

標的性球類教學模組-第三學習階段

一、教學設計理念說明：

本單元課程規劃，主要是結合遊戲比賽特質，先讓學習者體驗愉悅感受，引發學習動機，並藉由「PLAY」之教學模組架構，透過「Play games 遊戲比賽（遊戲探索）－Learning focus 小組討論（問題解決）－Assessing 返回比賽（驗證答案／修正方案）－Yes, we got it! 經驗分享（成功的戰術／技能加以練習）」之內容發展結構，使得球類遊戲的教與學成為一種持續發展的動態歷程。

二、教學單元設計

學習內容	Hc-III-1 標的性球類運動基本動作及基礎戰術。
學習表現	1d-III-2 比較自己或他人運動技能的正確性。 1c-III-1 了解運動技能要素和基本運動規範。 2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。 3c-III-1 表現穩定的身體控制和協調能力。 3c-III-2 在身體活動中表現各項運動技能，發展個人運動潛能。 3d-III-3 透過體驗或實踐，解決練習或比賽的問題。 4c-III-2 比較與檢視個人的體適能與運動技能表現。 4d-III-1 養成規律運動習慣，維持動態生活。
學習目標	1. 認識標的性球類運動的滾、擲之動作。 2. 體驗標的性球類運動的滾、擲多元性身體活動。 3. 應用基本滾、擲動作技巧處理標的性球類遊戲問題。 4. 學會欣賞他人動作內容的正確性與尊重基本運動規範。 5. 建立團隊合作或分工的機制，因應遊戲比賽或未來生活所需。
教學活動	標的性球類遊戲(第三學習階段)
設計者	黃志成、洪志林(擊中類)
教學情境	<p>在疫情越來越趨緩的狀態下，老師們知道高年級同學們最期待的活動就是——「畢業旅行」！依照以往的經驗，通常有可能會規劃一晚的夜市行程，北部有「師大夜市」、「饒河夜市」、「士林夜市」；中部有「逢甲夜市」、「東海夜市」；南部有「瑞豐夜市」、「花園夜市」、「墾丁大街夜市」…等。各特色夜市都有許多小吃和遊戲。遊戲（下圖）包含：射飛鏢、打彈珠、丟沙包、投籃、丟棒球、打地鼠、高爾夫推球、高爾夫進洞、保齡球大賽…等。這幾週的體育課，我們要來練習和破解這些遊戲。以免未來畢業旅行或是遇到類似的遊戲活動時能學會運用。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>投籃</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>保齡球</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>丟沙包</p> </div> </div>



套圈



推杯子



打地鼠

上述遊戲中，我們可以做一些歸納—

- 一、都有一個目標（標的）物；
 - 二、得分或運用方式：1. 進入（套中）目標物；2. 擊中（倒）目標物；3. 靠近目標物
- 以下我們就以這三種方式進行課程

標的性
球類
考量因素

- 1. 球類樣態：大小、軟硬
- 2. 標的物樣態：大小、數量
- 3. 空間：滾、丟
- 4. 路線：行進路線、擊中標的物角度
- 5. 分組競賽限制：時間限制、空間限制、數量限制、合作模式

高年級標的性球類運動（擊中類）

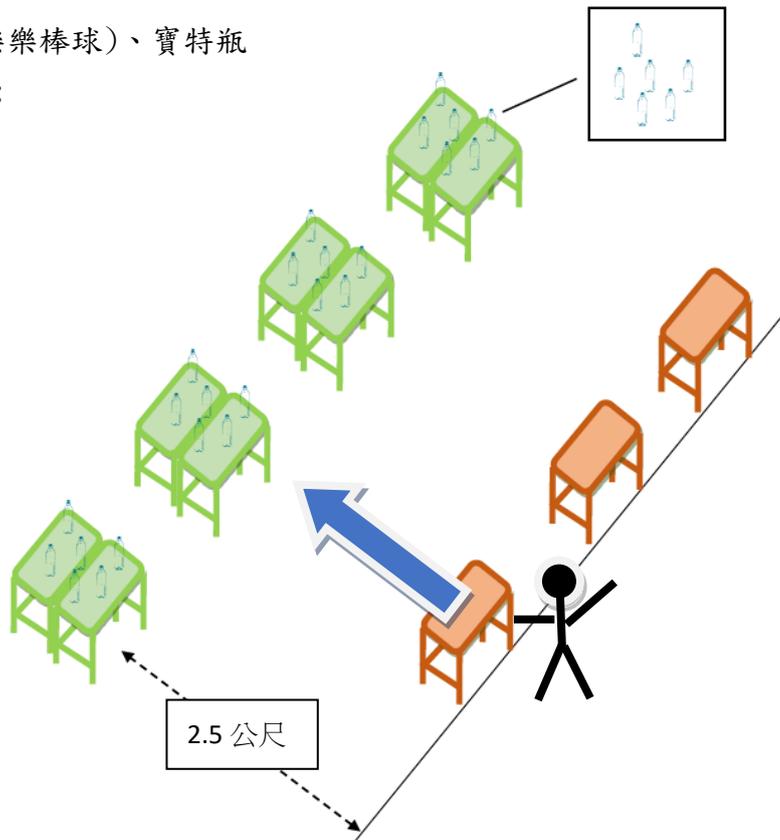
◎單元名稱：一擊命中

- 學習目標：1. 認識與體驗標的性球類運動擊中型-擲的身體動作。
2. 建立團隊合作或分工的機制或策略，因應遊戲比賽。

場地：教室

器材：紙球(樂樂棒球)、寶特瓶

活動設計 1-1：



單元一

遊戲規則：

- 1. 學生分成 4 組(依班級人數調整) 運用紙球(樂樂棒球)擊倒課桌椅上的寶特瓶。
- 2. 不可超過基準線的課桌椅(約 2.5 公尺，依教室大小進行調整)。
- 3. 各組自行排定丟球順序，每人每次 1 球排定後站在指定位置進行丟球並計算全倒後的總球數(寶特瓶倒後，將倒下的寶特瓶移離課桌椅)。

