

嘉義縣義興國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	年級課程 主題名稱	數學思考家(上)	課程 設計者	謝孟原	總節數 /學期 (上/下)	20 節/上學期
符合 彈性課 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 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他(自主學習課程)						
學校 願景	喜閱・感恩・世界心	與學校願景呼 應之說明	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 本課程以數學遊戲進行，讓學生能把情境中與問題相關的數、量、形析出。</li> <li>2. 透過老師帶領、合作學習等方式，讓學生學會尊重他人，建立感恩惜福的人生觀。</li> <li>3. 藉由操作不同類型的數學遊戲，拓展學生視野，了解數學的趣味，已建立多元挑戰的世界心。</li> </ol>				
總綱 核心素 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。 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。 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 目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 具備探索新知的能力，運用既有的數學知能，達成任務或目標，並能處理日常生活所遇到的數學問題。</li> <li>2. 創新數學思考方式，並能實作於數學課程中，讓學生精熟數學的技能。</li> <li>3. 透過合作學習的方式，讓兒童主動參與知識挑戰活動中得到學習的樂趣，並能養成團隊合作的能力。</li> </ol>				

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	評量內容	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	數戰棋	<p>數 n-III-3 認識因數、倍數、質數、最大公因數、最小公倍數的意義、計算與應用。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p> <p>綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p>	1. 數戰棋	<ol style="list-style-type: none"> <li>透過數戰棋遊戲選擇移動路徑的過程，認識倍數與因數之間的關係。</li> <li>透過倍數與因數的概念，推理出數戰棋遊戲中行進的策略。</li> <li>運用數學知能，解決數戰棋遊戲中面臨的問題。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>每人皆能說出 1~11 在 100 內的倍數。</li> <li>每人皆能正確理解數戰棋的遊戲規則，並完成比賽。</li> <li>每人皆能解決對戰中遇到的問題，並接受對戰的結果。</li> </ol>	<p>◎課前自學：利用「因材網」複習因數和倍數的學習內容</p> <p>◎教師導學：</p> <p>活動一：認識數戰棋（1 節）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>教師揭露百數表，向學生說明百數表的內容有 1~100 的數字。</li> <li>教師分配學生兩人一組，每組拿一張遊戲盤和一副棋子（黑白各 10 顆，標示 1~9，剩餘一顆則同時標註 10 和 11），請學生一人拿一種顏色的棋子。</li> <li>猜拳從其中一方開始，雙方輪流移動自己的棋子，一次往前一步，向著對方領地進攻(不能後退或橫向移動)。</li> <li>移動規則：下一個橫排的十個數字中，可以將這顆棋子上方數字整除的格子即為這顆棋子可移動的地方，若不整除則不可移動。</li> <li>吃子規則：若要前進的格子中有對方的棋子，則可將該子吃掉。</li> <li>玩家在移動/吃子後，對面玩家可以立即檢驗該顆棋子的移動是否合乎規則，如果不合乎規則，該顆走錯的棋</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>百數遊戲盤（每組 1 張）</li> <li>圍棋子（黑白雙色，每人 10 顆）</li> <li>百數表（每人 4 張）</li> <li>百數表學習回饋單（每人 1 張）</li> </ol>	5

子立即死亡，自己被誤吃的棋子則放回原位。

7. 玩家棋子到達對方領地後可「升級」，將棋子翻面，翻面後的棋子改以後退方式走棋/吃棋，由於沒有數字，將可不受整除規則限制。
8. 先將對方棋子吃完者獲勝。
9. 請學生兩兩對戰練習。

#### 活動二：數戰棋對戰（3節）

##### ◎組內共學：

1. 教師將學生兩兩分組，進行數戰棋對戰，先以1~50數戰棋對戰，贏的一方晉級。
2. 進行1~100數戰棋對戰，在上一輪贏的學生成為找因數一方（開始位置為91~100，以找因數的方式前進）；上一輪輸的學生成為找倍數一方（開始位置為1~10，再次練習尋找倍數）。

#### 活動三：繪製百數表（1節）

##### ◎組間互學：

1. 將百數表發給學生，每位學生拿四張，請學生分別將百數表中「可以被2整除的數」、「可以被3整除的數」、「可以被4整除的數」...「可以被9整除的數」等數字塗上顏色。

