

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

20240502版

教學活動設計

領域/科目		健康體育領域/體育	教學者	陳緯武
實施年級		3 年級(入門期)	總節數	4 節
單元名稱		古寧砲戰		
教材來源/參考		素養導向教材彙編、自編		
教學資源/設備		威浮球棒、樂樂球棒、匹克球拍、威浮球、匹克球、五色標誌盤、計分板、簡易壘包		
學習重點	學習表現	<p>1d-II-1認識動作技能概念與動作練習的策略。</p> <p>1d-II-2描述自己或他人運動技能的正確性。</p> <p>2c-II-1遵守上課規範和運動比賽規則。</p> <p>2c-II-2表現增進團隊合作、友善的互動行為。</p> <p>2c-II-3表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。</p> <p>3d-II-1運用動作技能的練習策略。</p> <p>3d-II-2運用遊戲的合作和競爭策略。</p> <p>4c-II-2了解個人體適能與基本運動能力表現。</p>	領綱 核心 素養	<p>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。</p> <p>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、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。</p> <p>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。</p>
	學習內容	Hd-II-1守備／跑分性球類運動相關的拋接球、傳接球、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>透過與世界時事情境來做為活動情境設計的鋪陳，除了讓學生認識中東地區各國的地理與歷史源流及現今情勢的狀況，也讓學生能了解戰爭對台灣現況的威脅，並在參與競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）。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. 能夠了解自己個人能力，選擇合適的方式跟器材進行練習，且可以和隊友配合完成任務（2c-II-2, 4c-II-2, Hd-II-1, 1d-II-1, 1d-II-2, 2c-II-1, 4c-II-2, 4d-II-1）。
2. 進行擊球動作，控制擊球方向，並且養成擊球完就跑壘的觀念（Hd-II-1, 2c-II-2, 2c-II-1, 2c-II-3）。
3. 強化控制不同擊球方向，並且熟悉棒球守備位置概念（Hd-II-1, 3d-II-1, 2c-II-1, 2c-II-3）。
4. 強化擊球時間與空間概念，引導攻擊策略方向，並且熟悉棒球守備位置概念（Hd-II-1, 4d-II-2, 2c-II-1, 2c-II-3）。

課程大綱	節次	每節重點
	1	打擊動作要領與口訣。
	2	判斷球落點並移動接球要領與口訣。
	3	揮棒動作與控制擊球方向要領。
4	擊球後跑壘要領。	

## 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)

### 第一節

本節重點：打擊動作要領與口訣。

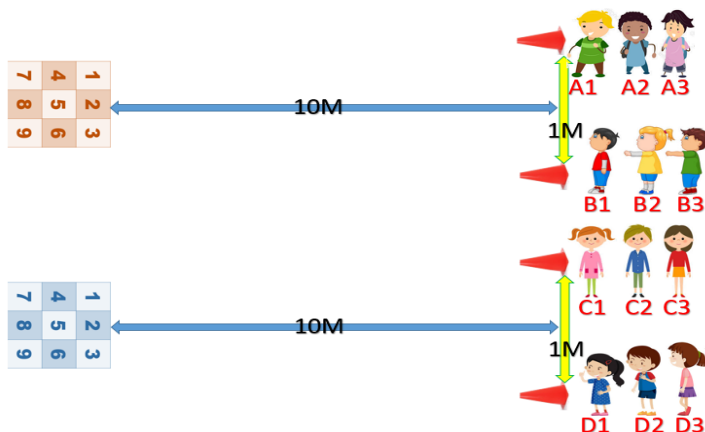
#### 壹、準備活動：球球連線 (10分) (自編)

一、教師將學生分成每組 2-3 人，共 4 組；各組分別持有一種球(威浮球、樂樂棒球、黃色匹克球或綠色匹克球)三顆。

二、活動操作方式與規則說明：

1. 兩組一個九宮格場地，派一人猜拳決定出發先後順序，每組每人手持一顆球(同一種球)，鳴槍後先出發的 A1 同學跑至九宮格後將球放入其中一格後返回起點，返回後由 B1 同學出發跑至九宮格後將球放入剩餘 8 格的其中一格後返回起點，返回後由 A2 同學出發跑至九宮格後將球放入剩餘 7 格的其中一格後返回起點，返回後由 B2 同學出發跑至九宮格後將球放入剩餘 6 格的其中一格後返回起點，依此順序輪流操作。
2. 當輪回到 A1 同學後，每組每人手上都沒球了，所以空手出發到九宮格後拿起自己組 3 顆其中的 1 顆球，再另外選擇將球放入剩餘 3 格的其中一格後返回起點，後續同學依此類推，直到某組完成連線獲勝。
3. 更換兩組出發先後順序再比一次。

