

學校體育課程與教學QPE發展計畫—素養導向教學實驗

實驗教案及心得記錄

教學活動設計

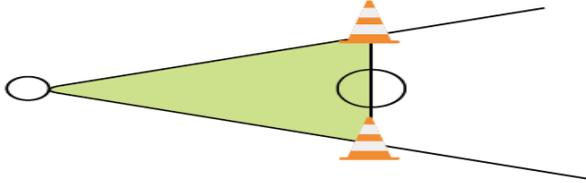
領域/科目		健康與體育領域	教學者	陳品蓁
實施年級		三年級	總節數	7
單元名稱		棒壘球樂遊遊		
教材來源/參考		自編、體育教材資源網		
教學資源/設備		角錐、躲避球或排球、大呼拉圈、小白板、打擊座、彈力球		
學習重點	學習表現	1d-II-2 描述自己或他人動作技能的正確性。 2c-II-2 表現增進團隊合作、友善的互動行為。 3d-II-2 運用遊戲的合作和競爭策略。 4d-II-2 參與提高體適能與基本運動能力的身體活動。	領綱 核心 素養	<ul style="list-style-type: none"> • 健體 -E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 • 健體 -E-B1 具備運用體育與健康之相關符號知能，能以同理心應用在生活中的運動、保健與人際溝通上。 • 健體 -E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動，並與團隊成員合作，促進身心健康。
	學習內容	Hd-II-1 守備／跑分性相關的拋接球、傳接球、擊球、踢球、跑動踩壘之時間、空間及人與人、人與球關係攻防概念。		
議題融入	實質內涵	略		
設計理念與核心素養呼應說明		<p>透過運動 PLAY 教學模式的活動設計，學生在參與比賽遊戲的過程與情境中，由學生自己或與他人合作的方式，同時與對手進行競爭，運用思考、理解、溝通、技能、戰術和策略，能夠進行分組練習、任務分工、戰術策略的討論與執行，以解決活動中所遭遇的問題（健體 -E-A2），並養成尊重、努力與合作等個人與社會責任行為（健體 -E-C2）。</p> <p>在比賽過程中，學生依據自己能力來決定進攻與防守的方式，覺察個人的努力程度與決定將會影響到小組的成績，發現表現優異的行為（健體 -E-B1），能欣賞並讚美同學，達到見賢思齊、提升自我的能力，並能利用課餘時間進行棒壘球相關的運動。</p>		

學習目標

- 1.能在練習／遊戲中展現安全、有效率的跑壘、傳接、徒手／揮棒打擊基本動作（1d-II-2,4d-II-2,Hd-II-1）。
- 2.了解守備／跑分性運動的基本攻防概念與人、球、空間三者的關係，並在遊戲或修改式比賽中操作基本的進攻與防守策略（3d-II-2,4d-II-2,Hd-II-1）。
- 3.能在遊戲或修改式比賽中認真參與，並能與夥伴合作完成挑戰任務（2c-II-2,3d-II-2,Hd-II-1）。

課程大綱	節次	每節重點
	1	火車快飛：跑壘（團體衝一壘）、傳接球練習、認識簡易遊戲規
	2	攻防總動員：跑壘（團體衝一壘）、熟練接滾地球、防守移位
	3	一脈相傳 1：一壘手的任務、封殺的概念

4	一脈相傳 2：迅速的傳接球
5	攻佔堡壘：捕手的任務、接殺的概念、繞壘技巧、跑壘數的選擇
6	樂樂排壘球：打擊動作要領（以手擊球）、內外野概念
7	棒打彈力球：打擊動作要領（持棒打擊）

