数學 單元/主 連結領域(議題)	教學資
五、本學期課程內涵: 第二學期:	
■杆投牧月  □貝凯牧月 ■肥你牧月 ■女宝牧月 □防火牧月 ■阅頭紧後 ■夕儿又儿教月 □生涯規劃教育 ■家庭教育 □原住民教育 ■戶外教育 ■國際教育	
<ul><li>(二)重大議題:■性別平等教育■人權教育■環境教育■海洋教育■品德教育■生命教育■法治教育</li><li>■科技教育□資訊教育■能源教育■安全教育□防災教育■閱讀素養■多元文化教育</li></ul>	
☑語文領域 □數學領域 ☑社會領域 ☑自然科學領域 □科技領域 ☑藝術領域 ☑健康與體育領域 □綜合活動領域	
四、統整性探究課程單元主題活動:	
2. 了解近代世界歷史人物的事蹟和重大事件的演變。	
1. 學習世界歷史,了解發生世界的歷史脈絡。	
三、課程目標:	
二、本課程每週學習節數:2節	
□學生自主學習 □領域補救教學	
□本土語文/新住民語文 □服務學習 □戶外教育 □班際或校際交流 □自治活動 □班級輔導	
2. □性图的期类投资标准(□性图的期 □收套标准) 3. □其他類課程	
1. ☑ 統整性課程(□主題 □專題 □議題探究) 2. □社團活動與技藝課程(□社團活動 □技藝課程)	
一、課程四類規範(一類請填一張)	
112 學年度嘉義縣協同中學國中部 <u>九</u> 年級第 <u>二</u> 學期彈性學習課程 <u>近代世界的展望</u> 教學計畫表	

	教學 進度	單元/主 題名稱	總綱核心素養	連結領域(議題) 學習表現	學習目標	教學重點	評量方式	教學資源/ 自編自選 教材習單 習單
第	一週	19 世紀的 民族主義	A2 系統思考與 解決問題	歷 1a-IV-2 理解 所習得歷史事件	1. 能清楚拉丁美洲的獨立運動過程。	(一)認識推進民族主義 的人物們	1. 課程參與	1. 課本

與展	工化發 B3 藝術涵養與 美感素養 C3 多元文化與 國際理解	的要歷歷歷分社不及現觀社生現內係發歷1b-IV料件詮-3會,世 1V-1或會的 W 1V-1或會的 2b-IV-1或會的 2b-IV-1或會的 2b-IV-1或會的 3b-IV-1或會的 4b-IV-1	2. 過3. 的 4. 上5. 治響 6. 文 6.	拉丁美洲 玻利瓦爾 完成學習單	2.成3.手程	2. 學習
民族	世紀的 (主義) 解決問題 (B3) 整本養 (C3) (C3) (C3) (C3) (C3) (C3) (C3) (C3) (C3) (C3) (C3) (C3) (C3) (C3) (C3) (C3) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (C4) (	歷所的要歷歷歷分社不及現觀社生 1a-IV-2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 3 3 4 4 4 5 5 4 4 5 5 4 5 6 6 7 8 8 7 8 8 8 8 7 8 8 8 8 8 9 8 8 8 8 8	1.獨2.過3.的4.上5.治響6.文的的的國島明天子程子建了原本的主題,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,與一個人工程,可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以	(一)認識推進民族主義 的人物們 德國-俾斯麥	1. 度 2. 成 3. 手程	1. 課本 2. 單

第三週	19世紀的民族化發展	A2 系統問題 展決問題 基本 大記 大記 大記 大記 大記 大記 大記 大記 大記 大記	現內係歷所的要歷歷歷分社不及現觀社生現內係象容。1a得展史-資事與-的發闊 -經與知會的 2 史程遷2,的釋3會,世 1 或會的領關 理事與。運進因。關文並界 發社領關頻 理事與。運進因。關文並界 發社領關域 解件重 用行果 心化展 覺會域	1.獨2.過3.的4.上5.治響6.文的的 國島明 明天了程了建了原始的 明天 不	(一)認識推進民族主義 的人物們 日本-坂本龍馬 福澤瑜吉 寫學習單	1. 度 2. 成 3. 手程 舉 單 為 3. 手程 與 完 舉躍	1. 課 署 2. 單
第四週	新義典界國第界	A2 系統思考與 解決問題 B2 科技資 課體素 C3 多 國際理解	歷 1a-IV-2 里得不到 理事與。 理是是 理是是 理是是 是是是 是是是 是是是 是是 是是 是是 是是 是是	1. 到變 2. 洲程 3. 能新。精子,一种一种一种一种一种一种一种一种一种一种一种一种一种一种一种一种一种一种一种	(二)當民族主義遇上帝國主義們 拉丁美洲的前世和今生 (19-20th)	1. 度 2. 成 3. 手程 學 單 一 及 頭 單 一 及 頭 單 是 單	1. 課本2. 學習

第五週	新義次戰。	A2 系統思考與 解決問題 C3 多理解	及現觀社生現內係歷所的要歷歷歷分社不及現觀社生現內係 其開。2b-IV象容。 1a習發歷1b史史析2同其開。2b活象容。 發闊 - 經與知 - 得展史-資事與-的發闊 - 經與知 - 是歷變V料件詮V社展的 IV驗社識,世 1或會的 2 史程遷2,的釋3會,世 1或會的並界 發社領關 理事與。運進因。關文並界 發社領關展 覺會域 解件重 用行果 心化展 覺會域	5.大6.的 1.到變2.洲程3.大4.大5.大6.的 1.到變2.洲程3.大4.大5.大6.的 1.到變2.洲程3.大4.大5.大6.的 20會 一原一過一界世發 國的 對略 次因次程次局紀展 國的 對略 次因次程次局紀展 國的 對略 次因次程次局紀展界。期。 4. 4. 4. 5. 5. 大6. 6. 6. 6. 6. 6. 6. 6. 6. 6. 6. 6. 6. 6	完成學習單 (二)當民族主義遇上帝 國主義們 德義建國與非洲大獵 寫學習單	1.度2.成3.手程舉 單 及踴與 完 舉躍	1. 課本 2. 學 單
第六週	新帝國主 義與第一 次世界 戦	A2 系統思考與 解決問題 養 題 養 素 養 素 意 養 質 養 質 養 質 變 質 養 質 養 質 養 質 養 質 養 質 養 質	歷 1a-IV-2 理解 所習得歷史事件 的發展歷程與重 要歷史變遷。 歷 1b-IV-2 運用	1. 能了解舊帝國主義 到新帝國主義的演 變。 2. 能清楚列強對亞 洲、非洲的侵略及過	(二)當民族主義遇上帝國主義們 巴爾幹風雲&第一次世界 大戰	1.課程參與 度學習單 成 就 計 為 3.計 是	1. 課本2. 學習單

