

## 花蓮縣平和國民小學十二年國教素養導向教學設計

領域/科目	體育		教學者(設計者)	林義香、謝國祥
年級/班/人數	五、六年級		總節數/分鐘	80 分鐘
單元名稱	樂樂棒			
設計理念	<p>本次課程以打擊教學開始，從握棒、站姿、擊球動作基本動作指導。以往學生在揮擊時，總一心想要揮得高、揮得遠，對擊球動作與球棒接觸面積角度的影響不甚了解。這次搭配電子行動載具的使用，依照回覆的數據進而修正學生的打擊動作，期望透過本次教學能提升學生運動的興趣與成就感。</p>			
總綱核心素養	<p>A2 系統思考與解決問題 C1 道德實踐與公民意識</p>			
領綱核心素養	<p>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。 健體-E-C1 具備生活中有關運動與健康的道德知識與是非判斷能力，理解並遵守相關的道德規範，培養公民意識，關懷社會。</p>			
學習重點	學習表現	<p>1d-III-1 描述運動技能的要素和要領。 2c-III-1 表現基本運動精神和道德規範。</p>		
	學習內容	<p>Hb-III-1 攻守入侵性運動基本動作及基礎戰術。 Cb-III-1 安全規則的推展、運動精神的展現、運動時所需營養素的補給知識</p>		
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能認識樂樂棒球的基本打擊動作要領，專心聽老師說明及注意看老師示範動作。</li> <li>2. 能了解樂樂棒的擊球動作並做出正確擊球動作。</li> <li>3. 能專心聆聽電子數據意義，並依循數據學習修正擊球動作。</li> <li>4. 在團體中能養成互助合作，遵守規則的態度以學習運動家精神。</li> </ol>			
融入議題	資訊議題	與其他領域/科目之連結	資訊課程	
採用之教學法	協同教學法、練習教學法			
教學資源	<p>樂樂棒球組 揮棒感應器 平板、電視螢幕</p>			
目標代號	教學活動			評量
	<p><b>一、學習活動：</b> (一) 學生集合、排隊、暖身 (二) 引起動機： 引導小朋友說出職棒中的強打者名字，並讓小朋友比較強打者能打擊出去的因素是一打擊時機正確，打到球的甜蜜點及打擊出去球的落點在無人防守的區域。</p>			

<p>1</p> <p>2</p> <p>4</p> <p>1</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p>	<p>(三) 揮棒動作練習：</p> <p>1. 動作要領</p> <p>(1) 雙手自然輕鬆靠攏並握住球棒舉起於肩側，雙手與肩同高。</p> <p>(2) 膝蓋微彎；雙腳張開與肩同寬、平行開立，與擊球座成等腰三角形。</p> <p>(3) 持球棒往水平方向揮出，同時扭動身體，重心移至左腳(以右打者為例)</p> <p>(4) 擊球後繼續揮棒至左肩外側。</p> <p>2. 學生揮棒練習，老師巡視糾正。</p> <p>學生舉起球棒後，動作正確優秀者給予口頭獎勵。</p> <p>學生揮棒動作過小，加以提醒動作放大。</p> <p>3. 同學在練習時彼此幫助，相互支持。</p> <p>(四) 樂樂棒裝設揮棒感應器及數據說明與使用方法介紹</p> <p>1. 設備介紹</p> <p>2. 數據說明</p> <p>(五) 學生練習裝設揮棒感應器作揮棒練習。</p> <p>1. 學生分組體驗：</p> <p>(1) 一組進行揮棒感應器體驗，地點在五甲教室前空地，揮球向四甲教室牆壁。</p> <p>(2) 一組進行無感應器揮棒練習，地點在操場，學生分配揮擊及撿球兩部分輪替練習。</p> <p>2. 教師分別負責兩組從旁指導與糾正學生打擊動作。</p> <p>3. 同學在練習時彼此幫助，相互支持。</p> <p>4. 輪流體驗。</p> <p><b>二、引導省思</b></p> <p>(一) 老師及小朋友對上課內容有疑問提出問題討論並作回答。</p> <p>(二) 請數據較接近的小朋友說一說並示範打擊的技巧，並給予口頭或加分鼓勵</p> <p>(三) 收拾器材與教具</p> <p>-----第一節課結束-----</p>	<p>專心聽老師說明及注意看老師示範動作</p> <p>認真學習揮棒動作</p> <p>專心聽老師說明及注意看老師示範動作</p> <p>認真學習揮棒動作</p> <p>能和組員互相學習</p>
<p>1</p> <p>3</p>	<p><b>一、學習活動：</b></p> <p>(一) 學生集合、排隊、暖身</p> <p>(二) 複習前一節課揮棒動作並請學生說明數據意義。</p> <p>(三) 教師說明與示範擊球感應器揮棒教學，設定兩種方式練習：</p> <p>1. 固定式擊球座揮棒練習</p> <p>2. 拋球式揮棒練習</p>	<p>專心聽老師說明及注意看老師示範動作</p>

