

三、嘉義縣 貴林 國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表 (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是 (____年級和____年級) 否

年級	六年級	年級課程主題名稱	課程設計者	蕭坤明	總節數/學期 (上/下)	20/上學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 跨領域統整性探究課程 <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 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學 (可以複選)					
學校願景	打造一所充滿活力朝氣、人文薈萃的田園小學	與學校願景呼應之說明	從桌遊出發，激發學生對數理的興趣，充滿活力的參與遊戲，並從活動中內化所學到的科學語言，與日常生活做結合。			
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-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力， 理解並遵守 社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。	課程目標	1. 從玩中學到數理思維習慣，讓學生具備 探索 問題的能力，並透過 體驗與實踐 解決遊戲中的任務挑戰。 2. 經由遊戲的參與，學生能 理解 並 遵守 相關遊戲規則。			

	E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動並與團隊合作之素養。		3. 透過活動的參與，學生能理解他人感受，樂於與他人互動，並能與他人合作一起完成挑戰。					
議題融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____ (非必選)							
融入議題實質內涵								
教學進度	單元名稱	領域學習表現/議題實質內涵	自訂學習內容	學習目標	表現任務(學習評量)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數

<p>(1)週 - 第(5)週</p>	<p>超因數小子</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。</p> <p>自 po -III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。</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，協同合作達成共同目標。</p> <p>自 pc-III-2 能利用 簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達 探究之過程、發現或成果。</p>	<p>1. 桌遊超因數小子 2. 桌遊 Cipher 數字玩遊戲</p>	<p>1. 認識 因數和質數，能以因數、質數觀念解題。</p> <p>2 能依據觀察 圖片進行物件顏色及數字做正確擺放。</p> <p>3. 參與 遊戲時，能跟組員合作完成挑戰。</p> <p>4. 利用 口語發表與分享，表達 在遊戲中運用的策略和解題想法。</p>	<p>1. 能透過因數和質數觀念完成超因數小子遊戲。</p> <p>2. 能依據指定圖片進行物件顏色及數字做正確擺放。</p> <p>3. 進行遊戲時能和組員共同合作完成指定任務。</p> <p>4. 能與同學分享在遊戲中發現的問題、想法與解題策略。</p>	<p>活動一：桌遊超因數小子 【教師導學-導入定標】 1. 教師導入簡報，說明規則與學習目標：說明牌面與因數規則，設定學習目標：「運用因數策略得高分」。 【學生自學-預備將學】 2. 學生於學習單上寫下「我今天要挑戰學會如何在遊戲中運用因數策略」。【定標】 【組內共學-合作解難、補充資料】 3. 小組閱讀規則、模擬練習、分組遊戲：各組閱讀規則並進行小組內模擬練習，討論策略。【擇策】 【監評】 【組間互學-比較區分】 4. 心得發表遊戲策略：填寫觀察紀錄單，填寫「哪一組策略有效？成功關鍵為何？」【監評】 【教師導學-總結延伸、點撥釐清】 5. 教師總結共通策略與延伸問題：如果規則改成只能選奇數，策略要變嗎？【調節】</p> <p>活動二：桌遊 Cipher 數字玩遊戲 【教師導學-導入定標】 1. 教師透過簡報介紹桌遊 Cipher 的整體玩法與四大子活動類型（行列連結、運算組合、記憶遊戲、反應遊戲），並說明初階與進階玩法的差異。</p>	<p>1. 桌遊超因數小子-貴林國小沈芳妃主任</p> <p>2. 桌遊 Cipher 數字玩遊戲教學影片</p>	<p>5</p>
-----------------------------	--------------	--	--	--	---	---	---	----------

