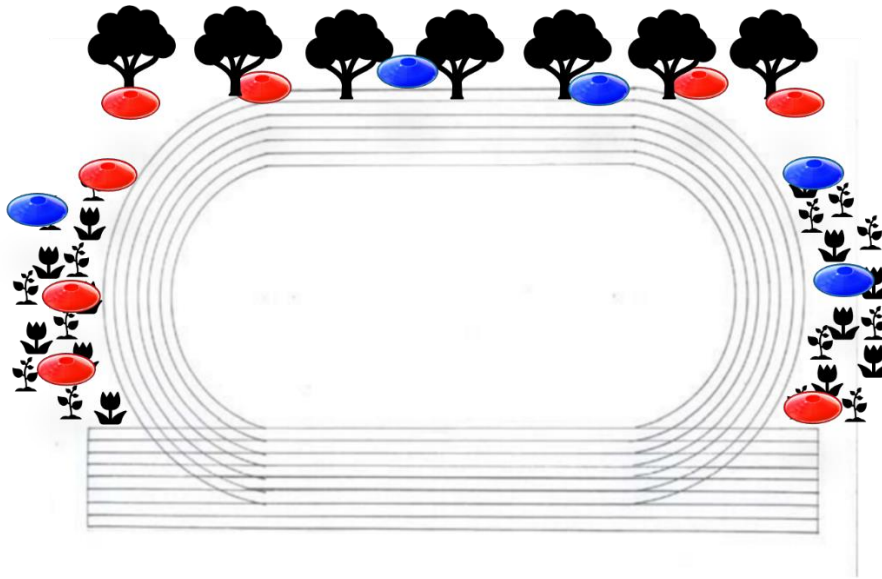


【十二年國教素養導向教學】教學活動設計單

領域/科目	健康與體育/體育		教學者	陳珮瑄
實施年級	第三階段/五年級		教學時間	共二節 80 分鐘
單元名稱	定向越野-成為寶可夢大師			
設計理念	<p>本課程設計主要透過問題思考與體驗尋找方向感，運用地圖實踐解決問題(健體-E-A2)，並結合時下流行之寶可夢抓寶引起學生動機，在抓寶的同時於問題情境中與同儕間互動學習、體驗與自我探究的歷程(健體-E-B1)，促進學習者對於千變萬化情境冷靜判斷之能力，在團隊合作中建立起正向之體育學習態度，進而培育有群性、有品格的終身學習者。(健體-E-C2)</p>			
核心素養	A 自主行動 <input type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> A2 系統思考與解決問題 <input type="checkbox"/> A3 規劃執行與創新應變	B 溝通互動 <input checked="" type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> B2 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/> B3 藝術涵養與美感素養	C 社會參與 <input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> C2 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3 多元文化與國際理解	
學習重點	學習表現	運動知識 1d-III-2 了解運動技能要素和基本運動規範。 體育學習態度 2c-III-2 表現同理心、正向溝通的團隊精神。 體育學習態度 2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。 策略運用 3d-III-3 透過體驗或實踐，解決練習或比賽的問題。	領綱核心素養	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-B1 具備運用體育與健康之相關符號知能，能以同理心應用在生活中的運動、保健與人際溝通上。 健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。
	學習內容	Cd-III-1 戶外休閒運動進階技能		
議題融入	無			
教材來源	自編			
教學設備/	事前準備:將學生異質分組(分成四隊)。			

資源	圓盤*15、角錐*13、標示物*13、敏捷圈*4、學習單		
學習目標	<p>一、能了解定向越野的基本規則，並正確使用定向越野地圖(運動知識 1d-III-2)。</p> <p>二、能積極參與活動，發揮團隊精神，互相尊重彼此意見，一起合作解決問題(體育學習態度 2c-III-2、2c-III-3、策略運用 3d-III-3)。</p>		
教學活動設計			
教學活動內容及實施方式		時間	評量 方式
壹、準備活動			
<p>一、學生熱身活動引起動機</p> <p>(一)集合學生進行簡易暖身操。</p> <p>(二)了解學生出缺席及身體狀況。</p> <p>(三)熱身遊戲(棒打老虎虎吃人)：</p> <p>有三種拳法，棒子打老虎，老虎吃人，人拿棒子，兩隊先自行討論要統一出哪一種拳，討論好後兩隊面對面站好出拳，隨著口號雙方同時出拳，贏的追輸的，輸得快速逃到安全區域可存活，被追到的淘汰，雙方人數漸漸減少，最後存活的隊伍獲勝。(2c-III-2)</p>			
貳、發展活動			
<p>一、遊戲比賽</p> <p>(一)教師進行定向越野規則說明。(1d-III-2)</p> <p>1. 第一階段:教師事先將顏色圓盤藏在學校特定區域，讓兩隊同時出發尋找，找到最多顏色圓盤的隊伍獲勝。(3d-III-3)</p> <p>2. 教師可以視學生程度，增加為顏色積分制，使遊戲變數增加。</p>			
		7'	形成性 —學生 操作、 教師觀 察
		8'	形成性— 操作、 觀察

