

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	把責任「疊」起來，「杯」在這裡！
適用對象	高一/第五階段學習
作品用途	老師藉由體育課動態屬性，提供一個可以培養學生品格發展的學習情境，學生透過肢體互動及情感行為表達，體會個人與社會責任的意義存在。
設計理念與構想	<p>一、教案設計的思維</p> <p>教學設計上以「學生為主體」，選擇適當的教材、搭配多元的教學方法；用遊戲活動融入體育課程結合「TPSR」個人與社會責任體育教學理念，提供培養學生品格發展的運動學習情境，讓體育課有多元發展空間，藉由教學設計上改變，『讓不愛動的學生，能愛上體育課』。</p> <p>二、設計構想</p> <p>培養學生運動賽制觀念，從賽制分配、裁判工作、紀錄；課程設計內容均學生為主體，教師藉由引導著學生從「做」中「學」體驗運動賽會模式。透過教材教法簡易改變帶動學生學習動機，鼓勵學生參與學習機會，也鼓勵學生能夠嘗試分享讓學生成為教學現場的主角。</p>
內容概述	<p>把責任「疊」起來，「杯」在這裡！「疊杯」課程設計內容主要分 6 階段來實施，以下為各階段課程實作概述：</p> <p>第一階段：透過學生運動大事記(運動心智圖)了解學生們對體育知識舊經驗與新知識的整合。</p> <p>第二階段：培養學生運動賽制觀念讓學生了解運動賽制的重要性，學會賽程表的方法及應用。</p> <p>第三階段：了解競技疊杯由來、規則、學會疊杯基本動作要領。</p> <p>第四階段：用疊杯運動來融入體育課程的創意教學中，我們運用紙杯、塑膠杯、垃圾桶、氣球結合運動賽會模式、大杯、小杯疊疊樂、有靜態及動態活動方式呈現，</p> <p>第五、六階段：透過規則及活動設計改良搭配班級運動競賽、趣味競賽累積感動元素，同儕間能夠從活動中增加互動機會，提供一個培養學生品格發展的最佳情緒，在活動過程同儕之間的互動、尊中、包容及學會欣賞不同運動技能外；讓學生學會個人及社團責任的意義存在。</p>