

# 跑步好好玩—人體白板筆

## 壹、設計理念

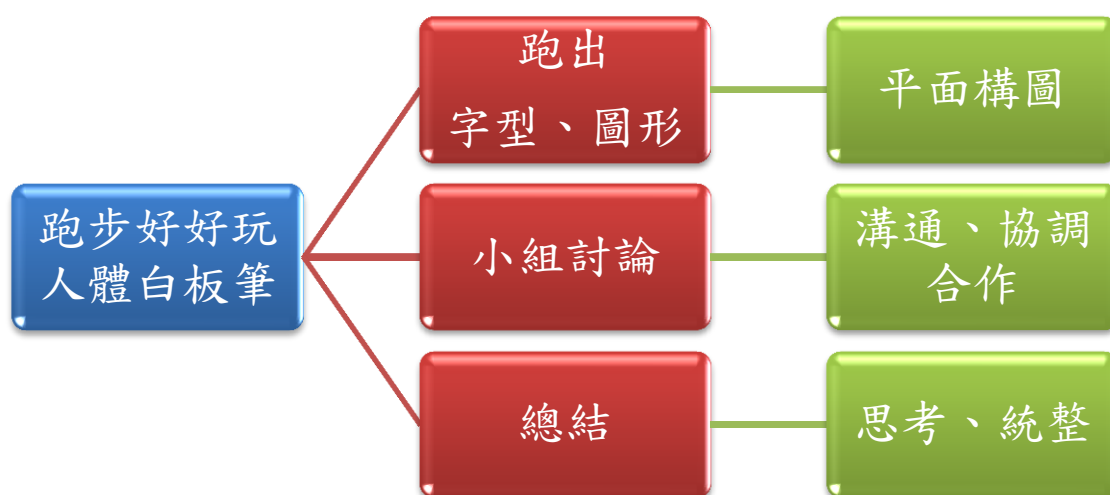
由於科技的進步，現代社會生活所帶來的健康問題，使得運動與健康的議題為全球所重視。跑步是人類最基本的一項運動，能有效提升身體代謝、心肺功能，亦是最不受時間、人數及場地限制的個人運動項目，可以說是最經濟又實惠的運動，因此慢跑成為大眾最喜愛的運動之一。

學校體育裡，慢跑一直是在課前熱身的替代品，學生對於慢跑並無太大興趣，因此本課程透過遊戲方式讓學生參與討論並用身體跑出各種字型及圖文，藉此提升學生團隊合作精神，讓學生在跑步中找到快樂。

## 貳、教學對象

國民小學中年級

## 參、教學架構



## 肆、能力指標

能力指標	健康與體育	3-1-1 表現簡單的全身性活動。 4-1-3 認識並參與各種身體活動。 4-1-4 養成規律運動習慣，保持良好體適能
	國語文	A-1-1-1-1 能熟習並認念注音符號。 A-1-1-1-2 能筆順正確的書寫注音符號。
	藝術與人文	2-1-6-3 培養觀賞藝術活動時，表現出應有的秩序與態度。 3-3-4-8 運用各音樂相關的資訊，輔助音樂的學習與創作，並培養參與音樂活動的興趣。

### 伍、教學目標


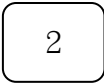
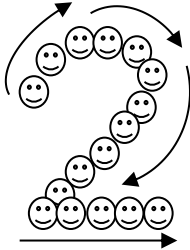
教學目標	認知	(一) 能知道各種字型的正確筆順。 (二) 能知道各種字型在平面空間的表現要點。 (三) 能知道各種圖形在平面空間的表現要點。
	技能	(一) 能在平面空間中跑出各種字型。 (二) 能在平面空間中跑出各種圖形。
	情意	(一) 能展現團結合作的精神。 (二) 能欣賞、分享自身及他人的優點。