		公民意識 C3 多元文化與 國際理解	歷歷分社不及現觀社生現內係 資事與IV-3會,世 1 三 中學與一個 與與一個 與與一個 與與一個 與與一個 與 與 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是	程。 3.能明白第原原 一次因 一次因 一次因 一次因 一次因 一次因 一次因 一次因 一次因 一次因	完成本章三節課學習單題目並檢討答案	手發言踴躍程度	
第七週	複習	A2 系統問題 B3 藝素 C3 多理 解與與與與與與與與與與與與與與與與與與與與與與與與與與與與與與與與與與與	歷所的要歷歷歷分社不及現觀社生現內係1a-IV-2 字事與-1b子子專與-1V社展的 IV-1或會的理事與。運進因。關文並界 發社領關理件重 用行果 心化展 覺會域解件 無 用行果 心化展 覺會域	1.獨2.過3.的4.上5.治響6.文7.到變8.洲芹運明及了程了建清新 明發了帝 清斯楚動白內解及解國楚的 白展解國 楚州拉過德容義內巴運了原 19的舊主 列的工程國。大容爾動解因 罗特帝義 強骨美。統 利。幹。日及 世色國的 對略美。統 利。幹。日及 世色國的 對略則 向 國 島 明 會 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是	(二)當民族主義遇上帝國主義們focus:鄂圖曼土耳其的衰落	1.度2.成3.手程學 單 及頭與 完 舉躍	1. 課本 2. 學

				程。 9. 能明白第一次世界 大戰爆發的原因。 10. 能知道第一次世界 大戰戰爭的過程。 11. 能清楚第一次世界 大戰後的世界局勢。 12. 能了解 20 世紀初 期的文化及社會發 展。			
第八	戰 第 界 間 二 大 興 世 典 世	A2 解 B3 以 B4 以 B4	歷所的要歷歷歷分社不及現觀社生現內係社不的1a-1得展史資事與的發闊經與知時類	1. 興2. 權3. 大4. 大5. 大6. 的肥少的道展解的楚原解過道及亞內蘇過第國第因第四方統過第國第因第四方統過第國第因第四第一次 以 以 ,	(三)帝國們結盟爭霸- 第一次世界大戰 戰爭狀況  完成學習單	1. 度 2. 成 3. 手程 學	1. 2. 單

			題,並進行探 究。				
第九週	戰 第 男 間 男 世 興 世	A2 系	九歷所的要歷歷歷分社不及現觀社生現內係社不的題究-1a-14展史-資事與-的發闊 -經與知 -時類並2-史程遷2,的釋3會,世 1或會的 1脈活行理事與。運進因。關文並界 發社領關 發絡問探理事與。運進因。關文並界 發社領關 發絡問探解件重 用行果 心化展 覺會域 現中	1. 興之權。大生,大生,人生,人生,人生,人生,人生,人生,人生,人生,人生,人生,人生,人生,人生	(三)帝國們結盟爭霸一 第一次世界有何改 戰爭後世界有何改 戰間期的樂與愁 寫學習單	1.度2.成3.手程學度討發度單及調整學度計發度與完善與實際。 學 異 是 異 異 異 異 異 異 異 異 異 異 異 異 異 異 異 異 異	1. 課 習 2. 單
第十週	戰間期與 第二次世 界大戰	A2 系統思考與 解決問題 B3 藝術議 美感素養 C3 多元文化與 國際理解	歷 1a-IV-2 理解 所習得歷史事件 的發展歷程與重 要歷史變遷 歷 1b-IV-2 運用 歷史資料,進行	1. 能明白亞洲民族復興運動的內容。 2. 能知道蘇聯共產政權的發展過程。 3. 能了解第一次世界大戰後的國際局勢。	(三)帝國們結盟爭霸- 第一次世界大戰 (1)歐洲勢衰,美國興起 (2)經濟真的會拖垮一個 民族?	1. 課程參與 度 2. 學習單完 成計 音 子 子 表 子 是 論 分 是 論 分 是 論 分 是 論 分 是 分 是 分 是 論 之 是 分 是 分 是 分 是 分 是 分 是 分 是 分 是 分 是 分 是	1. 課本2. 影片3. 學習單

			歷分社不及現觀社生現內係社不的題究 事與-IV-社展的 IV-動社識 V-空生進 的釋為 - W - 1 或會的 1 服活行 因。關文並界 發社領關 發絡問探 果 心化展 覺會域 現中	4. 能清楚第二次世界 大戰的原因。 5. 能引到 5. 能到 6. 能到 6. 能因 6. 能力 6.	討論德戰敗? 俄衰落寫學習單一	程度	
第 週	第二次 戰 的	A2 系統思 解決 問題 基 意 多 理 題 経 養 文 理 解 典 與 與 與 與 與 與 與 與 與 與 與 與 與 與 與 與 與 與	歷月1a-IV-2 1a-IV-2 2 1a-IV-2 2 1b-IV-2 2 1b-IV-3 2 1b-IV-1 2 1b-IV-1 2 1b-IV-1 2 1b-IV-1 2 1b-IV-1 2 1b-IV-1 2 1b-IV-1 2 1b-IV-2 2 1b-IV-2 3 1b-IV-3 3 1b-IV-3 3 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 4 1b-IV-3 1 1b-IV-3 1 1b-IV-3 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	形之,是是一个人,我们的一个人,我们的一个人,我们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们的一个人,我们们们的一个人,我们们们的一个人,我们们们们的一个人,我们们们们的一个人,我们们们们的一个人,我们们们们们的一个人,我们们们们们的一个人,我们们们们们们的一个人,我们们们们们们们们们的一个人,我们们们们们们们们们们们们们的一个人,我们们们们们们们们们们们们们们们们们们们们们们们们们们们们们们们们们们们们	(四)極權主義和第二次 世界大戰 極權國家 寫學習單	1. 度 2. 成 3. 手程 學 度 計發度 單 及 踴 與 完 舉躍	1.課本2.單