(二)圓盤擺放方式：擺放圓盤須使圓盤完整露出(如下圖)，不可用東西遮蓋，不可將圓盤藏在無法拿取的高處或洞中。



二、小組討論

(一)教師提問題，學生進行小組討論。(2c-III-2)

問題 1：圓盤藏在哪裡最難找？

問題 2：你可能會將圓盤藏哪裡？

三、攻守競賽

第二階段：

1. 第一隊先藏顏色圓盤，第二隊背對聽老師講定向越野知識，藏好後由第二隊去尋找並計時，結束後攻守交換，輪到第二隊藏顏色圓盤，第一隊留在原地聽講，藏好後第一隊去尋找並計時，最後依雙方找尋顏色圓盤多寡或用時多寡決定勝負。(1d-III-2、2c-III-3、3d-III-3)
2. 教師可以視學生程度，增加為顏色積分制，使遊戲變數增加。
3. 藏東西注意事項：不可藏在高處，不可用東西蓋住，不可將東西放到撿不到的地方。

參、綜合活動

五、反思分享

(一)學生分享成功的經驗。

(二)教師提問學生回答。(3d-III-3)

問題 1：遊戲中先攻後攻有沒有差別？

問題 2：進攻隊藏完一次圓盤後在找有比較好找嗎？

(三)教師澄清與歸納重點。

第一節結束

5'

形成性-
教師觀察

10'

形成性-
操作、
教師觀察

10'

形成性-
口頭發
表想法

第二節課

壹、準備活動

一、引起動機

- (一)了解學生出缺席及身體狀況。
- (二)以問答方式檢視對於上節課中定向越野的理解，並透過答題快慢決定順點賽中，小組的出發順序。(1d-III-2)
- (三)讓學生在開始前討論過程中換隊長的順序，每次由隊長拿地圖前進，小組可互相溝通前進方向與問題討論。(1d-III-2、2c-III-2、3d-III-3)

貳、發展活動

二、遊戲比賽(順點賽)

- (一)教師進行場地規則說明。
 1. 教師設置定向越野標示物於籃球場，將寶可夢黏貼於角錐下方，並將任務與字卡放置於角錐下。
 2. 每隊選一位有手錶的隊長方便計時，團隊共同行動，並給予學習單，依據學習單的地圖標示尋找打卡點，最快尋找完並答完題目的隊伍獲勝。
 3. 每隊出發時間間隔 30 秒，避免互相干擾。
 4. 地圖圖例:△代表起點，◎代表終點，
 6. 為避免後組會跟前組而喪失公平性，第一組與第三組路線相同，第二組與第四組路線相同。
- (二)地圖：如附錄三。
- (三)打卡方式:每隊根據地圖順序跑點打卡，打卡方式為將每個打卡點之寶可夢所對應的字寫在作答紙上，並將任務或題目做完，過程中每打一次卡換一次隊長，由隊長與隊員討論行進方向與題目內容，每隊採團體行動，只要有人沒完成就不能到下一點。
- (四)判定勝負:在時間結束前最快完成地圖並正確解答題目的隊伍獲勝，若時間結束，尚未有組別完成地圖，則依完成之打卡點數判定勝負。
- (五)任務:1. 起立蹲下 10 次
 2. 開合跳 30 下
 3. 波比跳 10 下
 4. 青蛙跳 10 下
 5. 弓箭步跳 30 下
 6. 手臂前繞圈 30 下
 7. 手臂後繞圈 30 下
 8. 左右跳 30 下
- (六)作答紙與正確答案:如附錄四。

7'

形成性
—口頭
發表、
教師觀
察

20'

形成性—
學生操
作、教
師觀察

(七)前進方式:每組組員共拿敏捷圈，採團體前進，行進中每人至少須有一手拿著敏捷圈共同前進。(2c-III-2、2c-III-3、3d-III-3)

參、綜合活動

五、反思分享

- (一)學生分享成功的經驗。
- (二)教師提問學生回答。(2c-III-2)
 - 問題1：小組如何分配工作?
 - 問題2：小組中有不同意見時怎麼辦?
- (三)教師澄清與歸納重點。
- (四)給予課後學習單(如附錄二)於下次上課時繳交。