三、四組各派一人猜拳挑選對手後就定位，依規則開始比賽。



#### 貳、主要活動：雷霆射擊演練 (25分) (自編)

一、教師指導學生打擊握棒動作：慣用右(左)手，右(左)手在上，左(右)手在下，兩手貼合緊握。

二、教師指導學生打擊動作的技巧與口訣：

1. 站：雙腳站立與肩同寬，前腳對球。
2. 拉：將球棒拉舉至右(左)肩後。
3. 揮：揮動球棒。
4. 擊：以粗端擊球。
5. 收：揮棒收至左(右)肩外側。

三、教師重新將學生分成每組 3-4 人，共 3 組；每組同學再依任務編組執行任務：

1. 老師擔任射擊演練指揮官，統籌全場，發布射擊指令。
2. 1 人擔任發射手，負責執行發射(打擊)工作，並計分。
3. 1 人擔任彈藥手，負責將彈藥放置發射台(擊球座)上。
4. 1-2 人擔任觀測手，負責回報飛彈落點(得分)，並將落彈回收。

四、活動操作方式、安全事項及規則說明：

1. 演練計分說明：發射手可依自身能力判斷選擇合適自己的武器及射擊方式進行射擊任務，依照不同的射擊武器與方式給予不同的計分。

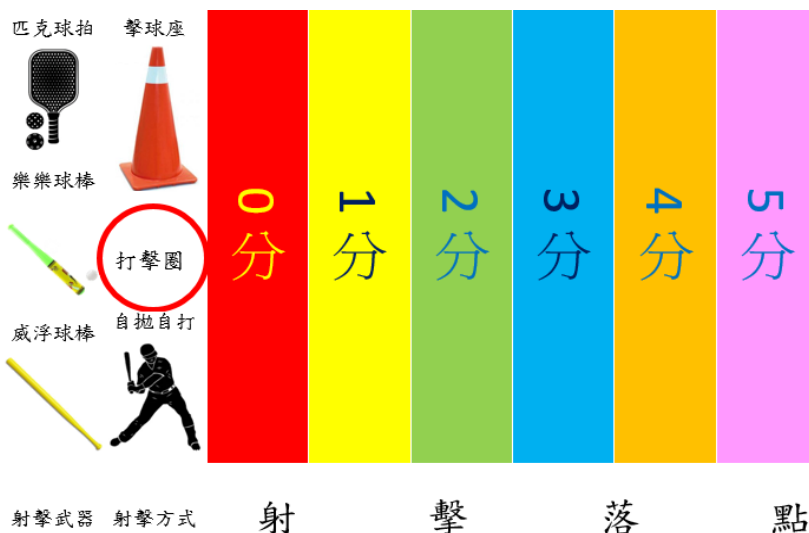
透過球球連線的小組競賽模式，學生在小組內能相互討論合作，小組間能彼此競爭攻防，齊力完成連線取得勝利。(3d-II-2、2c-II-2、健體-E-C2)

學生透過教師指導與口訣的輔助，能說出並作出正確的打擊動作要領並將球擊出。(1d-II-1、1d-II-2、3d-II-1)

情境運用說明：配合中東地區以色列遭受火箭和飛彈攻擊的情境，設計打擊者為射擊火箭或飛彈攻擊部隊，進行攻擊活動演練。

透過雷霆射擊演練，小組成員能分工合作完成自己分配的任務；擔任

- (1). 射擊武器：匹克球拍 1 分，樂樂球棒 2 分，威浮球棒 3 分。
  - (2). 射擊方式：擊球座 1 分，自拋自打 2 分。
  - (3). 射擊落點：依落點距離，超過 5 公尺後每段距離加 1 分，至多 5 分。
  - (4). 分數計算為：射擊武器 x 射擊方式 x 射擊落點=該次得分，例如：樂樂球棒 2 分 x 擊球座 1 分 x 射擊落點 3 分=6 分。
2. 每組人員依序輪流擔任各項任務，依射擊指揮官指令進行射擊及任務更換，直到每人均執行過所有任務。
  3. 彈藥手放置完彈藥後請退至射擊圈外，發射後立即站至發射圈內等候落彈回收。
  4. 觀測手落彈回收請用滾地球回傳。



