

四、嘉義縣桃源國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	三年級		年級課程主題名稱	魔數天地-魔數桌遊		課程設計者	邱世涓、劉美枝		總節數/學期(上/下)	21/上學期			
符合彈性課程類型	☐第一類 統整性探究課程 ☐主題 ☐專題 ☐議題 <i>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。</i> ☐第二類 ☐社團課程 ☐技藝課程 ■第四類 其他 ☐本土語文/臺灣手語/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 ■學生自主學習 ☐領域補救教學												
學校願景	五育兼備、快樂尊重 關懷和諧、創新樂學			與學校願景呼應之說明		1. 藉由培養數學基本計算能力，使學生具備五育中的智育 2. 運用不同的學習素材，讓學生多樣化的學習，從中體驗成功進而樂於學習							
總綱核心素養	1.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。 2.E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。			課程目標		一、經由探索各種不同的數學素材，能喜歡數學、對數學世界好奇、進而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。 二、能具備基本的數學操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，且應用在日常生活情境中，用數學表述解決問題。							
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)		學習活動 (教學活動)			教學資源	節數
第(1)週 第(4)週	認識桌遊「趣」	數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。 資議 t-II-1體驗常見的資訊系統。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 綜 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。			1. 網路查詢 2. 認識桌遊 3. 設計題目	1. 能熟練大位數以內的數和大位數以內的加減法計算。能使用大位數設計桌遊的題目。 2. 能體驗上網查詢資料並認識多樣桌遊。 3. 能察覺問題並展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 能設計以大位數以內的加減法設計題目與解答。 2. 能操作平板登入網站搜尋桌遊種類。 3. 能與小組溝通且完成桌遊題目並進行解題。	學生自學 1. 教師指導學生分組使用平板，上網搜尋並認識桌遊種類(如:大富翁，世界好好玩，數學桌遊超好玩)。 2. 學生在搜尋過程中認識並記錄已蒐集的桌遊種類。 3. 學生有遇到問題先行記錄下來。 組內共學 1. 小組討論搜尋到的桌遊類型(如:大富翁，世界好好玩，數學桌遊超好玩)。 2. 小組合作解決遇到的問題。 3. 小組選定一個桌遊的項目，並設計以大位數以內的加減法設計題目與解答。 4. 教師巡視，並適時給予意見或指導，對於有問題的做釐清。 5. 小組展示選定的桌遊和題目/解答。 組間互學 1. 組間針對對方所分享的桌遊與題目/解答進行比較和區分。 2. 組間對於所分享的桌遊與題目/解答提出質疑或問題。 3. 教師適時提供協助釐清或給予意見。 4. 組間互相反饋，並做修正。			1. 平板/上網：桌遊種類 2.. 桌遊展示 3. 題目卡	4	

						教師導學 1. 教師給予每一組提出的桌遊與題目/解答肯定與讚美。 2. 教師引導學生，每組可完成 5 道題型。		
第(5)週 第(9)週 附註： 第8週 全民運動會週 停課一週	動手做桌遊標的	數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。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 綜 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 網路查詢 2. 製作桌遊地圖標的	1. 能認識角與比較角的大小，能辨識出直角；能分辨正方形、長方形與圓形，能使用各式圖形製作桌遊地圖標的。 2. 能體驗平板登入學習網站教學影片認識平面圖型。 3. 能察覺問題並展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 能指出角的大小；能區別直角與其他角度；能說出正方形、長方形的要點。 2. 能操作平板登入網站搜尋平面圖型影片。 3. 能與小組溝通並完成各式圖形製作桌遊地圖標的。	學生自學 1. 教師可引導學生上網，透過影片認識平面圖型。 2. 教師指導由邊長和角的特性來認識正方形和長方形。 3. 教師實際操作教具進行角的初步認識與直接比較、間接比較角的大小及利用三角板認識直角。 4. 學生練習與探討認識角的直接比較、間接比較角的大小及利用三角板認識直角。 5. 學生練習的過程中，將遇到的問題記錄下來。 組內共學 1. 小組練習與探討認識角的直接比較、間接比較角的大小及利用三角板認識直角。 2. 小組能區辨正方形、長方形的要點。 3. 小組合作解決遇到的問題。 4. 小組討論並決定圖形以製作桌遊地圖標的。 5. 小組展示選定的圖形。 組間互學 1. 組間針對對方所分享的圖形進行比較和區分。 2. 組間對於所分享的圖形提出質疑或問題。 3. 教師適時提供協助釐清或給予意見。 4. 組間互相反饋，並做修正。 教師導學 1. 澄清迷思，確認標的方向。 2. 教師引導學生，每組可完成 3 種形狀，大小各三的標的物。	1. 操作教具 2. 圖畫紙 3. 剪刀 4. 色鉛筆 5. 圓規	4
第(10)週 第(13)週	遊走桌遊地圖	數n-II-9 理解長度、角度、面積、容量、重量的常用單位與換算，培養量感與估測能力，並能做計算和應用解題。認識體積。 資議 t-II-1體驗常見的資訊系統。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 綜 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 網路查詢 2. 規劃桌遊地圖各定點的距離	1. 能理解面積；實測、量感、估測與計算「平方公分」。能熟練直式計算的位值概念。能估算與計算桌遊地圖各定點的距離與面積。 2. 能體驗平板登入網站查詢桌遊地圖的設計。 3. 能察覺問題並展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 能操作平方公分板與方格點進行圖形的面積測量。能說出直式計算的要點。 2. 能操作平板登入網站查詢桌遊地圖的設計。 3. 能與小組溝通並完成桌遊地圖各定點的距離與面積。	學生自學 1. 教師用平方公分板與方格點進行圖形的面積測量。並以直式計算的方式計算。 2. 學生練習平方公分板與方格點進行圖形的面積測量。 3. 學生練習加、減與乘兩步驟解題。並以直式計算的方式計算。 4. 教師指導迷思觀念澄清。 5. 學生練習的過程中，將遇到的問題記錄下來。 組內共學 1. 小組練習與探討平方公分板與方格點進行圖形的面積測量。	1. 自編學習單 2. 圖畫紙 3. 色鉛筆 4. 尺 5. 圓規	4

