

體育課好好玩—104 學年度教育部體育署優質體育教材甄選作品說明書

■教案設計組	
參賽組別	<input checked="" type="checkbox"/> 國小組 <input type="checkbox"/> 中學組 <input type="checkbox"/> 師資生組
作品名稱	樂『羽』『桌』遊
適用對象	一至六年級（本教學活動設計以三年級為例）
作品用途	<p>一、提供體育教師在桌球、羽球初學者在入門學習時，以簡單、多元及複合性運動，提供學生學習，提升學習動機，誘發對此運動的喜愛與學習。</p> <p>二、設計內容皆為簡單、淺顯及基礎運動能力為設計導向，目的增加學生學習動機與成就感，透過學生能力之展現，教師可以在教學歷程中加深、加廣學習內容，以符合學習者之需求。</p>
設計理念與構想	<p>桌球和羽球運動都是結合多元技術、感覺統合的運動，亦有持拍之共同特性，在學習歷程足以改善學生身體素質中之敏捷性、反應能力、節奏感、專注力，並透過手眼協調方式逐步提升學習專注力，對於國小學童學習之運動傷害相對較低，並可培養成終身運動。學習中學生能以空間、時間、距離來學習如何動作控制 (motor control)，積極改善身體運動能力不足之處。期盼透過桌球和羽球運動之結合，能夠有類化學習及學習遷移之效果，進而達到有效教學之目標。因此，本教學活動設計主題為樂『羽』『桌』遊，內容顧名思義就是透過桌球及羽球的遊戲，從遊戲中將桌球、羽球運動基本能力融入其中，提升學生學習動機，漸漸地喜歡與快樂的愛上這門體育課，故教學活動內容涵蓋基礎運動能力、整合性運動能力及跨領域之數學、自然與生活科技、人權、資訊與行動載具 iPad 之 APP 活動等課程融入，並將終身運動觀念引導至自我健康管理與規律運動之重要性，以提升未來生活品質為目標。</p>

<p>內容概述</p>	<p>本教學活動設計主題為樂『羽』『桌』遊，內容顧名思義就是透過桌球及羽球的遊戲，提升學生學習動機喜歡與快樂的愛上這門體育課，故教學活動內容涵蓋基礎運動能力、整合性運動能力及跨領域之課程融入：</p> <p>一、基礎運動能力：</p> <p>（一）個人：跑、跳、投、擲。</p> <p>（二）團體：跑、跳、投、擲、傳、接</p> <p>（三）人與器材：追、趕、跑、跳、蹦與控制。</p> <p>二、整合性運動能力：</p> <p>（一）個人與他人球體傳接</p> <p>（二）跑跳前後左右移位</p> <p>（三）個體方向移位取物</p> <p>（四）球的空間、時間、距離、力量控制自拋與撿拾</p> <p>三、跨領域與議題相關之課程融入</p> <p>（一）身體接觸（人權、性平議題）</p> <p>（二）空間、時間、距離等（數學、自然領域）</p> <p>（三）運動傷害預防與 PRICE 概念（健康教育）</p> <p>（四）團隊合作凝聚力與班級經營</p>
-------------	--