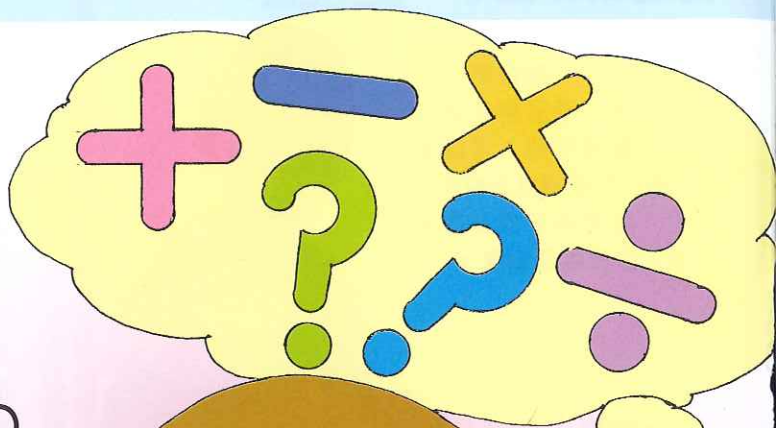




# 小一數學 有幾深？

幼稚園階段，家長已經催谷小朋友學習不同的數學，以往此階段可能只是認識數學的概念、100以內順數等，然而現在已無法滿足家長的欲望，速算、心算、加數、減數，甚至有小朋友已開始接觸除數和乘數，究竟小一的數學程度是否這般深？今期請專家為大家揭開謎底。



## 1 幼稚園階段，小朋友要具備甚麼數學知識？

根據教育局的指引，幼稚園學生應具備的數學知識包括：

### 比較：

- 輕、重、長、短、高、矮、闊、窄、直、曲、上、下、左、右
- 相同和不同

### 分類：

- 同類或不同類
- 相同或不同顏色
- 相同或不同形狀

### 排序：

- 高至矮排列
- 大至小排列
- 重至輕排列



幼稚園階段，小朋友需要學習分類、比較和排序的數學概念。

## 2 一般幼稚園教授的數學知識，能否應付小一的數學科？

這要視乎小一學校的程度，以一般津校和官校的數學課程而言，大部份幼稚園學生都能銜接。然而對於一些私校或直資學校，如學校的程度較深，可能會教深半個學期的課程，家長要為小朋友做好資料搜集，在暑假期間作好準備。

## 3 在小一階段，小朋友要掌握哪些數學知識？

步入小一階段，上學期的數學課程與幼稚園較貼近，至下學期才有較大的變化。

### 上學期

#### 數數：

- 認識10、20以內的順數、倒數、單雙數、序數和基數，即用來表示事物次序和數量的方法，以及1-18以內的基本組合，即兩個1位數的組合，如 $9+8=17$ 、 $17-8=9$ 、 $8+9=17$ 或 $17-9=8$ ；
- 口算或以橫式記錄18或以內的加減法。

#### 圖形與空間：

- 認識柱體、錐體和球體；
- 認識直線和曲線及其製作方法。

#### 度量：

- 認識長度和距離，直接比較物件的長度和物件間的距離；
- 選擇合適的自訂單位進行量度。





小學一年班下學期，小朋友要學習認識及使用通用貨幣。

## 下學期

### 數數：

- 認識100以內的順數，個位和十位數概念；
- 進行每兩個、五個或十個一數；
- 估計物件數量；
- 進行不超過兩位數的加減法，或三個數的連加，包括進位而不包括退位；
- 認識直式的計算方法；
- 加法結果應少於100，及解答簡易應用題時，毋須寫敘述句。

### 圖形與空間：

- 認識三角形、四邊形、五邊形、六邊形及圓形；
- 直觀地辨認、分類各種平面圖形及相互位置；
- 用不同方法製作平面圖形；
- 以前、後、左、右、上、下描述兩個平面圖形間的相互位置。

### 度量：

- 認識香港通用貨幣及如何使用硬幣；
- 認識使用公認單位及認識「厘米」；
- 認識年、月、日、星期和時間。

## 4 小一數學科是否開始要接觸理解題？小朋友要如何作準備？

小一開始數學科會設有理解題，每條題目會有一些關鍵字，其實在幼稚園階段已開始學習，包括比較、圈出、連線、長、短、輕、重等，故家長在幼稚園階段要和小朋友一同讀題目，甚至圈出一些關鍵字，讓小朋友有深刻印象。

**K1階段：**家長可以透過講故事來引發小朋友對數學的思考，例如《三隻小豬》的故事，小豬比灰狼多，還是灰狼比小豬多？甚至將文字題當故事說給小朋友聽。

**K2階段：**透過數學練習，和小朋友一同讀題目，圈出一些關鍵字。

**K3階段：**教導應付理解題目的步驟：

1. 理解題目：找出題目的關鍵字，例如比較、量度、計算、多、少、顏色等；
2. 擬定方法：列式，擬定題目選用加、減、乘或除的計算方式；
3. 計算答案：根據列式計出答案；
4. 檢算答案：根據答案推理是否合乎邏輯，例如計算女孩的歲數，結果比爸爸歲數還大，明顯表示答案出錯，要重新擬定新方法，再重複計算和檢算。

## 5 操練式計算方法是否能打好數學基礎？

由於一般小學的初小階段(即小一至小三)，需要應付較多算式題，故操練式的訓練可以加快小朋友的計算速度；至小三後，推理和解難題目會增加，若仍不斷操練加、減、乘、除算式，並沒太多幫助。然而自高小(小四以上)開始，數學科已開始滲入簡單的文字題，小朋友需要理解問題內容。

操練式數學訓練較適合初小階段的小朋友。



## 提升小朋友數學能力妙法

小朋友即將升小的家長，趁暑假可以參考專家建議，為孩子的小學數學課程作好準備。首先了解小朋友的能力，例如加減運算的能力弱，便要多做點運算題。若理解能力弱，可針對性多做一些理解數學題。家長可教導小朋友應付理解題的步驟(見題5)，並多玩一些有趣的數學遊戲或玩具，以提升小朋友對數學的興趣和基本概念。

### 建議遊戲：

- **Rummikub：**可學習順數、倒數、相同數、同類、分類和加減概念。
- **波子棋：**從跳棋中學習假設和推理的思想。
- **飛行棋：**加強對單、雙數和配對的認識。
- **UNO：**加強對順數、相同數、同類的認識。
- **撲克：**將A、J、Q、K抽起，然後抽出4張撲克，利用加、減法把4個數字的總和變成24，或嘗試定出不同的總和，增加趣味和難度。