						<p>2. 教師引導學生尋找百數表的規律。</p> <p>3. 教師引導學生探討因倍數的概念連結。</p>	
<p>第(6)週 - 第(10)週</p>	<p>拍質因數 快手</p>	<p>數 n-III-3 認識因數、倍數、質數、最大公因數、最小公倍數的意義、計算與應用。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p>	<p>1. 拍質因數快手</p>	<p>1. 認識 1~120 以內的質數，並熟練找出其他合數的質因數。 2. 能運用對質因數的理解，進行相關計算與解題。 3. 能運用數學知能，解決拍質因數快手遊戲中遇到的問題。</p>	<p>1. 每人皆能熟練的背出 1~120 以內的質數。 2. 每人皆能在 1 分鐘內判斷出合數的質因數。 3. 每人皆能透過計算，了解質因數的意涵。</p>	<p>◎課前自學：利用「因材網」複習質因數的學習內容 ◎教師導學： 活動一：拍到 2 個以上的質因數。(2 節) 1. 先將 2 和 3 的公倍數(6 的所有倍數)挑出來成為得分補充卡，其他數字卡混合洗牌後，背面朝上放在桌上成為題目卡。 2. 玩家輪流翻開 1 張題目卡放到 1, 2, 3, 5, 7 數字卡圍成的圓圈中間，題目卡翻開同時，所有玩家就要去搶拍”翻出的數字的質因數”的數字卡(2, 3, 5, 7 其中 1 張)，如果翻開的數字是質數，就要去拍數字 1。 3. 最先拍對數字卡的玩家可以得到翻出的卡片；如果題目卡片有 2 個以上的質因數，最先拍對的玩家 1 人可獲得中間的數字卡，其他人則從得分補充卡取得 1 張卡片，例如翻出的數字是 10，最先拍 5 的玩家獲得卡片 10，拍 2 的玩家則從給分卡中取 1 張卡片。 4. 所有數字卡全部翻完後，遊戲結束。以收到數字卡張數最多者獲勝。 活動二：只拍 1 個質因數或 1 (2 節) ◎組內共學：</p>	<p>1. 質因數快手遊戲道具(數字卡、質數卡)</p>

						<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 先將有兩個質數以上的 2, 3, 5, 7 的兩兩公倍數的卡片(6, 10, 14, 15, 21, 35 的所有倍數)挑出來先不使用, 其他數字卡混合洗牌後, 背面朝上成為題目卡。</li> <li>2. 玩家輪流翻開 1 張數字卡放到 1, 2, 3, 5, 7 數字卡圍成的圓圈中間, 數字卡翻開同時, 所有玩家就要去搶拍”翻出數字的質因數”數字卡(2, 3, 5, 7 其中 1 張), 如果翻開的數字是質數, 就要去拍數字 1, 最先拍對數字卡的玩家可以得到翻出的卡片。</li> <li>3. 所有數字卡全部翻完後, 遊戲結束。以收到數字卡張數最多者獲勝。</li> </ol> <p>活動三：質因數快手大賽 (1 節)</p> <p>◎組間互學：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師將學生每四人分成一組, 進行質因數快手大賽, 每一組取前兩名晉級最後的快手王挑戰賽。</li> <li>2. 快手王挑戰賽進行三場, 每場得分累計, 三場比賽總得分最高者, 即是質因數快手王。</li> </ol>		
第(11)週 - 第(15)週	倍數賓果遊戲	<p>數 n-III-3 認識因數、倍數、質數、最大公因數、最小公倍數的意義、計算與應用。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係, 並用文字或符號正確表述, 協助推理與解題。</p> <p>綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p>	1. 倍數賓果遊戲	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 掌握 1~120 以內的質數, 並能透過倍數賓果遊戲, 應用質數的倍數。</li> <li>2. 能運用對倍數的理解, 進行相關計算與解題。</li> <li>3. 能運用數學知能, 解決拍質因數快手遊戲中遇到的問題。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 每人皆能熟練的記憶 1~120 以內的質數。</li> <li>2. 每人皆能在 30 秒內判斷出質數的倍數。</li> <li>3. 每人皆能解決對戰中遇到的問題, 並接受對戰的結果。</li> </ol>	<p>◎課前自學：利用「因材網」複習因數和倍數的學習內容</p> <p>◎教師導學：</p> <p>活動一：單骰倍數賓果遊戲 (2 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 先將 1, 2, 3, 5, 7, 11 數字卡挑出後, 剩下的數字卡洗勻後每位玩家發 16 張。玩家將卡片放在 4*4 宮格紙, 每格放 1 張。</li> <li>2. 玩家輪流擲骰, 每人找出是骰出數字的倍數卡片 1 張, 放</li> </ol>	1. 倍數賓果遊戲道具 (4*4 宮格紙、倍數卡、數字卡、骰子)	5

