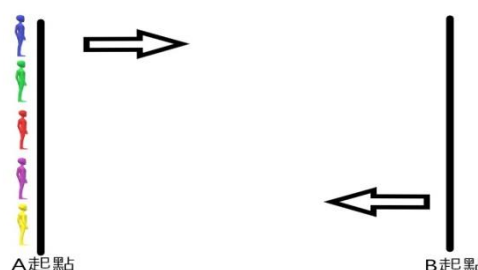


田徑教學模組(擲)-第二學習階段

一、教學設計理念說明：

本單元課程規劃，主要是依據田徑的挑戰特性與遊戲的概念而形成「ENJOY」之教學模組架構，透過趣味的**熱身活動(Engagement)**、田徑的**情境(new Situations)**轉換，使兒童能運用「走、跑、跳、擲」技能**體驗挑戰(just Challenge)**活動，同時在遊戲中**學習觀察(Observation)**遊戲的過程與結果，進而了解田徑所要發展的概念與成功體驗的**反思分享(Yes, we made it!)**

二、教學單元設計

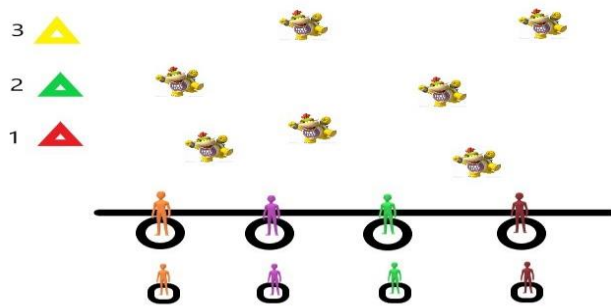
| 模組教學單元內容-投擲遊戲 | | | | |
|------------------------|--|---|--|------|
| 設計者：傅一峯、謝育臻 | | | | |
| 學習重點 | 學習內容 | 挑戰型運動-田徑 Ga-II-1 跑、跳與行進間投擲的遊戲。 | | 核心素養 |
| | 學習表現 | 認知 1c-II-1 認識身體活動的動作技能。 1d-II-1 認識動作技能概念與動作練習的策略。 情意 2c-II-3 表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。 技能 3c-II-1 表現聯合性動作技能。 3c-II-2 透過身體活動，探索運動潛能與表現正確的身體活動。 行為 4c-II-2 了解個人體適能與基本運動能力表現。 | 健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。 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。 | |
| 學習表現可依老師現場教學需求彈性選擇及調整。 | | | | |
| 教學活動 | | 投擲遊戲 | | |
| E | <p>場地：草地/空地(設置約長 30M*寬 20M 的長方形空地)</p> <p>器材：米袋、球、繩子、圓形地墊或圓錐盤、長柄刷或掃把。</p> <p>投擲物品分類：標槍類型、鉛球類型、鍊球類型、鐵餅類型。</p> <p>● 熱身活動-小小搬運工：</p> <p>活動目的：</p> <p>一、認識各種不同投擲的方式。</p> <p>二、進行暖身活動，對於投擲遊戲產生興趣。</p> <p>1. 每人一個投擲物進行投擲練習；將物品由 A 起點丟至 B 起點，接著由 B 起點丟至 A 起點，統計每次必須完成的次數。</p> <p>2. 依照老師的指令進行投擲方式的變化。</p> <p>3. 投擲的方式：</p> <p style="margin-left: 20px;">(1) 正面雙手投擲。</p> <p style="margin-left: 20px;">(2) 背面雙手投擲。</p> <p style="margin-left: 20px;">(3) 正面單手投擲。</p> <p style="margin-left: 20px;">(4) 側面單手投擲。</p> <p>4. 助跑的方式：墊步、旋轉。</p> | | | |
| | |  | | |
| | | 圖 1 場地分配圖 | | |

N

● 情境轉換-打擊庫巴：

活動目的：

- 一、明瞭在打擊庫巴遊戲中，投擲物品的動作要領和安全的練習方法。
- 二、在打擊庫巴遊戲中做出不同類型行進間投擲的動作。
- 三、對打擊庫巴遊戲產生興趣，並認真練習。
- 1. 4-5 人一組，輪流練習。
- 2. 讓學生體驗正面投擲、側身投擲及背面投擲等不同面向的投擲，體驗哪種投擲動作較為順暢，並且可以將物品投擲得更遠。
- 3. 遠度區分成 1、2、3 三個等級。
- 4. 投擲結束跑步向前取回投擲物，並將自己的地墊或圓錐盤標示落地點。
- 5. 每次投擲進行自我挑戰，投擲遠度進步，落地點向前移動；退步的話，落地點不動。
- 6. 擊中庫巴則將圖卡帶回來，結束時統計數量。