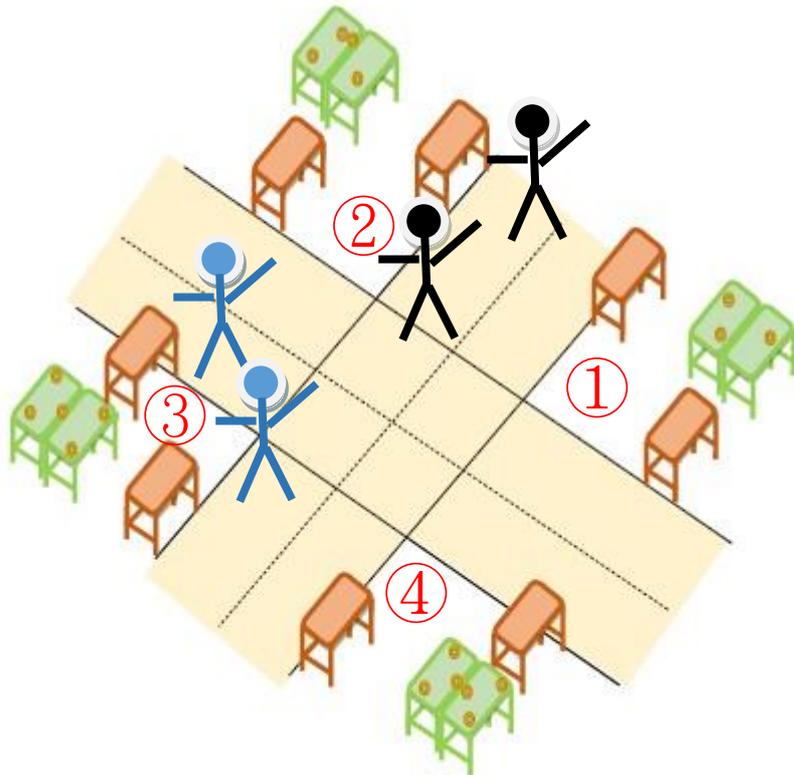
教師提問：

- (1) 為什麼 X 組用的球最少，請該組學生發表想法。
- (2) 如果要一次擊倒一支以上的寶特瓶應該要有什麼技巧？(丟球位置、角度)
- (3) 各組排定的先後順序有沒有關係？為什麼？

分組討論：

發下學習單，討論活動 1-2 關卡解法與各組先後順序(附件一)。

活動設計 1-2：



遊戲規則：

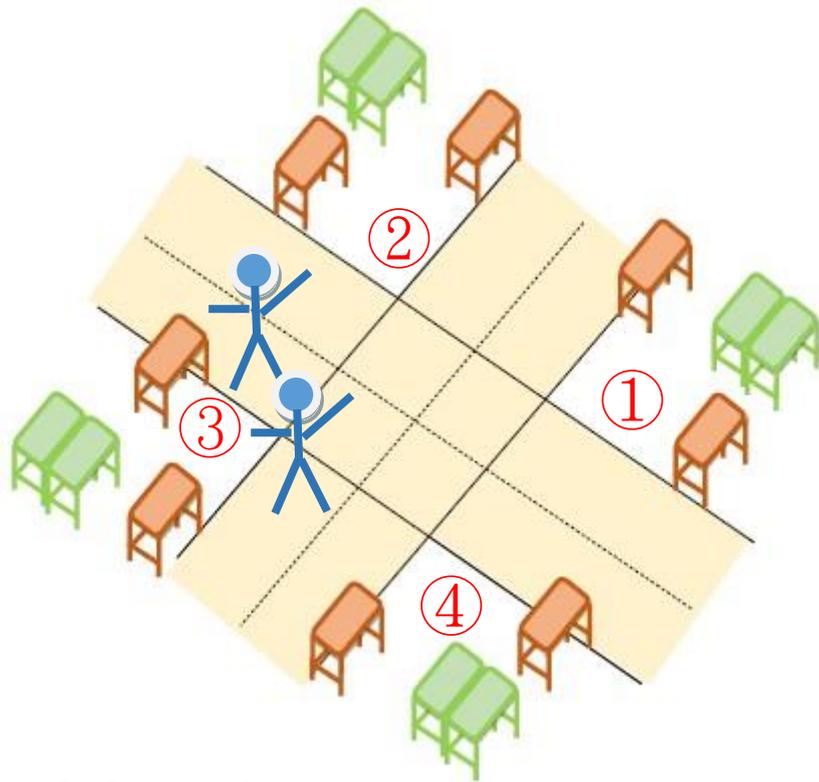
1. 接續活動 1-1，排定各關卡①②③④順序，如①→②→③→④；並排定組員出場順序 1-6。
2. 每個關卡完，組員順序繼續輪替。如第①關到組員 4 結束，第②關接續由組員開始。
3. 不可超過基準線的課桌椅(約 2~2.5 公尺，依教室大小進行調整)。
4. 計算各關卡用球數及全倒後的總球數。

小組討論與教師提問：

- (1) 討論問題一：組別的策略是否有成功？
- (2) 討論問題二：是否有需要修正或調整的地方？
- (3) 討論問題三：如果再一次，你們的關卡順序與人員順序是否會改變？為什麼？