						2. 小組練習加、減與乘兩步驟解題。並以直式計算的方式計算。 3. 小組合作解決遇到的問題。 4. 小組發表解題過程及答案。 4. 教師可引導學生上網，認識桌遊地圖的設計 5. 小組估算並釐訂桌遊地圖各定點的距離與面積。 6. 教師檢視並加以確認。 7. 小組展示桌遊地圖各定點的距離與面積。 組間互學 5. 組間針對對方所分享的桌遊地圖各定點的距離與面積進行比較和區分。 6. 組間對於所分享的桌遊地圖各定點的距離與面積提出質疑或問題。 7. 教師適時提供協助釐清或給予意見。 8. 組間互相反饋，並做修正。 教師導學 1. 教師檢視學生任務進度 2. 展示各組桌遊地圖的設計並給予肯定或修正。		
第 (14) 週 第 (17) 週	桌遊地圖畫畫趣	藝術1- II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 綜 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 網路查詢 2. 繪畫桌遊地圖	1. 能試探媒材特性與技法進行創作。能使用視覺元素與想像力親手創作桌遊地圖。能依據完成的各定點與距離繪畫地圖。 2. 能尋找網上可增添地圖的素材 3. 能察覺問題並展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 能利用各種媒材特性，能找出適合桌遊地圖的媒材的技法。能發揮想像力與創意，能創作桌遊地圖。 2. 能操作平板登入網站查詢更多的地圖素材。 3. 能與小組溝通並完成桌遊地圖，落實學習行動。	學生自學 1. 教師指導學生分組使用平板，上網搜尋並認識繪畫桌遊地圖的媒材（如:蠟畫，水彩畫，壓克力畫）。 2. 學生在搜尋過程中認識並記錄已蒐集的繪畫媒材。 3. 學生有遇到問題先行記錄下來。 組內共學 1. 小組討論搜尋到的繪畫桌遊地圖的媒材（如:蠟畫，水彩畫，壓克力畫）。 2. 小組選定一個繪畫媒材，並發揮想像力與創意，創作桌遊地圖。 3. 教師協助小組分派任務，取材，架構，繪圖，著色… 4. 教師巡視，對於有問題的做釐清並適時給予意見或指導。 5. 小組展示小組的繪畫桌遊地圖。 組間互學 1. 組間針對對方所分享繪畫桌遊地圖的媒材（如:蠟畫，水彩畫，壓克力畫）。進行比較和區分。 2. 組間對於所分享的繪畫桌遊地圖的媒材（如:蠟畫，水彩畫，壓克力畫）。提出質疑或問題。 3. 教師適時提供協助釐清或給予意見。 4. 組間互相反饋，並做修正。 教師導學 1. 教師展示各組的繪畫桌遊地圖，給予讚賞與鼓勵。	2. 美勞館 3. 自編學習單	4
第 (18) 週 	桌遊初體驗	數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。 數s-II-3透過平面圖形的構成要素，認	1. 較大位數之加、減、乘計算或估算 2. 組合桌遊地圖與標的	1. 能熟練大位數以內的數和大位數以內的加減法計算。能使用大位數設計桌遊的題目。	1. 能解答大位數桌遊的題目。	學生自學 1. 教師統整先前完成的大數位題目/解答，桌遊的地標與地圖搭配骰子做桌遊遊戲的暖身。	1. 自編學習單 2. 骰子 3. 記分板	5

