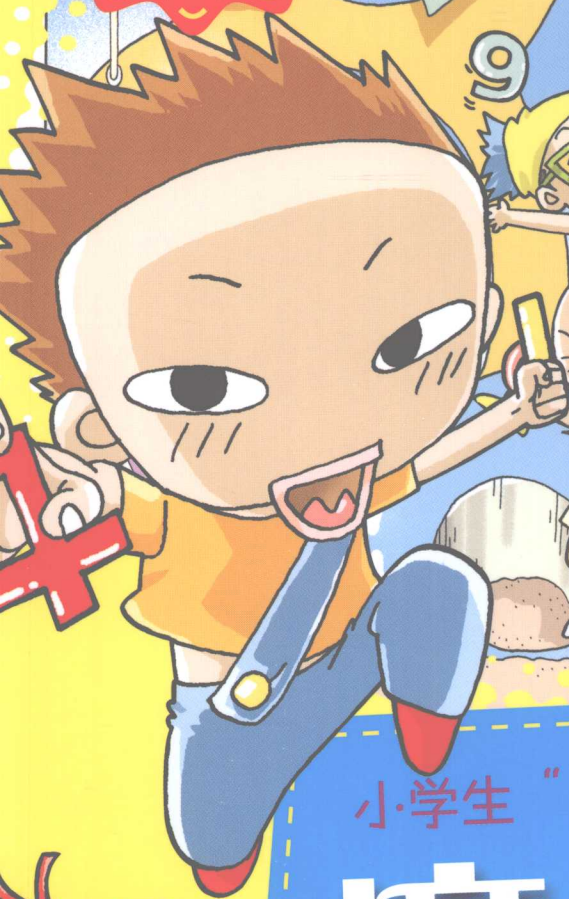


数学老师的
课堂讲义要点和
难点单元练习



上
2
年级

小学生“学习漫画”第一本



魔袋数学

恐怖文具店



作者 [韩] 蔡炳夏 漫画 [韩] 金相镇

北京科学出版社

小学生『学习漫画』第一本



二年级 上

魔袋数学

漫画数学 Copyright © 2006, Gitan Publications
Chinese simplified translation copyright ©
2009 by Beijing Science and Technology Press
Chinese simplified translation rights arranged with Gitan Publications
through Imprima Korea Agency

著作权合同登记号 图字: 01-2008-3723

图书在版编目(CIP)数据

魔袋数学.二年级上/(韩)蔡炳夏著;

(韩)金相镇绘;张雪等译.一北京:

北京科学技术出版社,2009.1

ISBN 978-7-5304-3795-7

I. 魔… II. ①蔡…②金…③张… III. 数学课—小学—课外读物 IV. G624.503

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第184308号



本书中使用的图片已得到
著作权人的许可,未能及时联
系著作权人的图片,请著作权
人与我们联系。

魔袋数学(二年级上)

作者:[韩]蔡炳夏 漫画:[韩]金相镇

译者:宫亚琪 卢燕 张雪

策划:李明淑 责任编辑:蒲仪 责任印制:张良 出版人:张敬德

出版发行:北京科学技术出版社 社址:北京西直门南大街16号

邮政编码:100035 电话传真:0086-10-66161951(总编室)

0086-10-66113227(发行部) 0086-10-66161952(发行部传真)

电子信箱:bjkpress@163.com 网址:www.bjkpress.com

经销:新华书店 印刷:北京捷迅佳彩印刷有限公司

开本:720mm×980mm 1/16 印张:63

版次:2009年1月第1版 印次:2009年1月第1次印刷

ISBN 978-7-5304-3795-7/G·777

定价:148.80元(全套6本)



京科版图书,版权所有,侵权必究。

京科版图书,印装差错,负责退换。



恐怖文具店

据说有一个神秘而恐怖的文具店——法兰肯文具店。毛毛一帮孩子跟着转学来的莉莉无意间闯进了这家文具店，来到了文具店主人建造的数学恐怖世界中。孩子们只有通过数学恐怖世界的每一关，才能顺利回家……在闯关的过程中，他们学到了很多数学知识，体味到了数学的无穷乐趣。