### 參、綜合活動：(5 分)

- 一、各組統計分數與表揚最高分的組別與各組最高分。
- 二、請各組最高分同學分享如何選擇要使用的射擊武器和方式？會不會想嘗試另外的武器和射擊方式？
- 三、教師歸納與回饋。

射擊時學生能依自己的運動能力挑選適合自己的射擊武器和射擊方式，盡力發揮自己的潛能。(3d-II-2、4c-II-2、)

透過給予適當的情境模擬，促使學生能藉由小組內的討論與觀察，主動積極去探索找出合適的方式將球打擊的又高又遠獲得佳績。(健體-E-A2、健體-E-C2)

活動結束後經由正向的鼓勵，引導學生去反思分享自己的學習經驗。(1d-II-2、健體-E-B1)

## 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)

### 第二節

本節重點：判斷球落點並移動接球要領與口訣。

#### 壹、準備活動：接得住我(10分)(自編)

一、教師將學生分成每組3-4人，共3組，每人手持一顆威浮球。

二、活動操作方式與規則說明：

1. 全組圍成一個圈，在聽到 Throw 口令後所有人同時把球拋向空中，向左移動一步去接左邊同學拋出去的球，各組計算在2分鐘內能夠完成幾次拋接。
2. 聽到 GO 口令後，每組第一位學生站在起點線將球往前丟，同時往前移動去接球，在球落地前將球接住在手上，距離起點越遠分數越高。



擲球起點 接 球 落 點

#### 貳、主要活動：天羅地網(25分)(自編)

一、教師說明接球動作的種類：高手接球與低手接球。

1. 高手接球：來球的位置高度比腰部還要高使用高手接球。
2. 低手接球：來球的位置高度比腰部還要低使用低手接球。

二、教師指導學生打擊動作的技巧與口訣：

1. 高手接球：移站曲併接
  - (1) 移：移動至接球位置
  - (2) 站：兩腳前後站立
  - (3) 曲：兩臂曲於胸前
  - (4) 併：兩手拇指併龍
  - (5) 接：指尖向上接球
2. 低手接球：移蹲曲併接
  - (1) 移：移動至接球位置
  - (2) 蹲：分膝下蹲
  - (3) 曲：兩臂曲於腿前
  - (4) 併：兩手小指併龍
  - (5) 接：指尖向下接球

三、教師重新將學生分成每組3-4人，共3組。教師擔任射擊指揮官，將3組學生分派為：

- 1、射擊組：負責執行射擊任務，將砲彈射擊至指定目標範圍內。
- 2、攔截組：負責攔截射擊組發射的砲彈，越早攔截(接住)砲彈則可盡量減少砲彈的傷害。
- 3、觀測組：觀察並記錄射擊組落彈位置及攔截組成功攔截位置(分數)。

四、活動操作方式、安全事項及規則說明：

1、計分說明：

- (1). 射擊組：組員輪流執行射擊任務，將砲彈射擊至指定範圍內，

透過圍圈接球活動，學生能建立溝通默契，完成拋接動作；透過自拋自接的遊戲，學生能依自己的能力決定拋球的距離後向前移動接球。(3d-II-1、3d-II-2、4c-II-2、健體-E-A2)

學生透過教師指導與口訣的輔助，能說出並作出正確的接球要領並能移動將球接住。(1d-II-1、1d-II-2、3d-II-1)