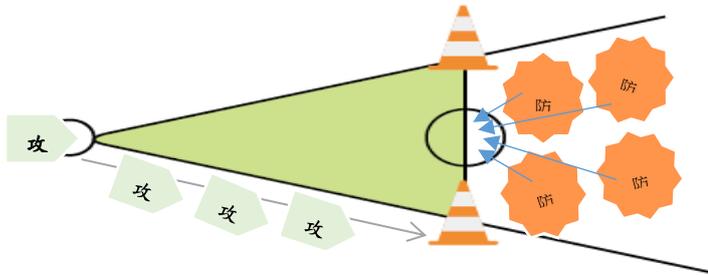
教學活動內容及實施方式	學習重點暨核心素養呼應說明(教學/評量)
<p style="text-align: center;">第二節</p> <p>本節重點：跑壘（團體衝一壘）、熟練接滾地球、防守移位</p> <p>一、準備活動（10分）</p> <p>（一）器材準備：躲避球（或排球）15顆、水桶3個、壘包墊9個。</p> <p>（二）認知對話：尊重老師，認真聆聽，舉手發言。尊重同學參與活動的權利。不會指責批評隊友與同學。遇到紛爭，能理性溝通、和平解決。</p> <p>（三）暖身運動：</p> <p>（1）個人：大關節轉動、原地開合跳、小碎步、高抬腿跑。</p> <p>（2）小組：分組衝壘跑三趟（a→b距離約 10 公尺）。</p> <p>二、發展活動（25分）</p> <p>動作說明：老師示範講解接滾地球的動作要領（蹲低、彎腰、手心朝接球方向）</p> <p>活動一：滾傳平回</p> <p>兩兩面對面距離約10公尺，以軟排球進行傳接球練習，甲以低手拋滾地球方式給乙，乙接球後傳平飛球給甲，2分鐘後兩人交換任務。</p> <p>小總結：回饋獎勵動作並再次說明接滾地球動作要領</p> <p>活動二：攻防總動員</p> <p>（一）教師講解活動規則，利用暖身的團體衝壘方式來進行比賽。規則如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分組：四至五人一組，全班分為六組，兩組相互比賽。 2. 場地： <ol style="list-style-type: none"> （1）三個比賽場地，每個場地有本壘與一壘、二壘。本壘放置一個呼拉圈作為打擊區，一、二壘位置各放一個大角錐作為壘包。 （2）本壘和一壘、本壘和二壘之間地上畫直線，並繼續延伸至一二壘後方，兩條線所夾的範圍內即為界內有效區（簡稱界內），範圍以外即為界外無效區（簡稱界外）。 （3）一壘和二壘之間地上畫一直線，直線上中間位置放一個大型呼拉圈，作為投手圈。  <ol style="list-style-type: none"> 3. 進攻： <ol style="list-style-type: none"> （1）先決定棒次順序，打擊者站在打擊區內手持躲避球以低手拋滾地球方式滾出，滾出的球必須在界內，界外球則記好球一次，累計三顆好球即為出局。 （3）跑壘：打擊者滾出球後，全組隊員一起出發跑向一壘。 （4）完成進攻後，進攻方全部再回到本壘後方排隊，由下一棒 	<p>學生經由比賽了解彼此的個別差異，透過討論使學生了解個人努力程度對小組的貢獻，並利用個人能力或策略來幫助夥伴，以促進小組整體的提升（2c-II-2, 健體 -E-C2）。</p> <p>在比賽過程中，發現表現優異的行為，能欣賞並讚美同學（健體 -E-C2）。</p>

次的選手擔任打擊任務。

(5) 全隊選手都打擊完畢後，攻守互換。

4. 防守：

- (1) 防守組不限制守備位置，但必須全站在兩個壘包連線後方。
- (2) 進攻方的球滾出後，防守選手無論有無接到球，都必須跑進投手圈內（以大型呼拉圈的範圍作為投手圈）。
- (3) 接到球的防守選手可以自行帶球或是以傳球方式將球傳進投手圈內。
- (4) 防守組及球都進投手圈內時，立即大聲喊「停」，進攻隊則停止跑壘



