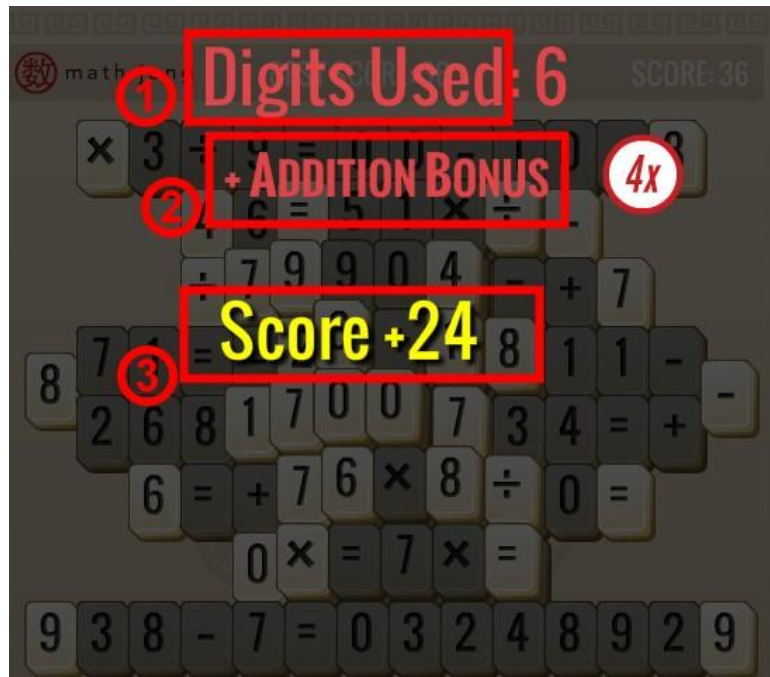


專文標題	Math-jong 之融入教學
撰寫者姓名	黃瑞琪
APP 名稱	Math Mahjong
APP 在市集平台之連結網址	http://appgo.ntpc.edu.tw/ApiContent.aspx?id=994
適用領域	數學
適用年級	二、三、四、五、六
使用載具	任何能安裝 Chrome 瀏覽器之作業系統
APP 介紹及特點說明	<p>1. 一進入到遊戲先不必急著玩，請先把拉把往下拉，可以選取適合的版型來玩，因為是首次玩，所以我們先選 Mathjong basic（基本型）</p>  <p>2. 環境介紹</p>



遊戲區部分:

- ①最佳成績 (指的是這次遊戲以及在視窗尚未關閉前所得到的最高分)
- ②本次成績 (指的是目前遊戲者所得的分數)
- ③各種數字及運算元區 (你可以在這個區域, 利用滑鼠拖曳的方式把數字和運算元放到運算區)
- ④FULL SCREEN(放大到全視窗)
- ⑤UNDO(恢復上一步)
- ⑥NEW GAME(開新遊戲)
- ⑦運算區(你可以在這個區域利用數字和運算元和等號進行運算的結果)
- ⑧SUBMIT(將運算答案送出)
- ⑨CLEAR(你可以將此次運算的過和和答案清除)



計算成績畫面：

- ① 此次的運算你總共用到了幾個數字(以 $25+25=50$ 為例共用了 2, 5, 2, 5, 2, 5 也因此共計是 6 個數字)
- ② 所運用的算式是加、減、乘、除的哪一種(以 $25+25=50$ 為例，因為是加法，所以它可以放大 4 倍的分數)
- ③ 此次運算你得到幾分 ($4 \times 6 = 24$ 分)

教學注意事項如下：

1. 可以選取者為白色，不可選取者為灰色
2. 選取白色者，並且可以成為下列的等式，再按右邊紅色「Submit」
3. 等式用乘、除法，分數較高；而用加、減法，分數較低
4. 答案不可以為負數
5. 「? number」為萬用數（可以代表任何數字）
6. 「? Symbol」為萬用符號（可以代表任何運算符號）
7. 將所有等號「=」及萬用符號「? Symbol」使用完畢，就算成功
8. 可以連加或連乘
9. 使用越多位數的運算，分數越高
10. 當運算符號或數字用盡時即表示遊戲結束

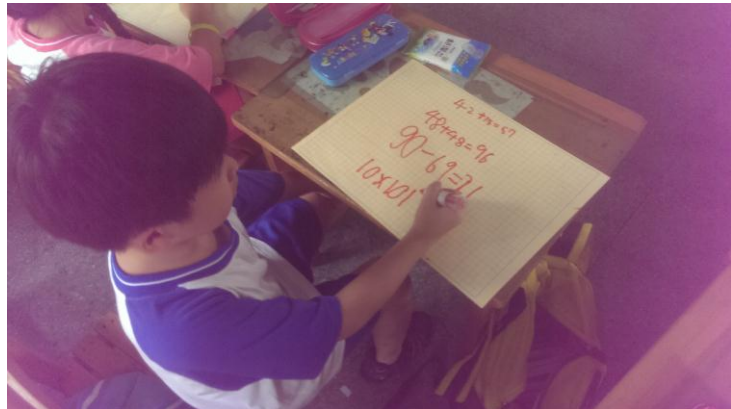
教學應用之步驟及作

1. 可以將全班學生分成 5-6 組

法



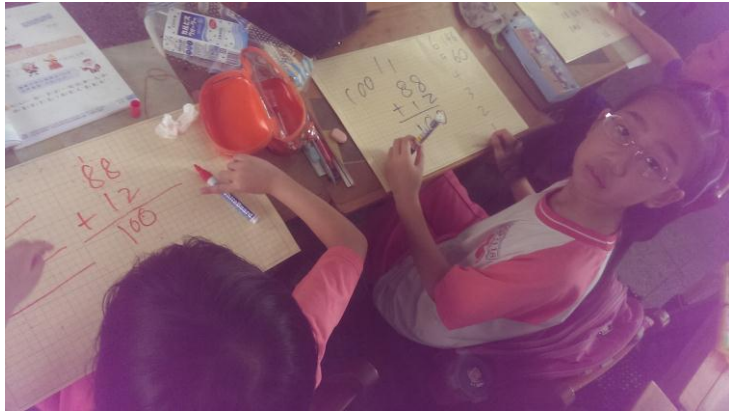
2. 老師開啓遊戲後，請各組推派一員依序來操作電腦，剩餘的其它組員則可以在台下幫忙運算以及解答，大家透過討論以及動腦一起來腦力激盪



3. 當某一組在作答時，其它各組請保持安靜，不可以提供任何的提示或是指導



4. 作答完畢後，老師必需請該組確認是否答完了？（也就是再也找不出其它的數來列算式以及找出答案了）



5. 這時老師可以請其它的組別來再幫忙找找看，是不是有被忽略的部分



6. 如果沒有，那就換下一組作答
7. 如果有，那請發現的同學上來操作給全班同學看



8. 當最後一組完成後，看哪一組獲得的分數最高



第一組還在進行中 第二組:122 分
第三組:266 分 第四組:100 分
第五組:60 分 第六組:146 分

教學應用上的心得或
省思

1. 因為選擇的答案並不是唯一，所以請老師教導學童，在玩遊戲的時候除了考量答案的正確性外，不妨還要再思考一下後幾步的答案要怎麼去分配
2. 老師可以在使用前提示學童多用乘法和除法，分數會比用加法和減法來得多許多喔
3. 老師可以在使用前提示學童如果用的位數越多，分數也會越高
4. 針對萬用數以及萬用符號的部分，老師可以自行斟酌要不要帶入課程之中，若不要的話，那就選 **Mathjong basic (基本型)** 即可