第週十二	第天大局勢世後	A2 解 C1 民多理 與 與 與 與 與	生現內係社不的題究歷所的要歷歷歷分社不及現觀社生現內係社活象容。3a同人,。1a習發歷1b史史析2a同其開。2b活象容。3a經與知 - 時類並 - 一得展史一資事與一的發闊 - 經與知或會的 1 账活行 2 史程遷2,的釋3會,世 1 或會的 1 账活行 2 史程遷2,的釋3會,世 1 或會的 1 配合	1.形2.生3.興4.解5.統6.代對學學學與國際與一個人工學的學學的學學的學生,但是不可以對於一個人工學,不可以對於一個人工學,不可以對於一個人工學,不可以對於一個人工學,不可以可以對於一個人工學,可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以	(四)極權主義和 第二次世界大戰 極權的人 德義墨列學習單 完成學習單	1.度2.成3.手程學度討發度與完 舉躍 及踴與 完 舉躍	1. 2. 單本習
			本 3a-IV-1 發現 不同時空脈絡中 的人類生活問 題,並進行探				

			究。				
第週 二	第界的二大大學	A2 系	歷所的要歷歷歷分社不及現觀社生現內係社不的題究IV-12 中文 12 一次事與一的發闊 - 經與知 - 時類並2 中程遷2 ,的釋3 會,世 1 或會的 1 脈活行理事與。運進因。關文並界 發社領關 發絡問探理事與。運進因。關文並界 發社領關 發絡問探解件重 用行果 心化展 覺會域 現中	1.形2.生3.興4.解於人民之生3.與4.解於之人,與2.生3.與4.解於之人,與2.生3.與4.解於之人,與2.生3.與4.解於之人,與2.生3.與4.解於之人,與2.生3.與4.解於之人,與2.生3.與4.解於之人,與2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之人,以2.生3.與4.解於之2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,以2.其2.與4.解於之人,2.其2.與4.解於之,2.其2.與4.與4.解於之人,2.其2.與4.與4.解於之人,2.其2.與4.與4.解於之人,2.其2.與4.與4.與4.與4.與4.與4.與4.與4.與4.與4.與4.與4.與4.	(五)二戰後的世界 冷戰的對立 為什麼美崛起主導? 為什麼蘇熱戰在哪裡? EX:韓戰/越戰 完成學習單並檢討答案	1.度2.成3.手程學 學度討發度 單一及踴與 完一舉躍	1. 學本習
第十四週	第二次世界大戰後 的局勢	A2 系統思考與 解決問題實 C1 道德 公民意識 C3 多元 國際理解	歷 1a-IV-2 理解 所習得歷史與 的發歷史學 歷 1b-IV-2 學 歷史事件的 歷史事件的因果	1. 能了解冷戰局勢的 形成及影響。 2. 能清楚冷戰期間發生的戰爭原因。 生的戰爭第三世界 3. 能知道第三世界因 興國家的崛起原權 4. 能知道共產政權瓦	(五)二戰後的世界 今日世界語後冷戰時代 多元對立的今天	1. 度 課 學度 計發 器 3. 手度 程 選 器 單 員 員 員 員 員 員 員 員 員 員 員 員 員 員 員 員 員 員	1. 課本2. 學習單

分社不及現觀社生現內係社不的題於 與2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或會的 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或自 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1或 以2b-IV-1d 以2b-IV-1d 以2b-IV-1d 以2b-IV-1d 以2b-IV	解的原因及影響。 5. 能引 的發展及 6. 能明的影響。 6. 能明的影響。 6. 他界的影響。	完成學習單並檢討答案	
題,並進行探  究。			

112 學年度嘉義縣協同中學國中部九年級第二學期彈性學習課程 桌遊中的數 教學計畫表
一、課程四類規範(一類請填一張)
<ol> <li>☑統整性課程(□主題 □專題 □議題探究)</li> <li>□社團活動與技藝課程(□社團活動 □技藝課程)</li> </ol>
3. □其他類課程
<ul><li>□本土語文/新住民語文 □服務學習 □戶外教育 □班際或校際交流 □自治活動 □班級輔導</li><li>□學生自主學習 □領域補救教學</li></ul>
二、本課程每週學習節數:2節
三、課程目標: 1. 利用不同素材的操作,活化因果關係邏輯思考能力,提升解決問題的效率與品質。
<ol> <li>2.利用不同素材的操作,學習符號表徵的轉換,以解決生活中的問題。</li> <li>3.利用不同素材,進行思辨及解決問題,團隊合作的效能較個人工作的效能好。</li> </ol>
四、統整性探究課程單元主題活動:
<ul><li>□語文領域 ☑數學領域 ☑社會領域 ☑自然科學領域 □科技領域 ☑藝術領域 □健康與體育領域 □綜合活動領域</li><li>(二)重大議題: □性別平等教育 □人權教育 □環境教育 □海洋教育 ■品德教育 ■生命教育 ■法治教育</li></ul>
□科技教育 □資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 ■閱讀素養 ■多元文化教育
<ul><li>□生涯規劃教育</li><li>■家庭教育</li><li>□原住民教育</li><li>■戶外教育</li><li>□國際教育</li><li>五、本學期課程內涵:</li><li>第二學期:</li></ul>

