

| 年級               | 中 年級  | 年級課程<br>主題名稱   | 戲劇、遊戲與數學(上)  | 課程<br>設計者 | 陳曉輝 | 總節數<br>/學期<br>(上/下) | 20 節/上學期 |
|------------------|---|----------------|--|-----------|-----|---------------------|----------|
| 符合<br>彈性課<br>程類型 | <input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題<br>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。<br><input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程<br><input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他 |                |  |           |     |                     |          |
| 學校<br>願景         | 健康快樂.原味自然.積極進取.卓越創新   | 與學校願景呼<br>應之說明 | 一、戶外自然的戲劇遊戲認識數學，在歡樂中找到數學的趣味。<br>二、藉由戲劇的發想與呈現，結合角色互換的創意激盪。<br>三、師生相互學習，體會學習的多元性，乃至積極投入其中。<br>進行校本課程發展，建構特色教學模式。   |           |     |                     |          |
| 總綱<br>核心素<br>養   | E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過<br>體驗與實踐處理日常生活問題。<br>E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以<br>創新思考方式，因應日常生活情境。<br>E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，<br>促進多元感官的發展，培養生活環境中<br>的美感體驗。<br>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互<br>動，並與團隊成員合作之素養。  | 課程<br>目標       | 一、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<br>數學語言運用於日常生活中。<br>二、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<br>計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。<br>三、具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養，促進發表自身想法與<br>感受，培養口語表達及上臺的自信與勇氣。<br>四、具備以藝術結合基礎學科，樂於與他人合作解決問題，並尊重不同的<br>問題解決想法。 |           |     |                     |          |

| 教學進度           | 單元名稱                   | 連結領域(議題)/學習表現  | 自訂學習內容  | 學習目標   | 表現任務 (評量內容)   | 教學活動 (學習活動)   | 教學資源                                 | 節數 |
|----------------|------------------------|--|---|--|---|---|--------------------------------------|----|
| 第(1)週 - 第(5)週  | 與創造性戲劇的戶外邂逅            | 綜 2d-II-1<br>體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。<br>藝 1-II-7<br>能創作簡單的表演<br>數 n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。<br>綜 1a-II-1<br>展現自己能力，興趣與長處，並表達自己想法與感受 | 1. 室外情境<br>2. 戲劇演出要素<br>3. 二步驟解題<br>4. 學生演出內容   | 1. 體察並感知室外情境中的多樣性<br>2. 能根據戲劇演出要素創作簡單的表演<br>3. 在戲劇情境中，解決兩步驟問題<br>4. 利用學生演出內容，表達自己的想法與感受                    | 1. 能說出室外情境的特色<br>2. 能進行完整的表演<br>3. 能利用數學方法解決二步驟問題<br>4. 能表達自己的想法與感受       | 1. 讓學生到戶外去，觀察室外的環境，並根據該環境，由小組討論，並根據該環境與小組成員特色，形塑劇本內容，並與大家分享。<br>2. 老師針對小組發表內容進行個別性與整體性回饋，並講解一個完整的戲劇演出該具有什麼元素，讓學生了解基本的戲劇演出的要素有哪些。<br>3 教師引導學生將之前的戲劇構想轉化為實際演出，並要求學生需融入數學二步驟解題情境，將數學應用題利用戲劇方式呈現。<br>4. 未演出學生根據演出學生之演出內容進行情境解題，教師在之中給予引導與說明，最終再統計小組表現與答題狀況進行獎勵。 | 遊戲教案<br>遊戲品                          | 5  |
| 第(6)週 - 第(10)週 | 桌遊專題：<br>魔球聯盟、<br>你加我減 | 藝 3-II-5 能透過藝術表現形式，認識與探索群己關係和互動<br>綜 2d-II-2<br>分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。<br>綜 2b-II-1<br>體會團隊合作的意義，並能關懷團隊成員<br>綜 1a-II-1          | 1. 戲劇教育活動<br>2. 魔球聯盟遊戲<br>3. 你加我減遊戲<br>4 學生心路歷程 | 1. 能透過戲劇教育活動，認識與探索群己關係<br>2. 透過遊玩魔球聯盟遊戲，分享自己運用創意解決問題的經驗<br>3. 透過遊玩你加我減遊戲，體會團隊合作的意義<br>4. 展現自己的心路歷程，表達自己的想法 | 1. 能與他人合作完成指定戲劇教育活動<br>2. 能正確遊玩魔球聯盟桌遊<br>3. 能正確遊玩你加我減遊戲<br>4. 能表達自己的想法與感受 | 1. 在每堂專題開始前，先以戲劇教育的活動，為專題做暖身與暖心。<br>2. 講解「魔球聯盟」的遊戲規則，並在遊戲結束後，分享彼此的感受及策略。<br>3. 講解「你加我減」的遊戲規則，並在遊戲結束後，分享彼此的感受及策略。<br>4. 讓學生根據上述遊戲的遊玩過  | 1. 桌遊：魔球聯盟<br>2. 桌遊：你加我減<br>3. 數學小白板 | 5  |