情境補充說明：配合中東地區以色列遭受火箭和飛彈攻擊的情境，設計防守者為攔截飛彈的地面部隊，減少攻擊造成的傷害。

透過天羅地網的遊戲，小組成員能積極溝通討論，分工合作完成攔截

成功射擊一次就加 1 分。

(2). 攔截組：組員同時上場於範圍內攔截射擊組發射的砲彈，越早攔截分數越高，得分為 5 分減射擊組得分，如果直接攔截未落地(接殺)則得 5 分。

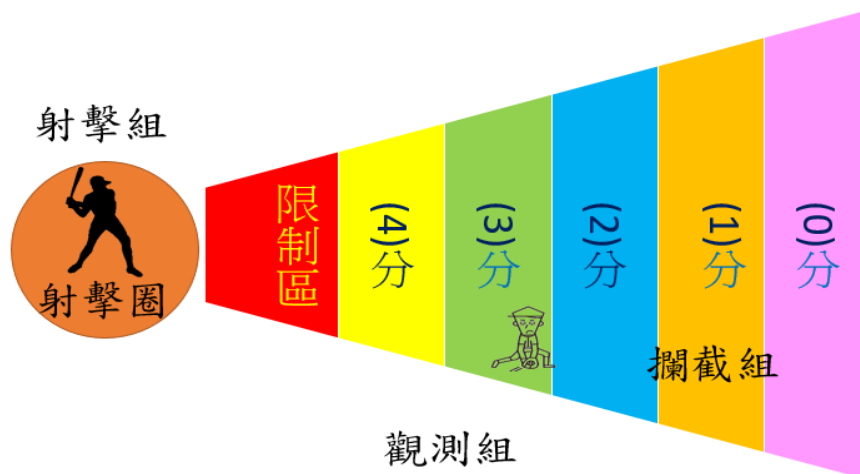
(3). 觀測組：觀察並記錄射擊組落彈位置(分數)及攔截組是否成功攔截及得分。

## 2、安全事項：

(1). 射擊組：非執行射擊人員不得進入射擊圈，射擊者可選擇自己擅長的射擊武器和方式進行射擊或是採用徒手丟擲。

(2). 攔截組：攔截人員不可以進入 5 公尺禁制區，其餘位置可擅自移動，要接球時要喊 My Ball，先喊的人才可以接球。

3、依照射擊組→攔截組→觀測組的輪序輪流執行各項任務，直至所有組別均執行過各組任務。



## 參、綜合活動：(5分)

- 一、各組統計分數與表揚。
- 二、請各組同學分享各組採用的攔截策略？也邀請同學分享今天上課的心得。
- 三、教師歸納與回饋。

(接球)任務。(3d-II-2、4c-II-2、)

透過給予適當的情境模擬，促使學生能藉由小組內的討論與觀察，主動積極去探索找出最有效的防守攔截策略。

(健體-E-A2、健體-E-C2)

活動結束後經由正向的鼓勵，引導學生去反思分享自己的學習經驗。(1d-II-2、健體-E-B1)



## 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)

### 第三節

本節重點：揮棒動作與控制擊球方向要領

#### 壹、準備活動：銅牆鐵壁(10分)(自編)

- 一、教師將學生分成二組。
- 二、兩組猜拳決定，一組先擔任進攻組(以色列)，每人手持一顆威浮球(飛彈)，在中線(伊拉克)後方擲球，擲入防守組(伊朗)後方達陣區；另一組擔任防守組(伊朗)，防止進攻組(以色列)將飛彈(球)擲入後方達陣區或直接攔截不讓飛彈(球)落地(接殺)。
- 三、進攻組擲完球後計算達陣區內的得分，攻守交換，原進攻組改擔任防守組，防守組該擔任進攻組。
- 四、每次攻守交換時可進行小組討論後再進行攻擊。
- 五、輪替5輪後請勝方分享進攻的策略。

特 拉 陣 維 夫 區				達 伊 斯 陣 法 區
	以	伊	伊	
	色	拉		
	列	克	朗	

#### 貳、主要活動：精準射擊(25分)(修改自打擊(入門期)-4)

- 一、教師說明指導打擊時如何控制方向的動作要領：擊球位置與腳步的站位的移動。
- 二、教師重新將學生分成每組3-4人，共3組。教師擔任射擊指揮官，將3組學生分派為：
  - 1、射擊組：負責執行射擊任務，在指定範圍內射擊砲彈穿越攔截組，距離越遠分數越高。
  - 2、攔截組：負責攔截射擊組發射的砲彈，越早攔截(接住)砲彈則可減少砲彈的傷害。
  - 3、觀測組：觀察並記錄射擊組落彈位置(分數)及攔截組是否成功攔截擊(分數)。
- 三、活動操作方式、安全事項及規則說明：
  - 1、計分說明：
    - (1). 射擊組：組員輪流執行射擊任務，將砲彈射擊至指定範圍內，依攔截者攔截的位置計分，越遠分數越高，最多5分，如未落地被直接攔截或砲彈未進入範圍內則未得分(0分)。
    - (2). 攔截組：組員同時上場於範圍內攔截(碰到)射擊組發射的砲彈，越早攔截分數越高，得分為5分減射擊組得分，如果直接攔截未落地(接殺)則得5分。
    - (3). 觀測組：觀察並記錄射擊組落彈位置(分數)及攔截組成功攔截位置及得分。
  - 2、安全事項：
    - (1). 射擊組：非執行射擊人員不得進入射擊圈，射擊者可選擇自己撞

