

保良局陸慶濤小學

2023-2024 年度

五年級數學科閱讀計劃(請於_____或之前完成)

學生姓名: 范允熙

班別: 5D (5)

「桌上遊戲設計」

個人報告

第一部分: 數學閱讀 fun fun fun

[遊戲主題: 健康生活]

任務: 先與組員擬定題目, 然後閱讀最少 3 本或以上介紹有關該題目的數學知識、數學遊戲的書籍, 搜集和記錄有用的資料。(也可利用互聯網搜尋資料。)

預計所需時間: 兩個月

書名/網頁名稱	作者	索書號	圖書來源/網上
1. 分數計算技巧	藤子·F·不二雄	/	圖書館
2. 數學為什麼	安娜·金特曼	/	圖書館
3. 普拉斯的魔法數學世界	Chris Oxlack	/	圖書館
4.			
5.			
6			

綜合以上的閱讀, 我會運用哪些數學知識來設計我們組的遊戲? 請略述。(約 100 字以上)

我會運用分數技巧, 例如通分和約分。還有, 分數乘分數的技巧。我們組也用了異分母的加減法做數卡。我們也用了大量乘數製造數卡, 包括異分母乘法。在遊戲板上, 我們會運用大量的加數決定地產及價錢。我們通過圖畫表達地方。

第二部分：個人反思（完成作品後）

回顧整個製作過程，我學會了甚麼？（約 100 字以上）

我學會了做 Project 需時很長，並需要團隊精神。我們分工合作，設計遊戲板，數卡，錢及棋子。我遇到了設計加數的困難，因為價錢要由便宜到貴，有時決定地方名字也有一些困難。製造遊戲並不簡單，需要很多分工合作，也要很多時間。

同儕互評

請就以下各項目的表現為自己評分，並請組員為自己評分：（4 粒星為最好）

組員姓名 評量項目	自己評分					
學習動機	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
責任感	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
合作性	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
組員相處	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆

保良局陸慶濤小學

2023-2024 年度

五年級數學科閱讀計劃(請於____或之前完成)

學生姓名: 廖曉雲

班別: 五勤

「桌上遊戲設計」

個人報告

第一部分: 數學閱讀 fun fun fun

[遊戲主題: 健康生活]

任務: 先與組員擬定題目, 然後閱讀最少 3 本或以上介紹有關該题目的數學知識、數學遊戲的書籍, 搜集和記錄有用的資料。(也可利用互聯網搜尋資料。)

預計所需時間: 兩個月

書名/網頁名稱	作者	索書號	圖書來源/網上
1. 數學謎題	日本 Newton Press		} 課室圖書館
2. 用故事的方式學數學	中田壽幸		
3. 為甚麼全世界不能用同一種金錢	Felicia Law Gerald Edgar	Bailey	
4. 超喜歡! 我的第一本趣味數學書	小五南		
5. 數學為甚麼	Anna Wettman		
6			

綜合以上的閱讀, 我會運用哪些數學知識來設計我們組的遊戲?
請略述。(約 100 字以上)

我會運用異分母加減來設計我的遊戲。例如有 $5\frac{3}{4}$ 元, 食物要 $6\frac{1}{2}$ 元, 就要通分母變成 $\frac{23}{4}$ 和 $\frac{14}{4}$, 然後誰最快用完金幣卡就算贏。

第二部分：個人反思（完成作品後）

回顧整個製作過程，我學會了甚麼？（約 100 字以上）

我學會了做這個遊戲最重要的是和組員合作，因為我們要做 50 張卡牌，要剪和畫很久，所以如果我們不合作做，就需要很長的時間才能完成好我們的作品。

同儕互評

請就以下各項目的表現為自己評分，並請組員為自己評分：（4 粒星為最好）

組員姓名 評量項目	自己評分	楊子賢	馮心玥			
學習動機	★★★★☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
責任感	★★★★☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
合作性	★★★★☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
組員相處	★★★★☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆

保良局陸慶濤小學

2023-2024 年度

五年級數學科閱讀計劃(請於____或之前完成)

學生姓名: 楊洛盈

班別: 5D

「桌上遊戲設計」

個人報告

加法, 減法, 分數

第一部分: 數學閱讀 fun fun fun

[遊戲主題: 健康生活]

任務: 先與組員擬定題目, 然後閱讀最少 3 本或以上介紹有關該題目的數學知識、數學遊戲的書籍, 搜集和記錄有用的資料。(也可利用互聯網搜尋資料。)

預計所需時間: 兩個月

書名/網頁名稱	作者	索書號	圖書來源/網上
1. 貓偵探的數學謎題	楊嘉慧	J3104649	香港公共圖書館
2. 100個數學問題	金英志	J3108044	香港公共圖書館
3. 小學生學見念數學	陳昭雲	J3106321	香港公共圖書館
4.			
5.			
6			

綜合以上的閱讀, 我會運用哪些數學知識來設計我們組的遊戲? 請略述。(約 100 字以上)

我會運用貓偵探的數學謎題中的一些比較難的謎題去設計我們組的數學遊戲。我們會把當中的謎題做成一張張的卡牌, 可以給其他玩的人訓練腦部, 也可以增加趣味性。另一方面, 我們還可以將裏面的一些小故事來變成一開始玩可以閱讀的小故事, 可以令其他玩的人知道我們這個遊戲是關於甚麼的。此外, 還可以用書本中的角色來分配玩的人的角色。

第二部分：個人反思（完成作品後）

回顧整個製作過程，我學會了甚麼？（約 100 字以上）

我學會了要分工合作，才能快點完成數學遊戲。
另一方面，我學會了如何創造一個自己的遊戲。當我們遇到困難，我們不要退縮，只要找到解決方法，就可以克服困難。其實如果跟組員一起分工做數學遊戲，就可以增加遊戲的趣味性和好玩性。下次可以再創造一些特別的遊戲。

同儕互評

請就以下各項目的表現為自己評分，並請組員為自己評分：（4 粒星為最好）

組員姓名	自己評分	袁迦霖	黃樂禧	范允熙		
學習動機	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
責任感	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
合作性	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
組員相處	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