教學進度	單元/主 題名稱	總綱核心素養	連結領域(議題) 學習表現	學習目標	教學重點	評量方式	教學資源/自編 自選教 村或學 習單
第一週		A2 系統思考與	d-IV-2 理解機率	1. 了解桌遊「情書」	1. 同學專心聆聽老師講	1. 課堂專注	1. 情書
		解決問題	的意義,能以機	的牌有哪些不同的內	解「情書」桌遊的規	聆聽程度。	桌遊。
		B1 符號運用與	率表示不確定性	容,並理解活動的進	則。	2. 同桌互動	2. 教學
		溝通表達	和以樹狀圖分析	行方式。	2. 分組討論並體驗「情	表現。	簡報。
		C2 人際關係與	所有的可能性,	2. 理解「情書」牌的	書」桌遊的進行方式。		
		團隊合作	並能應用機率到	功能與適用時機,有	3. 同組互動討論,學習		
	數學桌遊		簡單的日常生活	效的讓自己獲得勝	各種牌的功能。		
	桌遊:情		情境解決問題。	利。	4. 同組互動討論,學習		
	書			3. 能計算「情書」牌	各種牌發動功能時的限		
				各數字未出現的數	制。		
				量,利用「機率」的	5. 分組討論如何達成勝		
				概念,成功猜測其他	利。		
				玩家的手牌。	6. 分組討論猜測時,各		
					種牌的剩餘數量,以提		
					升猜中的機率。		
第二週	數學桌遊	A2 系統思考與	d-IV-2 理解機率	1. 了解桌遊「情書」	1. 同學專心聆聽老師講	1. 課堂專注	1. 情書
	桌遊:情	解決問題	的意義,能以機	的牌有哪些不同的內	解「情書」桌遊的規	聆聽程度。	桌遊。

	書	B1 符號運用與	率表示不確定性	容,並理解活動的進	則。	2. 同桌互動	2. 教學
		溝通表達	和以樹狀圖分析	行方式。	^	表現。	簡報。
		C2 人際關係與	所有的可能性,	1. 理解「情書」牌的	書」桌遊的進行方式。	3. 組間競賽	III) TK
		團隊合作	並能應用機率到	功能與適用時機,有	3. 同組互動討論,學習	勝負計分。	
			簡單的日常生活	效的讓自己獲得勝	各種牌的功能。		
			情境解決問題。	利。	4. 同組互動討論,學習		
				3. 能計算「情書」牌	各種牌發動功能時的限		
				各數字未出現的數	制。		
				量,利用「機率」的	5. 分組討論如何達成勝		
				概念,成功猜測其他	利。		
				玩家的手牌。	6. 分組討論猜測時,各		
					種牌的剩餘數量,以提		
					升猜中的機率。		
第三週		A2 系統思考與	d-IV-2 理解機率	1.了解桌遊「情書」	1. 分組討論並複習體驗	1. 課堂專注	1. 情書
		解決問題	的意義,能以機	的牌有哪些不同的內	「情書」桌遊的進行方	聆聽程度。	桌遊。
		B1 符號運用與	率表示不確定性	容,並理解活動的進	式。	2. 同桌互動	2. 教學
	數學桌遊	溝通表達	和以樹狀圖分析	行方式。	2. 分組討論猜測時,各	表現。	簡報。
	桌遊:情	C2 人際關係與	所有的可能性,	2. 理解「情書」牌的	種牌的剩餘數量,以提	3. 學習單書	3. 學習
	書	團隊合作	並能應用機率到	功能與適用時機,有	升猜中的機率。	寫情形形。	單。
			簡單的日常生活	效的讓自己獲得勝	3. 書寫「情書」學習		
			情境解決問題。	利。	單,同桌先書寫並討		
				3. 能計算「情書」牌	論。		

				各數字未出現的數	4. 全班各組均派人至他		
					組跑桌,進行學習單討		
				概念,成功猜測其他	論。		
				玩家的手牌。	5. 回原桌統整跑桌討論		
					的結果,形成組內共		
					識。		
					6. 透過操作、討論完成		
					學習單的答案。		
					7. 各組派員發表學習單		
					討論的結果。		
					8. 教師將同學的答案統		
					整歸納,並給予回饋。		
					9. 同學聆聽教師答案的		
					統整歸納並加以紀錄。		
					10. 紀錄各組討論的情		
					形。		
					11. 檢視每位同學學習單		
					的書寫情形。		
第四週	Light House	A2 系統思考與	d-IV-2 理解機率	1. 了解桌遊「情書」	1. 分組討論並複習體驗	1. 課堂專注	1. 情書
	數學桌遊	解決問題	的意義,能以機	的牌有哪些不同的內	「情書」桌遊的進行方	<b>聆聽程度。</b>	桌遊。
	桌遊:情	B1 符號運用與	率表示不確定性	容,並理解活動的進	式。	2. 同桌互動	2. 教學
	書	溝通表達	和以樹狀圖分析	行方式。	2. 分組討論猜測時,各	表現。	簡報。

C2 人際關係與	所有的可能性,	2. 理解「情書」牌的	種牌的剩餘數量,以提	3. 學習單書	3. 學習
團隊合作	並能應用機率到	功能與適用時機,有	升猜中的機率。	寫情形形。	單。
	簡單的日常生活	效的讓自己獲得勝	3. 書寫「情書」學習	•	,
	情境解決問題。	利。	單,同桌先書寫並討		
		   3. 能計算「情書」牌	論。		
		各數字未出現的數	4. 全班各組均派人至他		
		量,利用「機率」的	組跑桌,進行學習單討		
		概念,成功猜測其他	論。		
		玩家的手牌。	5. 回原桌統整跑桌討論		
			的結果,形成組內共		
			識。		
			6. 透過操作、討論完成		
			學習單的答案。		
			7. 各組派員發表學習單		
			討論的結果。		
			8. 教師將同學的答案統		
			整歸納,並給予回饋。		
			9. 同學聆聽教師答案的		
			統整歸納並加以紀錄。		
			10. 紀錄各組討論的情		
			形。		
			11. 檢視每位同學學習單		
			的書寫情形。		