|                               |   |
|-------------------------------|---|
| 特教需求                          | ※身心障礙類學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、 <u>(/人數)</u> |
| 學生                            | ※資賦優異學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u>                   |
| 課程調整                          | ※課程調整建議(特教老師填寫)：<br>1.<br>2.  |
| 特教老師簽名： <b>陳曉輝</b><br>普教老師簽名： |   |

\*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。

| 年級               | 中 年級  | 年級課程<br>主題名稱 | 戲劇、遊戲與數學(下)    | 課程<br>設計者  | 陳曉輝 | 總節數<br>/學期<br>(上/下) | 20 節/下學期 |
|------------------|---|--------------|----------------|--|-----|---------------------|----------|
| 符合<br>彈性課<br>程類型 | <input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題<br>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。<br><input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程<br><input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他 |              |                |  |     |                     |          |
| 學校<br>願景         | 健康快樂. 原味自然. 積極進取. 卓越創新  |              | 與學校願景呼<br>應之說明 | 一、戶外自然的戲劇遊戲認識數學，在歡樂中找到數學的趣味。<br>二、藉由戲劇的發想與呈現，結合特殊情境的創意激盪。<br>三、師生相互學習，體會學習的多元性，乃至積極投入其中。<br>進行校本課程發展，建構特色教學模式。   |     |                     |          |
| 總綱<br>核心素<br>養   | E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過<br>體驗與實踐處理日常生活問題。<br>E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以<br>創新思考方式，因應日常生活情境。<br>E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，<br>促進多元感官的發展，培養生活環境中<br>的美感體驗。<br>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互<br>動，並與團隊成員合作之素養。  |              | 課程<br>目標       | 一、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<br>數學語言運用於日常生活中。<br>二、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<br>計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。<br>三、具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養，促進發表自身想法<br>與感受，培養口語表達及上臺的自信與勇氣。<br>四、具備以藝術結合基礎學科，樂於與他人合作解決問題，並尊重不同的<br>問題解決想法。 |     |                     |          |

| 教學進度         | 單元名稱       | 連結領域(議題)/學習表現   | 自訂學習內容                               | 學習目標  | 表現任務(評量內容)  | 教學活動(學習活動)  | 教學資源                         | 節數 |
|--------------|------------|---|--------------------------------------|---|---|---|------------------------------|----|
| 第(1)週-第(5)週  | 戶外的創造性戲劇遊戲 | 綜 2d-II-2<br>分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察<br>綜 2b-II-1<br>體會團隊合作的意義，並能關懷團隊成員<br>綜 1a-II-1<br>展現自己能力，興趣與長處，並表達自己想法與感受    | 1. 動腦遊戲<br>2. 合作遊戲<br>3. 學習歷程回顧      | 1. 在動腦遊戲的過程中，分享自己運用創意解決問題的經驗<br>2. 透過合作遊戲，體會團隊合作的意義<br>3. 展現自己能力，並透過學習歷程回顧，表達自己的想法與感受     | 1. 能分享自己在遊玩過程中的經驗<br>2. 在遊戲中能與人合作，不發生過度爭執<br>3. 能表達自己的想法與感受   | 1. 教師說明規則，玩第一階段動腦遊戲：解方程式（讓學生牽手並纏繞在一起，並在手不放開的狀況下解開）與猜數字（猜三位數，數字位置皆對為A，若僅數字對則為B）<br>2. 教室說明規則，玩第二階段合作遊戲：遊走九宮格（由主持人出題目，待出完題目後，跳至九宮格的正確格子）和剝竹筍（分組喊數字，有兩人以上同時喊數字時，則重新開始。<br>3. 教師引導學生圍成圈，閉上眼睛回想玩遊戲的狀況，並公開交流彼此想法。 | 九宮格遊戲規則<br>竹筍教具<br>幾A幾B數學學習單 | 5  |
| 第(6)週-第(10)週 | 桌遊專題：數學魔術師 | 藝 3-II-5<br>能透過藝術表現形式，認識與探索群己關係與互動<br>綜 2d-II-2<br>分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察<br>綜 1a-II-1<br>展現自己能力，興趣與長處，並表達自己想法與感受 | 1. 戲劇教育活動<br>2. 數學魔術師遊戲<br>3. 教師總結回饋 | 1. 能透過戲劇教育活動的形式，認識與探索群己關係與互動<br>2. 分享自己運用創意解決數學魔術師遊戲問題的經驗<br>3. 透過教師總結回饋了解自身表現，並表達自己想法與感受 | 1. 能說出自己在戲劇教育活動中的收穫<br>2. 能分享自己在遊玩過程中所獲得的經驗<br>3. 能表達自己的想法與感受 | 1. 在每堂專題開始前，先以戲劇教育的活動，為專題做暖身與暖心。<br>2. 講解「數學魔術師」的遊戲規則，並在遊戲結束後，分享彼此的感受及策略。<br>3. 每堂課堂的結尾，由教師做總結，鼓勵學生在專題時的表現。   | 桌遊：數學魔術師                     | 5  |
| 第(11)週-      | 分組排練       | 藝 1-II-8<br>能結合不同的媒材，以表演的形式表達想法。<br>資議  | 1. 數學單元<br>2. 創造性戲劇要素                | 1. 能結合不同的數學單元，以表演的形式表達想法<br>2. 利用網路尋找創造性戲劇  | 1. 能根據指定的主題扮演老師角色。<br>2. 能利用網路找到所需的創造性戲劇要素                    | 1. 決定欲呈現的數學單元，讓學生扮演老師的角色，以戲劇呈現的方式教授該單元。<br>2. 本次要加入不同的戲劇情境要   | 戲劇海報<br>教學 PPT               | 5  |



