

## 彰化縣縣立鹿鳴國民中學 110 學年度 第 一 學期

社 團 名 稱	魔數好好玩 社	教 學 者	陳鵬升
年 級	一、二年級	場 地	教室
課 程 目 標	一、學生在數學遊戲活動中，學習並能夠活用「臆測策略 Conjecturing Strategies」。	「臆測策略」：『特殊化、系統化、一般化、反駁、類比、畫圖』	二、學生透過數學遊戲，學習並能夠表現數學課綱學習內容知識。
核 心 素 養	數學臆測思考能力、數學語言溝通以及共同擬訂策略、數學分析與解決問題	評 量 方 式 (學習方式)	報告、板書、表演、筆記、發問、參與、回答、態度

## 社團教學進度表

週次	單元(主題)名稱	教學重點	備註
1	點馬點點兵	臆測策略	上課注意事項
2	點馬點點兵	臆測策略	
3	正反猜猜猜	臆測策略	
4	正反猜猜猜	臆測策略	
5	搶 100	臆測策略	
6	恐怖大預言 2012	臆測策略	
7	恐怖大預言 2012	臆測策略	
8	猜猜你蓋啥	臆測策略	★繳交社團期末 成績
9	猜猜你蓋啥	臆測策略	
10	青蛙黑白跳	臆測策略	

## 【備註】

1. 「社團活動與技藝課程/其他類課程」計畫至少應簡要建立起該課程之各單元、主題名稱、教學重點、教學進度與評量方式等必要項目，以利清楚掌握教師教學目標與學生學習目標之成效檢覈。
2. 完成填表後請於 8/30(一)前回傳電子檔至訓育組長 line，謝謝！