

遊戲本身對低年級學生具有高度吸引力，若能將其巧妙地融入數學教學中，將有助於提升學生的學習動機與參與度。以「10 以內的加法心算」為例，雖然內容屬於基礎練習，但透過遊戲設計能讓學生在不知不覺中反覆練習，增進熟練度，並建立正向的數學學習態度。本次課程的設計著重於如何運用遊戲素材（如心算卡），結合學生既有的數感經驗，使學生在遊戲互動中習得加法技巧，為後續的數學學習打下紮實的基礎。

#### 省思：

在實際教學中觀察到，學生對於傳統加法練習的興趣不高，容易流於重複與機械化操作。然而，一旦加入遊戲元素，學生參與的意願與積極度明顯提升，顯示遊戲確實具有激發學習熱情的潛力。這也提醒我，教學方式的活化對學生的學習成效具有決定性影響。

---

#### 想嘗試的方法／預計改進方向：

- 未來將嘗試設計更多具挑戰性、差異化的數學遊戲，讓不同程度的學生都能從中獲得成就感。
  - 結合操作教具與團體競賽的元素，提升學生互動與合作學習的機會。
  - 在課後設計簡單的遊戲練習單，讓學生將課堂上的遊戲延伸至家庭，共同營造數學的生活應用情境。
- 

#### 期許與目標：

期望未來的數學課不僅是演算與解題的訓練場，更是一個讓學生「敢玩、願學、能解」的探索空間。希望透過遊戲化教學，讓學生在愉快氛圍中自然養成數感，進而建立良好的數學自信與基礎能力，也讓「學習數學是一件有趣的事」成為學生心中的真實感受。