第五週		A2 系統思考與	d-IV-2 理解機率	1. 能經由閱讀理解大	1. 同學專心閱讀「大兵	1. 課堂專注	1. 學習
		解決問題	的意義,能以機	兵日記的符號意義,	日記-初階」學習單的遊	聆聽程度。	單。
		B1 符號運用與	率表示不確定性	及鑰匙的撿拾規定,	戲規則,並了解符號意	2. 同桌互動	2. 教學
		溝通表達	和以樹狀圖分析	並書寫學習單。	義,及鑰匙的撿拾規	表現。	簡報。
		C2 人際關係與	所有的可能性,	2. 能理解「加法原	定。	3. 學習單書	
		團隊合作	並能應用機率到	理」與「乘法原理」	2. 分組討論「大兵日記-	寫情形形。	
			簡單的日常生活	的差異性,並互相討	初階」學習單,並完成		
	數學桌遊		情境解決問題。	論學習單題目。	書寫。		
	大兵日記				3. 同學專心閱讀「大兵		
					日記-進階」學習單的遊		
					戲規則,並了解符號意		
					義,及鑰匙的撿拾規		
					定。		
					4. 分組討論「大兵日記-		
					進階」學習單「問題		
					一」,並完成書寫。		
第六週		A2 系統思考與	d-IV-2 理解機率	1. 能經由閱讀理解大	1. 同學專心閱讀「大兵	1. 課堂專注	1. 學習
		解決問題	的意義,能以機	兵日記的符號意義,	日記-進階」學習單的遊	聆聽程度。	單。
	數學桌遊	B1 符號運用與	率表示不確定性	及鑰匙的撿拾規定,	戲規則,並了解符號意	2. 同桌互動	2. 教學
	大兵日記	溝通表達	和以樹狀圖分析	並書寫學習單。	義,及鑰匙的撿拾規	表現。	簡報。
		C2 人際關係與	所有的可能性,	2. 能理解「加法原	定。	3. 學習單書	
		團隊合作	並能應用機率到	理」與「乘法原理」	2. 分組討論「大兵日記-	寫情形形。	

	1				1	ı	
			簡單的日常生活	的差異性,並互相討	進階」學習單「問題		
			情境解決問題。	論學習單題目。	二」、「問題三」。		
					3. 全班各組均派人至他		
					組跑桌,進行學習單討		
					論。		
					4. 將「大兵日記-進階」		
					學習單「問題二」、「問		
					題三」完成書寫。		
					5. 各組派員發表學習單		
					討論的結果。		
					6. 教師將同學的答案統		
					整歸納,並給予回饋。		
					7. 將「大兵日記-進階」		
					學習單「問題一」、「問		
					題二」、「問題三」統		
					整,完成「大兵日記-進		
					階」學習單的方法數書		
					寫。		
第七週	Li da E vi	A2 系統思考與	d-IV-2 理解機率	1. 了解桌遊「終極密	1. 同學專心聆聽老師講	1. 課堂專注	1. 終極
	數學桌遊	解決問題	的意義,能以機	碼」的數字牌有哪	解「終極密碼」桌遊的	<b></b>	密碼桌
	桌遊:終	B1 符號運用與	率表示不確定性	些,以及手牌「數字&	規則。	2. 同桌互動	遊。
	極密碼	溝通表達	和以樹狀圖分析	黑白」的排列順序。	2. 分組討論並體驗「終	表現。	2. 教學

		C2 人際關係與	所有的可能性,	2. 能經由公開資訊,	極密碼」桌遊的進行方		簡報。
		團隊合作	並能應用機率到	評估猜測哪張牌最有	式。		
			簡單的日常生活	利。	3. 同組互動討論,學習		
			情境解決問題。	3. 能專注於他人的猜	數字牌的排列位置,將		
				測,避免猜測時猜同	手牌放到正確的位置。		
				一數字,錯失可以猜	4. 同組互動討論,經由		
				對對方牌的機會。	公開資訊,評估每張牌		
				4. 經由終極密碼訊息	的可能數字。		
				的評估,學習「機	5. 同組互動討論,經由		
				率」的大小,做最佳	公開資訊,找出可以猜		
				的決策。	中「機率」最高的牌。		
				5. 經由終極密碼規			
				則,學習數字「排			
				列」可能情形,找出			
				可能的數字組合。			
第八週		A2 系統思考與	d-IV-2 理解機率	1. 了解桌遊「終極密	1. 分組討論並複習體驗	1. 課堂專注	1. 終極
		解決問題	的意義,能以機	碼」的數字牌有哪	「終級密碼」桌遊的進	聆聽程度。	密碼桌
	數學桌遊	B1 符號運用與	率表示不確定性	些,以及手牌「數字&	行方式。	2. 同桌互動	遊。
	桌遊:終	溝通表達	和以樹狀圖分析	黑白」的排列順序。	2. 全班各組均派人至他	表現。	2. 教學
	極密碼	C2 人際關係與	所有的可能性,	2. 能經由公開資訊,	組跑桌,進行競賽。	3. 組間競賽	簡報。
		團隊合作	並能應用機率到	評估猜測哪張牌最有	3. 同組互動討論,學習	勝負計分。	
			簡單的日常生活	利。	如何經由公開資訊,找		

