

○○年度○○國中七年級上學期 數學 領域彈性課程教案

設計人：魏光亮

教學節數：共 4 節

上課週次：第 1~4 週

活動名稱	數學桌遊	配合課程	桌遊：禮物
教材來源	市售桌遊：禮物		
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解桌遊「禮物」的配件有哪些，以及開始的手邊資源，並理解活動的進行方式。 2. 籌碼在活動進行時所扮演的角色。 3. 禮物牌對哪位對手是有幫助，收下禮物是否對自己有利。 4. 經由禮物學習「正負數的加減」、「數列級數和」、「平均數」。 		
學習重點	<ol style="list-style-type: none"> 1. 同學專心聆聽老師講解「禮物」桌遊的規則。 2. 分組討論並體驗「禮物」桌遊的進行方式。 3. 同組互動討論，學習如何管理籌碼(正數)及管理禮物牌(負數)。 4. 判斷籌碼的使用調度及禮物牌的計分方式。 5. 分組討論拿到的牌的計分。 6. 分組討論「已拿到的牌&翻開的牌」之關係，由誰拿取較為有利。 7. 全班各組均派人至他組跑桌，進行競賽，學習與他桌同儕互動。 8. 由書寫「禮物」學習單，學習與他組同學互動，並能與同桌同學討論。 9. 各組指派同學發表學習單討論的結果，練習發表成果。 10. 同學聆聽教師答案的統整歸納並加以紀錄。 		
教學準備	教師準備： 教學簡報、禮物學習單	學生準備： 筆	
教學資源	禮物桌遊(4 人 / 1 盒)		
核心素養項目	A2 系統思考與解決問題 B1 符號運用與溝通表達 C2 人際關係與團隊合作	核心素養 具體內涵	數-J-A2 數-J-B1 數-J-C2
學習表現	n-IV-2 理解負數之意義、符號與在數線上的表示，並熟練其四則運算，且能運用到日常生活的情境解決問題。 a-IV-1 理解並應用符號及文字敘述表達概念、運算、推理及證明。	議題融入	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 品 J2 重視群體規範與榮譽。
學習內容	A-7-1 代數符號：以代數符號表徵交換律、分配律、結合律；一次式的化簡及同類項；以符號記錄生活中的情境問題。		

教學指導要點（活動流程）	教學時間	教學資源	評量方式
第一節 說明數學桌遊課程的相關規定與配合事項	10	教學簡報	專注程度
禮物桌遊教學	10	禮物 教學簡報	專注程度
同桌學習體驗桌遊	25	禮物	互動情形
第一節結束			
第二節 同桌討論，複習禮物操作過程	15	禮物	互動情形
分組競賽&成績登記(一)	15	禮物	互動情形 競賽成績
分組競賽&成績登記(二)	15	禮物	互動情形 競賽成績
第二節結束			
第三節 同桌討論，複習禮物操作過程	8	禮物	互動情形
書寫「禮物」學習單(一)，同桌先書寫並討論。	8	學習單	互動情形
跑桌討論，至其他討論學習單內容。	8	學習單	互動情形
回原桌統整跑桌討論的結果，形成組內共識。	5	學習單	互動情形
各組派員發表學習單討論的結果。	8	學習單	互動情形
教師將同學的答案統整歸納、給予回饋&收學習單。	8	學習單	互動情形 學習單評分
第三節結束			
第四節 同桌討論，複習禮物操作過程	8	禮物	互動情形
書寫「禮物」學習單(二)，同桌先書寫並討論。	8	學習單	互動情形

跑桌討論，至其他討論學習單內容。	8	學習單	互動情形
回原桌統整跑桌討論的結果，形成組內共識。	5	學習單	互動情形
各組派員發表學習單討論的結果。	8	學習單	互動情形
教師將同學的答案統整歸納、給予回饋&收學習單。	8	學習單	互動情形 學習單評分
第四節結束			

學 習 單(一)

禮物(No! Thanks!)