### 陸、教學流程



## 柒、教學活動設計

<b>項目/單元名稱</b>		跑步好好玩 人體白板筆	<b>設計者</b>	邱仁賢、陳朱祥、黃仁賢
<b>教學對象</b>		小學中年級	<b>教學節數</b>	二節共 80 分鐘
<b>融入議題</b>		尊重	<b>教學資源</b>	小白板 2 個、白板筆 2 支、圖片卡、音樂、音響
<b>設計理念</b>		<p>由於科技的進步，現代社會生活所帶來的健康問題，使得運動與健康的議題為全球所重視。跑步是人類最基本的一項運動，能有效提升身體代謝、心肺功能，亦是最不受時間、人數及場地限制的個人運動項目，可以說是最經濟又實惠的運動，因此慢跑成為大眾最喜愛的運動之一。</p> <p>學校體育裡，慢跑一直是在課前熱身的替代品，學生對於慢跑並無太大興趣，因此本課程透過遊戲方式讓學生參與討論並用身體跑出各種字型及圖文，藉此提升學生團隊合作精神，讓學生在跑步中找到快樂。</p>		
<b>教學目標</b>	<b>能力指標</b>		<b>教學目標</b>	
	健體	3-1-1 表現簡單的全身性活動。	一、認知  (一) 能知道各種字型的正確筆順。  (二) 能知道各種字型在平面空間的表現要點。  (三) 能知道各種圖形在平面空間的表現要點。  二、技能  (一) 能在平面空間中跑出各種字型。  (二) 能在平面空間中跑出各種圖形。  三、情意  (一) 能展現團結合作的精神。  (二) 能尊重他人分享。  (三) 能欣賞、分享自身及他人的優點。	
		4-1-3 認識並參與各種身體活動。		
	4-1-4 養成規律運動習慣，保持良好體適能			
國語文	A-1-1-1-1 能熟習並認念注音符號。			
	A-1-1-1-2 能筆順正確的書寫注音符號。			
藝術與人文	2-1-6-3 培養觀賞藝術活動時，表現出應有的秩序與態度。			
	3-3-4-8 運用各種音樂相關的資訊，輔助音樂的學習與創作，並培養參與音樂活動的興趣。			

節次	教學活動流程	時間	教學資源	教學評量						
第一節	<p>壹、準備活動</p> <p>一、課前準備</p> <p>(一)老師準備 將各種圖片及上課相關器具準備好。</p> <p>(二)學生準備 穿著運動服裝和運動鞋。</p> <p>二、引起動機</p> <p>(一)教師拿出手機軟體所記錄下來的慢跑路線圖。</p>  <p>(二)介紹本節課的學習目標及相關規定。</p> <p>(三)進行暖身運動。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>一、活動一：基礎題—筆劃為一劃的“阿拉伯數字”。</p> <p>(一)教師將學生分成兩小組，並提供小白板與白板筆。</p> <p>(二)教師請各組討論出的秘密數字。</p> <p>(三)由第一組全體學生排成一列至操場將此秘密數字跑出來。</p> <p>小白板：</p> <p>學生操作示意圖：</p> <p>(四)完成後，由第二組學生討論後猜出正確答案。</p> <p>(五)得分方式：</p> <table border="1" data-bbox="405 1727 692 1877"> <tr> <td>第一次答對</td> <td>3分</td> </tr> <tr> <td>第二次答對</td> <td>2分</td> </tr> <tr> <td>第三次答對</td> <td>1分</td> </tr> </table> <p>(六)兩隊互換角色。</p>	第一次答對	3分	第二次答對	2分	第三次答對	1分	<p>3分</p> <p>3分</p> <p>4分</p> <p>8分</p>	<p>慢跑路線圖記錄一張</p> <p>小白板 白板筆</p>	<p>90%以上學生都能專心聆聽及回答問題。</p> <p>90%以上學生能流汗。</p> <p>90%以上學生能參與討論。</p> <p>90%以上學生能參與活動並筆劃正確。</p> <p>85%以上學生能尊重對方。</p>
	第一次答對	3分								
第二次答對	2分									
第三次答對	1分									
<p>二、活動二：初階題—筆劃為一劃的“注音符號”。</p>	<p>8分</p>									