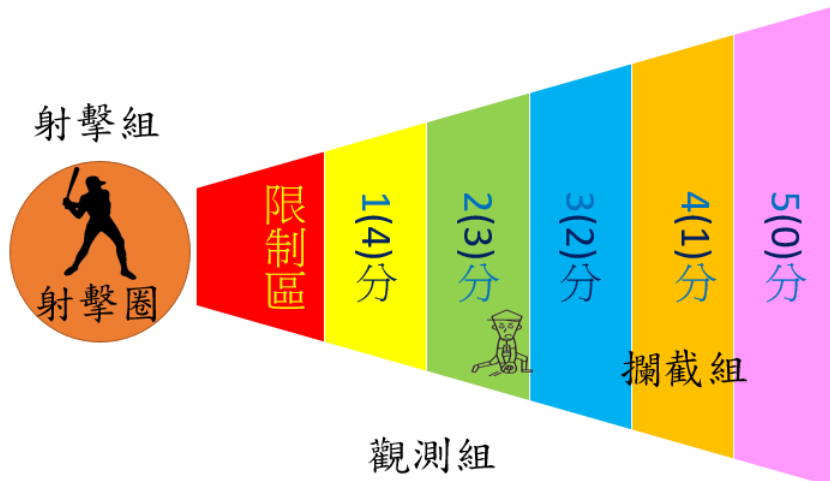
情境補充說明：配合中東地區以色列遭受火箭和飛彈攻擊的情境，以色列擁有公認最強的「鐵穹」系統，請大家研究一下如何製造各組最強的「鐵穹」系統。

透過銅牆鐵壁的遊戲，並給予適當的情境模擬，促使學生能藉由小組內的討論與觀察，研擬有效的進攻或防守策略，爭取獲得高分。(3d-II-2、4c-II-2、健體-E-A2、健體-E-C2)

透過精準射擊的遊戲，並給予適當的情境模、學生能展現打擊與接球的技能，小組成員間透過觀察研擬有效的進攻或防守策略，獲取高分。(1d-II-2、2c-II-1、2c-II-2、3d-II-2、4c-II-2、健體-E-A2、健體-E-C2)

長的射擊武器和方式進行射擊。

- (2). 攔截組：攔截人員不可以進入 5 公尺禁制區，其餘位置可擅自移動，要接球時要喊 My Ball，先喊的人才可以接球。
- 3、依照射擊組→攔截組→觀測組的輪序輪流執行各項任務，直至所有組別均執行過各組任務。
- 4、射擊組每次射擊有 2 次射擊(揮棒)失敗機會，第 3 次未能成功射擊以 0 分計算。
- 5、每組每人射擊次數依實際時間進行調整。



**參、綜合活動：(5分)**

- 一、各組統計分數與表揚最高分的射擊組和攔截組及總分最高的。
- 二、請各組同學分享各組採用的進攻或攔截策略？也邀請同學分享今天上課的心得。
- 三、教師歸納與回饋。

活動結束後經由正向的鼓勵，引導學生去反思分享彼此的學習經驗。  
(1d-II-2、健體-E-B1)



## 教學活動內容及實施方式

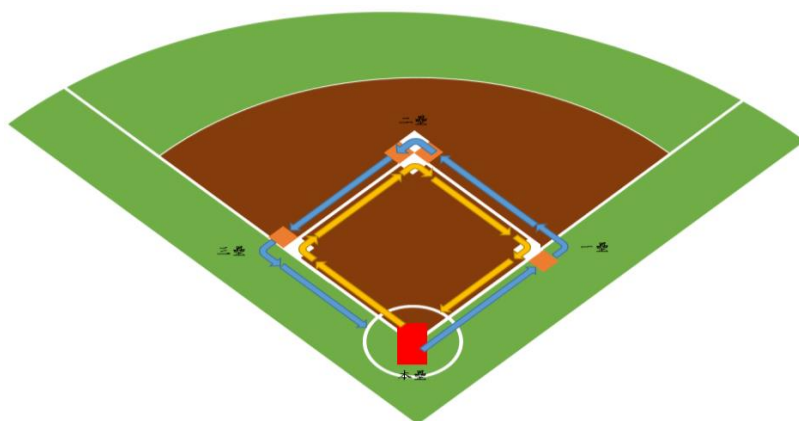
學習重點暨核心素養  
呼應說明(教學/評量)