各組分享：各組派員回答討論的問題。

活動設計 1-3



遊戲規則：

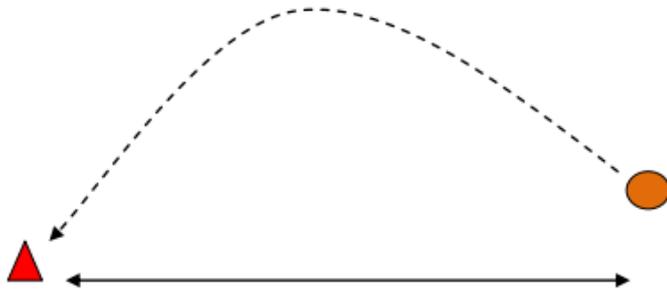
1. 各組自行設定 3~8 瓶的寶特瓶位置。
2. 其餘規則與活動設計 1-2 相同。

小組討論與教師提問：

- (1) 討論問題一：哪一個組別設計的最難？為什麼？
- (2) 討論問題二：組別的策略作調整後有沒有成功(與活動設計 1-2 比較)？
- (3) 討論問題三：是否有需要修正或調整的地方？
- (4) 討論問題四：個人或是團隊有哪些可以進步的地方？下課或回家可以怎麼練習？

各組分享：各組派員回答討論的問題。

延伸變化：1. 加長距離；2. 不同種類的球；3. 丟擲方式→拋投方式(如下圖)。



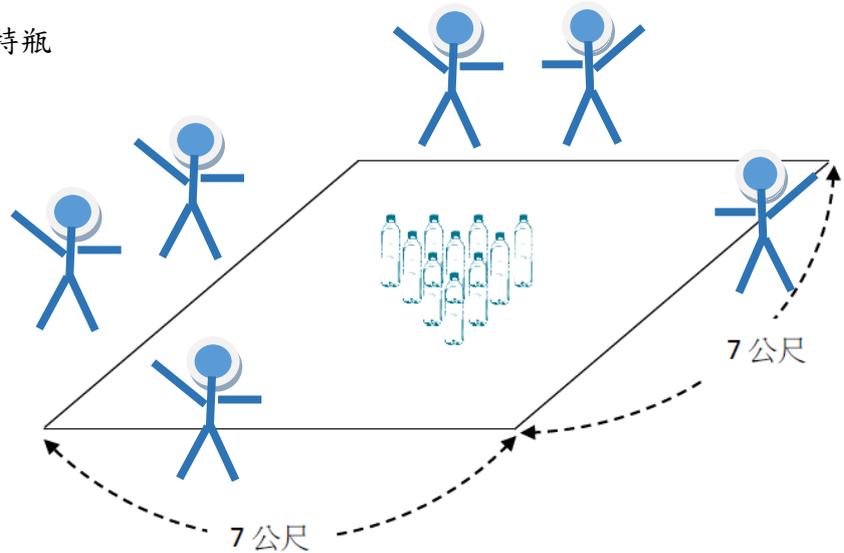
◎單元名稱：滾動新挑戰

學習目標：1. 認識與體驗標的性球類運動擊中型-滾的身體動作。
2. 建立團隊合作或分工的機制或策略，因應遊戲比賽。

場地：活動中心

器材：樂樂棒球、寶特瓶

活動設計 2-1：



遊戲規則：

1. 學生分成 4 組(依班級人數調整)運用滾動樂樂棒球(紙球)擊倒課區內的寶特瓶。
2. 區域四周皆可移動，除撿寶特瓶之外，不可進入區域內。
3. 各組自行排定丟球順序，每人每次 1 球排定後站在指定位置進行丟球並計算全倒後的總球數(寶特瓶倒後，進入將倒下的寶特瓶移至區域外)。

單元二

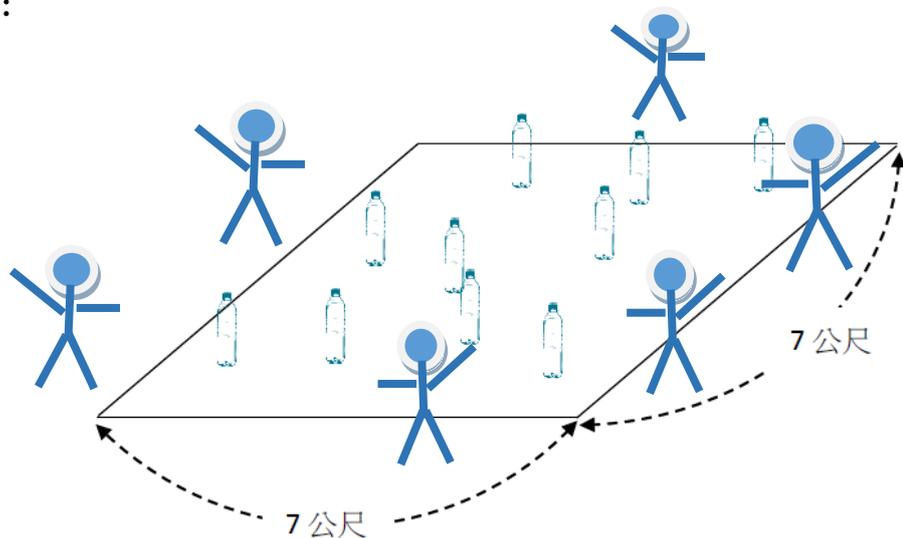
教師提問：

- (1) 這活動設計是類似什麼運動？
- (2) 為什麼 X 組用的球最少，請該組學生發表想法。
- (3) 如果要一次擊倒一支以上的寶特瓶應該要有什麼技巧？(丟球位置、角度)
- (4) 各組排定的先後順序有沒有關係？為什麼？

