校訂(彈性學習)課程計畫(統整性主題/專題/議題探究或其他類課程類型)

課程名稱：遊戲看數界					
課程類型： ☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 其他類課程(註1)					
授課年級：國二第一學期					
課程目標：能透過教具操作及遊戲理解概念，且運用生活中各種實例認識數的多元及差異，並能將所學體現於生活中。					
對應學校課程願景/校本素養指標： 自發學習/J-A1-2能積極參與學習，樂於開發潛能。					
表現任務(總結性評量)：1. 學生能積極參與數學遊戲。2. 學生能與小組共同討論完成學習單。3. 學生能上台分享遊戲的操作過程。					
評量機制(含評量方式及比例)：參與討論(課堂問答)30%、作業(資料蒐集整理分析或學習單)30%、態度檢核及貢獻40%。					
週次	課程/單元主題	學生學習重點/教師教學重點/教學進度	使用教材	協同領域/科目及授課教師	議題融入
1~4	畢氏定理拼板遊戲	1. 學生運用正方形圍成三角形的歷程，來發現畢氏定理。 2. 教師須透過數個正方形面積圍成三角形的實際操作過程，發展學生「畢氏定理」的先備具體心像，以利相關正式課程的進行。 3. 能思考與討論畢氏定理運用於科展的主題。	1. 自編教材 2. 學習單	無	
5~8	幾何釘板實驗	1. 學生利用幾何釘板，圍出指定面積大小的正方形以及指定範圍內圍出各種面積大小不同的正方形。 2. 教師透過以「幾何釘板」操作，幫助學生發展「邊長為無理數的正方形」之先備具體心像，以利相關正式課程之進行。	1. 自編教材 2. 學習單	無	
9~12	十字交乘法-加減乘除	1. 學生利用操作撲克牌遊戲建立十字交乘法的概念。 2. 運用撲克牌玩類似「撿紅點」的遊戲，教師可以從中引入十字交乘法的規則，讓學生自玩撲克牌同時建立十字交乘法的概念。	1. 自編教材 2. 學習單	無	
13~15	矩形拼板	1. 學生利用給定的不同組數的大正方形(x ²)、長方形(x)、小正方形(1)拼版，嘗試「將指定的拼板拚成矩形」問題，並討論拚出來的方式與紀錄方式。 2. 教師透過以「形」表徵「數」的「矩形拼板」操作，發展「一元二次式因式分解」之先備具體心像，以利相關正式課程之進行。	1. 自編教材 2. 學習單	無	
16~18	方形拼板	1. 學生利用給定的不同組數的大正方形(x ²)、長方形(x)、小正方形(1)拼版，嘗試「將指定的拼板拚成正方形」問題，並討論還需要幾個小正方形拼板才可以拼成完整的正方形。並討論	1. 自編教材 2. 學習單	無	

	拚出來的結果與紀錄方式。 2. 教師透過以「形」表徵「數」的「方形拼板」操作，發展「配方法」之先備具體心像，以利相關正式課程之進行。	單		

註1：其它類課程係指本土語文/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、學生自主學習等各式課程，以及領域學習扶助課程。(惟考量學校活動或班級自治活動之課程運作模式，此二部分表件可運用附件伍-2 簡易書寫及合併)

註2：「議題融入」中「法定議題」為必要項目，課綱議題則為鼓勵填寫。(例：法定/課綱：領域-議題-(議題實質內涵代碼)-時數)

(一) 法定議題：性別平等教育、環境教育課程、海洋教育、家庭教育、生涯發展教育 (含職業試探、生涯輔導課程)、性侵害防治教育課程、低碳環境教育、水域安全宣導教育課程、交通安全教育、家庭暴力防治、登革熱防治教育、健康飲食教育、愛滋病宣導、反毒認知教學、全民國防教育。

(二) 課綱議題：性別平等、環境、海洋、家庭教育、人權、品德、生命、法治、科技、資訊、能源、安全、防災、生涯規劃、多元文化、閱讀素養、戶外教育、國際教育、原住民族教育。

註3：依「高雄市國民中學學生成績評量補充規定」略以：「六、學生彈性學習課程學期評量成績之評定方式以質性描述為主。如以量化數據方式應以等第方式呈現，計算方式如下：(一)平時評量應以多元評量方式辦理，其中紙筆測驗不得高於百分之四十。(二)有實施定期評量者，其占學期總成績不得超過百分之四十。」

註4：全年級或全校且全學期使用之自編教材應送學校課程發展委員會審查。