<p>2</p> <p>3</p> <p>4</p>	<p>當學生揮擊球後，利用擊球感應器進行資料收集，並將數據透過 APP 將學生資料呈現出來，協助學生調整揮擊動作。</p> <p>(四) 學生練習裝設揮棒感應器作揮棒練習。</p> <p>1. 學生分組體驗：一組進行揮棒感應器體驗，一組進行擊球練習。</p> <p>2. 教師從旁指導與糾正打擊動作。</p> <p>3. 同學在練習時彼此幫助，相互支持。</p> <p>4. 輪流體驗。</p> <p><b>二、 引導省思</b></p> <p>(一) 與學生討論自己揮擊時的數據資料，說明自己可以修正的地方，以期達到自我檢核的效果。</p> <p>(一) 透過電子載具提升自我學習的動力。</p> <p>(二) 收拾器材與教具。</p> <p>-----第二節課結束-----</p>	<p>認真學習揮棒動作</p> <p>能和組員互相學習</p>
<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p>	<p><b>一、學習活動：</b></p> <p>(一)複習前一節擊球感應器裝置，並請學生揮擊並說出數據的意義。</p> <p>(二)樂樂棒擊球方位賽</p> <p>1. 一人有三次擊球機會，</p> <p>2. 在擊球座前方或周圍，畫上幾個標示分數的區域，球第一次落的區域的數字即為得分，繼續練習並累積得分數。</p> <p>3. 每次擊球同時關注感應器數據作動作的修正。</p> <p>4. 結束後各隊累計分數，分數高的隊伍獲勝。</p> <p>5. 兩隊展現團隊精神，期間需不斷給予隊友加油打氣。</p> <p>(三)樂樂棒高爾夫</p> <p>1.一人有三次擊球機會。</p> <p>2.學生站在揮擊最遠的位置上，當下一人揮出的三顆球中有超過前一顆的距離，則換人站立。</p> <p>3.兩隊輪流上場，最後一位揮擊後，看看場上站立的是哪一隊人員，則該隊獲勝。</p> <p>4.兩隊展現團隊精神，期間需不斷給予隊友加油打氣。</p> <p>(四)公布兩次競賽結果，強調勝不驕敗不餒的運動精神及團隊精神。</p> <p><b>二、引導省思</b></p> <p>(一) 透過電子載具提升自我學習的動力。</p> <p>(二) 樂樂棒是團結合作的運動，練習打擊不僅增</p>	<p>專心聽老師說明比賽方式</p> <p>能和組員共同合作完成</p> <p>專心聽老師說明比賽方式</p> <p>能和組員共同合作完成</p>

加擊球機率，更可為團隊增取得分的機會。  
(三) 收拾器材與教具。  
-----第三節結束-----

教學活動照片：



老師示範及說明揮棒動作



學生分組揮棒練習



老師說明感應器裝置



老師說明感應器顯示數據意義



感應器組學生擊球並對照數據調整



無感應器組擊球練習