						<p>教師同時引導學生設定學習目標： 「我今天要挑戰用數感與邏輯策略完成 Cipher 的挑戰關卡！」</p> <p>【定標】</p> <p>【學生自學—預備將學】</p> <p>2. 學生於學習單上寫下學習目標與預計挑戰的遊戲類型與階段（例如：「我今天挑戰的是進階玩法，因倍數連結與數位加總」），並預先閱讀各遊戲玩法卡，熟悉規則與計分方式。【定標】【擇策】</p> <p>【組內共學—合作解難】</p> <p>3. 小組合作進行各項活動模擬： 行列連結：觀察圖像與數位排列邏輯，進階玩法中討論哪些數位是倍數關鍵點。 運算組合：推演如何透過少量牌組形成最多正確組合。 記憶遊戲：集體演練記憶策略與顏色編碼方法。 反應遊戲：互相測試出題與搶答技巧。 小組內討論策略：若時間有限，應先玩哪一類最能得分？是否分工合作或交替挑戰？【擇策】【監評】</p> <p>【組間互學—比較區分】</p> <p>4. 小組與其他組互訪觀戰，觀察他組進行的策略與解題方法。 學生於「遊戲觀察紀錄單」中記錄：「哪一組成功完成最多進階玩</p>	
--	--	--	--	--	--	---	--

						<p>法？其成功的關鍵在哪裡？」、「哪一種玩法最考驗反應？哪一種最需要數學邏輯？」【監評】</p> <p>【教師導學-總結延伸、點撥釐清】</p> <p>5. 教師彙整各組挑戰經驗與策略，點撥各玩法背後隱含的數學能力（如倍數判別、心算能力、策略設計、運算順序），並提出延伸挑戰：</p> <p>「如果將因數倍數玩法限定只能使用質數，策略是否要調整？若遊戲改為兩人合作配對記憶組合，能發揮什麼新方法？」</p> <p>鼓勵學生針對規則變動進行策略調節，並將學習經驗內化。【調節】</p>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

<p>第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>數字 消 消 樂</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。</p> <p>數 r-III-3 觀察 情境或模式中的數量關，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</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，協同合作達成共同目標。</p> <p>自 pc-III-2 能利用 簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達 探究之過程、發現或成果。</p>	<p>1. 100 以內因數和倍數</p> <p>2. 桌遊數戰棋</p>	<p>1. 認識 100 以內的正整數，其因數、倍數關係。</p> <p>2. 觀察 遊戲的條件獲得訊息，逐步解決問題。</p> <p>3. 參與 遊戲時，能跟組員合作完成挑戰。</p> <p>4. 利用 口語發表與分享，表達 在遊戲中運用的策略和解題想法。</p>	<p>1. 能透過因數和倍數完成百數表消消樂學習單。</p> <p>2. 在遊戲中能以倍數的概念移動棋子進行遊戲。</p> <p>3. 進行遊戲時能和組員共同合作完成指定任務。</p> <p>4. 能與同學分享在遊戲中發現的問題、想法與解題策略。</p>	<p>活動一：消消樂</p> <p>【教師導學—導入定標】</p> <p>1. 教師出示百數表與簡報，引導學生觀察數位規律，說明今日學習任務：「觀察數位整除特性，認識因數與倍數關係」，並介紹整除消消樂與因數倍數消消樂的規則，協助學生明確設定目標：「找出數位間的因倍數關係，並運用策略完成對戰任務」。【定標】</p> <p>【學生自學—預備將學】</p> <p>2. 學生於學習單上寫下：「我今天要挑戰學會觀察數位因數與倍數，並設計策略贏得遊戲」，同時開始圈選 1~50 中能被 3、4、5、7 整除的數位，並記錄顏色重疊處的數位與其因數。</p> <p>【組內共學—合作解難、補充資料】</p> <p>3. 小組內共同檢視各自圈選結果，討論哪些數位有多種顏色、代表有多個因數，並進一步思考有哪些數能整除 30 等數位，透過彼此對話補充或修正理解，完成學習單練習。</p> <p>【擇策】【監評】</p> <p>4. 因數倍數消消樂對戰遊戲，小組輪流進行模擬與討論對應策略，例如：「先手選哪個數比較穩？」、「若對手選倍數，我要反打因數還是其他倍數？」在遊戲過程中實際</p>	<p>1. 消消樂教案-台中市吳嵐婷</p> <p>2. 數戰棋教案-新竹市胡哲瑋老師</p>	<p>5</p>
---	-----------------------------	---	---------------------------------------	--	---	--	---	----------