### 第四節

#### 本節重點：擊球後跑壘要領

#### 壹、準備活動：飛毛腿攻佔本壘(10分)(自編)

- 一、教師將學生分成每組 3-4 人，共 3 組，其中一組(C)擔任裁判，在各壘包旁確認同學有無確實踩壘，另二組進行攻佔本壘比賽。
- 二、比賽的兩組討論棒次安排後，一棒次依序同時由本壘出發，一組(A)逆時鐘方向，依序經過一壘、二壘、三壘最後返回本壘；另一組(B)則相反，順時鐘方向跑壘依序經過三壘、二壘、一壘最後返回本壘；先返回本壘者待另一人返回本壘後猜拳，跑贏且猜拳獲勝者得 3 分，跑贏猜拳敗者獲跑輸猜拳贏者得 2 分，跑輸猜拳也輸者得 1 分。
- 三、依以上述規則進行兩次循環賽，每組各跑順時針及逆時針一次。
- 四、跑壘過程中要注意對手位置，二壘壘包可放大，本壘以先進五公尺線(打擊圈)者先到。
- 五、計算分數及同學分享心得。



#### 貳、主要活動：全面進擊(25分)(自編)

- 一、教師說明出局規則方式：
  1. 三振：三次有效揮擊未能將球擊至有效範圍內。
  2. 接殺：擊出的球未能落地就被防守者攔擊接住。
- 二、教師說明跑壘與得分規則：
  1. 跑壘：將球擊至有效範圍內即可安全推進一個壘包，在防守者完全掌控球之前，跑者仍可繼續往前跑，當防守者完全掌控球後，跑者於下一個壘包停止，如下一個壘包已被隊友佔據者，則退回原壘包。
  2. 得分：當跑者依序跑過並採到一壘、二壘、三壘及本壘壘包則獲得 1 分。
- 三、教師重新將學生分成每組 5-6 人，共 2 組。教師擔任指揮官，將 2 組學生分派為：
  - 1、射擊組：負責執行射擊任務，將砲彈射擊至有效範圍內，並派兵攻佔堡壘(壘包)。
  - 2、防空組：負責攔截射擊組發射的砲彈，越早攔截(接住)砲彈減少砲彈的傷害及射擊組部隊推進的速度。
- 四、活動操作方式、安全事項及規則說明：
  - 1、操作方式：
    - (1). 射擊組：組員輪流執行射擊任務，將砲彈射擊至有效範圍內，射擊後將射擊武器放下立刻往一壘進攻(跑)，如防守者未完全掌控球，則跑者可繼續往二壘進攻(跑)，如防守者已完全掌控球，跑者停留在一壘壘包。
    - (2). 攔截組：組員同時上場於範圍內攔截射擊組發射的砲彈，並完

經由飛毛腿遊戲，小組能討論安排棒次，遵守遊戲規則，積極盡力完成跑壘。(2c-II-1、2c-II-2、4c-II-2、健體-E-C2)

情境運用說明：配合俄烏戰爭烏克蘭遭受俄羅斯的地面部隊和飛彈攻擊的情境，設計打擊者為射擊火箭或飛彈攻擊部隊，跑壘為地面部隊進行攻擊。

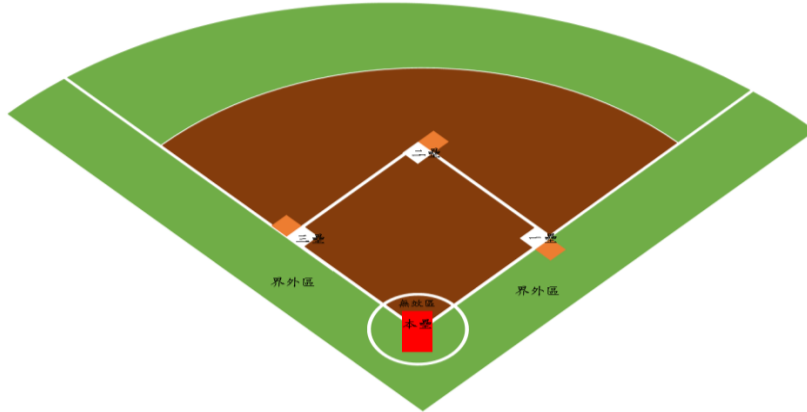
透過打擊與跑壘的綜合遊戲，小組成員經由有效的溝通，去討論思考研擬有效的攻擊或防守策略。(1d-II-2、2c-II-1、2c-II-2、3d-II-2、4c-II-2、健體-E-A2、健體-E-C2)

全掌控砲彈(球)，如能在砲彈(球)落地前將其攔截，則射擊人員出局，壘上跑者留在原壘包，不可向前推進。

2、安全事項：

- (1). 射擊組：非執行射擊人員不得進入射擊圈，射擊者可選擇自己擅長的射擊武器和方式進行射擊。
- (2). 攔截組：攔截人員在射擊人員未射擊前不可以進入 5 公尺禁制區，其餘位置可擅自移動布陣，當要攔截接球時要喊 My Ball，先喊的人才可以接球。