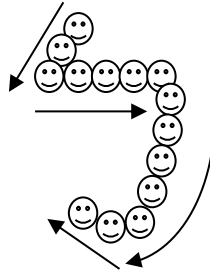
(一)教師將學生分成兩小組，並提供小白板與白板筆。

(二)教師請各組討論出的秘密數字。

(三)由第一組全體學生排成一列至操場將此秘密數字跑出來。

小白板：

學生操作示意圖：



(四)完成後，由第二組學生討論後猜出正確答案。

(五)得分方式：

第一次答對	3分
第二次答對	2分
第三次答對	1分

(六)兩隊互換角色。

### 三、活動三：進階題一筆劃為二劃的“注音符號”。

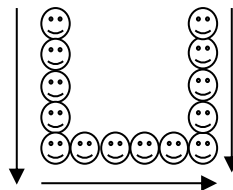
(一)教師將學生分成兩小組，並提供小白板與白板筆。

(二)教師請各組討論出的秘密數字。

(三)由第一組全體學生排成一列至操場將此秘密數字跑出來。

小白板：

學生操作示意圖：



(四)完成後，由第二組學生討論後猜出正確答案。

(五)得分方式：

第一次答對	3分
第二次答對	2分
第三次答對	1分

(六)兩隊互換角色。

### 參、綜合活動

一、教師評量學生學習結果。

二、教師口頭獎勵得分數高者，並鼓勵得分數低者。

小白板  
白板筆

90%以上學生能參與討論。

90%以上學生能參與活動並筆劃正確。

85%以上學生能尊重對方。

8分

小白板  
白板筆

90%以上學生能參與討論。

90%以上學生能參與活動並筆劃正確。

85%以上學生能尊重對方。

6分

90%以上學生

	<p>三、請學生發表獲勝原因及落敗原因。</p> <p>四、教師統整</p> <p>(一)獲勝原因：表現團隊合作、對方題目呈現清楚…。</p> <p>(二)落敗原因：缺乏團隊精神、對方題目呈現模糊…。</p> <p>五、鼓勵同學多運動。</p> <p>六、提醒學生注意課後清潔（洗手、擦汗、喝水）。</p> <p>七、愛的鼓勵下課。</p>			<p>都能專心聆聽及回答問題。</p>
<p>第 二 節</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>一、課前準備</p> <p>(一)老師準備 將各種圖片及上課相關器材準備好。</p> <p>(二)學生準備 穿著運動服裝和運動鞋。</p> <p>二、引起動機</p> <p>(一)詢問學生上一節我們上了什麼跑步遊戲。</p> <p>(二)教師拿出手機軟體所記錄下來的慢跑路線圖。</p>   <p>(二)介紹本節課的學習目標及相關規定。</p> <p>(三)進行暖身運動。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>一、活動一：初階題——組完成的圖形。</p> <p>(一)教師將學生分成兩小組，並提供小白板與白板筆。</p> <p>(二)教師提供圖卡，由小組抽出圖形。</p> <p>(三)請學生討論如何在操場上構圖。</p> <p>(四)在音樂結束前，請第一組學生至操場上排成一列將抽到的圖形跑出來。</p> <p>圖卡：</p> <p>學生操作示意圖：</p>	<p>2分</p> <p>2分</p> <p>2分</p> <p>4分</p> <p>12分</p>	<p>慢跑路線圖記錄兩張</p> <p>小白板 白板筆 圖卡 音樂 音響</p>	<p>90%以上學生都能專心聆聽及回答問題。</p> <p>90%以上學生能流汗。</p> <p>90%以上學生能參與討論。</p> <p>90%以上學生能參與活動並</p>

