

MATH IS FUN!



113學年度第2學期

數學教學專業知能 增能工作坊

桌遊玩數學

114.04.29(二) 15:40-17:30

國立臺中教育大學

數學樓2樓C205教室

主講人 |

臺中市東區樂業國民小學

蔡嘉豪 主任

指導單位| 教育部

主辦單位| 國立臺中教育大學數學學習領域教學中心

協辦單位| 國立臺中教育大學數學教育學系

國立臺中教育大學師資培育暨就業輔導處



玩桌遊、學數學

桌遊玩數學

20250429@臺中教育大學數學教育學系

Contents

01

什麼是數學？

04

教什麼數學？

02

幹嘛學數學？

05

怎麼教數學？

03

學什麼數學？

06

怎樣學好數學？

什麼是「數學」？

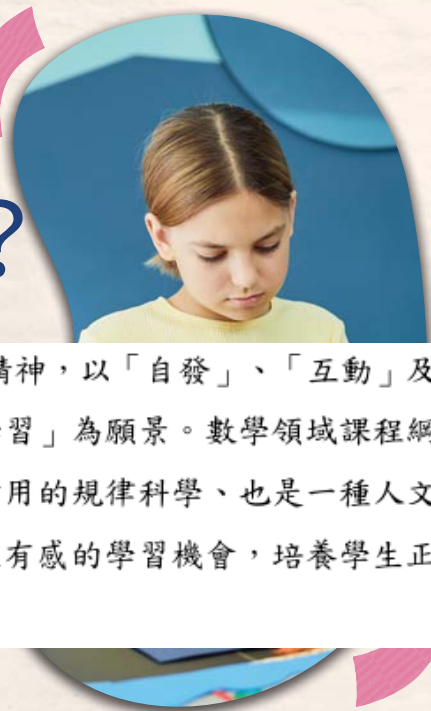
“正確答案”寫在課綱，在這裡就不多敘述了。

但重點是，你覺得，什麼是數學？



什麼是「數學」？

十二年國民基本教育課程綱要總綱，本於全人教育的精神，以「自發」、「互動」及「共好」為理念，以「成就每一個孩子—適性揚才、終身學習」為願景。數學領域課程綱要呼應《總綱》的理念與願景，從數學是一種語言、一種實用的規律科學、也是一種人文素養出發，課程設計和這些特質密切搭配，應提供每位學生有感的學習機會，培養學生正確使用工具的素養。其理念分述如下。



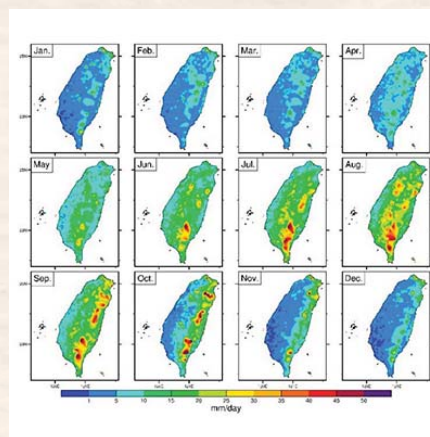
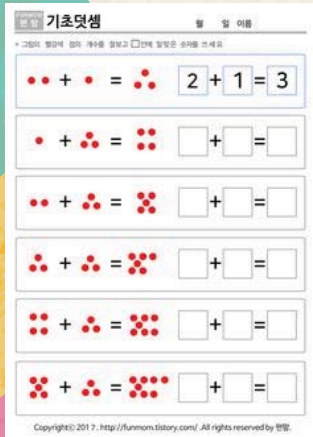
幹嘛學數學？



幹嘛學數學？

- 一、提供學生適性學習的機會，培育學生探索數學的信心與正向態度。
- 二、培養好奇心及觀察規律、演算、抽象、推論、溝通和數學表述等各項能力。
- 三、培養使用工具，運用於數學程序及解決問題的正確態度。
- 四、培養運用數學思考問題、分析問題和解決問題的能力。
- 五、培養日常生活應用與學習其他領域/科目所需的數學知能。
- 六、培養學生欣賞數學以簡馭繁的精神與結構嚴謹完美的特質。