上 1 個圓片,每次只能放 1 張,且每張只能放 1 個圓片。如放錯倍數,該圓片取回外,並處罰拿掉 1 個圓片。

3. 輪流擲骰 2~5 次(以擲骰總計 16 次為原則),遊戲結束,檢查圓片賓果連線(直列 4 個、橫列 4 個或對角斜線 4 個),1 條連線可得 1 分。
4. 得分最高者獲勝。

#### 活動二：雙骰倍數賓果遊戲(2 節)

1. 先將 1,2,3,5,7,11 數字卡挑出後,剩下的數字卡洗勻後每位玩家發 16 張。玩家將卡片放在 4\*4 宮格紙,每格放 1 張。
2. 指定 1 個深色骰子是擲骰玩家(莊家)的優勢骰,淺色骰子是所有玩家的共同骰。玩家輪流擲骰,莊家擲骰後喊出共同骰的數字,玩家每人找出是共同骰數字的倍數卡片 1 張,放上 1 個圓片,每次只能放 1 張,且每張只能放 1 個圓片。莊家可以找出優勢骰和共同骰的倍數卡片各 1 張,各放上 1 個圓片。
3. 如放錯倍數,該圓片取回外,並處罰拿掉 1 個圓片。
4. 輪流擲骰 2~4 次(以擲骰總計 12 次為原則),遊戲結束,檢查圓片賓果連線(直列 4 個、橫列 4 個或對角斜線 4 個),1 條連線可得 1 分。
5. 得分最高者獲勝。

#### 活動三：倍數賓果遊戲大賽(1 節)

##### ◎組內共學：

1. 教師將學生每四人分成一組,進行倍數賓果遊戲大



※課程調整建議(特教老師填寫)：

1.

2.

特教老師簽名：

普教老師簽名：謝孟原

\*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。

嘉義縣義興國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表(110.06.07)

年級	六年級	年級課程 主題名稱	數學思考家(下)	課程 設計者	謝孟原	總節數 /學期 (上/下)	20 節/下學期
符合 彈性課 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 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他(自主學習課程)						
學校 願景	喜閱・感恩・世界心	與學校願景呼 應之說明	1. 本課程以數學遊戲進行，讓學生能把情境中與問題相關的數、量、形析出。 2. 透過老師帶領、合作學習等方式，讓學生學會尊重他人，建立感恩惜福的人生觀。 3. 藉由操作不同類型的數學遊戲，拓展學生視野，了解數學的趣味，已建立多元挑戰的世界心。				
總綱 核心素 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。 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。 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 目標	1. 具備探索新知的能力，運用既有的數學知能，達成任務或目標，並能處理日常生活所遇到的數學問題。 2. 創新數學思考方式，並能實作於數學課程中，讓學生精熟數學的技能。 3. 透過合作學習的方式，讓兒童主動參與知識挑戰活動中得到學習的樂趣，並能養成團隊合作的能力。				