			情境解決問題。	3. 能專注於他人的猜	出可以猜中「機率」最		
				   測,避免猜測時猜同	高的牌。		
				一數字,錯失可以猜	4. 紀錄每次競賽的成		
				對對方牌的機會。	績。		
				4. 經由終極密碼訊息	5. 將各組的成績加總計		
				的評估,學習「機	算競賽總合。		
				率   的大小,做最佳			
				的決策。			
				,			
				5. 經由終極密碼規			
				則,學習數字「排			
				列」可能情形,找出			
				可能的數字組合。			
第九週		A2 系統思考與	d-IV-2 理解機率	1. 了解桌遊「終極密	1. 分組討論並複習體驗	1. 課堂專注	1. 終極
		解決問題	的意義,能以機	碼」的數字牌有哪	「終極密碼」桌遊的進	聆聽程度。	密碼桌
		B1 符號運用與	率表示不確定性	些,以及手牌「數字&	行方式。	2. 同桌互動	遊。
	<b>邮 朗 占 </b> 比	溝通表達	和以樹狀圖分析	黑白」的排列順序。	2. 同組互動討論,學習	表現。	2. 教學
	數學桌遊	C2 人際關係與	所有的可能性,	2. 能經由公開資訊,	如何經由公開資訊,找	3. 學習單書	簡報。
	桌遊:終	團隊合作	並能應用機率到	評估猜測哪張牌最有	出可以猜中「機率」最	寫情形形。	3. 學習
	極密碼		簡單的日常生活	利。	高的牌。		單。
			情境解決問題。	3. 能專注於他人的猜	3. 書寫「終極密碼」學		
				   測,避免猜測時猜同	習單,同桌先書寫並討		
				一數字,錯失可以猜	論。		

				對經濟 的 一	4. 組論 5. 的識 6. 學 7. 討 8. 整 9. 統 9 9 統 6. 學 7. 討 8. 整 9. 統 6. 股 9		
					11. 檢視每位同學學習單的書寫情形。		
第十週	數學桌遊 桌遊:終	A2 系統思考與解決問題	d-IV-2 理解機率 的意義,能以機	1. 了解桌遊「終極密碼」的數字牌有哪	1. 分組討論並複習體驗「終極密碼」桌遊的進	1. 課堂專注 聆聽程度。	1. 終極 密碼桌
	極密碼	B1 符號運用與 溝通表達	率表示不確定性 和以樹狀圖分析	些,以及手牌「數字& 黑白」的排列順序。	行方式。 2. 同組互動討論,學習	<ol> <li>同桌互動表現。</li> </ol>	遊。 2. 教學

C2 人際關係與	所有的可能性,	2. 能經由公開資訊,	如何經由公開資訊,找	3. 學習單書	簡報。
<b>團隊合作</b>	並能應用機率到	· 評估猜測哪張牌最有	出可以猜中「機率」最	寫情形形。	3. 學習
田かつ。				柯阴炒炒。	i i
	簡單的日常生活	利。	高的牌。		單。
	情境解決問題。	3. 能專注於他人的猜	3. 書寫「終極密碼」學		
		測,避免猜測時猜同	習單,同桌先書寫並討		
		一數字,錯失可以猜	論。		
		對對方牌的機會。	4. 全班各組均派人至他		
		4. 經由終極密碼訊息	組跑桌,進行學習單討		
		的評估,學習「機	論。		
		率」的大小,做最佳	5. 回原桌統整跑桌討論		
		的決策。	的結果,形成組內共		
		5. 經由終極密碼規	識。		
		則,學習數字「排	6. 透過操作、討論完成		
		列」可能情形,找出	學習單的答案。		
		可能的數字組合。	7. 各組派員發表學習單		
			討論的結果。		
			8. 教師將同學的答案統		
			整歸納,並給予回饋。		
			9. 同學聆聽教師答案的		
			·   統整歸納並加以紀錄。		
			   10. 紀錄各組討論的情		
			形。		
			*   11. 檢視每位同學學習單		

					的書寫情形。		
第十一		A2 系統思考與	d-IV-2 理解機率	1. 了解桌遊「海底探	1. 同學專心聆聽老師講	1. 課堂專注	1. 海底
週		解決問題	的意義,能以機	險」的數字牌有哪些	解「海底探險」桌遊的	聆聽程度。	探險桌
		B1 符號運用與	率表示不確定性	分佈,並理解活動的	規則。	2. 同桌互動	遊。
		溝通表達	和以樹狀圖分析	進行方式。	2. 分組討論並體驗「海	表現。	2. 教學
		C2 人際關係與	所有的可能性,	2. 能了解海底探險由	底探險」桌遊的進行方		簡報。
	數學桌遊	團隊合作	並能應用機率到	潛水艇到深海的設置	式。		
	桌遊:海		簡單的日常生活	排列方式,並正確的	3. 同組互動討論,學習		
	底探險		情境解決問題。	設置擺放。	各種形狀數字的可能排		
				3. 能了解拿到的牌,	列方式。		
				其各別數字牌的可能	4. 同組互動討論,學習		
				搭配情形,經由海底	如何估算含氧量,讓自		
				探險學習「機率」。	己可以安全的回到潛水		
					艇內。		
第十二		A2 系統思考與	d-IV-2 理解機率	1. 了解桌遊「海底探	1. 分組討論並複習體驗	1. 課堂專注	1. 海底
週		解決問題	的意義,能以機	險」的數字牌有哪些	「海底探險」桌遊的進	聆聽程度。	探險桌
	數學桌遊	B1 符號運用與	率表示不確定性	分佈,並理解活動的	行方式。	2. 同桌互動	遊。
	数字 来近 桌遊:海	溝通表達	和以樹狀圖分析	進行方式。	2. 全班各組均派人至他	表現。	2. 教學
	未近・母   底探險	C2 人際關係與	所有的可能性,	2. 能了解海底探險由	組跑桌,進行競賽。	3. 組間競賽	簡報。
	低採險 	團隊合作	並能應用機率到	潛水艇到深海的設置	3. 同組互動討論,學習	勝負計分。	
			簡單的日常生活	排列方式,並正確的	如何估算含氧量,讓自		
			情境解決問題。	設置擺放。	己可以安全的回到潛水		

