

領域科目	數學	設計者	白玉莉
課程主題	加一加	總節數	8
教材來源	<input type="checkbox"/> 教科書（ <input type="checkbox"/> 康軒 <input type="checkbox"/> 翰林 <input type="checkbox"/> 南一 <input type="checkbox"/> 其他） <input type="checkbox"/> 改編教科書（ <input type="checkbox"/> 康軒 <input type="checkbox"/> 翰林 <input type="checkbox"/> 南一 <input type="checkbox"/> 其他） <input type="checkbox"/> 自編（說明：）		
實施年級	一上	教學時間	40分鐘
活動名稱	心算卡的加法遊戲		
設計依據			
學習表現	n-I-2理解加法和減法的意義，熟練基本加減法並能流暢計算。 n-I-3應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。 r-I-1學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。 r-I-2認識加法和乘法的運算規律。		總綱與領綱之核心素養 ●A1 身心素質與自我精進 數-E-A1具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 ●A2系統思考與解決問題 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。 ●A3規劃執行與創新應變 數-E-A3能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 ●B1符號運用與溝通表達 數-E-B1具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。
	學習重點	N-1-2加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。（目標1） N-1-3基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指1到10之數與1到10之數的加法，及反向的減法計算。（目標3） R-1-1 算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗兒童的理解。適用於後續階段。（目標1） R-1-2 兩數相加的順序不影響其和：加法交換律。可併入其他教學活動。（目標2）	
學習內容			

				<ul style="list-style-type: none"> ●C1道德實踐與公民意識 數-E-C1具備從證據討論事情，以及和他人有條理溝通的態度。 ●C2人際關係與團隊合作 數-E-C2樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。
融入議題與其實質內涵	<ul style="list-style-type: none"> ●人權教育 人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則。 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。 人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。 ●品德教育 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 ●科技教育 科 E2 了解動手實作的重要性。 科 E9 具備與他人團隊合作的能力。 ●生涯規劃教育 涯 E7 培養良好的人際互動能力。 涯 E12 學習解決問題與 做決定的能力。 ●閱讀素養教育 閱 E1 認識一般生活情境中需要使用的，以及學習學科基礎知識所應具備的字詞彙。 			
	與其他領域/科目的連結	無		
教學設備/資源	<ul style="list-style-type: none"> ●課本、習作 ●電子書 			
學習目標				
※利用小組合作學習模式，體驗卡片心算操作課程，熟練10以內的加法心算。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式
【活動5】 心算卡的加法遊戲 ○熟練和為10以內的加法。 ●布題一：教師手拿加法心算卡並提問：說說看，心算卡的答案是多少？			40	<ul style="list-style-type: none"> ●參與討論 ●課堂問答

<ul style="list-style-type: none"> • 兒童回答。（反覆進行活動至兒童熟練為止） • 教師請兒童將加法心算卡散置在桌上。 • 教師提問：找找看，哪些心算卡的答案是10？（教師自行更換答案的數字至兒童熟練為止） • 兒童找出答案為10的心算卡並回答，如：$8+2$，$6+4$，$5+5$……。 <p style="text-align: center;">～第七節結束/共8節～</p>		<p>●參與態度</p>
<p>參考資料</p>	<p>●南一版數學一上教師手冊</p>	