**單元教學設計參考格式**

**一、設計理念**

簡要說明本案例之教學設計理念，敘寫重點可包括：

(一)認識加法算式，並用算式記錄問題和結果。

(二)能做被加數或加數為0的加法。

(三)熟練和在10以內的加法計算，並觀察加法算式的規律。

**二、單元架構**

6-1加法算式

6-2 0的加法

6-3熟練和在10以內的加法計算，並觀察加法算式的規律。

**三、活動設計**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | | 數學 | | **設計/教學者** | | 曹欣竹 | |
| **實施年級** | | 一年級 | | **總節數** | | 共\_\_\_1\_\_\_\_節，\_40\_\_\_\_分鐘 | |
| **單元名稱** | | 10以內的加法 | | | | | |
| **設計依據** | | | | | | | |
| **學習**  **重點** | **學習表現** | | * n-I-2 理解加法的意義，熟練基本加法並能流暢計算。 * n-I-3 應用加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。 |  | **核心**  **素養** | | A 自主行動   * 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。 * 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。 * 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。與項目。 * 再條列領綱核心素養的具體內涵。 * 僅列舉與本單元學習具高度相關性的核心素養。 | |
| **學習內容** | | * 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。 * 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。 |  |
| **議題**  **融入** | **議題/學習主題** | | * 以總綱十九項議題為主，考量議題核心精神與本單元學習重點的連結，視需要列出擬融入的議題名稱與學習主題。 | | | | |
| **實質內涵** | | * 列出與前列呼應的議題實質內涵。 * 雖非必要項目，但在撰寫案例時仍鼓勵儘可能融入相關議題，惟仍請掌握「適切」原則，避免牽強。 | | | | |
| **與其他領域/科目的連結** | | | * 視需要列出。 | | | | |
| **教材來源** | | | * 列出本單元教學設計所依據的教科書或其他教材的版本、冊次及頁碼等。 * 其他參考資源請視性質列於「參考資料」或「附錄」。 | | | | |
| **學習目標** | | | | | | | |
| * 以淺顯易懂文字條列本單元學習目標。 * 結合學習表現與學習內容，呼應核心素養。 * 敘寫時建議參考「學習表現及學習內容雙向細目表」的架構。 | | | | | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **學習活動設計** | | |
| **學習引導內容及實施方式（含時間分配）** | **學習評量** | **備註** |
| * 1.遊戲進行前，請學生先將附件19的紙卡撕下，並貼上姓名貼或寫上座號。 * 數字卡準備好後，先將學生兩兩分成一組，分好組後，請學生依課本的圖示，將兩個人的數字卡混合，然後22張卡的數字朝下，且一張張放在桌上，接著猜拳決定誰先 開始遊戲。 * 首先先翻2張牌，如果翻起的2張牌加起來是10可以把2張牌收回來，換對方翻牌。 * 如果翻起來的2張牌，相加起來不是10的話，就必須將2張牌翻面蓋回，接著換對方進行遊戲。 * 兩個人互相輪流翻牌，直到桌上的牌通通翻完，接著就開始點數，誰得到的牌張數比較多，張數較多的玩家，即可成為贏家。 | * 將可互加為10的數字熟記，並記錄在紙上。 | * 教學提醒事項 |
| **教學設備/資源：**   * 附件19 | | |
| **參考資料：** | | |
| **附錄：**   * 互加為10之簡報、學習單等。 | | |

**四、教學成果與省思**