班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____


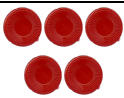



問題1. 禮物有幾張牌？數字有哪些？遊戲開始時需移除隨機幾張牌？

問題2. 考慮禮物的數字牌，若要從這些牌中移除兩張，這兩張數字連續，有幾種移出方式？（需說明過程）

問題3. 考慮禮物的數字牌，若要從這些牌中移除九張，這九張數字連續，有幾種移出方式？（需說明過程）

問題4. 考慮禮物的數字牌，若要從這些牌中移除兩張，若移出的這兩個數字不連續，又有幾種移出方式？（需說明過程）

問題5. 下列表格為阿亮玩兩局遊戲，所得的禮物卡及籌碼，請計算各局的得分。

	禮物卡	籌碼	得分(負?分)
第一局			
第二局			

Designer: Kuang-Liang Wei

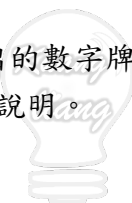
學 習 單(二)

禮物(No! Thanks!)

班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____

問題6. 禮物牌移除 9 張完全不連續的牌後，剩餘的牌堆中，將最長的連續數字牌拿出來擺，你可以擺出幾張？請說明。

問題7. 遊戲進行經過一段時間後，若翻出的數字牌是 27，這張牌你會「馬上收下 or 牌上累積幾個籌碼時你會收下」，請說明。



問題8. 你要獲得勝利，有什麼策略可以做到？請說明。

問題9. 桌遊「禮物」這堂課，你認為有趣程度：1分(超無趣)~7分(超有趣)，你會給幾分？為什麼？

Designer: Kuang-Liang Wei

○○年度○○國中七年級上學期 數學 領域彈性課程教案

設計人：魏光亮

教學節數：共 5 節

上課週次：第 5~9 週

活動名稱	數學桌遊	配合課程	桌遊：拉密
教材來源	市售桌遊：拉密		
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> 1.了解桌遊「拉密」的配件有哪些，以及開始的手邊資源，並理解活動的進行方式。 2.能了解拉密牌與撲克牌的差異性。 3.能了解拉密牌的規則，合法出牌方式有： <ol style="list-style-type: none"> (1)數字連續，顏色需全部相同。 (2)相同數字，顏色需全部不同。 4.能將公共牌，經過重新組合，並符合合法出牌方式，將自己的手牌全部打出，贏得勝利。 5.經由拉密學習「負整數和」、「絕對值」、「乘法原理」、「排列」。 		
學習重點	<ol style="list-style-type: none"> 1. 同學專心聆聽老師講解「拉密」桌遊的規則。 2. 分組討論並體驗「拉密」桌遊的進行方式。 3. 同組互動討論，學習合法的出牌方式。 4. 同組互動討論，學習「破冰」是什麼，並完成破冰。 5. 同組互動討論，重組公共牌，若無法在時間內完成出牌，應如何懲罰。 6. 能判斷不同的情形結束遊戲，最後的計分方式。 7. 能由拉密牌的計分，學習負整數和及絕對值。 8. 全班各組均派人至他組跑桌，進行競賽，學習與他桌同儕互動。 9. 由書寫「拉密」學習單，學習與他組同學互動，並能與同桌同學討論。 10. 各組指派同學發表學習單討論的結果，練習發表成果。 11. 同學聆聽教師答案的統整歸納並加以紀錄。 		
教學準備	教師準備： 教學簡報、拉密學習單、拉題 1-6(先裁好)	學生準備： 筆	
教學資源	拉密桌遊(4 人 / 1 盒)、拉密題 1-6、膠水、剪刀、A4 白紙 3 張(每組 1 份)		
核心素養項目	A2 系統思考與解決問題 B1 符號運用與溝通表達 C2 人際關係與團隊合作	核心素養 具體內涵	數-J-A2 數-J-B1 數-J-C2
學習表現	n-IV-2 理解負數之意義、符號與在數線上的表示，並熟練其四則運算，且能運用到日常生活的情境解決問題。 a-IV-1 理解並應用符號及文字敘述表達概念、運算、推理及證明。	議題融入	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 品 J2 重視群體規範與榮譽。