第(22)週		識常見三角形、常見四邊形與圓。 綜 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。		2. 能認識角與比較角的大小，能辨識出直角；能分辨正方形、長方形與圓形，能使用各式圖形製作桌遊地圖標的。 3. 能組合桌遊地圖與標的；能參與桌遊初步之遊戲並有效溝通問題。	2. 能說出正方形、長方形與圓形的要點。 3. 能與小組練習與比賽桌遊遊戲，落實學習行動。	2. 教師講解並示範遊戲規則。 3. 學生練習大數位題目/解答。 4. 學生練習桌遊的地標與地圖搭配骰子做桌遊遊戲。 5. 學生有遇到問題先行記錄下來。 6. 教師巡視並給予問題的釐清或解答。 組內共學 1. 小組練習組合大數位題目/解答，桌遊的地標與地圖。 2. 小組練習與討論如何搭配骰子做桌遊遊戲。 3. 小組合作解決遇到的問題。 4. 小組展示組合大數位題目/解答，桌遊的地標與地圖並搭配骰子做桌遊遊戲。 組間互學 1. 組間針對對方所展示的組合桌遊遊戲進行比較和區分。 2. 組間對於所展示的組合桌遊遊戲提出質疑或問題。 3. 教師適時提供協助釐清或給予意見。 4. 組間互相反饋，並做修正。 教師導學 1. 每組每個成員均需參與比賽 2. 比賽以 3:2 獲勝 3. 可再上訴 4. 成果分享			
教材來源	☐選用教材 () ☒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	☐無 融入資訊科技教學內容 ☒有 融入資訊科技教學內容 共(21)節 (以連結資訊科技議題為主)								
特教需求學生課程調整	※身心障礙類學生：☒無 ☐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. 特教老師姓名： 普教老師姓名：邱世涓								

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。

四、嘉義縣桃源國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	三年級	年級課程主題名稱	魔數天地-魔數桌遊			課程設計者	邱世涓 、劉美枝	總節數/學期(上/下)	20/下學期
符合彈性課程類型	☐第一類 統整性探究課程 ☐主題 ☐專題 ☐議題 <i>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。</i> ☐第二類 ☐社團課程 ☐技藝課程 ☒第四類 其他 ☐本土語文/臺灣手語/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 ☐學生自主學習 ☐領域補救教學								
學校願景	五育兼備、快樂尊重 關懷和諧、創新樂學			與學校願景呼應之說明	1. 藉由培養數學基本計算能力，使學生具備五育中的智育 2. 運用不同的學習素材，讓學生多樣化的學習，從中體驗成功進而樂於學習				
總綱核心素養	1.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。 2.E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。			課程目標	一、經由探索各種不同的數學素材，能喜歡數學、對數學世界好奇、進而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。 二、能具備基本的數學操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，且應用在日常生活情境中，用數學表述解決問題。				
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)	學習活動 (教學活動)		教學資源	節數
第(1)週 第(4)週	桌遊機會之門	數 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。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源 的體驗。	1. 網路查詢 2. 認識機會之門 3. 設計題目 / 解答。	1. 能認識同分母分數的加、減、整數倍的意義、計算與應用。能使用同分母分數的加、減、整數倍設計桌遊機會之門的題目/解答。 2. 能使用平板上網認識桌遊機會之門。 3. 能察覺問題並展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1 能操作同分母分數的加、減、整數倍的意義、計算與應用。能設計桌遊機會之門的題目/解答。 2 能操作平板登入網站與了解桌遊相關機會之門。 3 能與小組溝通並完成桌遊機會之門的題目/解答。	學生自學 1. 教師指導學生分組使用平板，上網搜尋並認識桌遊的機會之門。(如:大富翁的機會卡)。 2. 學生在搜尋過程中認識並記錄已蒐集的桌遊的機會卡。 3. 學生有遇到問題先行記錄下來。 組內共學 1. 小組討論搜尋到的桌遊的機會之門。(如:大富翁的機會卡)。 2. 小組合作解決遇到的問題。 3. 小組選定一個機會卡的項目，並使用同分母分數的加、減、整數倍設計桌遊機會之門的題目/解答。 4. 教師巡視，並適時給予意見或指導，對於有問題的做釐清。 5. 小組展示選定的機會卡和題目/解答。 組間互學 1. 組間針對對方所分享的機會卡與題目/解答進行比較和區分。 2. 組間對於所分享的機會卡與題目/解答提出質疑或問題。 3. 教師適時提供協助釐清或給予意見。 4. 組間互相反饋，並做修正。		1. 教具操作 2. ”機會”卡	4