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	評量內容	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(3)週	渡河危機	<p>數 r-III-10 嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確<b>表述</b>，並據以<b>推理</b>或<b>解題</b>。</p> <p>綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同<b>合作</b>達成共同目標。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>綿羊、狼與蔬菜。</li> <li>牧師與食人族過河。</li> <li>家庭危機。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>運用邏輯關係<b>推理</b>，對「綿羊、狼與蔬菜」遊戲的<b>解題</b>方法進行<b>表述</b>，以完成遊戲。</li> <li>運用邏輯關係<b>推理</b>，對「牧師與食人族過河」遊戲的<b>解題</b>方法進行<b>表述</b>，與組員<b>合作</b>完成遊戲。</li> <li>運用邏輯關係<b>推理</b>，對「家庭危機」遊戲的<b>解題</b>方法進行<b>表述</b>，與組員<b>合作</b>完成遊戲。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>能小組合作，完成「綿羊、狼與蔬菜」遊戲關卡。</li> <li>能小組合作，完成「牧師與食人族過河」遊戲關卡。</li> <li>能小組合作，完成「家庭危機」遊戲關卡。</li> </ol>	<p>◎<b>課前自學：利用網路搜尋數學邏輯思考遊戲的學習內容</b></p> <p>◎<b>教師導學：</b></p> <p>活動一：綿羊、狼與蔬菜（1節）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>將學生分成了兩大組，藉由經典的邏輯遊戲—綿羊、狼與蔬菜，訓練學生邏輯思考能力。</li> <li>遊戲內容：請幫助小船中的人將狼、綿羊和一盒捲心菜移動到湖對岸。注意：沒有人在場的時候，狼會吃綿羊，而綿羊會吃捲心菜。</li> </ol> <p>活動二：牧師與食人族過河（1節）</p> <p>◎<b>組內共學：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>將學生分成了兩大組，思考如何讓所有人安全渡河。</li> <li>遊戲內容：3個傳道士和3個食人族土人，如何全部渡船到湖的對岸，而船最多容納2人。當一邊的土人多於傳道士時，土人會吞掉傳道士。</li> </ol> <p>活動三：家庭危機（1節）</p> <p>◎<b>組間互學：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>將學生分成了兩大組，思考如何讓遊戲中的5個人都安全過橋。</li> <li>遊戲內容：夜晚過橋必須要有人提著一盞燈，每人過橋的速度分別為1秒、3秒、6秒、8秒、12秒，橋上最多能讓2個人同行走，若2人同時過橋，則需以較慢者之速度行走，且燈只能唯持30</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>電腦教室電腦或科技部電腦7台（每人1台）</li> <li>綿羊、狼與蔬菜遊戲 <a href="http://gameschool.cc/game/178/">http://gameschool.cc/game/178/</a></li> <li>牧師與食人族過河遊戲 <a href="http://gameschool.cc/game/300/">http://gameschool.cc/game/300/</a></li> <li>家庭危機遊戲 <a href="http://gameschool.cc/game/301/">http://gameschool.cc/game/301/</a></li> </ol>	3

						秒，要如何在 30 秒內讓全家人都到達對岸呢？		
第(4)週 - 第(7)週	讓我帶你到對岸	數 r-III-10 嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。	1. 騎士過城堡 2. 多人渡河	1. 運用邏輯關係推理，對「騎士過城堡」遊戲的解題方法進行表述，解決遊戲中面臨的關卡。 2. 運用邏輯關係推理，對「多人渡河」遊戲的解題方法進行表述，解決遊戲中面臨的關卡。	1. 每生皆能獨自完成「騎士過城堡」遊戲關卡，或在教師的指導後，於 5 分鐘內完成遊戲關卡。 2. 每生皆能獨自完成「多人渡河」遊戲關卡，或在教師的指導後，於 5 分鐘內完成遊戲關卡。	◎課前自學：利用網路搜尋數學邏輯思考遊戲的學習內容 ◎教師導學： 活動一：騎士過城堡（2 節） ◎組內共學： 1. 藉由 flash 小遊戲，進行邏輯思考訓練。 2. 遊戲內容：跟西洋棋一樣，騎士移動的步伐只能走 3×2 矩形的對角線（遊戲會顯示出下一步可以踩的方塊），除了第一步以外，其他被踩過的方塊都會掉下去而不能再踩，而且必須把每一個方塊都踩掉，最後剛好可以回到第一步踩的地方，即可過關。 活動二：多人渡河（2 節） ◎組間互學： 1. 藉由 flash 小遊戲，進行邏輯思考訓練。 2. 遊戲內容：共有 8 個人有爸爸、媽媽、兩個兒子、兩個女兒、一位警察、一位逃犯，要駕船把所有人送到對岸。只有爸爸、媽媽和警察可以操縱船，警察和小偷分開時，小偷就會攻擊其他人；媽媽會在爸爸不在時教訓兒子，而爸爸會在媽媽不在身邊時教訓女兒，要怎麼樣才能讓這 8 個人都平安渡河呢？	1. 電腦教室 電腦或科技部電腦 7 台（每人 1 台） 2. 騎士過城堡遊戲 <a href="http://gameschool.cc/game/166/">http://gameschool.cc/game/166/</a> 3. 多人渡河遊戲 <a href="http://gameschool.cc/game/179/">http://gameschool.cc/game/179/</a>	4
第(8)週 - 第(12)週	數字賓果	數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 數 r-III-10 嘗試將較複雜的	1. 數字賓果	1. 藉由數字賓果，觀察數字間的關係，並正確表述抽牌的邏輯。	1. 每生皆能夠說出遊戲中，每換一張牌，數字相差多少的規律。	◎課前自學：利用「因材網」複習因數和倍數的學習內容 ◎教師導學：	1. 2.4 賓果牌卡 2 組（每組含 2.4 牌卡各 28	6