				3. 能了解拿到的牌,	艇內。		
				其各別數字牌的可能	4. 紀錄每次競賽的成		
				搭配情形,經由海底	績。		
				探險學習「機率」。	5. 將各組的成績加總計		
					算競賽總合。		
第十三		A2 系統思考與	d-IV-2 理解機率	1. 了解桌遊「海底探	1. 分組討論並複習體驗	1. 課堂專注	1. 海底
週		解決問題	的意義,能以機	險」的數字牌有哪些	「海底探險」桌遊的進	<b>聆聽程度。</b>	探險桌
		B1 符號運用與	率表示不確定性	分佈,並理解活動的	行方式。	2. 同桌互動	遊。
		溝通表達	和以樹狀圖分析	進行方式。	2. 同組互動討論,學習	表現。	2. 教學
		C2 人際關係與	所有的可能性,	2. 能了解海底探險由	如何估算含氧量,讓自	3. 學習單書	簡報。
		團隊合作	並能應用機率到	潛水艇到深海的設置	己可以安全的回到潛水	寫情形形。	3. 學習
			簡單的日常生活	排列方式,並正確的	艇內。		單。
	數學桌遊		情境解決問題。	設置擺放。	3. 書寫「海底探險」學		
	桌遊:海			3. 能了解拿到的牌,	習單,同桌先書寫並討		
	底探險			其各別數字牌的可能	論。		
				搭配情形,經由海底	4. 全班各組均派人至他		
				探險學習「機率」。	組跑桌,進行學習單討		
					論。		
					5. 回原桌統整跑桌討論		
					的結果,形成組內共		
					識。		
					6. 透過操作、討論完成		

					學習單的答案。		
					7. 各組派員發表學習單		
					討論的結果。		
					8. 教師將同學的答案統		
					整歸納,並給予回饋。		
					9. 同學聆聽教師答案的		
					統整歸納並加以紀錄。		
					10. 紀錄各組討論的情		
					形。		
					11. 檢視每位同學學習單		
					的書寫情形。		
第十四		A2 系統思考與	d-IV-2 理解機率	1. 了解桌遊「海底探	1. 分組討論並複習體驗	1. 課堂專注	1. 海底
週		解決問題	的意義,能以機	險」的數字牌有哪些	「海底探險」桌遊的進	聆聽程度。	探險桌
		B1 符號運用與	率表示不確定性	分佈,並理解活動的	行方式。	2. 同桌互動	遊。
		溝通表達	和以樹狀圖分析	進行方式。	2. 同組互動討論,學習	表現。	2. 教學
	數學桌遊	C2 人際關係與	所有的可能性,	2. 能了解海底探險由	如何估算含氧量,讓自	3. 學習單書	簡報。
	桌遊:海	團隊合作	並能應用機率到	潛水艇到深海的設置	己可以安全的回到潛水	寫情形形。	3. 學習
	底探險		簡單的日常生活	排列方式,並正確的	艇內。		單。
			情境解決問題。	設置擺放。	3. 書寫「海底探險」學		
				3. 能了解拿到的牌,	習單,同桌先書寫並討		
				其各別數字牌的可能	論。		
				搭配情形,經由海底	4. 全班各組均派人至他		

				探險學習「機率」。	組跑桌,進行學習單討		
					論。		
					5. 回原桌統整跑桌討論		
					的結果,形成組內共		
					識。		
					6. 透過操作、討論完成		
					學習單的答案。		
					7. 各組派員發表學習單		
					討論的結果。		
					8. 教師將同學的答案統		
					整歸納,並給予回饋。		
					9. 同學聆聽教師答案的		
					統整歸納並加以紀錄。		
					10. 紀錄各組討論的情		
					形。		
					11. 檢視每位同學學習單		
					的書寫情形。		
第十五		A2 系統思考與	d-IV-2 理解機率	1. 了解桌遊「印加寶	1. 同學專心聆聽老師講	1. 課堂專注	1. 印加
週	數學桌遊	解決問題	的意義,能以機	藏」的配件有哪些,	解「印加寶藏」桌遊的	聆聽程度。	寶藏桌
	桌遊:印	B1 符號運用與	率表示不確定性	並理解活動的進行方	規則。	2. 同桌互動	遊。
	加寶藏	溝通表達	和以樹狀圖分析	式。	2. 分組討論並體驗「印	表現。	2. 教學
		C2 人際關係與	所有的可能性,	2. 能理解探險時的風	加寶藏」桌遊的進行方		簡報。

		團隊合作	並能應用機率到	險,盡可能在最有利	式。		
			簡單的日常生活	的時候回家。	3. 同組互動討論,各種		
			情境解決問題。	3. 能正確的撿拾回家	情形下被迫回家的機		
				路上的寶藏,留下無	率。		
				法分割的部份。	4. 同組互動討論,安全		
				4. 能評估人數回家的	的狀況下,如何分配寶		
				可能性,盡可能獲得	藏。		
				高分的神器卡。	5. 同組互動討論,1人1		
				5. 經由印加寶藏學習	組的四人局、2人1組的		
				風險「機率」及寶藏	八人局之差異,及如何		
				「機率」,讓自己有最	分配探險或回家。		
				高的獲益。			
第十六		A2 系統思考與	d-IV-2 理解機率	1. 了解桌遊「印加寶	1. 分組討論並複習體驗	1. 課堂專注	1. 印加
週		解決問題	的意義,能以機	藏」的配件有哪些,	「印加寶藏」桌遊的進	聆聽程度。	寶藏桌
		B1 符號運用與	率表示不確定性	並理解活動的進行方	行方式。	2. 同桌互動	遊。
	數學桌遊	溝通表達	和以樹狀圖分析	式。	2. 全班各組均派人至他	表現。	2. 教學
	数字 来 边 桌遊:印	C2 人際關係與	所有的可能性,	2. 能理解探險時的風	組跑桌,進行競賽。	3. 組間競賽	簡報。
	来避· 加寶藏	團隊合作	並能應用機率到	險,盡可能在最有利	3. 同組互動討論,學習	勝負計分。	
	川川貝八川		簡單的日常生活	的時候回家。	如何評估風險「機率」		
			情境解決問題。	3. 能正確的撿拾回家	及寶藏「機率」,讓自己		
				路上的寶藏,留下無	有最高的獲益。		
				法分割的部份。	4. 能正確的撿拾回家路		