分組討論：

發下學習單，討論活動 2-2 解法與各組組員先後順序(附件二)。

活動設計 2-2：



遊戲規則：

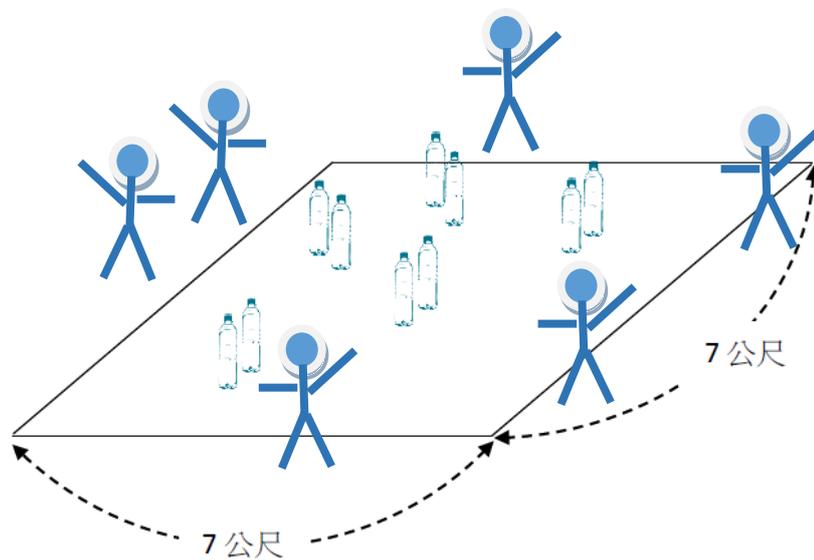
1. 接續活動 2-1，排定組員出場順序 1-6。並依序滾動。
2. 除撿倒下的寶特瓶不可進入區域內。
3. 計算全倒後的總用球數。

小組討論與教師提問：

- (1) 討論問題一：這與活動設計 2-1 有什麼不同？
- (2) 討論問題二：進攻所站的位置有沒有差別？
- (3) 討論問題三：我們應該如何調整以面對寶特瓶散開的狀況？
- (4) 討論問題四：如果再一次，你們的人員順序是否會改變？為什麼？

各組分享：各組派員回答討論的問題。

活動設計 2-3：



遊戲規則：

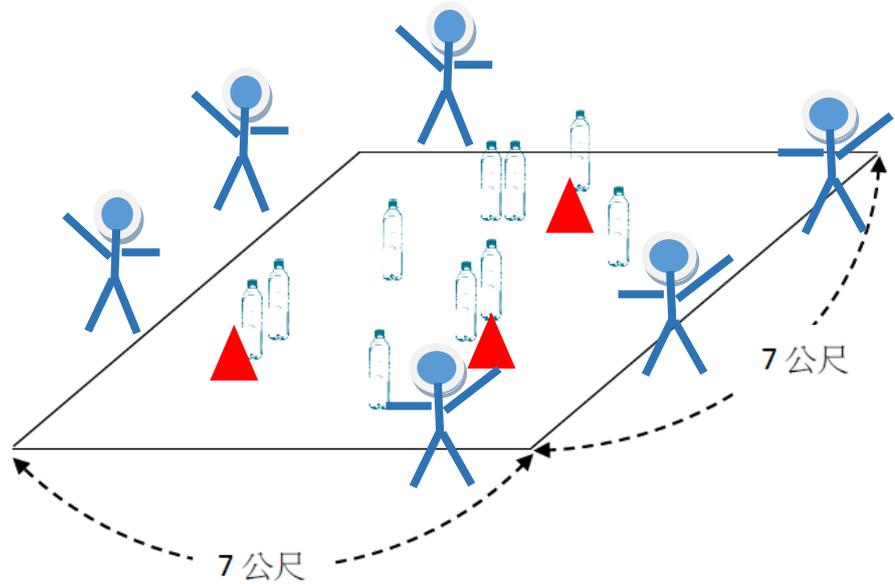
1. 同活動設計 2-2，排定組員出場順序 1-6。並依序滾動。

小組討論與教師提問：

- (1) 討論問題一：這與活動設計 2-2 有什麼不同？
- (2) 討論問題二：緊鄰一起的寶特瓶應該如何一起擊倒它們？
- (3) 討論問題三：與球滾動方向及後續第一瓶倒下角度有無影響？

各組分享：各組派員回答討論的問題。

活動設計 2-4：



遊戲規則：

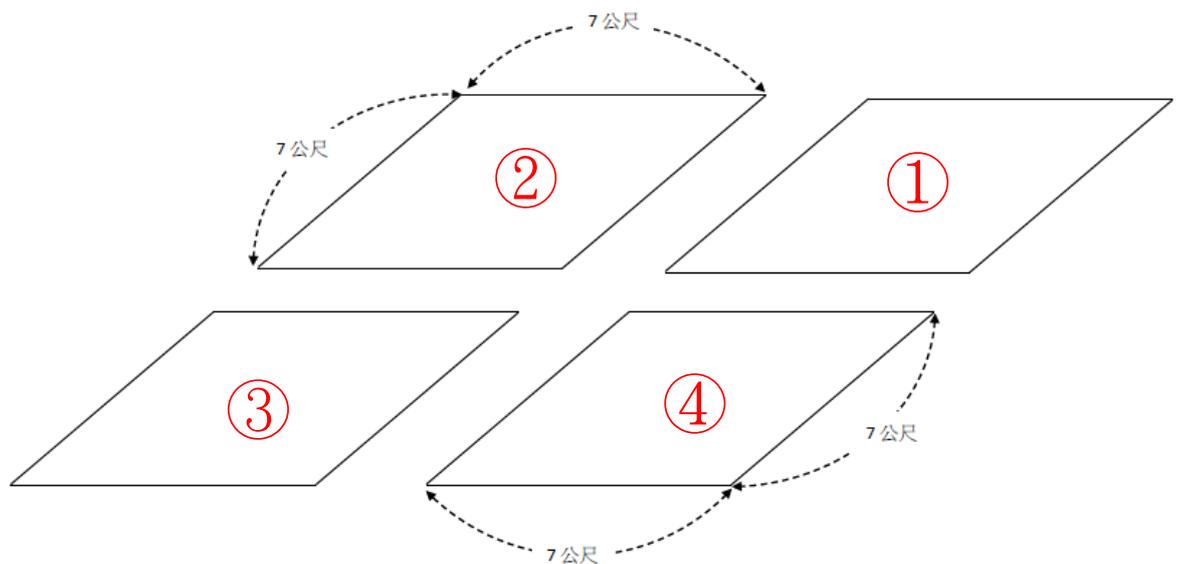
1. 增加小角錐障礙物，如果球一開始進入即碰到小角錐，後續倒下的寶特瓶不算。
2. 其餘規則與活動設計 2-1 相同。