						<p>應用策略並反覆驗證效果。【擇策】【監評】</p> <p>【組間互學—比較區分】</p> <p>5. 各組完成遊戲後，發表策略觀察心得，討論：「哪一組策略特別有效？他們怎麼封鎖對手？我們可以學他們哪些方法？」學生於觀察紀錄單中寫下對其他組的分析與可借鑑的做法。【監評】</p> <p>【教師導學—總結延伸、點撥釐清】</p> <p>6. 教師帶領學生歸納常見的致勝策略與數學原則，並提出延伸挑戰：「如果只能選2的倍數或奇數進行遊戲，策略要怎麼調整？會更容易還是更難？」引導學生思考如何在不同條件下調整策略。【調節】</p> <p>活動二：桌遊數戰棋</p> <p>【教師導學—導入定標】</p> <p>1. 教師透過簡報導入百數表，引導學生觀察數位在行列中的排列規律，並說明遊戲規則與學習目標：「透過數戰棋活動，找出百數表中的規律，並運用因數與倍數策略進行攻防。」【定標】</p> <p>【學生自學—預備將學】</p> <p>2. 學生於學習單上寫下：「我今天要挑戰學會找出數位之間的因倍數關係，並運用策略在百數表中獲勝。」學生開始瀏覽百數表，觀察</p>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

並標示出特定倍數的分佈情形（如 5 的倍數會落在哪些格？）。

【組內共學-合作解難、補充資料】

3. 小組內進行數戰棋規則的閱讀與理解，針對「如何移動棋子？什麼情況下可以攻擊？哪裡是安全區？」進行模擬推演。透過討論與試玩，設計小組內初步策略（如：優先佔領 5 的倍數格）。【擇策】

4. 小組開始正式對戰，在對弈過程中觀察策略是否有效，並根據對手行動動態調整，記錄勝負情形與原因。組員可輪流擔任記錄者與指揮者，透過分工強化觀察與策略修正能力。【監評】

【組間互學-比較區分】

5. 各小組完成遊戲後，彼此觀戰其他組對戰，討論：「哪一組開局位置最強？哪一組利用倍數格進行反擊最有效？他們的棋路有何特點？」學生在觀察紀錄單上寫下觀察與分析，並思考是否可套用在下回比賽中。【監評】

【教師導學-總結延伸、點撥釐清】

6. 教師彙整學生觀察重點，引導歸納出「容易形成攻擊路線的數位規律」、「與因數倍數概念最相關的戰略選擇」，並提出挑戰題：「如果我們限制只能走在偶數格或質數格，策略怎麼變？你會改變先手選

						擇嗎？」進一步引導學生調節並內化數學概念與策略應用。【調節】		
--	--	--	--	--	--	--------------------------------	--	--