第二節結束

13'

形成性-
口頭發
表

總結性
一紙筆
測驗

參考資料：

	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/>
	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/>
	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/>
	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/>
	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/>
	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/>
	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/>
	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/>

觀課收穫及心得

--

定向越野 學習單

班級：

學生姓名：

定向越野知識王

請問在定向越野地圖中△代表甚麼意思？

請問在定向越野地圖中◎代表甚麼意思？

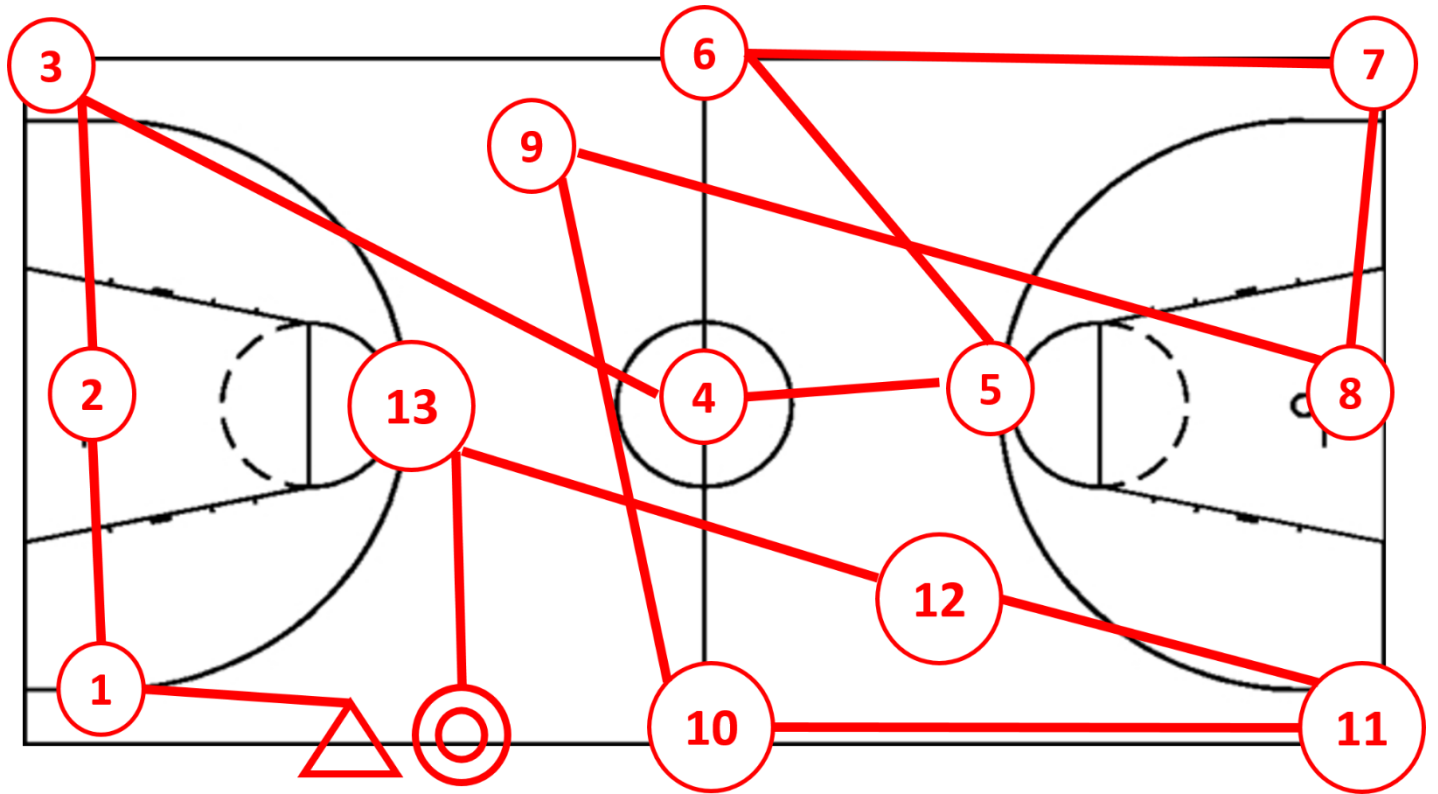
請問在定向越野中主要分為哪兩種賽制？

請問順點賽中，如果中間有跑錯點，會發生甚麼事？

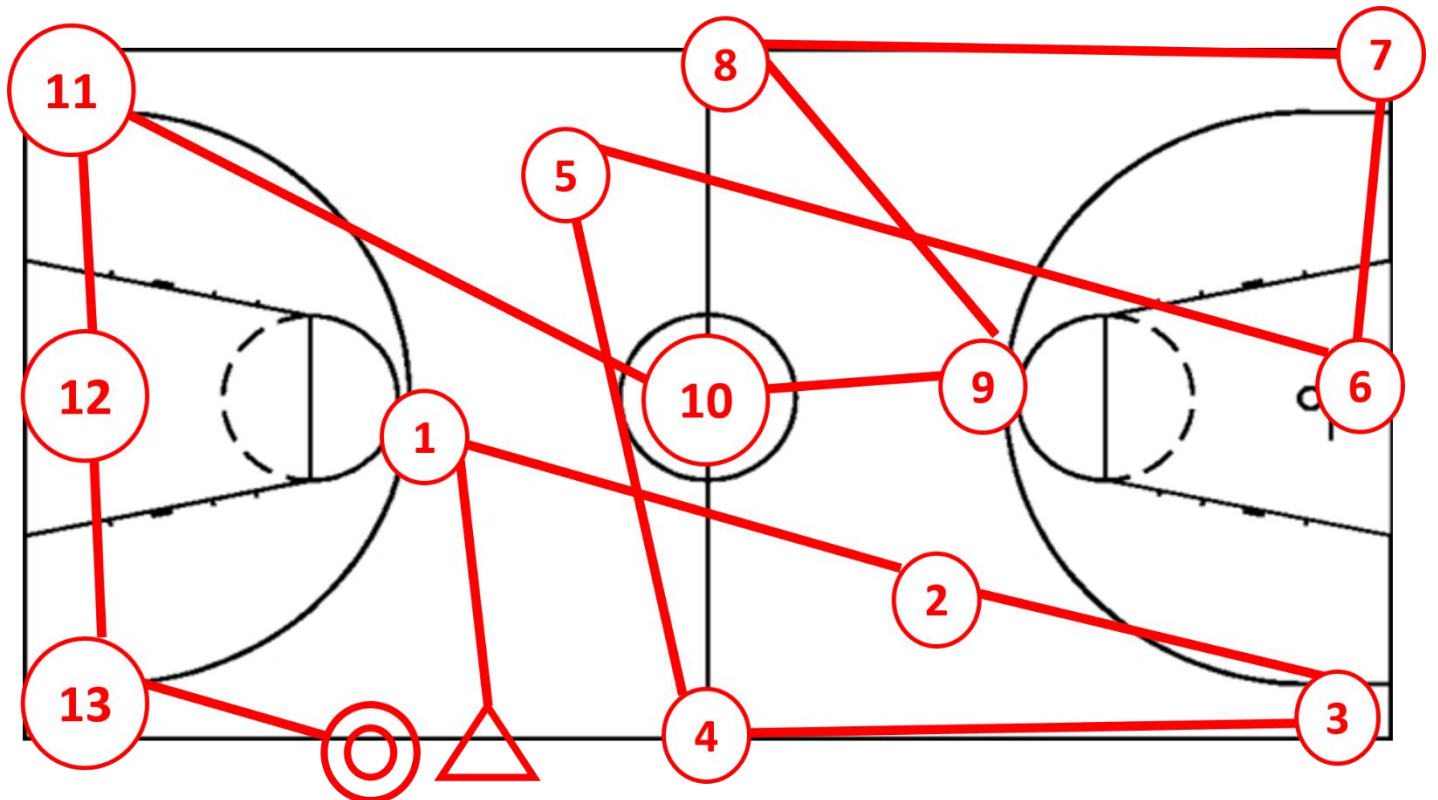
上課收穫及心得

附錄三

地圖一



地圖二



附錄四

作答紙

第三組

Jay Chou

組員:

- 1.陳姿穎
- 2.鄭元勛
- 3.吳念真
- 4.黃安倫
- 5.紀滄昀
- 6.沈品汝

題目一
答:

題目二
答:

題目三
答:

題目四
答:

題目五
答:



正確答案

題目一 請問不省略末位數0的情況下，3位小數乘以2位小數的答案會是幾位小數?
答: 5位。

題目二 請問馬克.吐溫、邱吉爾、紀曉嵐和晏子都是利用什麼來面對生活中的難題?
答: 機智。

題目三 請問躲避球要在幾秒內出手?
答: 5秒。

題目四 請問羽球比數 2 : 4，發球方要從哪邊發球(左或右)?
答: 右邊。

題目五 請問籃球持球者在投籃時被犯規，若球進，分數算不算?
答: 算。