3、依照射擊組→攔截組依序輪流執行任務，每輪任務結束後各組可討論策略重新安排射擊順序或攔截位置。



參、綜合活動：(5分)

- 一、各組統計分數與表揚。
- 二、請各組同學分享各組採用的攔截策略或進攻策略？也邀請同學分享今天上課的心得。
- 三、教師歸納與回饋。

活動結束後經由正向的鼓勵，引導學生去反思分享彼此的學習經驗。(1d-II-2、健體-E-B1)

## 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/我通常會…」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
<b>A. 課堂目標的設定與呈現</b>	<input 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 type="checkbox"/> 採用視覺提示或學生語言來解釋自己希望看到的學生表現	<input checked="" type="checkbox"/> 根據自己對學生表現的判斷,來設定差異化/個人化學習目標	<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"/> 允許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>B. 學習活動的安排與執行</b>	<input type="checkbox"/> 營造安全、有效率的环境來讓學生進行活動	<input type="checkbox"/> 讓學生在安全無虞的器材配置與活動形式中盡情地活動	<input type="checkbox"/> 安排讓學生依其程度/需求來調整活動難易度(如:速度/方向)的機會	<input type="checkbox"/> 主動和學生商討並調整合適的活動方式與步調	<input checked="" type="checkbox"/> 營造能允許/支持學生選擇/決定活動規則與方式的學習環境
<b>C. 學習機會的安排</b>	<input type="checkbox"/> 確保大部分的學生有成功的經驗(能做到)/進步	<input type="checkbox"/> 為所有學生安排一系列(不同難易度)的學習活動	<input checked="" type="checkbox"/> 設法所有學生在每堂課/活動都能獲得合適進展/挑戰機會與協助	<input type="checkbox"/> 透過各種線索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、協助其他同學
<b>D. 支持與回饋</b>	<input 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 type="checkbox"/> 考量學生的狀態/心態而使用合適的回饋方式	<input type="checkbox"/> 運用互惠式來讓同儕彼此提供(教師規劃的)回饋	<input checked="" type="checkbox"/> 營造同儕持續相互鼓勵與回饋的學習氛圍
<b>E. 課堂總結的方法與標準</b>	<input type="checkbox"/> 在課堂/單元的最後針對全體學生進行課程總結	<input 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、稱讚個人或小組的表現(自己/他人)	<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
<b>課程安排</b>	<input type="checkbox"/> 在學期/年度安排不同的運動項目/種類(陸上、水域、戶外...)	<input type="checkbox"/> 根據動作形式的類別安排多樣的身體活動/運動種類	<input type="checkbox"/> 整體規劃課程內容,針對多種身體活動/運動項目分配足以支持其進步的時數	<input checked="" type="checkbox"/> 使用多樣的教學策略來使各種教學內容能符合學生需求(參與度、挑戰性)	<input type="checkbox"/> 讓學生在所安排的各種身體活動/運動項目中,皆能選擇難易度及參與方式

### 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)

1. 三年級這個班級是我的新授課班級,所以對於我的教學方式或許還在適應中,能力也比我預期的還要弱,所以原本設計一堂課的內容,因為花太多時間在講解規則和班級經營上,所以第一節課只完成了不到1/2的內容,還好學校體育課安排是連上兩節,可以再利用第二節課繼續完成上一堂課未完成的內容。
2. 在第二次上課時,由於上一節課的經驗,所以我很努力的在趕進度講解和示範,但也造成了不專心的那幾位學生其實並沒有聽到學習的內容,間接導致在活動進行中無法執行他們所分配到的任務,影響了其他組別活動的進行,同樣的又花了1.5節課上了一堂課的內容,而今天我也很生氣的在最後一組輪替時停止了活動的進行,對學生嚴厲的說教,也希望下週的2節課能把2節課完整的內容都上完。
3. 第三次的課程終於我完整地把最後2節的內容進行完了,可見上一次的嚴厲說教起了作用,而這也讓我覺得教師的班級經營很重要。
4. 其實這些年我一直都在試著用不同傳統的方式在做體育教學,今年更大膽的玩起新興運動,三年級這班我便是用威浮球來進行跑分運動的教學,因為我發現他的球棒比較輕,雖然球也比較小,但因為重量輕對於學生的打擊和傳接也變得更容易。
5. 會利用戰爭飛彈攻擊的情境來融入教學,主要是看到近來中東飛彈和火箭打來打去,而我服役時也是在砲兵單位,對於這個領域剛好有點認知,所以就突發奇想地融入情境,沒想到在課程裡學生對於情境裡射擊和攔截的遊戲反應很好,並且樂在其中。
6. 上了這幾堂課一開始真的有點心累,因為上課要花很多的心思在班級經營上,但在偶然的機會有位家長跟我說他的孩子很喜歡上我的體育課,因為我的體育課和以前的體育課不一樣,可以用不同的器材打球,而且分數還不一樣,他覺得很有趣很好玩。家長也補充說他看我的