<p style="text-align: center;">第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p style="text-align: center;">數 字 急 轉 彎</p>	<p>數 n-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。</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，協同合作達成共同目標。</p> <p>自 pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。</p>	<p>1. 1A2B 數列</p>	<p>1. 嘗試從不同的數字位置及對應代碼來推理及解題。</p> <p>2. 參與遊戲時，能跟組員合作完成挑戰。</p> <p>3. 利用口語發表與分享，表達在遊戲中運用的策略和解題想法。</p>	<p>1. 透過遊戲能從數字對應不同代碼找出正確的數。</p> <p>2. 進行遊戲時能和組員共同合作完成指定任務。</p> <p>3. 能與同學分享在遊戲中發現的問題、想法與解題策略。</p>	<p>活動一：1A2B 猜數字</p> <p>【教師導學—導入定標】</p> <p>1. 教師以簡報與實例說明 1A2B 的遊戲規則與玩法流程，說明「A 表示數位與位置正確，B 表示數位對但位置錯誤」的邏輯意義，並透過舉例幫助學生理解推理過程。教師引導學生設定學習目標：「我要挑戰用邏輯與策略精準猜出對手的數字！」【定標】</p> <p>【學生自學—預備將學】</p> <p>2. 學生於學習單上寫下預計使用的策略與注意事項，如：「每輪記錄回饋提示，排除不可能的數位」、「固定一位數不動，其餘輪換」等，建立基本邏輯推理框架。【定標】【擇策】</p> <p>【組內共學—合作解難】</p> <p>3. 進行初階遊戲（3 位數）練習：小組輪流擔任出題者與猜題者，運用已學策略彼此驗證。小組成員討論：「這回合為什麼會是 2A1B？可以排除哪些數？下一步可以怎麼猜？」在過程中互補推理思路與邏輯漏洞，改善猜題流程。【擇策】【監評】</p> <p>【組間互學—比較區分】</p>	<p>間諜 入門 教戰 手冊— 密碼 戰教 案-黎 懿瑩</p>	<p>5</p>
--	--	---	-------------------	---	---	--	--	----------

						<p>4. 各組交換對戰進行正式 4 位數遊戲，遊戲後每組需紀錄所採策略與猜中所花回合數。</p> <p>學生於觀察紀錄單中記錄：「哪一組花最少次數猜中？其策略有何特色？哪些策略無效或誤判？」進行組間比較與學習。【監評】</p> <p>【教師導學—總結延伸】</p> <p>5. 教師帶領全班共同分析：成功猜中的組別用到哪些邏輯策略？有無出現盲點推理？是否有策略需調整？</p> <p>提出挑戰題：「若不允許重複數字變成允許重複，猜法要怎麼調整？」或「能否設計更有效率的通則猜法？」</p> <p>學生根據討論進行策略修正與提升邏輯敏感度。【調節】</p> <p>活動二：間諜入門教戰手冊-密碼戰</p> <p>【教師導學—導入定標】</p> <p>1. 教師透過簡報導入「密碼學的奧秘」，說明間諜如何利用數列與符號進行秘密通訊。介紹今日任務為「數列轉注音、製表編碼、互傳解密」，鼓勵學生思考：「怎樣設計一套密碼，別人能懂但敵人看不出來？」</p> <p>引導學生設定學習目標：「我要學會撰寫與破解簡單的注音密碼。」</p> <p>【定標】</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						<p>【學生自學-預備將學】</p> <p>2. 學生閱讀教材並完成活動 1【數列密碼】：觀察一串數列與注音對應，推敲規則（例如 1 對應ㄅ、2 對應ㄆ…），並在學習單上寫下推理過程與對應方式。</p> <p>學生思考：「我的解碼方式正確嗎？有沒有更快的方法能判別音與數？」【定標】【擇策】</p> <p>【組內共學-合作解難案】</p> <p>3. 進行活動 2【密碼設計師】：小組討論並製作各自的「密碼對應表」（cipher 表），創造一套數位對應注音的規則（例如跳號、雙位數編碼、圖形轉碼等）。</p> <p>互相解讀小組夥伴的密碼是否清晰、是否存在重複或混淆，並寫下策略說明與改進方式。</p> <p>【擇策】【監評】</p> <p>【組間互學-比較區分】</p> <p>4. 進行活動 3【密碼師】：各組依據自己的密碼對應表，將「我愛貴林」翻譯成數列密碼並傳遞給其他小組解碼。</p> <p>解碼後須驗證是否正確、是否可以清楚理解，並在觀察紀錄單上紀錄：「哪一組的密碼最容易解？哪一組的設計最創新？」</p> <p>同時記錄自己組別被解碼的成功率。【監評】</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--