學習內容	N-7-5 數線：擴充至含負數的數線；比較數的大小；絕對值的意義；以 $ a-b $ 表示數線上兩點 a, b 的距離。			
教學指導要點（活動流程）		教學時間	教學資源	評量方式
第一節	拉密桌遊教學	15	拉密 教學簡報	專注程度
	同桌學習體驗桌遊	30	拉密	互動情形
	第一節結束			
第二節	同桌討論，複習拉密操作過程	9	拉密	互動情形
	分組競賽&成績登記(一)	18	拉密	互動情形 競賽成績
	分組競賽&成績登記(二)	18	拉密	互動情形 競賽成績
	第二節結束			
第三節	說明「拉密題」學習單 PK 的進行方式： <ol style="list-style-type: none"> 1.每一組同步，都先拿第 1 題。 2.解完第 1 題需黏貼，接著拿第 2 題解。 3.於時間到時，依照黏貼題數給分。 	8	拉密題 1-6	專注程度
	開始「拉密題」組間競賽	37	拉密題 1-6 膠水 剪刀 A4 白紙 3 張 (一組一份)	互動情形 黏貼成果
	第三節結束			
第四節	同桌討論，複習拉密操作過程	8	拉密	互動情形
	書寫「拉密」學習單(一)，同桌先書寫並討論。	8	學習單	互動情形

跑桌討論，至其他討論學習單內容。	5	學習單	互動情形
回原桌統整跑桌討論的結果，形成組內共識。	5	學習單	互動情形
各組派員發表學習單討論的結果。	10	學習單	互動情形
教師將同學的答案統整歸納、給予回饋&收學習單。	9	學習單	互動情形 學習單評分
第四節結束			
第五節			
同桌討論，複習拉密操作過程	8	拉密	互動情形
書寫「拉密」學習單(二)，同桌先書寫並討論。	8	學習單	互動情形
跑桌討論，至其他討論學習單內容。	5	學習單	互動情形
回原桌統整跑桌討論的結果，形成組內共識。	5	學習單	互動情形
各組派員發表學習單討論的結果。	10	學習單	互動情形
教師將同學的答案統整歸納、給予回饋&收學習單。	9	學習單	互動情形 學習單評分
第五節結束			

拉密題 1 (72)



拉密題 2 (81)



拉密題目 3 (52)



拉密題目 4 (77)



拉密題目 5 (79)



拉密題目 6 (65)



學 習 單(一)

拉密

班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____

問題1. 拉密磚牌共有幾張牌，與你知道到的撲克牌有何差別？

問題2. 開始遊戲設置，每人需抽幾張牌到自己的牌架上？又「破冰」是什麼？

問題3. 遊戲中，當你移動磚牌時，在時間到若無法將桌面上的牌，合法接上，此時該怎麼辦？才能使遊戲繼續進行。

問題4.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

 可以分成幾種合法的組合？請利用下列方式表示。如：
多的劃掉。

答：

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

問題5.

2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---

 與

2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---

 可以分成幾種合法的組合？請說明。
答：



共有 _____ 種合法的組合。

學 習 單(二)

拉密

班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____


問題6. 台面上有牌 **2 3 4 5 6 7 8 9**，若你打算出  合法接上，那麼  = ?

答：


問題7. 台面上有牌 **5 6 7** & **5 6 7** & **5 6 7**，若你打算出  合法接上，那麼  = ?

答：

問題8. 下表為某局四家最後的牌，請在空白格，分別填入四家的得分？

剩下牌	6 7 10	無	 10 12	9 13
得分				

問題9. 下表為某局四家最後的牌，請在空白格，分別填入四家的分數？

剩下牌	6 7 10	10	 10 12	9 13
得分				

問題10. 合法的破冰出牌，出四張牌以下，有幾種出牌方法？(不含鬼牌)