週		<p>情境或模式中的數量關係以算式正確<b>表述</b>，並據以<b>推理</b>或解題。</p> <p>數 n-III-3 認識因數、倍數、質數、最大公因數、最小公倍數的意義、<b>計算與應用</b>。</p>		<p>2. 透過數字賓果訓練邏輯思考，<b>推理</b>出獲勝原因與訣竅。</p> <p>3. 透過<b>計算</b>，<b>應用</b>在數字賓果遊戲上，規劃出容易獲勝的抽換牌策略。</p>	<p>2. 每生皆能夠了解抽換策略致勝的原因。</p> <p>3. 每生接能夠說出一個關於遊戲致勝的理由。</p>	<p>活動一：「數字 2,4 賓果」遊戲 (2 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>教師將學生分組每 4 人一組進行遊戲。</li> <li>遊戲說明： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 從賓果牌中抽出一張賓果數字。</li> <li>● 將 2.4 牌卡洗牌，每人先發得 8 張牌，剩餘牌卡放中間。</li> <li>● 依序抽牌，每抽一張牌就要替換手上的一張牌卡。</li> <li>● 手上的牌卡總和率先達到賓果的人就喊賓果，便是贏家。</li> </ul> </li> <li>透過遊戲，發現數字 2.4 賓果遊戲，每換一張牌，數字差 2 的規律。</li> <li>遊戲後的討論：如果和賓果牌數字的差距是 8 的時候，最快換幾次牌就可以賓果，為什麼？</li> </ol> <p>活動二：「數字 5,10 賓果」遊戲 (2 節)</p> <p>◎組內共學：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>教師將學生分組每 4 人一組進行遊戲。</li> <li>遊戲說明： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 從賓果牌中抽出一張賓果數字。</li> <li>● 將 5.10 牌卡洗牌，每人先發得 8 張牌，剩餘牌卡放中間。</li> <li>● 依序抽牌，每抽一張牌就要替換手上的一張牌卡。</li> <li>● 手上的牌卡總和率先達到賓果的人就喊賓果，便是贏家。</li> </ul> </li> </ol>	<p>張，鬼牌 4 張，賓果牌 16.18.20.22.24.26.28.30.32 各 1 張)</p> <p>2. 5.10 賓果牌卡 2 組 (每組含 5.10 牌卡各 28 張，鬼牌 4 張，賓果牌 40.45.50.55.60.65.70.75.80 各 1 張)</p> <p>3. 3.6 賓果牌卡 2 組 (每組含 3.6 牌卡各 28 張，鬼牌 4 張，24.27.30.33.36.39.42.45.48 牌卡各一張)</p> <p>4. 數字賓果解說</p> <p><a href="http://mec.math.ntnu.edu.tw/wp-content/uploads/2014/12/%E9%A0%81%E5%B0%BE%E5%9C%8B6_%E6%B4%AA%E9%9B%AA%E8%8A%AC%E8%80%81%E5%B8%AB_%E6%95%B8%E5%AD%97">http://mec.math.ntnu.edu.tw/wp-content/uploads/2014/12/%E9%A0%81%E5%B0%BE%E5%9C%8B6_%E6%B4%AA%E9%9B%AA%E8%8A%AC%E8%80%81%E5%B8%AB_%E6%95%B8%E5%AD%97</a></p>
---	--	--	--	--	---	--	---

