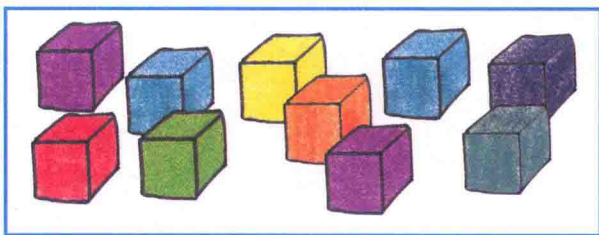
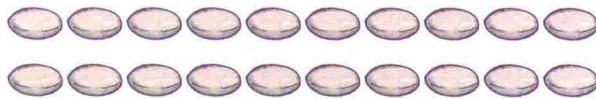
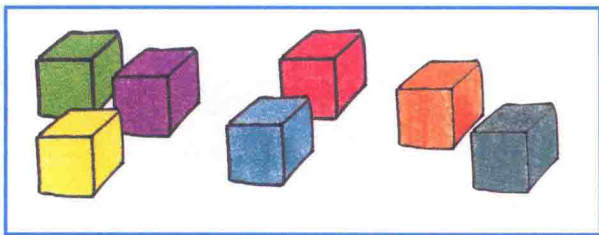
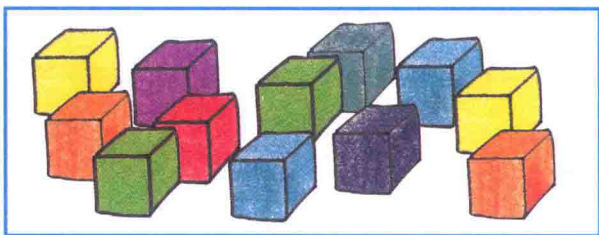
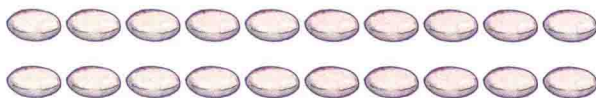
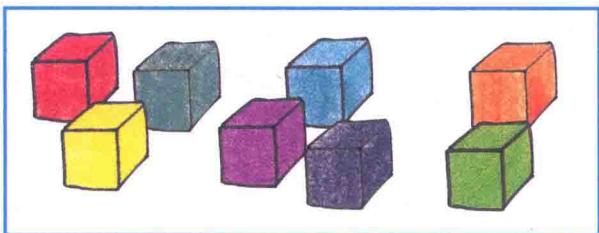
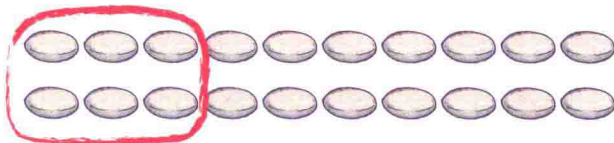
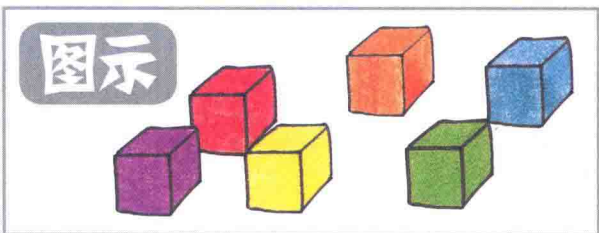
给妈妈的提示~

相加两个相同的数字，即求两倍数的训练是以后要经常用到的重要训练内容。



配对训练

左图中共有几块积木呢？根据积木数量在右侧围棋子中组合数字模块吧。



这是数过杂乱无序的积木数量之后，重新整理和摆放事物的训练。我们推荐像图示一样上下对称地组合数字模块，用两倍数的概念组合数字模块。对于宝宝来讲，认知立体形状是一项具有较高难度的训练。这时，可利用家里的积木进行实际操作。

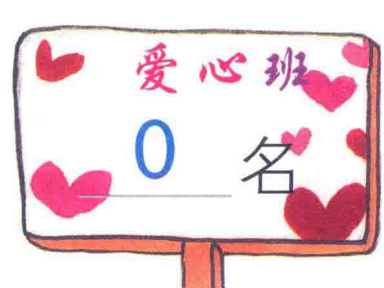
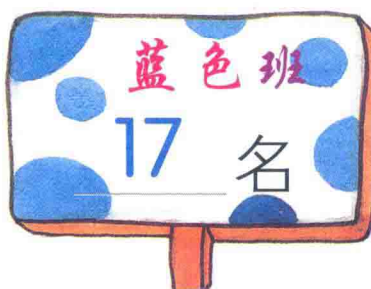


给妈妈的提示~

寻找最少的数

找出幼儿园中人数最少的班级，画上圆圈吧。

图示



给妈妈的提示~

判断数的大小，即判断多与少的训练。



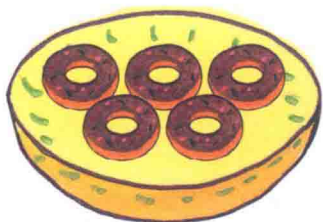
拆分数字

寻找所有可能性并写出相关数字。

做得真棒！
给宝宝贴一
张贴图作为
奖励吧！

图示

5



1	4
4	1
2	3
3	2

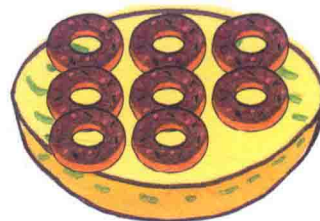


6

7



8



给妈妈的提示~

复习拆分数字。