問題11. 你要獲得勝利，有什麼策略可以做到？

問題12. 桌遊「拉密」這堂課，你認為有趣程度：1分(超無趣)~7分(超有趣)，你會給幾分？有什麼感想？

○○年度○○國中七年級上學期 數學 領域彈性課程教案

設計人：魏光亮

教學節數：共 4 節

上課週次：第 10~13 週

活動名稱	數學桌遊	配合課程	桌遊：花磚物語
教材來源	市售桌遊：花磚物語		
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解桌遊「花磚物語」的配件有哪些，並理解活動的進行方式。 2. 能了解拿取花磚的方式，以及如何擺放。 3. 經由花磚物語學習「正負數加減法」、「分堆擺放方式」。 		
學習重點	<ol style="list-style-type: none"> 1. 同學專心聆聽老師講解「花磚物語」桌遊的規則。 2. 分組討論並體驗「花磚物語」桌遊的進行方式。 3. 同組互動討論，學習拿取花磚的規則，並正確擺放拿取的花磚。 4. 同組互動討論，學習如何砌磚，以計算砌上磚的得分，及浪費磚的扣分。 5. 全班各組均派人至他組跑桌，進行競賽，學習與他桌同儕互動。 6. 由書寫「花磚物語」學習單，學習與他組同學互動，並能與同桌同學討論。 7. 同組互動討論，學習如何計算得分，學習正、負整數和的計算。 8. 各組指派同學發表學習單討論的結果，練習發表成果。 9. 同學聆聽教師答案的統整歸納並加以紀錄。 		
教學準備	教師準備： 教學簡報、花磚物語學習單	學生準備： 筆	
教學資源	花磚物語桌遊(4 人 / 1 盒)		
核心素養項目	A2 系統思考與解決問題 B1 符號運用與溝通表達 C2 人際關係與團隊合作	核心素養 具體內涵	數-J-A2 數-J-B1 數-J-C2
學習表現	n-IV-2 理解負數之意義、符號與在數線上的表示，並熟練其四則運算，且能運用到日常生活的情境解決問題。 a-IV-1 理解並應用符號及文字敘述表達概念、運算、推理及證明。	議題融入	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 品 J2 重視群體規範與榮譽。
學習內容	A-7-1 代數符號：以代數符號表徵交換律、分配律、結合律；一次式的化簡及同類項；以符號記錄生活中的情境問題。		

教學指導要點（活動流程）	教學時間	教學資源	評量方式
第一節 花磚物語桌遊教學	20	花磚物語 教學簡報	專注程度
同桌學習體驗桌遊	25	花磚物語	互動情形
第一節結束			
第二節 同桌討論，複習花磚物語操作過程	9	花磚物語	互動情形
分組競賽&成績登記(一)	18	花磚物語	互動情形 競賽成績
分組競賽&成績登記(二)	18	花磚物語	互動情形 競賽成績
第二節結束			
第三節 同桌討論，複習花磚物語操作過程	8	花磚物語	互動情形
書寫「花磚物語」學習單(一)，同桌先書寫並討論。	8	學習單	互動情形
跑桌討論，至其他討論學習單內容。	5	學習單	互動情形
回原桌統整跑桌討論的結果，形成組內共識。	5	學習單	互動情形
各組派員發表學習單討論的結果。	10	學習單	互動情形
教師將同學的答案統整歸納、給予回饋&收學習單。	9	學習單	互動情形 學習單評分
第三節結束			
第四節 同桌討論，複習花磚物語操作過程	8	花磚物語	互動情形
書寫「花磚物語」學習單(二)，同桌先書寫並討論。	8	學習單	互動情形
跑桌討論，至其他討論學習單內容。	5	學習單	互動情形

回原桌統整跑桌討論的結果，形成組內共識。	5	學習單	互動情形
各組派員發表學習單討論的結果。	10	學習單	互動情形
教師將同學的答案統整歸納、給予回饋&收學習單。	9	學習單	互動情形 學習單評分
第四節結束			

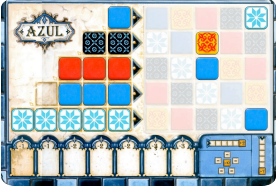

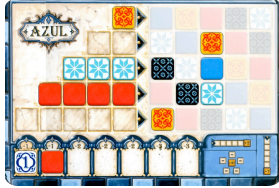
學 習 單(一)

花磚物語

班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____




本學習單設定「四人」共同學習

問題1. 拿完顏料後情形如下，請計算這回合砌磚後，每位玩家的得分？

玩家	I	II	III
個人圖板			
得分			

答：

問題2. 遊戲結束時，最後玩家的擺放如下，問每個玩家還可以額外加幾分？

玩家	I	II	III
個人圖板			
得分			

答：

問題3. 某回合拿磚剩下的磚如圖，依人次寫出拿完所有磚的其中一種方法。

範例	A 黃 2	B 藍 1	C 青 1	C 紅 1	C 黑 4	C 黃 2		
剩下的磚	1	2	3	4	5	6	7	8
A  B 								
C 								

學 習 單(二)

花磚物語

班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____

本學習單設定「四人」共同學習














問題4. 遊戲開始補磚階段結束後，工廠圓片上面的磁磚如下，問



起始玩家可以拿到幾種不同的磚？

答：

問題5. 花磚物語在「補磚」階段，假設工廠圓片視為相同，問：

- (1) 第一把抓了      ，在一個工廠圓片放 4 個，另一個工廠圓片放 2 個，會有幾種不同的放法？
- (2) 若要將        這 8 個磁磚，放在兩個工廠圓片上，每片放 4 個，會有幾種不同的放法？

