

教育部體育署 105~106 年體育課好好玩
優質體育教材教具甄選作品說明書

參賽組別	<input checked="" type="checkbox"/> 教案設計組 <input type="checkbox"/> 教具設計組
作品名稱	知己·知彼·知足
適用對象	五、六年級
作品用途	期望學生能藉由本教案，學習相關體育技能及體會不同角色之意涵，進而培養人際協作互動的能力。
設計理念與構想	<p>在樂趣化教學盛行的今日，雖然體育課包裝在遊戲裡，但還是必須以動作技能為主學習，除此之外，認識自我、提升後設認知，了解自己的角色與定位，並對自己的角色負責，以及學習如何與他人溝通、協作，亦是可間接學習到的重點。在《兒童遊戲》一書中提到，根據 Erikson 的說法，兒童透過遊戲來與周遭環境的人產生互動，由於不同階段之發展，促使兒童的心理發展，也就是透過遊戲，兒童創造了可模仿的情境，進而可以幫助自己處理現實中的需求。學童透過遊戲能學習到知識與能力不勝枚舉，本教案即希望學童藉由課程的情境，達到透過鏡中自我了解角色的扮演，對角色或性別所處的處境或困境進行反思的效果，進而從個體轉變為社會人，更期望學生體會性別差異與平等之議題。因此，本教案是以足球技能為身體活動的體育課程，並重視情意導向的課程。</p>
內容概述	<p>本教案以足球基本技能作為遊戲進行的基礎，並藉由三種不同難易度的遊戲，以及參考「個人與社會責任模式」修改之責任層級量表與自編學習單，期望學生能從遊戲中體會到自身扮演之角色的變化，進而達到了解自我與增強後設認知，在了解自我定位後，更能對自我角色負責以及了解如何與他人協作以達成任務。教案分為三部分，以下將簡述內容重點。</p> <p>第一部分：先以參考「個人與社會責任模式」修改之責任層級量表，讓學生自我評估並設定進步目標。並以學習單引導學生反思自己在遊戲中，足球技巧的熟練度、自我的特質及角色的責任，以及他人及不同性別的同學之特質及角色，進而體會自我與他人之優勢或困境，並思考改善方案。</p> <p>第二部分：針對不同的遊戲內容，讓學生練習運球、停球、傳球、踢準之技巧。遊戲對活動範圍與規則加以限制，學生必須利用足球基本技巧完成任務外，並讓學生藉由小組討論如何突破限制及解決辦法激發想像力。再利用學習單引導學生反思，在討論與操作的過程中，自身的角色與責任，在了解自己後反思改善方案。</p> <p>第三部份：遊戲難度提升，除了限制活動範圍與規則外，也開放敵隊阻擋以貼近真實足球比賽情境。學生必須以小組討論集思廣益，進而完成任務。並以學習單反思過程中，自身是否有進步，並以第一堂課之責任層級量表，檢視是否達成設定之目標。</p>