臉書分享的一些課程活動感覺很好玩，而且他發現我都透過遊戲默默的在鍛鍊學生，讓學生玩得快樂很累卻不想停下來。這一番話真的適時給我能量，讓我願意繼續花很多時間在教學的活動設計。

7. 最後一堂課最後綜合活動時，有位學生分享心得說飛毛腿攻佔本壘活動比較好玩，全面進擊不好玩，他覺得一節課打擊的次數太少了，防守也不一定有機會接球，而飛毛腿攻佔本壘除了要跑得快還要猜贏比較刺激。對於這個感想給了老師一個重要的啟發，將來在設計課程時可以去考量如何增加學生活動的機會。而運氣這個變因我也一直有在課程中讓它成為遊戲的樂趣，未來的活動一定會再次出現。
8. 雖然在教學設計中有利用器材進行差異化的安排，但學生都喜歡拿可以得高分的武器，就算最後他無法得分他也是會選擇用高分的器材。
9. 在活動中原本要放大球體讓學生的目標可以更明確更容易打擊，但我卻發現大球以三年級學生的力量完全無法抵擋反作用力，球打不遠還會被反彈的力量造成手受傷。

## 二、教學提醒（未來要執行相關教學時的注意事項/建議…等）

1. 建議初學者場地不要太大，因為我是使用威浮球而且希望多增加學生成功經驗，所以縮小場地，從優給分。
2. 在進行打擊的活動時，建議一個人連續完成既定的次數再換人，可減少人員輪替間時間的浪費。
3. 本次活動使用了匹克球拍，原本設計是想使用網球拍，但網球拍太重，三年級的孩子反而無法有效使用，匹克球拍反而學生更易上手，建議在器材的選擇時要考量學生使用是否是正向得助益，而不要成為反效果。
4. 建議活動中的幾個準備活動在操作過程中可以適時讓孩子去討論溝通，教師也可適時引導幫助孩子成長，只是這樣安排後會壓縮主要活動的時間。
5. 因為我的班級人數只有 11 人，在教學操作中人員輪替較快，建議如果班級人數較多時，盡可能的要安排更多的器材分更多組，盡量讓學生有投入操作的時間。
6. 建議在學生分組上建議採異質分組，讓好的學生可以帶領資質較差的同學一起成長。

## 三、其他

不免俗的最後還是要感謝 QPE 團隊的資源協助，從 109 年開始我參與這個計畫，參與這個計畫除了讓我可以有正當的理由和時間離開學校工作崗位，去充電和放空一下，更重要的是他改變了我的教學，讓我開始不斷地去嘗試各種不同的活動教學方式，讓孩子能夠喜歡體育，也讓我有自信我的專業，我也期望自己能不斷得進修成長，能成為體育課的孩子王；不過寫教案做 QPE 實驗教學成果真的要花很多心思，我平常都是在腦子裡構思然後付諸實行，很少把他寫成教案，終於我還是完成了。謝謝身邊所有給我鼓勵的人，也謝謝學生喜歡上我的課，最後更謝謝數年來一直默默支持我成長的 QPE 團隊。



## 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：球球連線



照片說明：球球連線



照片說明：雷霆射擊演練



照片說明：武器及射擊方式的選擇。



照片說明：天羅地網



照片說明：天羅地網



照片說明：接得住我



照片說明：接得住我



照片說明：接得住我



照片說明：接得住我





照片說明：銅牆鐵壁



照片說明：銅牆鐵壁



照片說明：精準射擊



照片說明：精準射擊



照片說明：飛毛腿攻佔本壘



照片說明：飛毛腿攻佔本壘



照片說明：飛毛腿攻佔本壘



照片說明：飛毛腿攻佔本壘



照片說明：全面進擊



照片說明：全面進擊





照片說明：全面進擊



照片說明：全面進擊



照片說明：全面進擊



照片說明：全面進擊



照片說明：全面進擊



照片說明：全面進擊