\*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。

嘉義縣來吉國小 109 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表  
上學期

| 年級               | 中年級  | 課程設計者 | 中年級班群              | 教學總節數<br>/學期(上/下)  | 20 節<br>上學期 |
|------------------|--|-------|--------------------|--|-------------|
| 年級<br>課程主題<br>名稱 | 戲劇、遊戲與數學(上)  |       | 符合校訂<br>課程類型       | <input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類   |             |
| 學校<br>願景         | 健康快樂. 原味自然. 積極進取. 卓越創新   |       | 與學校願<br>景呼應之<br>說明 | 四、戶外自然的戲劇遊戲認識數學，在歡樂中找到數學的趣味。<br>五、藉由戲劇的發想與呈現，結合角色互換的創意激盪。<br>六、師生相互學習，體會學習的多元性，乃至積極投入其中。<br>七、進行校本課程發展，建構特色教學模式。   |             |
| 核心<br>素養         | E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。<br>E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。<br>E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。<br>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。 |       | 課程<br>目標           | 一、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。<br>二、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。<br>三、具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養，促進發表自身想法與感受，培養口語表達及上臺的自信與勇氣。<br>四、具備以藝術結合基礎學科，樂於與他人合作解決問題，並尊重不同的問題解決想法。 |             |

| 教學進度           | 單元名稱           | 教學重點<br>(教學活動)   | 連結領域/議題 | 學習表現  | 校訂學習內容  | 教學目標<br>(學習目標)  | 評量內容<br>(表現任務)   | 節數 |
|----------------|----------------|--|---------|---|---|---|--|----|
| 第(1)週 - 第(5)週  | 與創造性戲劇的戶外邂逅    | <ol style="list-style-type: none"> <li>以創造性戲劇的遊戲教案，讓學生實際體驗戶外遊戲的感受。</li> <li>在遊戲中融入數學策略，讓學生在過程裡，以邏輯、運算、理解去解決及找出獲勝的方式。</li> <li>每個小遊戲後，讓學生分享自己在遊戲中的感受。並在課堂的最後，讓學生小組討論該為了達到目標，運用了什麼方式及技巧。</li> </ol>          | 數學領域    | n-II-5在具體情境中，解決兩步驟應用問題。   | 自編教材  | <ol style="list-style-type: none"> <li>認識遊戲的本質：為什麼遊戲、如何遊戲、遊戲的意義。</li> <li>了解遊戲與數學的關係。</li> <li>藉由遊戲認識數學不同的樣貌。</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>能具體講出對於遊戲的感受與看法。</li> <li>能運用數學策略達到遊戲的目標。</li> </ol>                            | 5  |
| 第(6)週 - 第(10)週 | 桌遊專題：魔球聯盟、你加我減 | <ol style="list-style-type: none"> <li>在每堂專題開始前，先以戲劇教育的活動，為專題做暖身與暖心。</li> <li>講解「你加我減」的遊戲規則，並在遊戲結束後，分享彼此的感受及策略。</li> <li>講解「魔球聯盟」的遊戲規則，並在遊戲結束後，分享彼此的感受及策略。</li> <li>每堂課堂的結尾，由教師做總結，鼓勵學生在專題時的表現。</li> </ol> | 數學領域    | <p>n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。</p> <p>n-II-8 能在數線標示整數、分數、小數並做比較與加減，理解整數、分數、小數都是數。</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>桌遊：魔球聯盟。</li> <li>桌遊：你加我減</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>以棒球場景作為主軸，讓學生在一來一往的攻守之間，感受遊戲的刺激，並從中培養數感、運算與探究能力。</li> <li>訓練學生反應力以及觀察力。</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>能具體講出對於遊戲的感受與看法。</li> <li>在專題遊戲中，達成目標。即便是輸方，也有輸方的目標及表現。並不以遊戲勝負為評量標準。</li> </ol> | 5  |
| 第(11)週         | 分組排練           | <ol style="list-style-type: none"> <li>決定欲呈現的數學單元，如「四則估算之日常應用」。讓學生扮演老師的角色，以</li> </ol>   | 數學領域    | n-II-4解決四則估算之日常應用問題。  | 自編教材  | <ol style="list-style-type: none"> <li>透過戲劇的排練，軟化生硬的數學，使學生有</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>鑽研數學單元的行動能積極、認真。</li> <li>排練時的表現：能主</li> </ol>                                  |    |