						<p>【教師導學—總結延伸】</p> <p>5. 教師回顧各組策略，強調密碼設計的重點：「一致性、簡潔性、可逆性」。</p> <p>提出延伸挑戰：「若敵人會破解 10 以下的密碼，該如何改進密碼表？」「能否加入數學規則使破解更難？」</p> <p>引導學生調整密碼設計邏輯，改善加密難度與使用效率。【調節】</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

<p style="text-align: center;">第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p style="text-align: center;">殊 分 同 值</p>	<p>數 n-III-4 理解 約分、擴分、通分的意義，並應用於異分母分數的加減。</p> <p>數 n-III-5 理解 整數相除的分數表示的意義。</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，協同合作達成共同目標。</p> <p>自 pc-III-2 能利用 簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達 探究之過程、發現或成果。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 異分母加減 分數乘法 等值分數換算 桌遊殊分同值 	<ol style="list-style-type: none"> 理解 約分、擴分、通分的意義，並熟練異分母加減。 理解 整數相除的分數表示的意義，並熟練分數乘法。 參與 遊戲時，能跟組員合作完成挑戰。 利用 口語發表與分享，表達 在遊戲中運用的策略和解題想法。 	<ol style="list-style-type: none"> 透過各式樣的操作，能熟練異分母分數加減，並求得正確的值。 能透過分數與倍數卡的操作，熟練分數乘法。 進行遊戲時能和組員共同合作完成指定任務。 能與同學分享在遊戲中發現的問題、想法與解題策略。 	<p>活動一：異中求同</p> <p>【教師導學—導入定標】</p> <p>1. 教師運用簡報說明「異中求同」的遊戲背景與學習目標，講解何謂異分母加法與相同單位（分母）的建立。示範操作：拿出 $1/2$ 與 $1/3$ 兩片紙片進行疊放，讓學生初步觀察與感知加總後的面積。引導學生設定今日目標：「我要學會把不同分母的分數加起來，並找出共同的表示方法。」 【定標】</p> <p>【學生自學—預備將學】</p> <p>2. 學生觀看示範後，自行嘗試操作教材中的 $1/2 + 1/3$，透過紙片操作、面積比較、學習單計算等方式，自主嘗試找出「相同的單位」來加總。完成學習單上的問題：「$1/2+1/3$ 可以變成幾等份的加法？為什麼？」</p> <p>【擇策】</p> <p>【組內共學—合作解難】</p> <p>3. 小組進行任務卡挑戰活動。例如 A 玩家抽到任務卡 $1/2+1/4$，先操作兩片紙片，再合作尋找相同單位表示（轉換成 $2/4+1/4=3/4$），正確完成就能取得小木塊。小組可互相討論加法策略與紙片組合方式。遇到困難時，互相解釋或提供新的解法。若有玩家無法答出，則由下一位成員挑戰回答。【擇策】【監評】</p>	<ol style="list-style-type: none"> 異中求同教案-廖惠儀老師 伸縮自如教案-廖惠儀老師 殊「分」同「值」教案-陳孟訓 	<p style="text-align: center;">5</p>
--	--	--	---	--	--	---	---	--------------------------------------

					<p>【組間互學—比較區分】</p> <p>4. 各組輪流展示一題他們覺得最具挑戰性的題目（如 $1/3+1/6$ 或 $2/5+1/10$），說明他們是怎麼找出「共同分母」來完成加法的。</p> <p>其他組提供回饋：「這組用哪一種方式讓我們更容易懂？」「他們的分母轉換合理嗎？」</p> <p>學生在觀察紀錄單上寫下「我學到的另一種表示方法」。【監評】</p> <p>【教師導學—總結延伸】</p> <p>5. 教師統整學生在操作與討論中出現的策略與困難，強調「轉換成同分母」是異分母加法的核心技巧。</p> <p>提出延伸挑戰：「如果加數是三個異分母（如 $1/2+1/3+1/6$），你會怎麼辦？」</p> <p>協助學生調節學習策略與選擇最有效的通分方法。【調節】</p> <p>活動二：伸縮自如</p> <p>【教師導學—導入定標】</p> <p>1. 教師透過簡報導入活動背景與目標：理解「幾倍」、「幾分之幾倍」與原分數大小的關係。</p> <p>提問討論：「$3/8$ 的 2 倍是什麼意思？」「$1/2$ 的 $1/3$ 倍是幾分之幾？」讓學生覺察倍數與倍分關係。學生設定學習目標：「我要學會如何將一個分數放大或縮小成倍數或分數倍數。」【定標】</p>	
--	--	--	--	--	--	--

