**新北市三峽國小到校輔導健體領域單元學習活動設計表**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 課程名稱：田徑  單元名稱：速度與激情 | | | | 授課年級： 6 年\_ \_班(田徑隊)  授課日期：\_107\_年\_9\_月 12 日 | |
| 實施節數：共4節（授課進度第二節） | | | | 設 計 者：黃翊智 | |
| |  | | --- | | 設計理念：  趣味體育教學強調以學生為學習主體，運用田徑遊戲的情境變化啟發學生主動思考、訓練學生專注及反應，啟發學生學習興趣，從中建立操作性動作之協調與自信，體驗田徑遊戲的美好經驗，促進學生具備以田徑遊戲從事動態生活的基本知能。 | | | | | | |
| 一、領綱核心素養 | | | | | |
| 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。 | | | | | |
| 學習表現 | 學習內容 | | | | |
| 1c-III-1 了解動作技能要素和基 本運動規範。  1d-III-1 描述運動技能的要素和要領。  1d-III-3 描述比賽的進攻和防守策略。  2c-III-1 表現基本運動精神和道德規範。  2c-III-2 表現同理心、正向溝通的團隊精神。  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基本運動技能，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。 | Ab-III-1體適能促進策略與活動  Ga-III-1跑跳與投擲的基本動作 | | | | |
| 單元學習的主要概念 | 單元學習的關鍵問題 | | | | |
| 利用田徑遊戲提高學生專注及反應，並藉由大量的跑動達到體育課促進體適能的效果。  運用團隊合作解決問題。 | | 1、如何提高攻佔效率及速度？  2、如何防止被抓到？如何抓到人?  3、偷蛋跑進攻戰術＆防守策略是否確實執行？  4、可以確實執行，為什麼？  5、無法確實執行，為什麼？應該如何加強or修正？ | | | |
| |  |  | | --- | --- | | 學生能知道（Know） | 學生能做到（Skills） | | | | | | |
| 1、知道跑步動作要領。  2、知道起跑動作要領。  3、知道團隊合作重要性。 | | 1、參與策略討論。  2、能執行戰術策略。 | | | |
|  | |  | | | |
| 二、學生與教材的分析 | | | | |
| 學生先備知識 | | | 學生特性 | |
| 學習過跑步、起跑等基本動作。 | | | 全班19人，女生7人，男生12人。 | |

教材組織分析

|  |
| --- |
| 參考田徑教學模組ENJOY模式 |
| |  | | --- | | 三、評量的方式與規準 |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | 評量方式 | 評量規準 | 優 | 良 | 需加油 | | 1.課堂參與 | 1.積極參與課堂活動 |  |  |  | | 2.小組互動 | 2.能主動思考與表達 |  |  |  | | 3.學習自評表 | 3.能自主如期完成 |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 四、各節次學習活動設計的重點 | | | | | 節次 | 學習重點 | 學習活動 | 評量方式 | | | 一 | 反應、速度 | 攻佔城堡、追逐跑 | 課堂參與  小組互動  學習單自評表 | | | 二 | 反應、速度 | 熱身遊戲、繞圈跑 | | 三 | 反應、敏捷 | 分裂跑 | | 四 | 速度、團隊合作 | 偷蛋跑 | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 五、本節課（第二節）學習活動的設計 | | | |
| 活動名稱 | 內容描述、流程 | 時間 | 學習指導  注意事項 |
| 導入 | 熱身遊戲  一、鬼抓人：  1.猜拳分組成A(贏)、B(輸)兩隊。  2.A隊派2名學生到B隊當鬼，B隊派2名學生到A隊當鬼。  3.在指定範圍內移動，被鬼碰觸到後則到外場候救區等待同伴救援。  4.第一聲哨聲後開始，第二聲哨聲後結束。 | 10 | 軟性角標（圓盤）30個  小角錐20個  號碼衣 |
| 開展 | 情境練習  二、追逐跑  1.分二組，緩步跑至對方繞過角錐後，對方派員追逐，被追到者伏地挺身1下後歸隊，追逐者繼續繞過對方角錐後身分變為被追者，依此類推。 | 10 | 呼拉圈10個  小角錐10個 |
| 挑戰 | 體驗挑戰  三、繞圈跑  1.分三組，每組約6人。  2.各組派出1名小朋友到對方抓穿號碼衣的學生，其餘隊友須保護穿號碼衣的人員不被抓到。  3.遊戲進行後分組討論如何可以確保穿號碼衣的同學不被抓到，以及如何有效抓到對方穿號碼衣的同學。  4.再次進入繞圈跑活動。 | 15 | 3種顏色號碼衣 |
| 總結 | 四、分享回饋 | 5 |  |
| 說明：學習指導注意事項可包含：1.教師要準備的媒材、資料等；2.預測學生可能的答案或反應；3.學生可能的迷思或困惑，如何引導；4.其他注意事項 | | | |

|  |
| --- |
| 六、延伸教材、學習單 |
| 延伸教材： 無 | |

|  |
| --- |
| 七、參考資料 |
| 體育教材資源網<http://sportsbox.sa.gov.tw/teaching/list> | |

學習自評表

班級： 6 年 班 座號： 姓名：

＊我今天的上課狀況，請打勾：

|  |  |
| --- | --- |
|  | 我有提供戰術並與隊友一起討論，依據大家的結論一起執行。 |
|  | 依據我提供的戰術策略，我直接分配任務給隊友一起執行。 |
|  | 隊友提供的戰術我有表達意見與討論，並依據大家的結論一起執行。 |
|  | 我只聽從隊友指示一起執行戰術。 |
|  | 我這節課沒有參與戰術討論與執行戰術 |

＊今天的戰術是誰的想法？

＊劃出你們今天的進攻戰術與防守策略。

|  |  |
| --- | --- |
| 進攻戰術【□成功；□再加油】 | 防守策略【□成功；□再加油】 |
|  |  |

＊玩過遊戲後，我有什麼感覺或想法？

|  |
| --- |
|  |

**新北市三峽國民小學 公開觀課紀錄表**

觀課科目：體育 授課教師：黃翊智 觀課班級：六年 班(田徑隊)

觀課單元：速度與激情 觀課日期：107.9.12 觀 課 者：

學生學習紀錄：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 重要教學活動 | 學生學習情況（可用劃記、箭頭、文字…等方式呈現學生學習情況。包括互動、對話、肢體動作、作業內容…） | |
| 觀察學生座號 | 學習互動狀況 |
| 導入：  熱身遊戲  1、鬼抓人 | |  |  |  | | --- | --- | --- | |  |  |  | |  |  |  | |  |  |  | |  |
| 開展：  情境練習  2.追逐跑 | |  |  |  | | --- | --- | --- | |  |  |  | |  |  |  | |  |  |  | |  |
| 挑戰：繞圈跑  1.分組  2.遊戲  3.討論  4.執行 | |  |  |  | | --- | --- | --- | |  |  |  | |  |  |  | |  |  |  | |  |
| 總結：分享回饋 | |  |  |  | | --- | --- | --- | |  |  |  | |  |  |  | |  |  |  | |  |
| 學生學習情況分析 | | |
|  | | |
| 我的收穫 | | |
|  | | |