答：

問題6. 你要如何運用策略，贏得遊戲的勝利？請說明。

問題7. 桌遊「花磚物語」這堂課，你認為有趣程度：1分(超無趣)~7分(超有趣)，你會給幾分？有什麼感想？

○○年度○○國中七年級上學期 數學 領域彈性課程教案

設計人：魏光亮

教學節數：共 4 節

上課週次：第 14~17 週

活動名稱	數學桌遊	配合課程	桌遊：骰子街
教材來源	市售桌遊：骰子街		
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解桌遊「骰子街」的配件有哪些，以及開始的手邊資源，並理解活動的進行方式。 2. 判斷不同色的牌卡，有不同的效益，能有效的規劃骰子點數的效益。 3. 能利用自己建立的骰子街道，獲取收益，點亮自己所有的城市街道。 4. 經由骰子街學習「一個骰子的機率」、「兩個骰子點數和的機率」及「效益評估」。 		
學習重點	<ol style="list-style-type: none"> 1. 同學專心聆聽老師講解「骰子街」桌遊的規則。 2. 分組討論並體驗「骰子街」桌遊的進行方式。 3. 同組互動討論，不同的顏色的效益，有哪些不同的效果。 4. 同組互動討論，一個骰子、兩個骰子，各種點數骰子出現的機率。 5. 同組互動討論，當自己的建築物骰點出現，可以獲得的效益，自己和別人骰有何不同。 6. 全班各組均派人至他組跑桌，進行競賽，學習與他桌同儕互動。 7. 由書寫「骰子街」學習單，學習與他組同學互動，並能與同桌同學討論。 8. 各組指派同學發表學習單討論的結果，練習發表成果。 9. 同學聆聽教師答案的統整歸納並加以紀錄。 		
教學準備	教師準備： 教學簡報、骰子街學習單	學生準備： 筆	
教學資源	骰子街(4 人 / 1 盒)		
核心素養項目	A2 系統思考與解決問題 B1 符號運用與溝通表達 C2 人際關係與團隊合作	核心素養 具體內涵	數-J-A2 數-J-B1 數-J-C2
學習表現	d-IV-2 理解機率的意義，能以機率表示不確定性和以樹狀圖分析所有的可能性，並能應用機率到簡單的日常生活情境解決問題。	議題融入	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 品 J2 重視群體規範與榮譽。
學習內容	D-9-2 認識機率：機率的意義；樹狀圖（以兩層為限）。		

教學指導要點（活動流程）	教學時間	教學資源	評量方式
第一節			
骰子街桌遊教學	20	骰子街教學簡報	專注程度
同桌學習體驗桌遊	25	骰子街	互動情形
第一節結束			
第二節			
同桌討論，複習骰子街操作過程	9	骰子街	互動情形
分組競賽&成績登記(一)	18	骰子街	互動情形 競賽成績
分組競賽&成績登記(二)	18	骰子街	互動情形 競賽成績
第二節結束			
第三節			
同桌討論，複習骰子街操作過程	8	骰子街	互動情形
書寫「骰子街」學習單(一)，同桌先書寫並討論。	8	學習單	互動情形
跑桌討論，至其他討論學習單內容。	5	學習單	互動情形
回原桌統整跑桌討論的結果，形成組內共識。	5	學習單	互動情形
各組派員發表學習單討論的結果。	10	學習單	互動情形
教師將同學的答案統整歸納、給予回饋&收學習單。	9	學習單	互動情形 學習單評分
第三節結束			
第四節			
同桌討論，複習骰子街操作過程	8	骰子街	互動情形
書寫「骰子街」學習單(二)，同桌先書寫並討論。	8	學習單	互動情形
跑桌討論，至其他討論學習單內容。	5	學習單	互動情形
回原桌統整跑桌討論的結果，形成組內共識。	5	學習單	互動情形

各組派員發表學習單討論的結果。	10	學習單	互動情形
教師將同學的答案統整歸納、給予回饋&收學習單。	9	學習單	互動情形 學習單評分
<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px;">第四節結束</div>			

學 習 單(一)

骰子街

班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____

本學習單設定「四人」共同學習

問題1. 骰子街遊戲進行一段時間後，玩家擁有的商店如下，請回答下列問題。

	商店牌				\$\$\$
玩家甲					3
玩家乙					3
玩家丙					1
玩家丁					4

- (1)若甲骰到, 效果為何? (2)若乙骰到, 效果為何?
 (3)若丙骰到, 效果為何? (4)若丁骰到, 效果為何?