学习是一件快乐的事

学习应该是一件快乐的事，对小学生来讲更是如此。但是现在还有不少人认为学习多少应该是有些痛苦的，好多人都认为“努力学习就必须经历痛苦”，其实并不是这样，学习本身是快乐的。坚持不懈地努力学习，有时是会让人觉得有些乏味。但是在学习的过程中，那些收获新知识的喜悦，解答出难题的兴奋，往往又会使我们把乏味通通忘掉。让孩子的学习变得更有趣，是我们老师和家长的责任。

如今，人与人之间的交流方式越来越多样化。其中最大的一个变化就是图像开始逐步代替文字，飞快地发展起来。而漫画则是把文字媒介和图像媒介巧妙地结合在一起的一种非常有效的信息传播手段。

同时，漫画形式也是一条非常好的学习途径。现在人们都认为利用漫画来学习是一种有效的学习方法，站出来反对漫画教学的人也几乎没有了，可是以前却不是这样的。

二十多年前，我曾参与过教科书的编纂工作。当时在我负责的部分中，我用漫画的形式对其中的内容进行了解释。但是在初稿的审查中就有一部分人不赞成这种方式，建议把漫画去掉。在最后的审查阶段中，漫画这部分被当成大问题，明确地提了出来。



“教材里使用漫画还为时尚早啊！”一位对漫画并不怎么了解的评审委员提出了他的看法，而其他人大都沉默不语。于是漫画就从原稿中被删掉了。当时的人们可能谁也不会想到今天的教科书里漫画会随处可见。

漫画在我们的周围发挥着很大的作用，它是图像和文字的复合体，它让人与人之间的交流更加直观、便利。除了这个基本的特征，它还能通过故事情节的展开，赋予图片语言的功能。而日常的学习需要整理各种多样复杂的知识，这些知识最初是以文字和符号的抽象形式呈现给我们的，如果这种看起来枯燥无味的知识不能变得生动起来，学习的效果必将大打折扣，孩子们会变得越来越累。

要想有效地学习，找到需要学习的核心内容是至关重要的。有着多年小学教育经验的老师们就十分擅长找出这些重点。在经验丰富的教师们的热心帮助下，本套图书精心选出了核心的学习内容。同时为了让学生们在学习的过程中产生浓厚的兴趣，他们还把这些内容编入了生动的漫画故事中。书中特有的“数学百科辞典”部分更是扩展了学生的视野，丰富了他们的知识储备。这让学生更全面地理解了自己学习的知识，从而产生了很强的自信心和兴趣，这为他们更加有效地学习提供了很大帮助。

著名教育专家

姜琬教授



数学与漫画的不解之缘

数学是怎样的一门学科呢？怎么学习它才最有效呢？

老师在给学生教授数学时面临一个很大的困难，那就是随着学生年级的升高，有越来越多的人开始讨厌起数学来。

大家对数学的喜好程度随着年级的变化而有所不同。低年级时，大家还都比较喜欢数学，认为数学很有意思，但是年级升高后，数学不知不觉竟变成了让很多同学头疼的一门课。

身为一名小学教师，我也同样面临这样的困难。为了改变这种情况，我一直都在探索新的教学方法以寻求突破。在这个过程中，我偶然接触到了这套书的创作理念，了解了这套书的写作意图，“这个正是我要找的。”当时的我为发现了这样一种好的教学方法而欣喜万分，并亲自担当了这套书的执笔。

在这套书中，教科书上的核心内容不再是通过直白的文字讲述传授给学生，而是通过漫画形式让学生了解数学知识的核心概念，学会解题方法，书中所特有的内容丰富的“数学百科辞典”的部分，还可以让学生真正对学习产生浓厚的兴趣。





漫画的趣味性已经得到了大家广泛的认可，但是漫画的这一特性在教学中并没有得到广泛的应用。用漫画来教学的书籍，在市场上还是难觅其踪。在这种情况下，漫画家们用漫画的形式，把一个个数学问题穿插其中，做成了情节生动的漫画教科书。拥有这套“学习漫画”的你们就是漫画世界的主人，在精彩的数学世界中探险，在读故事的同时，培养自己学习数学的兴趣。

在创作过程中，虽然很累，但是老师们觉得有意义，能为你们创作这样的一套书，老师们觉得自己是幸福的。执笔的老师们希望这套书能给大家带来切实的帮助。

不管是谁，都会努力去做自己觉得有意思的事，或是自己觉得能做好的事。学数学也是如此，如果你自己认为有意思，那么不需要任何人的督促，你也会努力学习下去的。老师们用心创作好这本书就是想培养大家对数学的学习兴趣。