		I	1	T	T	I	
				4. 能評估人數回家的	上的寶藏,並留下無法		
				可能性,盡可能獲得	分割的部份。		
				高分的神器卡。	4. 紀錄每次競賽的成		
				5. 經由印加寶藏學習	績。		
				風險「機率」及寶藏	5. 將各組的成績加總計		
				「機率」,讓自己有最	算競賽總合。		
				高的獲益。			
第十七		A2 系統思考與	d-IV-2 理解機率	1. 了解桌遊「印加寶	1. 分組討論並複習體驗	1. 課堂專注	1. 印加
週		解決問題	的意義,能以機	藏」的配件有哪些,	「印加寶藏」桌遊的進	聆聽程度。	寶藏桌
		B1 符號運用與	率表示不確定性	並理解活動的進行方	行方式。	2. 同桌互動	遊。
		溝通表達	和以樹狀圖分析	式。	2. 同組互動討論,學習	表現。	2. 教學
		C2 人際關係與	所有的可能性,	2. 能理解探險時的風	如何評估風險「機率」	3. 學習單書	簡報。
		團隊合作	並能應用機率到	險,盡可能在最有利	及寶藏「機率」,讓自己	寫情形形。	3. 學習
	數學桌遊		簡單的日常生活	的時候回家。	有最高的獲益。		單。
	桌遊:印		情境解決問題。	3. 能正確的撿拾回家	3. 能正確的撿拾回家路		
	加寶藏			路上的寶藏,留下無	上的寶藏,並留下無法		
				法分割的部份。	分割的部份。		
				4. 能評估人數回家的	4. 書寫「印加寶藏」學		
				可能性,盡可能獲得	習單,同桌先書寫並討		
				高分的神器卡。	論。		
				5. 經由印加寶藏學習	5. 全班各組均派人至他		
				風險「機率」及寶藏	組跑桌,進行學習單討		

				「機率」,讓自己有最	論。		
				高的獲益。	6. 回原桌統整跑桌討論		
					的結果,形成組內共		
					識。		
					7. 透過操作、討論完成		
					學習單的答案。		
					8. 各組派員發表學習單		
					討論的結果。		
					9. 教師將同學的答案統		
					整歸納,並給予回饋。		
					10. 同學聆聽教師答案的		
					統整歸納並加以紀錄。		
					11. 紀錄各組討論的情		
					形。		
					12. 檢視每位同學學習單		
					的書寫情形。		
第十八		A2 系統思考與	d-IV-2 理解機率	1. 了解桌遊「印加寶	1. 分組討論並複習體驗	1. 課堂專注	1. 印加
週	數學桌遊	解決問題	的意義,能以機	藏」的配件有哪些,	「印加寶藏」桌遊的進	聆聽程度。	寶藏桌
	数字 来 近 桌遊:印	B1 符號運用與	率表示不確定性	並理解活動的進行方	行方式。	2. 同桌互動	遊。
	来避·叩 加寶藏	溝通表達	和以樹狀圖分析	式。	2. 同組互動討論,學習	表現。	2. 教學
	ル貝が	C2 人際關係與	所有的可能性,	2. 能理解探險時的風	如何評估風險「機率」	3. 學習單書	簡報。
		團隊合作	並能應用機率到	險,盡可能在最有利	及寶藏「機率」,讓自己	寫情形形。	3. 學習

	簡單的日常生活	的時候回家。	有最高的獲益。	單。
	情境解決問題。	3. 能正確的撿拾回家	3. 能正確的撿拾回家路	
		路上的寶藏,留下無	上的寶藏,並留下無法	
		法分割的部份。	分割的部份。	
		4. 能評估人數回家的	4. 書寫「印加寶藏」學	
		可能性,盡可能獲得	習單,同桌先書寫並討	
		高分的神器卡。	論。	
		5. 經由印加寶藏學習	5. 全班各組均派人至他	
		風險「機率」及寶藏	組跑桌,進行學習單討	
		「機率」,讓自己有最	論。	
		高的獲益。	6. 回原桌統整跑桌討論	
			的結果,形成組內共	
			識。	
			7. 透過操作、討論完成	
			學習單的答案。	
			8. 各組派員發表學習單	
			討論的結果。	
			9. 教師將同學的答案統	
			整歸納,並給予回饋。	
			10. 同學聆聽教師答案的	
			統整歸納並加以紀錄。	
			11. 紀錄各組討論的情	
			形。	

					12. 檢視每位同學學習單		
					的書寫情形。		
第十九		A2 系統思考與	d-IV-2 理解機率	1. 回想這學期的學習	1. 依照自己喜好,複習	1. 同桌互動	1. 情書
週		解決問題	的意義,能以機	內容,紀錄自己整學	並操作這學期桌遊。	表現。	桌遊。
		B1 符號運用與	率表示不確定性	期的成長內容。			2. 終極
		溝通表達	和以樹狀圖分析	2. 書寫整學期的感			密碼桌
	數學桌遊	C2 人際關係與	所有的可能性,	想、收穫,以及建			遊。
	期末回饋	團隊合作	並能應用機率到	議。			3. 海底
	與反思		簡單的日常生活	3. 操作這學期所學的			探險桌
			情境解決問題。	桌遊。			遊。
							4. 印加
							寶藏桌
							遊。
第二十		A2 系統思考與	d-IV-2 理解機率	1. 回想這學期的學習	1. 引導學生將這學習所	1. 同桌互動	1. 情書
週		解決問題	的意義,能以機	內容,紀錄自己整學	學,依自己成長的部份	表現。	桌遊。
		B1 符號運用與	率表示不確定性	期的成長內容。	勾選。	2. 期末回饋	2. 終極
	數學桌遊	溝通表達	和以樹狀圖分析	2. 書寫整學期的感	2. 將這學期的感想、收	單書寫。	密碼桌
	期末回饋	C2 人際關係與	所有的可能性,	想、收穫,以及建	穫書寫在期末回饋單		遊。
	與反思	團隊合作	並能應用機率到	議。	上,以提供具體的建		3. 海底
			簡單的日常生活	3. 操作這學期所學的	議。		探險桌
			情境解決問題。	桌遊。	3. 依照自己喜好,複習		遊。
					並操作這學期桌遊。		4. 印加

			寶藏桌
			遊。