|                             |   |
|-----------------------------|---|
| 訊科技教學內容                     | <p>■有 融入資訊科技教學內容 共( 2 )節 (以連結資訊科技議題為主)</p>  |
| <p>特教需求<br/>學生<br/>課程調整</p> | <p>※身心障礙類學生： ■無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、( /人數)</p> <p>※資賦優異學生： ■無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：</p> |

嘉義縣來吉國小 109 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表  
下學期

| 年級               | 中年級  | 課程設計者 | 中年級班群              | 教學總節數 / 學期(上/下)   | 20 節<br>下學期 |
|------------------|--|-------|--------------------|---|-------------|
| 年級<br>課程主題<br>名稱 | 戲劇、遊戲與數學(下)  |       | 符合校訂<br>課程類型       | <input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類  |             |
| 學校<br>願景         | 健康快樂. 原味自然. 積極進取. 卓越創新   |       | 與學校願<br>景呼應之<br>說明 | <p>四、戶外自然的戲劇遊戲認識數學，在歡樂中找到數學的趣味。</p> <p>五、藉由戲劇的發想與呈現，結合特殊情境的創意激盪。</p> <p>六、師生相互學習，體會學習的多元性，乃至積極投入其中。</p> <p>七、進行校本課程發展，建構特色教學模式。</p>   |             |
| 核心<br>素養         | <p>E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。</p> <p>E-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。</p> <p>E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</p> <p>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p> |       | 課程<br>目標           | <p>一、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。</p> <p>二、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。</p> <p>三、具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養，促進發表自身想法與感受，培養口語表達及上臺的自信與勇氣。</p> <p>四、具備以藝術結合基礎學科，樂於與他人合作解決問題，並尊重不同的問題解決想法。</p> |             |

| 教學進度                                | 單元名稱       | 教學重點<br>(教學活動)  | 連結領域/議題 | 學習表現  | 校訂學習內容    | 教學目標<br>(學習目標)  | 評量內容<br>(表現任務)  | 節數 |
|-------------------------------------|------------|---|---------|---|-----------|---|---|----|
| 第<br>(1)<br>週<br>-<br>第<br>(5)<br>週 | 戶外的創造性戲劇遊戲 | <ol style="list-style-type: none"> <li>解方程式：讓每個學生牽起手組成一條龍形隊伍，由引導者將隊伍纏繞在一起，形成一人形鎖鍊，學生必須在不放開手的情況下解開鎖。</li> <li>遊走九宮格：由引導者出簡易的四則運算題目，在指令停止前，學生必須遊走在九宮格周圍，待引導者將題目念完與作答指令下達後，跳至九宮格中的正確格子。</li> <li>剝竹筍：分組喊數字，從1開始喊，喊到各組人數上限。如某組有10人，便從1喊到10。若有兩人或兩人以上同時喊同一個數，則重新喊數字，直至喊到數字10，即成功。</li> <li>幾A幾B猜數字：由引導者出三位數，讓學生猜。數字、位置皆正確則為A，數字正確位置不正確則為B。數字、位置都不正確則為0。猜出3A即獲勝。</li> </ol> | 數學領域    | <p>n-II-1 理解一億以內數的位值結構，並據以作為各種運算與估算之基礎。</p> <p>r-II-5 理解以文字表示之數學公式。</p> | 自編教材      | <ol style="list-style-type: none"> <li>在遊戲中，實踐數學即樂趣，也透過這些遊戲的本質，來訓練學生之數理邏輯與其反應力。</li> <li>了解團隊合作的重要性，在遊戲中與同組夥伴找到解決困難的方法，不單打獨鬥。</li> <li>讓學生知道算數學遇到困境時，與玩遊戲一樣，身邊有很多人可以幫助自己，不單只有老師而已。</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>在遊戲過程中，能解決困難。</li> <li>能與團隊合作，共同想出獲勝的方式。</li> <li>在課堂結束前，發表自身對於該堂課所進行的遊戲之收穫與見解。</li> </ol> | 5  |
| 第<br>(6)<br>週                       | 桌遊專題：數學魔術師 | <ol style="list-style-type: none"> <li>在每堂專題開始前，先以戲劇教育的活動，為專題做暖身與暖心。</li> </ol>   | 數學領域    | n-II-6理解同分母分數的加、減、整數倍的意義、計算與應用。認識                                       | 桌遊：數學魔術師。 | <ol style="list-style-type: none"> <li>結合多樣國小數學課題，配合卡牌、骰子、計算</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>能具體講出對於遊戲的感受與看法。</li> <li>能設計出專屬於自己</li> </ol>   |    |

