



I. 目的

本資料冊是依據二零零零年數學課程指引（小一至小六）而編寫的，目的是為教師提供「數」範疇內單位 1N1、1N2 及 1N3 有關 20 或以內的數及基本加減法的教學建議及透過分享校本課程設計的經驗，達到以下的目標：

- (a) 增強「數」範疇內單位 1N1、1N2 及 1N3 學與教的效能
- (b) 協助學生理解及掌握「20 或以內的數及基本加減法運算概念」的基本知識
- (c) 提高學生學習「數」範疇的興趣及能力
- (d) 協助學生培養終身學習的共通能力
- (e) 協助學生培養正確的數學學習態度及價值觀

II. 內容

本資料冊的內容包括：

(a) 學與教

這部分介紹單位 1N1、1N2 及 1N3 有關 20 或以內的數及基本加減法的概念、學生所面對的困難及教學與評估的建議策略。

(b) 教學活動示例

教學活動示例為資料冊的主要部分。資料冊共有十多個教學活動示例，每個示例均詳細列出學習單位、課題、適用的學習階段、學習目標、學生須具備的已有知識、教學資源、詳細的學習活動。而於學習活動內則附有適當的解說供教師參考，這些解說的設計旨在闡釋施教的程序、活動的目的及學習的重點。其中一些示例更附有工作紙，教師可複製給學生使用或作設計工作紙的參考。



(c) 評估示例

1N1、1N2 及 1N3 著重學習 1–20 的數及基本加減法概念，而不是運算。資料冊為每一個單位提供了一個評估示例作為參考。

(d) 教具

部分的教學示例附有教具樣本，供教師使用。教師更可複製及改良這些教具以配合其教學活動。

(e) 光碟

光碟內容包括這三個單位的教學活動示例的文字檔、圖片及工作紙，教師可直接使用這些材料或自行改編成為校本的教材。光碟亦附有部分教具的檔案供教師教學之用。

本資料冊的內容亦會上載在課程發展處的網頁內，網址是：

<http://cd.edb.gov.hk/>

III. 使用指引

(a) 教學策略

本資料冊介紹第一學習階段「數」範疇內單位 1N1、1N2 及 1N3 有關 20 或以內的數及基本加減法的教學建議策略，並提供了多個的教學活動建議。教師可依據《課程指引》有關這三個單位的學習目標，選擇合適的示例，配合課本施教。教師亦可因應學生的興趣、程度和需要，以及學校的環境，把建議內容及工作紙調適，以發揮更理想的教學效果。



(b) 照顧不同學生的需要

教師可修改教學活動建議的內容及工作紙，以照顧不同學習能力學生的需要，加強其適切性。教師在設計教材時，也須按學生的能力來編寫。爲了照顧不同能力學生的需要，教師可設計一些較具挑戰性的教學活動，給予學習能力較強的學生，以擴闊他們對這三個單位的知識領域及增強他們的思考能力，同時亦可提高他們學習「數」範疇的興趣。

教師亦可選取一些與學生經驗相關的知識來編寫教材，使學習能力稍遜的學生能易於掌握這三個單位的基本知識和提高他們的信心，並能幫助他們從具體事例逐步過渡至抽象思維的階段。教師亦可選取一些切合學生興趣及能力的增潤項目，藉以提高學生學習這些單位的興趣及自信心。

在資料冊第五部分的教學活動示例中，大部分都利用分組策略來照顧不同能力學生的需要。然而，教師須留意審慎考慮小組的組員配搭、教學活動是否適合該小組、組合的時段性及能否持續地評估小組的合作性等都是協作學習的成功元素。再者，如何在小組內加強彼此間的合作性對於增進學生學習亦是非常重要的。在分組活動時，教師可考慮將能力相若的學生合組，或將不同能力的學生合組，或組成大小不同的組合。然而，教師若把能力相若的學生放到同一組時必須小心避免學生因長時間停留在同一組中所引發的標籤效應。相反，不按相若能力分組可帶來正面的學術和輔導效果。當不同能力的學生被編排在同一組內，不論能力較高或較低的學生都能透過組員的互相交流而獲益。然而，要令各組員間的溝通達到最佳的效果，各組員的能力差異不應該過於參差，同時，每組的人數以 2 至 4 名成員的效果較好。同時，由於小一學生缺乏自評及互評的能力，而這些教學活動是需要正確答案的，故建議教師在分組活動時多作巡視以便作出正



確的指導。

IV. 學與教及評估

「數」範疇的內容在小學數學課程所佔的份量是五個範疇中最重的。小學生在日常生活中亦經常接觸這範疇的內容，例如：數數、整數的運算、以小數形式表達物品的價錢、使用百分數計算折扣等。學生除了需要理解及掌握基本的數的概念及運算技巧之外，亦需懂得估算及擁有「數字感」，才能判斷運算結果的合理性。1N1、1N2 及 1N3 是「數」範疇的基礎單位，若小學生能理解及掌握這三個單位，肯定能提升他們對「數」範疇內其他單位的學習成效。

(a) 學習內容

1N1、1N2 和 1N3 的學習內容包括：

(i) 數

小學生初步接觸到的「整數」，即「自然數」，它可以用來表示事物的多少(基數)，亦可用來表示次序(序數)。

(1) 基數

一般是用來表示一組物件的數量。例如：3 個橙的 3 表示數量是 3。

(2) 序數

用來表示次序。例如比賽第一的「一」。

(3) 數字

用來表示數量或次序的符號。