學什麼數學？



Poker Game

Activity 1

撿紅點

Activity 2

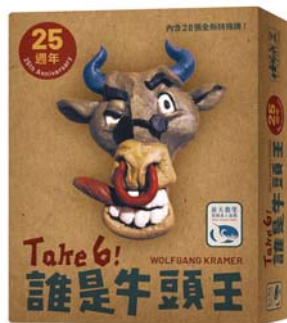
十點半

Activity 3

大老二

Card Game

Activity 1



Activity 2

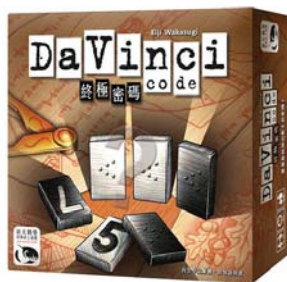


Activity 3



Board Game

Activity 1



Activity 2



Activity 3



Methods

01
怎麼玩

02
試著玩

03
如何
邊玩邊學

Our values

01

用在哪？（可以學到什麼？）

02

什麼時候用？

03

怎麼用？怎麼更適用？

Learning form rules 以「達文西密碼」為例

01

- 1.將牌卡放在中央，背面朝上，洗牌。
- 2.每人從其中拿出4張牌卡，顏色任意。
- 3.按照順序，由左至右，由小到大。
- 4.同時有黑和白同數字時，黑為小、白為大。

02

- 1.猜拳，勝者為第一位，依順時鐘輪流擔任攻擊手。
- 2.攻擊手自中央摸牌一張，摸出後看牌，立在旁邊。
- 3.指定一位玩家進行攻擊。

03

- 1.指定玩家的一張牌，喊出顏色和數字，猜對者則攻擊成功、猜錯則攻擊失敗。
- 2.攻擊成功可選擇繼續攻擊，或是停止攻擊；停止攻擊則將牌卡依大小順序放入自己的牌中。

04

- 1.攻擊失敗者，則將押出的卡翻出，讓其他玩家可看到，並將牌卡依大小順序放入自己的牌中，換下一位擔任攻擊手。
- 2.所有牌卡被猜出後，遊戲結束。

Games Practice
Let's Play
and
Learning Mathematics



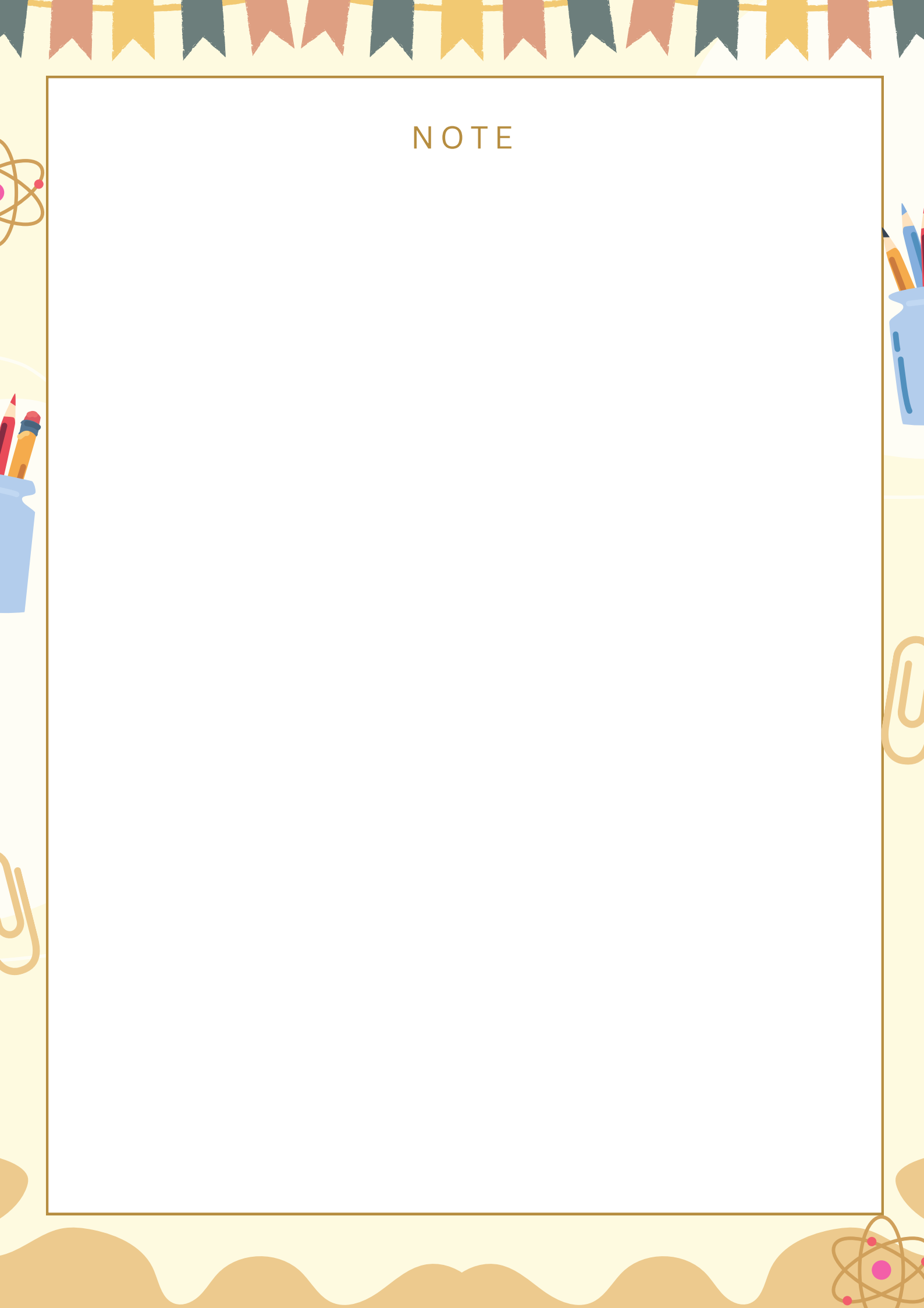
Thank you!