小組討論與教師提問：

- (1) 討論問題一：如何避免一開始就擊到障礙物？(面對區域的方向、滾球的力道與角度)
- (2) 討論問題二：有沒有辦法讓障礙物變成助力？
- (3) 討論問題三：如果再一次，你們的人員順序是否會改變？為什麼？
- (4) 討論問題四：讓自己滾球技術進步的方式有哪些？

各組分享：各組派員回答討論的問題。

活動設計 2-5：



遊戲規則：

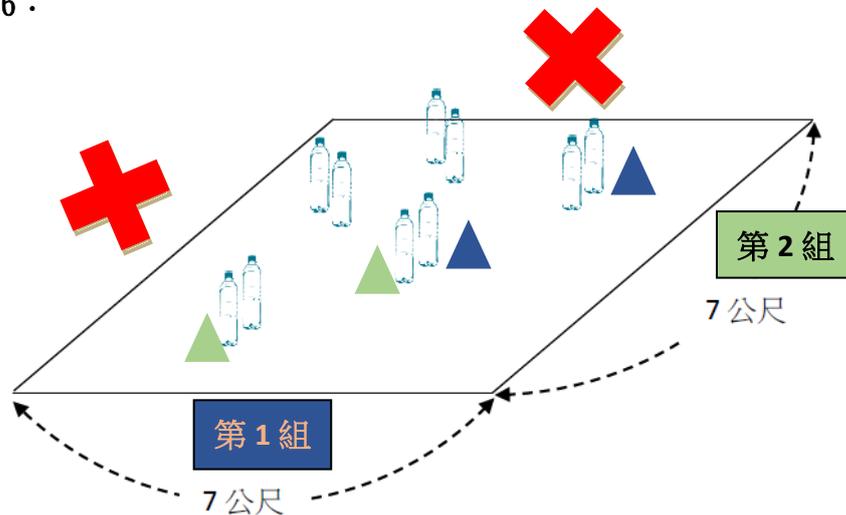
1. 各組自行設定 5~12 支寶特瓶及 3 個障礙物位置。
2. 每個關卡順序重新排列，但首位不可相同。
3. 分別計算各關卡的用球數及總用球數。
4. 其餘規則與活動設計 2-4 相同。

小組討論與教師提問：

- (1) 討論問題一：你們覺得哪一組擺設的難度最高？為什麼？
- (2) 討論問題二：如果再一次，你們那些關卡人員順序會改變？
- (3) 討論問題三：各組推派一位代表進行難度表演。
- (4) 討論問題四：讓團隊用球數下降的方式有哪些？

各組分享：各組派員回答討論的問題。

活動設計 2-6：



遊戲規則：

1. 教師擺設 13 或 15 支寶特瓶，學生排定攻擊順序 1-6 號，依序攻擊。
2. 每隊 2 支障礙物、每人 1 顆樂樂棒球。
3. 2 組派員猜拳輪流進攻，猜拳勝隊可選先攻或是攻擊面。
4. 攻擊時，可選擇攻擊或擺設障礙物防守(選擇防守擺放障礙物後即換對方攻擊)。
5. 擊倒標的物後，將標的物取回。最後以擊倒最多的寶特瓶為獲勝隊伍。
6. 四組交叉循環賽進行(出賽單如最後附件)。

小組討論與教師提問：

- (1) 討論問題一：攻擊順序是否有差別？為什麼？
- (2) 討論問題二：你們的進攻策略是什麼？
- (3) 討論問題三：當敵隊防守時，你們怎麼因應(做變化)。
- (4) 討論問題四：攻擊、防守、進攻策略、基本技能，哪一個重要？為什麼？

各組分享：各組派員回答討論的問題。

- 延伸變化：1. 差異化教學(運用不同的大小球進行活動，運用排球、躲避球、籃球…等)
2. 增加空間(面向)與時間限制(時間)。
3. 不同丟擲方式(圖 1、圖 2)，可結合舊經驗(籃球、排球…等)。
4. 場地大小、形狀變化(圖 3)。
5. 增加器械操作(打擊模式)。