答：

問題2. 若四位玩家各骰 36 次，理論上 A & B 這兩張牌你分別可得到多少金額?

- (1)四位玩家均骰單顆骰子。
 (2)四位玩家均骰兩顆骰子。

A	B

答：

問題3. 下表為小亮擁有的商店牌，請就骰到的點數，計算從銀行得到的金額。

骰到			
獲得\$			

答：

學 習 單(二)

骰子街

班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____

本學習單設定「四人」共同學習

問題4. 承上題，假設四位玩家各骰36次，骰1個骰子 or 骰2個骰子，獲得的各別效益為何？

答：(1) 骰1個骰子，共_____元

點數	1	2 綠	2 藍	3	5
\$					

(2) 骰2個骰子，共_____元

點數	2 綠	2 藍	3	5	7	8	9	11	12
機率									
\$									

問題5. 下表為小亮擁有的商店牌&完成的目標牌，請回答下列問題。

	A	B	C	D
商店牌				
目標牌	W	X	Y	Z

- (1) 若小亮自己骰到，則總共可以得到多少金額？
- (2) 若妞妞有5元，且妞妞骰到，此時小亮總共可以得到多少金額？
- (3) 若這回合，小亮共骰了2次，而且都是得到「商店牌D」的金額，這回合小亮共可得多少錢？

答：

問題6. 你要獲得最高分數，有什麼策略可以做到？

問題7. 桌遊「骰子街」這堂課，你認為有趣程度：1分(超無趣)~7分(超有趣)，你會給幾分？有什麼感想？

Designer: Kuang-Liang Wei

○○年度○○國中七年級上學期 數學 領域彈性課程教案

設計人：魏光亮

教學節數：共 1 節

上課週次：第 18 週

活動名稱	數學桌遊	配合課程	期末回饋與反思	
教材來源	自編期末回饋單			
學習目標	1. 回想這學期的學習內容，紀錄自己整學期的成長內容。 2. 書寫整學期的感想、收穫，以及建議。 3. 操作這學期所學的桌遊。			
學習重點	1. 引導學生將這學習所學，依自己成長的部份勾選。 2. 將這學期的感想、收穫書寫在期末回饋單上，以提供具體的建議。 3. 依照自己喜好，複習並操作這學期桌遊。			
教學準備	教師準備： 期末回饋單	學生準備：	筆	
教學資源	禮物、拉密、花磚物語、骰子街(4 人 / 1 盒)			
核心素養 項目	A2 系統思考與解決問題 B1 符號運用與溝通表達 C2 人際關係與團隊合作	核心素養 具體內涵	數-J-A2 數-J-B1 數-J-C2	
學習表現	a-IV-1 理解並應用符號及文字敘述表達概念、運算、推理及證明。	議題融入	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 品 J2 重視群體規範與榮譽。	
學習內容	A-7-1 代數符號：以代數符號表徵交換律、分配律、結合律；一次式的化簡及同類項；以符號記錄生活中的情境問題。			
教學指導要點（活動流程）		教學 時間	教學 資源	評量 方式
第一節				
說明期末回饋單書寫方式		5	期末回饋單	專注程度
書寫期末回饋單		20	期末回饋單	回饋單評分
體驗這學期桌遊		20	禮物 拉密 花磚物語 骰子街	互動情形
第一節結束				

期 末 回 饋 單

班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____

問題1. 上課參與度，我給自己的評價為：_____分。(最好5分，最差1分)

問題2. 整學期課程，依「社交」的能力，我有提升。(請打v)

能力	非常同意 A	同意 B	普通 C	不同意 D	非常不同意 E
1 人際關係					
2 溝通協調					
3 情緒處理					
4 團隊合作					

問題3. 整學期課程，依「數學」的能力，我有提升。(請打v)

能力	非常同意 A	同意 B	普通 C	不同意 D	非常不同意 E
5 邏輯能力					
6 思考敏捷					
7 擬定策略					
8 圖像分析					

問題4. 「數學桌遊」課程，我有下列感受。(請打v)

感受	非常同意 A	同意 B	普通 C	不同意 D	非常不同意 E
9 很有趣					
10 會推薦學弟妹					