蔡嘉豪，tjh@lyes.tc.edu.tw

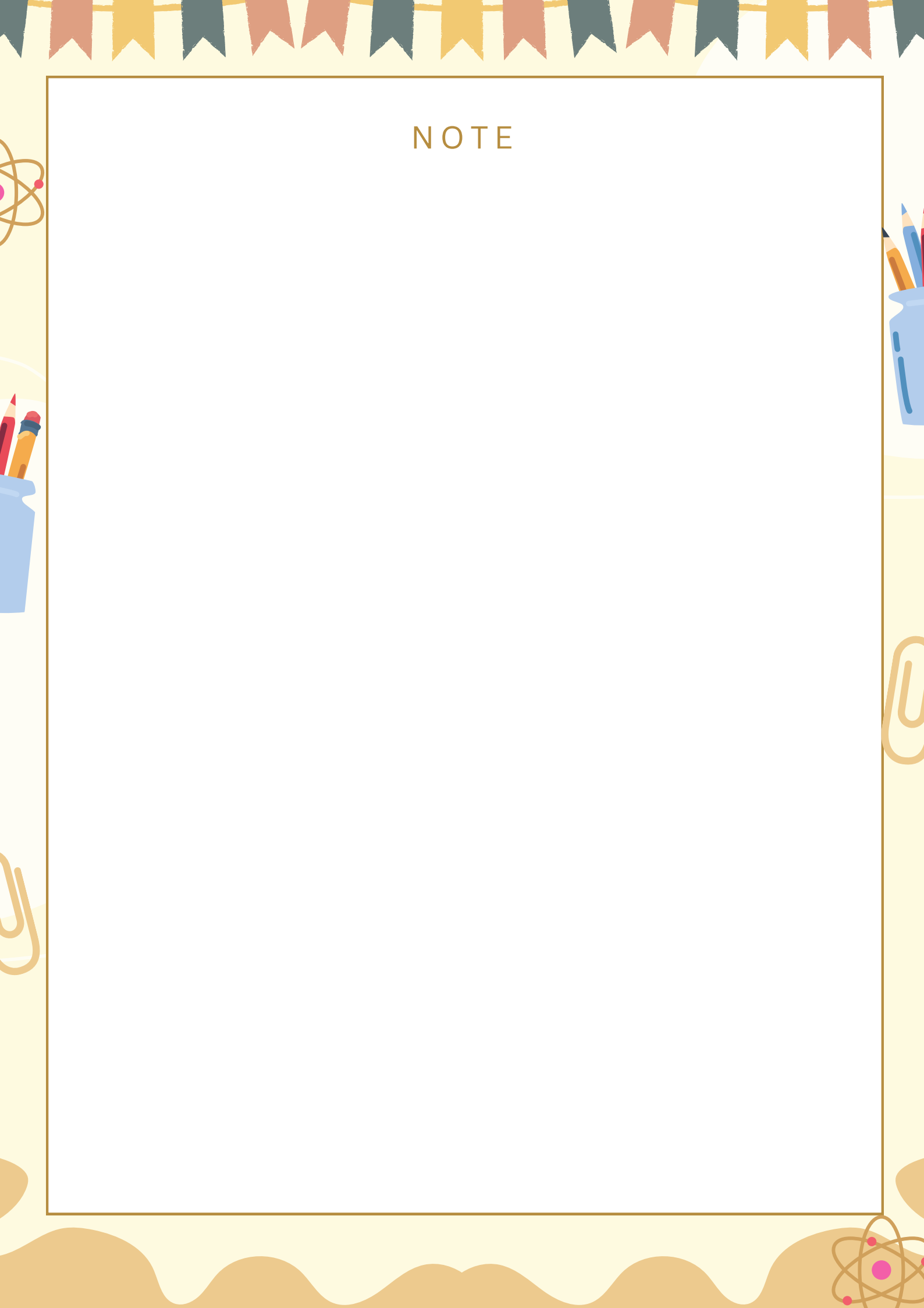


請於工作坊結束後，掃描左方QR Code填寫滿意度調查問卷，將提交完成的畫面交給工作人員確認，並進行簽退，中心將於一週內發送電子研習證明至報名之信箱。

NOTE



NOTE



NOTE