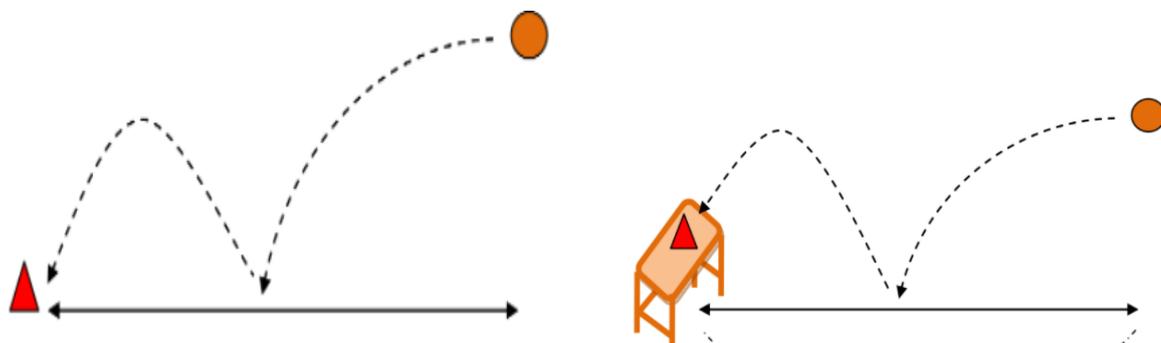


圖 1

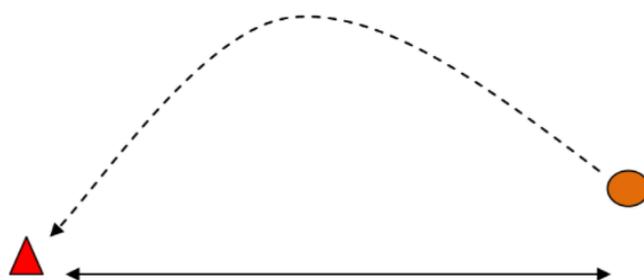


圖 2

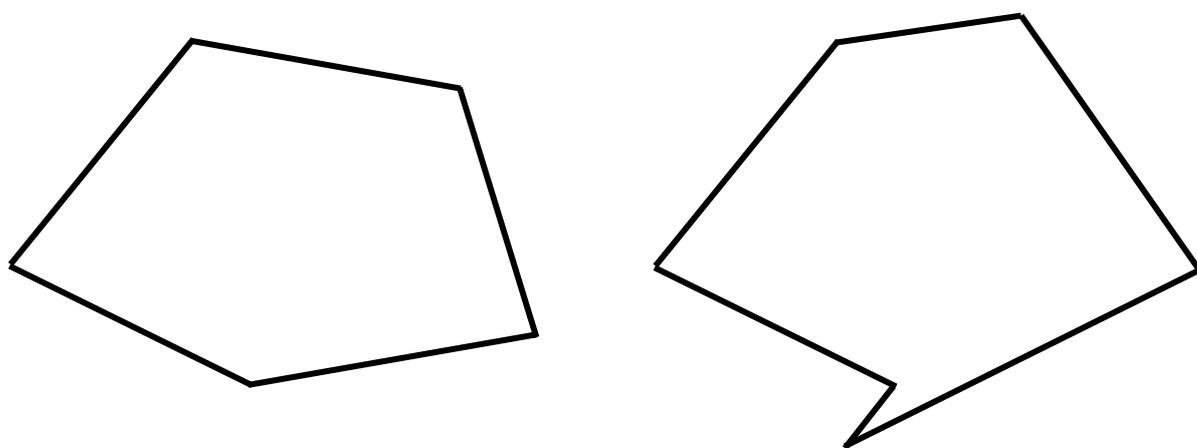


圖 3

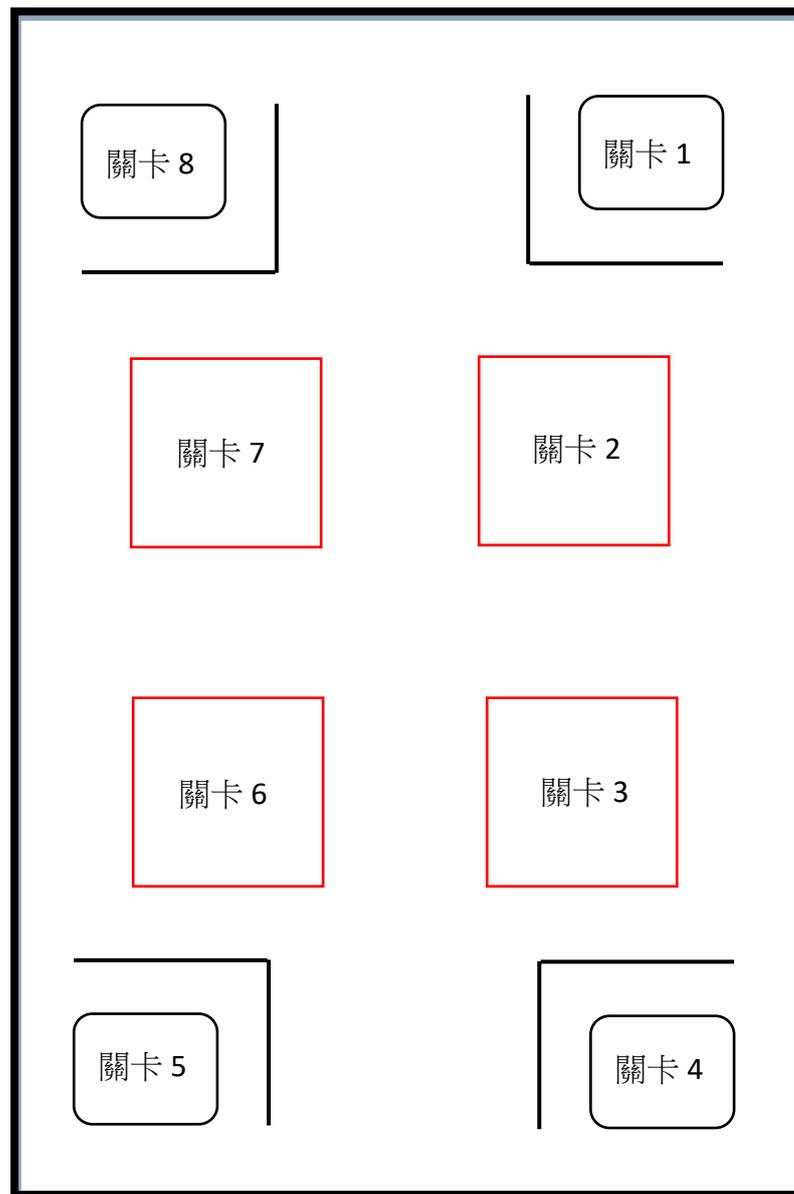
◎單元名稱：標的大玩家

學習目標：1. 認識與體驗標的性球類運動擊中型-滾的身體動作。
2. 建立團隊合作或分工的機制或策略，因應遊戲比賽。

結合單元一與單元二進行闖關模式競賽

遊戲規則：

1. 設定 8 個關卡各組自行設定寶特瓶支數(丟擲類：5-6 支、滾動類：8-12 支、3 個障礙物)。
2. 每組設定一個丟擲類、一個滾動類(關卡位置如下圖)。
3. 排定順序與攻擊策略後進行比賽，每人一顆球，丟完後自行撿回繼續比賽。
4. 每個關卡全部命中擊倒後並登記完球數才算過關。過關後尋找空檔關卡繼續進行。
5. 八組關卡皆過關後時間最少的組別為獲勝。