					<p>【學生自學—預備將學】</p> <p>2. 學生觀察教師操作 $1/6$ 紙片→3倍為 $3/6$，操作學具嘗試完成「倍數構造」的幾題練習： 如：「$1/4$ 的 3 倍是什麼？」或「$1/2$ 的 $1/3$ 倍是多少？」透過堆疊紙片驗證自己的答案。【擇策】</p> <p>【組內共學—合作解難】</p> <p>3. 小組進行任務挑戰遊戲，每位玩家輪流抽題，操作倍數或分數倍數的構造，如： 抽到「$1/4$ 的 3 倍」，就須放出 3 張 $1/4$，拼成 $3/4$ 並喊出正確答案，正確就可取得小木塊。 同組成員協助說明與修正錯誤操作，補充彼此想法與策略。【擇策】【監評】</p> <p>【組間互學—比較區分】</p> <p>4. 各組輪流出題挑戰其他小組：「$1/5$ 的 $2/3$ 倍是多少？」其他組操作並回答，原出題組進行解釋與回饋。 全班共同觀察是否有更快或更準確的倍數建構方法。【監評】</p> <p>【教師導學—總結延伸】</p> <p>5. 教師統整「幾倍」與「幾分之幾倍」的操作策略與學生在活動中常見迷思（如：倍數≠乘法重疊），並提出延伸挑戰：「如果題目是 1 又 $1/2$ 的 $2/3$ 倍，你會怎麼做？」【調節】</p>	
--	--	--	--	--	--	--

						<p>活動三：殊「分」同「值」</p> <p>【教師導學—導入定標】</p> <p>1. 教師簡介「分數牆」的概念與使用方式，引導學生觀察等值分數的關係。</p> <p>學生設定目標：「我要學會分數牆中不同分母的分數也可以表示同樣的大小。」 【定標】</p> <p>【學生自學—預備將學、記錄所學】</p> <p>2. 學生製作自己的個人化分數牆，並操作對齊比較不同分母但同值的分數，如：$1/2=2/4=4/8$。</p> <p>觀察記錄單上記下：「我發現_____與_____其實一樣大！」 【擇策】</p> <p>【組內共學—合作解題】</p> <p>3. 小組內討論觀察到的分數牆規律，合作找出越細分數段落的等值關係，如：$3/6=1/2$、$5/10=1/2$。</p> <p>幫助彼此釐清「為什麼 $1/2=3/6$」的邏輯，並標註在小組學習牆上。 【監評】</p> <p>【組間互學—比較區分】</p> <p>4. 簡報說明「殊分同值」桌遊規則後進行分組挑戰。</p> <p>透過比對與拼圖卡片，找出代表相同數值的不同分數卡，形成對應組合。各組分享遊戲中發現的「等值最讓人驚訝的分數組合」。 【監評】</p> <p>【教師導學—總結延伸】</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						5. 教師總結學生找到的等值分數邏輯，並延伸挑戰： 「如果是1又1/2，要找到等值分數你會怎麼做？」引導學生進入帶分數與等值轉換的進階理解。【調節】		
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 (以連結資訊科技議題為主)							
特教需求學生課程調整	<p>※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、(自行填入類型/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>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 style="text-align: right;">特教老師姓名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名：蕭坤明</p>							

填表說明：

- 第一類課程需跨領域，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
- 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4週為班級輔導，5-7週為自治活動，8-10週為班際交流，11-14週為戶外教育，15-20週為班級輔導。
- 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。