

課程名稱：	中文名稱：玩遊數界—桌遊創發與設計	
	英文名稱：Math Literacy：Hands-on Mathematics	
授課年段：	一上、一下	學分總數：3
課程屬性：	跨領域/科目專題	
議題融入：	環境、多元文化	
師資來源：	校內單科	
課綱核心素 養：	A自主行動：A2.系統思考與問題解決，A3.規劃執行與創新應變，	
	B溝通互動：B2.科技資訊與媒體素養，B3.藝術涵養與美感素養，	
	C社會參與：C2.人際關係與團隊合作，	
學生圖像：	文化理解，具備尊重多元文化的能力，創意，具備多元角度鑑賞的能力，具備將資訊歸納、吸收，產出自己成果的能力，批判思考，具備發現問題的能力，具備邏輯思辯的能力，溝通，具備口語文字圖像表達的能力，具備運用適切語言進行交流的能力，合作，具備尊重他人發表意見的能力，具備分工協調、形成共識的能力，具備小組協同完成目標的能力，	
學習目標：	讓學生接觸數款桌遊，並透過分組合作創作桌遊，學習將知識、桌遊、遊戲、數學多元結合，讓學與玩同時並行，在理解知識與觀念的過程中，嘗試解決問題，並設計相關桌遊，將學習、遊戲、數學、生活結合，達到有效且有趣的教學。	
教學大綱：	週次/ 序	單元/主題
	一	課程介紹、分組、桌遊體驗
	二	桌遊體驗
	三	桌遊體驗
	四	桌遊體驗
	五	議題探討(一)
	六	議題探討(二)
	七	桌遊製作
	八	桌遊製作
	九	桌遊製作
	十	桌遊製作
	十一	桌遊製作
	十二	活化教學
	十三	桌遊試玩
	十四	桌遊試玩
	十五	桌遊產出
	十六	桌遊產出
	十七	課程回顧
	十八	課程回顧
	十九	
	二十	
	二十一	
	二十二	
學習評量：	1. 作業：30%(學習單) 2. 期末作品：30%(小組合作共同產出) 3. 學習態度：40%(含課堂出席、上課秩序與小組合作參與程度)	
備註：	1. 此為整學期分組合作課程，出席率、課程參與度、小組合作態度佔極大比重。 2. 本課程實施時，每次授課教師講述的時間至多佔 50%，其他以教學活動（如小組討論、問答、實作、填寫學習單、紙筆測驗、口頭報告、產品實作等）為主，修習此課程的同需能高度參與，具有責任感。	

3. 本課程大綱為主要參考依據，實際授課內容與進度將以此大綱為基礎、依課堂情形進行微幅調整與修改。

【核定版】

【核定版】