單元三

高年級標的性球類運動－擊中類型學習單 1(丟擲類)

組別成員：

一、活動 1-2 組員順序： 1：_____ 2：_____ 3：_____

4：_____ 5：_____ 6：_____

二、關卡用球數：

第①關：使用_____球完成全倒

第②關：使用_____球完成全倒

第③關：使用_____球完成全倒

第④關：使用_____球完成全倒

總用球數：_____球

分組名次：_____名

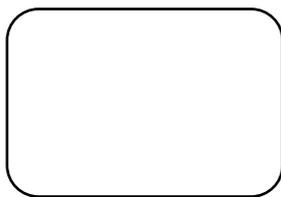
三、策略是否達成？是；否

成功或失敗的可能原因？

可以有哪些更進步的方法？

活動 1-3：畫出各組排列方式與可能解法

組別 3



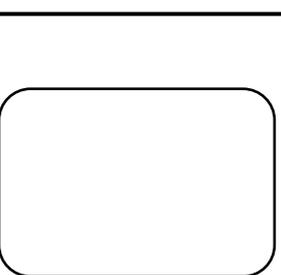
實際
用球數
_____球

組別 2



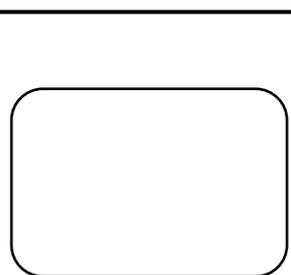
實際
用球數
_____球

組別 4



實際
用球數
_____球

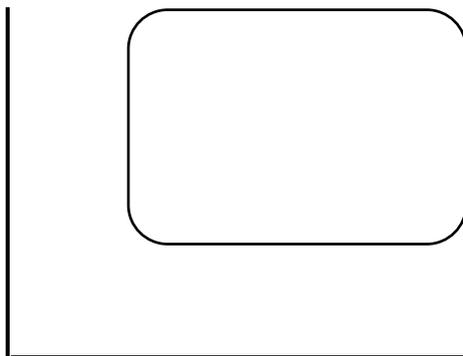
組別 1



實際
用球數
_____球

你們組員覺得最難的關卡是第____組設計的，為什麼？

如果重新設計，你們會如何設計？請畫出來，並畫出解法



你們覺得你們組員裡面最厲害的是：_____。

他有哪些可以學習的地方？

你們覺得在平常下課或在家有哪些練習方式和練習器材？

練習方式

練習器材

請以組別為單位，並於下次上課前繳回。

高年級標的性球類運動－擊中類型學習單 2(滾動類)

組別成員：

活動 2-2 組員順序： 1：_____ 2：_____ 3：_____
4：_____ 5：_____ 6：_____

二、關卡用球數：_____球；分組名次：_____名

三、策略是否達成？是；否

成功或失敗的可能原因？

可以有哪些更進步的方法？

寶特瓶集中與散落哪一種比較好以較少
球數擊中？為什麼？

活動 2-3 組員順序： 1：_____ 2：_____ 3：_____
4：_____ 5：_____ 6：_____

1. 活動 2-2 與活動 2-3 的差異是什麼？哪一種比較好擊中多支(一支以上)寶特瓶？

2. 為什麼我們組員的順序要這樣排列？

問題 1：

問題 2：

活動 2-4 組員順序： 1：_____ 2：_____ 3：_____
4：_____ 5：_____ 6：_____

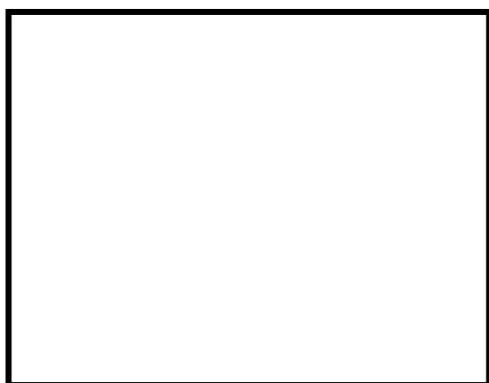
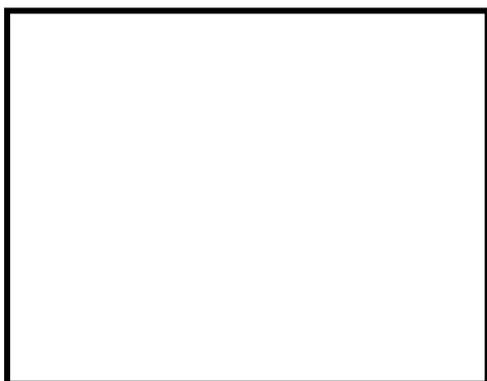
1. 對於障礙物(小角錐)我們這組的處理策略是：