						教師導學 1. 教師給予每一組提出的機會卡與題目/解答肯定與讚美。 2. 教師引導學生，每組可完成 5 道題型。		
第(5)週 第(8)週	桌遊命運之門	數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。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 綜 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	4. 網路查詢 5. 認識命運之門 6. 設計題目	1. 能使用大位數之加、減、乘計算或估算與應用並設計桌遊命運之門的題目/解答。 2. 能使用平板上網認識桌遊命運之門。 3. 能察覺問題並展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 能操作大位數之加、減、乘計算或估算與應用並設計桌遊命運之門的題目/解答。 2. 能操作平板登入網站與了解桌遊相關命運之門。 3. 能與小組溝通並完成桌遊命運之門的題目/解答。	學生自學 1. 教師指導學生分組使用平板，上網搜尋並認識桌遊的命運之門。(如:大富翁的命運卡)。 2. 學生在搜尋過程中認識並記錄已蒐集的桌遊的命運卡。 3. 學生有遇到問題先行記錄下來。 組內共學 1. 小組討論搜尋到的桌遊的命運之門。(如:大富翁的命運卡)。 2. 小組合作解決遇到的問題。 3. 小組選定一個命運卡的項目，並使用大位數之加、減、乘計算或估算與應用設計桌遊命運之門的題目/解答。 4. 教師巡視，並適時給予意見或指導，對於有問題的做釐清。 5. 小組展示選定的命運卡和題目/解答。 組間互學 1. 組間針對對方所分享的命運卡與題目/解答進行比較和區分。 2. 組間對於所分享的命運卡與題目/解答提出質疑或問題。 3. 教師適時提供協助釐清或給予意見。 4. 組間互相反饋，並做修正。 教師導學 1. 教師給予每一組提出的命運卡與題目/解答肯定與讚美。 2. 教師引導學生，每組可完成 5 道題型。	1. 教具操作 2. ”命運”卡	4
第(9)週 第(12)週	製造機會與命運	藝術1- II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 綜 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 網路查詢 2. 製作機會與命運卡	1. 能試探媒材特性與技法進行創作。能使用視覺元素與想像力親手創作並繪畫桌遊機會卡與命運卡。 2. 能尋找網上可增添的機會卡與命運卡素材。 3. 能察覺問題並展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 能利用各種媒材特性，能找出適合桌遊機會卡與命運卡的媒材的技法。能發揮想像力與創意，能創作桌遊機會卡與命運卡。 2. 能操作平板登入網站查詢更多的機會卡與命運卡素材。 3. 能與小組溝通並完成桌遊地機會卡與命運卡，落實學習行動。	學生自學 1. 教師指導學生分組使用平板，上網搜尋並認識繪畫機會卡與命運卡的媒材(如:蠟畫，水彩畫，壓克力畫)。 2. 學生在搜尋過程中認識並記錄已蒐集的機會卡與命運卡媒材。 3. 學生有遇到問題先行記錄下來。 組內共學 1. 小組討論搜尋到的繪畫繪畫機會卡與命運卡的媒材 (如:蠟畫，水彩畫，壓克力畫)。 2. 小組選定一個繪畫媒材，並發揮想像力與創意，創作機會卡與命運卡。 3. 教師協助小組分派任務，取材，架構，繪圖，著色… 4. 教師巡視，對於有問題的做釐清並適時給予意見或指導。 5. 小組展示小組的機會卡與命運卡。 組間互學 1. 組間針對對方所分享機會卡與命運卡的媒材 (如:蠟畫，水彩畫，壓克力	1. 美勞館 2. 自編學習單	4