(五)完成後，由第二組學生在小白板上畫出猜想圖形。

(六)得分方式：由教師擔任評審

相似度 90%以上	3 分
相似度 80%以上	2 分
相似度 60%以上	1 分

(七)兩隊互換角色。

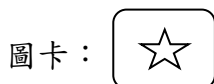
二、活動二：進階題—多組完成的圖形。

(一)教師將學生分成兩小組，並提供小白板與白板筆。

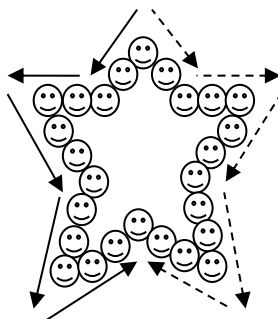
(二)教師提供圖卡，由小組抽出圖形。

(三)請學生討論如何運用多組方式在操場上構圖。

(四)在音樂結束前，請第一組學生至操場上將抽到的圖形跑出來。



學生操作示意圖：



(五)完成後，由第二組學生在小白板上畫出猜想圖形。

(六)得分方式：由教師擔任評審

相似度 90%以上	3 分
相似度 80%以上	2 分
相似度 60%以上	1 分

(七)兩隊互換角色。

參、綜合活動

一、教師評量學生學習結果。

二、教師口頭獎勵得分數高者，並鼓勵得分數低者。

三、請學生發表第二節課與第一節課的差別。

四、教師統整

(一)字型：筆劃清楚、有限制（阿拉伯數字或注音符號）。

(二)圖形：筆劃複雜、較無限制。

五、鼓勵同學在多運動。

六、提醒學生注意課後清潔（洗手、擦汗、喝水）。

七、愛的鼓勵下課。

12 分

小白板  
白板筆  
圖卡  
音樂  
音響

將圖形跑出來。  
90%以上學生能參與討論，並將答案畫出來。  
90%以上學生能參與討論。

90%以上學生能參與活動並將圖形跑出來。

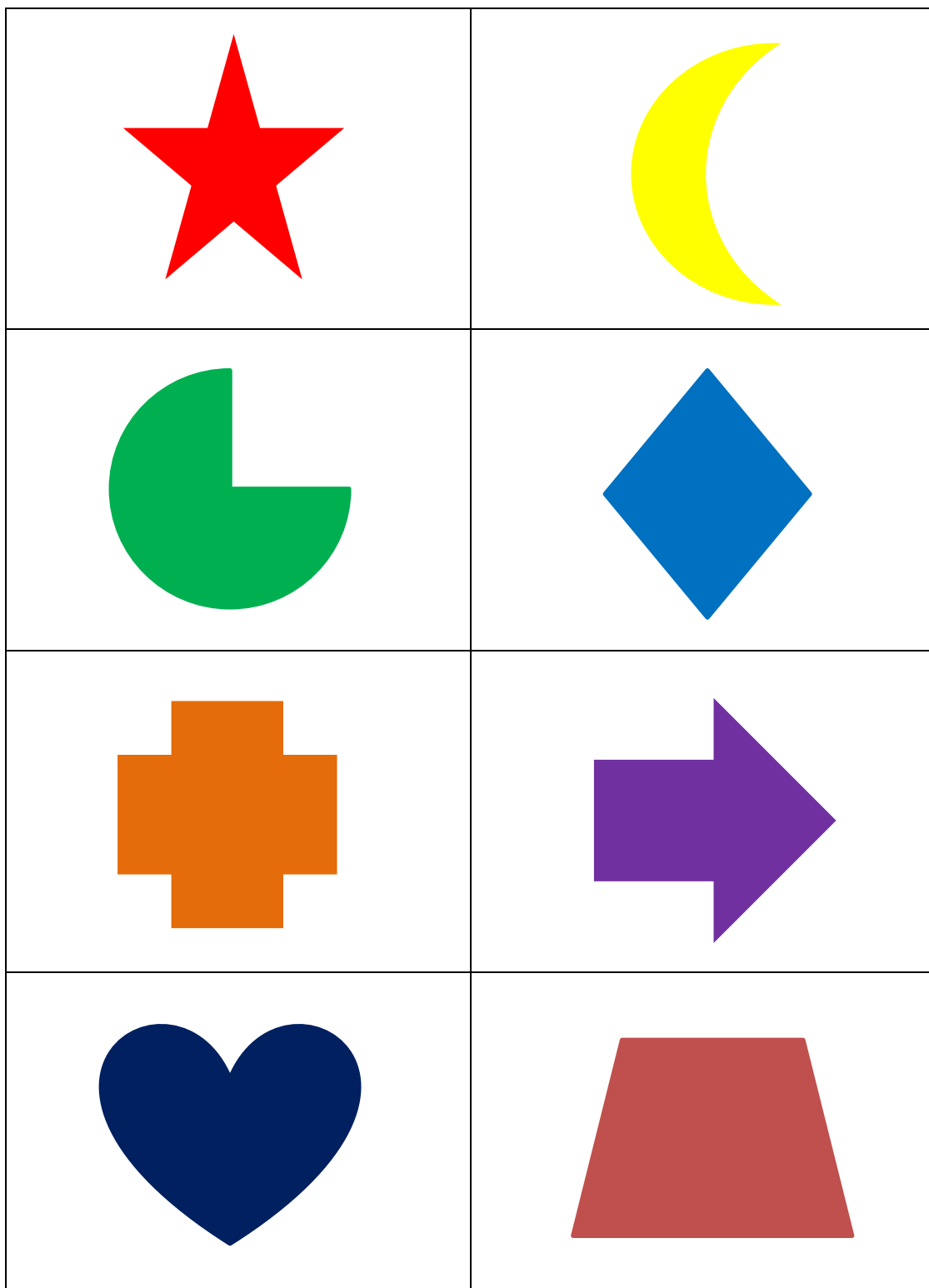
90%以上學生能參與討論，並將答案畫出來。

6 分

90%以上學生都能專心聆聽及回答問題。

附件：

圖卡



參考資料：