2. 處理策略是否有成功？有沒有更進步的方式？

問題 1：

問題 2：

請畫出各組擺設方式(含障礙物)，並畫出我們這組的解決方式



哪一組的擺設最困難？為什麼？有什麼解決的策略？

下課或放假時同學間的練習有哪些練習方式和練習器材？

練習方式

練習器材

請以組別為單位，並於下次上課前繳回。

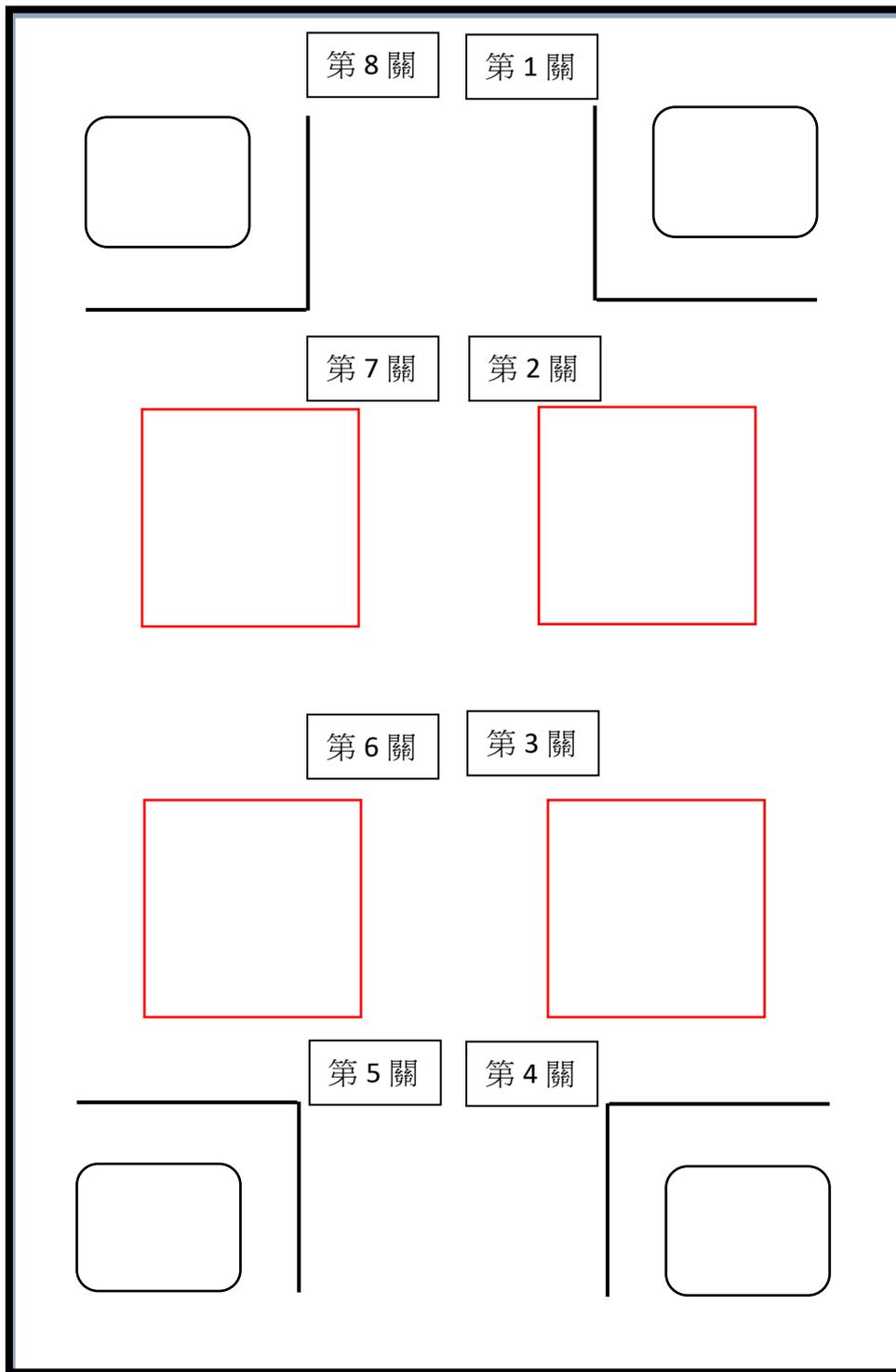
高年級標的性球類運動－擊中類型學習單 3(滾動類)

組別成員：

一、活動 3-1 組員順序： 1：_____ 2：_____ 3：_____

4：_____ 5：_____ 6：_____

劃出各關卡設計狀況，並劃出解法(可預排闖關順序哦)



關卡 1 用球數：
_____ 球

關卡 2 用球數：
_____ 球

關卡 3 用球數：
_____ 球

關卡 4 用球數：
_____ 球

關卡 5 用球數：
_____ 球

關卡 6 用球數：
_____ 球

關卡 7 用球數：
_____ 球

關卡 8 用球數：
_____ 球

總用球數：
_____ 球

花費時間：__分__秒

我們這組在哪個關卡運用的球數最多？第 ____ 關

1. 可能增加用球數的原因有什麼？
2. 可以怎麼改進？

問題 1：

問題 2：

玩過了標的性球類運動—擊中類型。能否試著設計出屬於我們組別的擊中型遊戲

遊戲規則(最多五個規則，需要有標的物、擊倒標的物的球類、人數、規則)：

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

遊戲器材：

- 1.
- 2.
- 3.

遊戲場地(請在下方框框中劃出來)：



下課時間試著玩看看我們的新遊戲，下次可以分享心得哦！

請以組別為單位，並於下次上課前繳回。

活動 2-6 出賽單

第 1 場 組別：__組	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
總支數：____支	

第 1 場 組別：__組	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
總支數：____支	

第 2 場 組別：__組	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
總支數：____支	

第 2 場 組別：__組	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
總支數：____支	

第 3 場 組別：__組	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
總支數：____支	

第 3 場 組別：__組	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
總支數：____支	

第 4 場 組別：__組	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
總支數：____支	

第 4 場 組別：__組	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
總支數：____支	

第 5 場 組別：__組	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
總支數：____支	

第 5 場 組別：__組	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
總支數：____支	

第 6 場 組別：__組	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
總支數：____支	

第 6 場 組別：__組	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
總支數：____支	

	第 1 組	第 2 組	第 3 組	第 4 組
第 1 組				
第 2 組				
第 3 組				
第 4 組				
總支數				
名次	第 名	第 名	第 名	第 名