|  |                         |   |                  |   |             |  |  |          |
|--|-------------------------|---|------------------|---|-------------|--|--|----------|
| <p>－<br/>第<br/>( 10 )<br/>週</p>                        |                         | <p>2. 講解「數學魔術師」的遊戲規則，並在遊戲結束後，分享彼此的感受及策略。</p> <p>3. 每堂課堂的結尾，由教師做總結，鼓勵學生在專題時的表現。</p>  |                  | <p>等值分數的意義，並應用於認識簡單異分母分數之比較與加減的意義。</p>                                      |             | <p>機，在遊戲過程中認識數學、學習數學。</p> <p>2. 能透過該桌遊手冊學會表演魔術。</p> <p>3. 能透過數學原理，設計出專屬自己的魔術表演與道具。</p>                           | <p>的數學魔術表演。</p>  | <p>5</p> |
| <p>第<br/>( 11 )<br/>週<br/>－<br/>第<br/>( 15 )<br/>週</p> | <p>分組排練</p>             | <p>1. 決定欲呈現的數學單元，讓學生扮演老師的角色，以戲劇呈現的方式教授該單元。</p> <p>2. 本次要加入不同的戲劇情境要素，例如用對戰的方式教數學或扮演動物來教數學。</p> <p>3. 協助學生發展戲劇的脈絡。</p> <p>4. 實際排練。</p> <p>5. 在每堂課的最後，讓學生分享該堂的工作內容與收穫。</p> | <p>數學領域</p>      | <p>n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。</p> <p>s-II-3 透過平面圖形的構成要素，認識常見三角形、常見四邊形與圓。</p>  | <p>自編教材</p> | <p>1. 透過戲劇的排練，軟化生硬的數學，使學生有學習動機。並以特殊情境讓學生主動嘗試用戲劇玩數學、學習數學。</p> <p>2. 讓學生實際深入了解數學，透過自身的理解，與老師在旁的協助，對數學有更深一層的認識。</p> | <p>1. 能運用不同的戲劇情境，鑽研數學單元。</p> <p>2. 排練時的表現：主動幫助自己與夥伴。</p> <p>3. 能構思出有創意的演出方式。</p> <p>4. 分享工作內容與收穫時，能講出自己的見解與看法。</p> | <p>5</p> |
| <p>第<br/>( 16 )<br/>週<br/>－</p>                        | <p>戲劇呈現：以特殊戲劇情境教數學。</p> | <p>1. 實際演出，並錄影。</p> <p>2. 讓學生觀看呈現畫面。</p> <p>3. 討論自身在教授數學當下的感受，並發表自己對於戲劇呈現的優點與可以更進步的地方。</p>  | <p>生活領域、數學領域</p> | <p>r-I-1學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。</p> <p>1-I-3省思自我成長的歷程，體會其意義並知道自己進步的情形與努</p> | <p>自編教材</p> | <p>1. 透過實際呈現，感受戲劇的魔力。</p> <p>2. 經由觀看自己在呈現時的優點與缺點，了解自我</p>  | <p>1. 在討論問題時，能找到呈現時的優缺點。</p> <p>2. 演出呈現時的表現與經由討論後，所修改的表現。</p> <p>3. 能較本次呈現與上學</p>                                  | <p>5</p> |