						畫)。進行比較和區分。 2. 組間對於所分享的機會卡與命運卡的媒材（如：蠟畫，水彩畫，壓克力畫）。提出質疑或問題。 3. 教師適時提供協助釐清或給予意見。 4. 組間互相反饋，並做修正。 教師導學 1. 教師展示各組的機會卡與命運卡，給予讚賞與鼓勵。		
第 (13) 週 第 (16) 週	桌遊之腦力激盪	數n-II-5在具體情境中，解決兩步驟應用問題。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 綜 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 因材網任務指派 2. 增加桌遊之題目	1. 能應用連乘、連除等方式解決兩步驟應用問題並使用兩步驟應用設計更多的桌遊題目/解答。 2. 能使用平板登入因材網學習網站觀看教學影片並完成指派任務。 3. 能察覺問題並展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 能說出應用解題的兩步驟順序，以正確的算式紀錄兩步驟解題過程，能設計更多的桌遊題目/解答。 2. 能操作因材網觀看影片並完成指派任務。 3. 能與小組溝通並完成更多的桌遊題目/解答。 學生自學 1. 教師指派因材網作業-解決兩步驟應用問題。 2. 學生練習並完成指派任務解決兩步驟應用問題。 3. 學生練習以正確的算式紀錄兩步驟解題過程。 4. 教師指導迷思觀念澄清。 5. 學生練習的過程中，將遇到的問題記錄下來。 組內共學 1. 小組練習與探討解決兩步驟應用問題。 2. 小組練習以正確的算式紀錄兩步驟解題過程。 3. 小組合作解決遇到的問題。 4. 小組發表解題過程及答案。 5. 小組用兩步驟應用問題，設計更多的桌遊題目/解答。 6. 小組展示更多的桌遊題目/解答。 組間互學 1. 組間針對對方所分享更多的桌遊題目/解答進行比較和區分。 2. 組間對於所分享更多的桌遊題目/解答提出質疑或問題。 3. 教師適時提供協助釐清或給予意見。 4. 組間互相反饋，並做修正。 教師導學 1. 教師檢視學生任務進度 2. 展示各組更多的桌遊題目/解答並給予肯定或修正。	1. 因材網 2. 自編學習單	4	

第 (17) 週 + 第 (20) 週	桌 遊 之 終 極 大 車 拚	數 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。	1. 小試身 手 2. 融 入 機 會 與 命 運 之 門	1. 能 熟練 同分母分數的加、減、整數倍 設計 桌遊的題目/解答。	1. 能 解答 同分母分數的加、減、 整數倍桌遊的題目。	學生自學 1. 教師統整先前完成的同分母分數的加、減，大數位與解決二步驟的題目/ 解答，和融入機會與命運之門的桌遊地圖搭配骰子做桌遊遊戲的暖身。 2. 教師講解並示範遊戲規則。 3. 學生練習同分母分數的加、減題目/解答。 4. 學生練習大數位題目/解答。 5. 學生練習桌遊的地標與地圖搭配骰子做桌遊遊戲。 6. 學生有遇到問題先行記錄下來。 7. 教師巡視並給予問題的釐清或解答。	2. 學習單 3. 桌遊整套設計 成品 4. 骰子 5. 勝負之分	4	
		數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。		2. 能 熟練 大位數以內的數和大位數以 內的 加減法計算 及其設計桌遊的題 目/解答。		2. 能 解答 大位數桌遊的題目。			組內共學 5. 小組練習組合同分母分數的加、減，大數位與解決二步驟的題目/解答，和 融入機會與命運之門的桌遊地圖。 6. 小組練習與討論如何搭配骰子做桌遊遊戲。 7. 小組合作解決遇到的問題。 8. 小組展示組合同分母分數的加、減，大數位與解決二步驟的題目/解答，和 融入機會與命運之門的桌遊地圖並搭配骰子做桌遊遊戲。
		數n-II-5在具體情境 中， 解決 兩步 驟應用問題。		3. 能 熟練 連乘、連除等方式解決兩步驟 應用問題並使用 熟練 其設計的桌遊 題目/解答。		3. 能 解答 連乘、連除等方式解 決兩步驟應用問題的桌遊 題目/解答。			組間互學 5. 組間針對對方所展示的組合桌遊遊戲進行比較和區分。 6. 組間對於所展示的組合桌遊遊戲提出質疑或問題。 7. 教師適時提供協助釐清或給予意見。 8. 組間互相反饋，並做修正。
		綜 2a-II-1 覺察 自己的人際 溝通方式，展現合宜的互動與 溝通 態度和技巧。		4. 能 熟練 桌遊題目/解答並有效 溝通 問 題。		4. 能 參與 桌遊之遊戲與比賽並 有效 溝通 問題。			教師導學 5. 每組每個成員均需參與比賽 6. 比賽以 3:2 獲勝 7. 可再上訴 1. 成果分享
教材來源		☐ 選用教材 () ☒ 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		☐ 無 融入資訊科技教學內容 ☒ 有 融入資訊科技教學內容 共(20)節 (以連結資訊科技議題為主)							
特教需求學生課程調整		※身心障礙類學生: ☒ 無 ☐ 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): 特教老師姓名： 普教老師姓名：邱世涓							

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。