以后再有人问你为什么要学习数学时，假如你能够不假思索地回答：“不为什么，只是觉得有意思。”那就是对我们最大的褒奖了。



别具特色的“学习漫画”书



最特别的学习

成为漫画里的主人公

这些优秀的漫画家把数学教科书上的主要内容用有意思的漫画故事串联了起来。读这本书的每一个小学生都可以把自己设想成为漫画里的主人公，可以在漫画里学习知识，解决漫画人物遇到的各种难题。在这个过程中你们自然而然就和教科书成为了好朋友。



预习复习全没问题

我的好老师

在看这套“学习漫画”时，你们不仅学习到了数学的知识要点，而且能从中听到老师详细的讲解。对于那些还没有学到的知识，就请你认真学习“数学精讲课堂”部分，提前预习一下你要学习的知识。如果漫画里包含的内容你已经全部学过了，那么就请你尽情发挥你的实力，和漫画中的小主人公比试比试吧。



有趣的学习

愉快的学习体验

和漫画人物一起欢笑，和他们一起探险，学习竟变得那么有意思。书中多彩的插图和新奇的题目，让学习在不经意中也变成了快乐的事。

图片比文字还要多的另类教科书，让眼睛愉快起来的教科书，这套“学习漫画”一定会带给你无限的惊喜！





书的内容是这样的

神奇数学漫画旅行

读趣味漫画，找知识要点

在这一部分，那些优秀的漫画家们给我们带来了充满趣味的漫画旅行记，让我们也一起加入这让人热血沸腾的冒险吧。阅读这本书，你不仅能提前预习或巩固复习书本上的内容，而且还能读到有趣的漫画故事，真是一举两得。



数学精讲课堂

渐渐期待上数学课

在这一部分，经验丰富的小学教师们就开始为我们讲授数学知识了。学习这一部分就好像坐在教室里听老师讲课一样，你能滴水不漏地掌握学习重点。对于那些不会解答的问题也不用担心，读过“解题提示”之后，正确答案就能自然而然地从你的笔尖呈现出来。读过这本书以后，你肯定会越来越期待上数学课的。



数学百科辞典

再深奥的问题也不在话下

课本上各个学习单元的相关知识在这里又得到了深化，只需要单纯学好教科书的时代现在已经过去。本套丛书在“数学百科辞典”部分里加入了和基础知识相关的更深层次的知识，让你在浑然不觉间融入到了奇妙的数学世界里。



趣味数学

一起快乐学习吧!

在课堂上按部就班地学习书本上的数学知识是不是很枯燥？我们可以换一个场所，和老师一起去体验别样的学习方式！你会发现，原来我们的生活中处处都充满了数学！



目录 Contents

1. 三位数	14
2. 两位数的加法与减法(1)	34
3. 图形	54
4. 两位数的加法与减法(2)	74
5. 测量长度	94
6. 列算式和编题	114
7. 认识时间	132
8. 乘法	150



出场人物介绍

毛毛

很聪明，但是非常讨厌数学。因为他爱耍小聪明，所以在法兰肯文具店的游戏中经常失败。他通过参与恐怖的数学幸存者游戏，最终领悟到数学知识也不是那么难以掌握的道理。



莉莉

非常小心谨慎，经常担心会出错，所以很害怕数学。她通过参与游戏，找到了自信，并体味到了学习数学的乐趣。



小岩

学习成绩一般、胆小、消极、内向。通过这个游戏，他的性格改变了很多。



浩浩

有点口吃，但却是学习最棒的一个，遇到数学问题立即就能解答。是他把朋友们带入这个游戏中的，通过玩游戏，他的口吃好了很多，也能流利地说很多话了。



肖肖

虽然是个女孩，性格却像男孩一样，总是拳头快于语言，积极做任何事情。性格急躁，总是代替口吃的浩浩表达。

法兰肯

法兰肯文具店的主人。他为了帮助孩子们学习数学，让孩子们体会到数学并不是一门很难学习的学科，因此创建了数学恐怖世界。





1. 三位数 神秘的文具店