5. 得分：防守方在喊「停」之前，成功跑向一壘的跑壘員，每一位人次計得分一分；防守方喊「停」後，即停止計分。

6. 攻守交換：攻方所有球員皆滾球進攻且統計該局得分。

(二) 實際進行比賽，各隊皆完成一局的進攻後，比賽結束，統計各隊得分並集合學。

三、綜合活動（5 分）

(一) 小組討論：

1. 教師引導學生討論以下問題並進行發表：

- (1) 比賽中有沒有覺得哪一個動作比較難？容易失誤？
- (2) 滾地球要怎麼接？有什麼方法才不會漏接？

2. 老師歸納學生的討論內容，指導學生接滾地球的動作要領，並提示下一節課將進行動作練習。

(二) 自省時間：學生自評努力與合作等責任的達成度。

(三) 鼓勵學生將尊重責任融入生活，並利用課餘時間，邀請親朋好友一起進行簡易棒壘球等運動。

四、課間活動（上課期間與課餘時間）

關懷時間：一對一輪流對學生進行關懷談話，或針對上課有狀況的學生給予關心，以建立師生良好的互動關係。

學生能提出比賽中遇到有關規則、場地或技能上的問題，嘗試提出解決的方法，並願意透過練習來提升個人技術（3d-II-2, 健體 -E-A2）。

參、教學實施自我檢核及教學省思

學習環境的安排（註：以下句子皆以「教師通常會…」作為開頭，請勾選合適的描述）

	1* 第一類	2* 第二類	3* 第三類	4* 第四類	5* 第五類
A. 課堂目標的設定與呈現	<input checked="" type="checkbox"/> 在課堂/教學活動開始時說明教師期待的學生表現(認知、情意、技能)	<input checked="" type="checkbox"/> 以視覺化解說或學生語言來解釋預期的學生表現	<input checked="" type="checkbox"/> 適時提供差異化/個人化/以學生表現為依據的學習目標	<input type="checkbox"/> 參酌學生意見與表現來提供適合個人/小組的目標	<input type="checkbox"/> 學生有機會選擇適合自己的學習目標，並能夠與他人分享
B. 學習活動的安排與執行	<input checked="" type="checkbox"/> 安排學生在安全、有效率的環境中活動	<input checked="" type="checkbox"/> 讓學生在安全無虞的器材配置與活動形式中盡情活動	<input type="checkbox"/> 提供機會讓學生依其程度/需求調整操作速度/方向	<input type="checkbox"/> 主動能與學生商討合適的活動進行方式與步調	<input type="checkbox"/> 提供支持讓學生決定其所需的學習環境/活動規則
C. 學習機會的安排	<input checked="" type="checkbox"/> 確保大部分的學生有成功的經驗/有學習進展	<input checked="" type="checkbox"/> 為所有學生安排一系列的學習進展/挑戰性學習活動	<input checked="" type="checkbox"/> 設法讓所有學生在每堂課/每個活動都能操作合適的挑戰與協助	<input type="checkbox"/> 透過各種線索來確保學生在課堂中獲得合適的挑戰機會與協助	<input type="checkbox"/> 讓學生有機會進行自我挑戰，並協助其他同學
Supportive feedback D. 支持與回饋	<input checked="" type="checkbox"/> 給予支持、鼓勵與讚美	<input type="checkbox"/> 提供與學習任務相關的特殊性回饋	<input checked="" type="checkbox"/> 考量學生的心態而使用合適的回饋方式	<input type="checkbox"/> 安排互惠式(同儕回饋與協助)的學習	<input type="checkbox"/> 營造同儕持續相互鼓勵與回饋的學習氛圍
E 用以檢閱/獎勵學生進展之標準	<input checked="" type="checkbox"/> 在課堂/單元的最後針對全體學生進行課程總結	<input checked="" type="checkbox"/> 引導全體學生說出本堂課/本單元的學習進展(導引發現)	<input checked="" type="checkbox"/> 在課堂/單元的各段落使用多元的方法進行學生學習的回顧/總結	<input type="checkbox"/> 引導學生反思、稱讚個人(自己/他人)或小組的表現	<input type="checkbox"/> 將學生的批判性反思(自評)視為學習成效評估的一部分

試教成果與教學提醒

一、教學心得 (教師在執行教學目標/活動中所遇到的狀況、因應方式、學生學習成效...等)

整體課程設計沒有太大問題，但在實驗教學過程中發現，教材設計的分組組數太多，在實際教學狀況上，較難掌握到學生學習狀況的全面性，也較難掌控活動進行得是否洽當，可能有些組別不會，但老師來不及及時指導，或當老師在指導巡視其他組別時，其他組別可能會有未確實練習的情形，未來可減少組數，執行下來或許較易掌控到學生們的學習狀態，讓其教學及學習更有成效

二、教學提醒 (未來要執行相關教學時的注意事項/建議...等)

1. 減少組數，較易掌控到學生們的學習狀態，讓其教學及學習更有成效。
2. 教學過程中，可多利用提問式來引導學生思考並增進其對活動的投入，慢慢堆疊與建構。

肆、附件

如:具代表性的學生學習單、作業、調查結果、實施過程之紀錄(照片)…等資料。



照片說明：暖身運動



照片說明：活動說明



照片說明：活動一滾傳平回練習



照片說明：活動一滾傳平回練習



照片說明：活動二攻防總動員分組練習



照片說明：活動二攻防總動員分組練習



照片說明：課後議課



照片說明：課後議課