						<p>3. 透過遊戲，發現數字 5.10 賓果遊戲，每換一張牌，數字差 5 的規律。</p> <p>4. 遊戲後的討論：如果每人發 8 張牌，最大、最小的賓果牌數字，分別是多少才合理？為什麼？</p> <p>活動三：「數字 3,6 賓果」遊戲 (2 節)</p> <p>◎組間互學：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師將學生分組每 4 人一組進行遊戲。</li> <li>2. 遊戲說明： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 從賓果牌中抽出一張賓果數字。</li> <li>● 將 3.6 牌卡洗牌，每人先發得 8 張牌，剩餘牌卡放中間。</li> <li>● 依序抽牌，每抽一張牌就要替換手上的一張牌卡。</li> <li>● 手上的牌卡總和率先達到賓果的人就喊賓果，便是贏家。</li> </ul> </li> <li>3. 透過遊戲，發現數字 3.6 賓果遊戲，每換一張牌，數字差 3 的規律。</li> <li>4. 遊戲後討論：如果每人發 8 張牌，你認為賓果牌數字有沒有可能是 28？為什麼？</li> </ol>	<a href="#">%E8%B3%93%E6%9E%9C1008. pdf</a>
<p>第(13)週 - 第(20)週</p>	<p>來去畢旅囉</p>	<p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，<b>解決</b>關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的<b>規劃</b>。</p> <p>數 n-III-2 在具體情境中，解決三步驟以上之常見<b>應用</b>問題。</p> <p>數 r-III-1 理解各種<b>計算</b>規則</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 買車票有學問。</li> <li>2. 找景點我最行。</li> <li>3. 精打細算就是我。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過買車票有學問的活動，利用圖表等數據資料，<b>解決</b>買車票的問題。</li> <li>2. 透過找景點我最行的活動，進行旅遊地點的<b>規劃</b>。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 每組都能正確查詢出老師指定的旅遊起訖站所鄰近的火車站，並規劃車票的購買。</li> <li>2. 每組都能正確使用 google map，查詢地點，並判斷兩地點間的交通所須時間，進</li> </ol>	<p>◎課前自學：利用「<b>因材網</b>」複習四則混合計算的學習內容</p> <p>◎教師導學：</p> <p>活動一：買車票有學問 (2 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師將學生分成 4 人一組。</li> <li>2. 合作利用網路查詢火車時刻表，了解起訖站、車次、行車時間、單趟和來回票價等訊息的意涵。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 電腦教室電腦或科技部電腦 7 台 (每人 1 台)。</li> </ol>

		<p>(含分配律)，並協助四則混合<b>計算</b>與應用解題。 綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同<b>合作</b>達成共同目標。</p>	<p>4. 我的小旅行計畫書。</p>	<p>3. 能將多步驟的四則運算<b>應用</b>在生活情境，<b>計算</b>出旅行的費用。 4. 小組<b>合作規劃</b>旅遊地點、旅費預估，製作出我的小旅行計畫書。</p>	<p>而擬定車票購買計劃。 3. 能算出小組規劃的旅程，每個人所需要分擔的經費。 4. 能完成每組的小旅行計畫書。</p>	<p>3. 教師指定地點，由小組學生討論出搭車的規劃。 活動二：找景點我最行(2節) ◎<b>組內共學</b>： 1. 指導學生利用 google map 查詢地點。 2. 指導學生查看起點與終點之間根據交通工具的不同，所要花費的時間。 3. 由小組討論，決定出發與旅遊地點，利用 google map 規劃旅遊的流程。 活動三：精打細算就是我(1節) 1. 小組合作擬定旅遊地點的交通計劃，並查詢交通所須費用。 2. 引導學生討論，列出旅行中可能需要的花費，並預估金額。 3. 小組計算出此趟的旅費。 活動四：我的小旅行計畫書(2節) ◎<b>組間互學</b>： 1. 小組合作利用 word 做出這次畢業小旅行的計畫書。</p>			
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 ( ) <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)								
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共( )節 (以連結 <b>資訊科技議題</b> 為主)								
特教需求學生課程調整	<b>※身心障礙類學生：</b> <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、( /人數)								

※資賦優異學生：無 有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)

※課程調整建議(特教老師填寫)：

1.

2.

特教老師簽名：

普教老師簽名：謝孟原