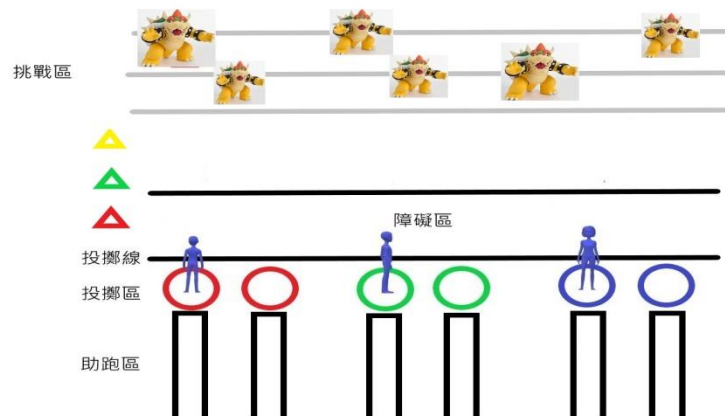


J

● 體驗挑戰-拯救公主：

活動目的：

- 一、明瞭在拯救公主遊戲中，投擲物品的動作要領（助跑加投擲）和安全的練習方法。
- 二、在拯救公主遊戲中做出各種行進間投擲的動作（助跑加投擲）。
- 三、對拯救公主遊戲產生興趣，並認真練習。
- 四、讓學生學習思考如何挑戰自我。
- 1. 4-5 人一組，輪流練習。。
- 2. 2 人拿長柄刷或掃把綁上繩子，當作投擲的障礙物，讓學生練習不同投擲角度，障礙可以在障礙區自由移動。
- 3. 將庫巴圖卡移至挑戰區，投擲到挑戰區可以將擊中的庫巴圖卡帶回。
- 4. 計時 5-8 分鐘，時間結束，統計得分。



| | |
|-----------------|---|
| <p>○</p> | <p>● 學習觀察</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 提問 1：哪位同學的投擲方式可以投得較遠？ 2. 提問 2：原地投擲和助跑投擲有什麼不同？ 3. 提問 3：增加障礙物對投擲有什麼影響？ 4. 提問 4：影響投擲距離的因素有那些？ |
| <p>Y</p> | <p>● 反思分享</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 成功經驗的分享： <ol style="list-style-type: none"> (1) 哪位同學的助跑加投擲方式可以投得較遠？ (2) 不同投擲物（標槍類型、鉛球類型、鏈球類型、鐵餅類型）怎麼丟才會丟的遠？ (3) 原地投擲和助跑投擲有什麼不同？ (4) 除了助跑和投擲方式外，還有什麼因素會影響投擲距離？ 2. 統整並回饋上課內容。 3. 預告下次上課內容。 |
| <p>教學補充包 E2</p> | <p>● 熱身活動-跑跑樂</p> <p>活動目的：</p> <ol style="list-style-type: none"> 一、透過各種跑+擲的動作，進行暖身活動，讓學生產生興趣主動學習。 二、認識各種不同投擲的方式。 <ol style="list-style-type: none"> 1. 全班分成 4 組，每組 5-7 人。 2. 分組讓學生輪流體驗跑步、側併步、交叉步等不同的行進方式，跑到寶藏區拿取炸彈。 3. 拿到後回到自己的區域用投擲的方式蒐集炸彈。  |
| <p>教學補充包 N2</p> | <p>● 情境轉換-攻佔城堡</p> <p>活動目的：</p> <ol style="list-style-type: none"> 一、明瞭在攻佔城堡遊戲中，投擲物品的動作要領和安全的練習方法。 二、在攻佔城堡遊戲中做出不同類型行進間投擲的動作。 三、對攻佔城堡遊戲產生興趣，並認真練習。 <ol style="list-style-type: none"> 1. 全班分成 2 組。 2. 將剛剛取回的炸彈拿來當武器，依照老師指定的方式投擲到別人家。 3. 計時三分鐘，看誰家的炸彈最多那一組就爆炸。  |

● 體驗挑戰-投擲高手

活動目的：

- 一、明瞭在投擲高手遊戲中，投擲物品的動作要領（助跑加投擲）和安全的練習方法。
- 二、在投擲高手遊戲中做出各種行進間投擲的動作（助跑加投擲）。
- 三、對投擲高手遊戲產生興趣，並認真練習。

1. 全班分成 4 組，每組 5-7 人。
2. 每組的同學投擲前抽籤，抽出投擲物品，選擇適合的助跑及投擲動作進行投擲。
3. 遠度區分成 A、B、C 三個等級，A 區 3 分、B 區 2 分、C 區 1 分。
4. 隊員依序進行投擲，投擲完後將自己的標示，放在投擲到的地方，並將投擲物檢回。
所有隊員投擲完後加總分數。

