

## 憤怒鳥遇到『球』

健康與體育

高雄市鹽埕國民小學

蘇玫珊 楊濟銘 許涵宣

- 關鍵字：
1. 教學主題：球類教學
  2. 教學方式：遊戲教學
  3. 教學成效：手眼協調 運動樂趣

### 壹、創意教學背景說明

手機遊戲日新月異，孩子開始接觸的年紀也逐年下降。現在很夯的手機遊戲憤怒鳥在全球發燒，原因是遊戲簡單又有趣。於是我們把手機遊戲結合體育課設計成有趣的創意活動，讓孩子能實際用身體去操作、體驗，並享受運動的樂趣。在遊戲中讓孩子體驗不同種類的球所投、丟、拋、推、擲、滾出的路線或拋物線，認識不同的球類運動項目和不同球的球感。利用分組的方式讓學生自己設計不同關卡，增加學生人際互動、團隊合作的精神，更發揮自己的創意設計使活動充滿無限的可能。此外更強調利用安全的廢棄物來製作道具，學習資源永續與再利用的精神。

### 貳、創意教學策略實施

活動流程：

- ※遇到憤怒鳥→介紹熱門的手機遊戲『憤怒鳥』。
- ※球球大集合→認識不同的球(籃球、躲避球、足球、排球、樂樂棒球)。
- ※神射球遊戲→類似保齡球的玩法，但是球可以在空中飛翔(拋物線)。
- ※小組動手做→分小組來設計創意目標物，讓遊戲更有挑戰與樂趣。
- ※大家來闖關→挑戰不同組別所設計的關卡，思考如何用最聰明的方式闖關。
- ※誰是憤怒鳥→選出班上最佳小組與最佳神射手。

※單元教學流程

單元名稱	憤怒鳥遇到『球』	班級	三年級	人數	30
教學時間	三節課，每節 40 分鐘，共 120 分鐘		教材來源	自編	
教材研究	手機遊戲憤怒鳥，是利用彈弓將憤怒鳥發射出去，需要配合目標遠近去調整拋物線軌跡。將不同的球類(躲避球、籃球、排球、足球等)與憤怒鳥遊戲結合，讓學生認識不同球類的特性以及不同方式的投擲方法，體驗球在空中的軌跡和目標物間的關係，更練習手眼協調和瞄準控制的能力。				
學生學習條件分析	1. 學生具備基本丟接球能力。 2. 學生瞭解不同球類的外觀。				
教學方法	創意教學法、講述教學法、練習教學法、問答教學法。				
教學資源	籃球、足球、躲避球、排球、樂樂棒球、角錐、平角錐、寶特瓶、鋁罐				
設計理念	藉由遊戲活動來認識各種不同的球類，在快樂中運動與學習，並激發學生設計不同的關卡，讓學生可以創意思考，然後對運動產生興趣。				
教學目標	一、認知方面：能瞭解不同球類的特性、簡易規則及基本的丟球方式。 二、技能方面：能學會基本與簡易瞄準目標的丟球方式。 三、情意方面：在活動過程中，能積極參與、團隊合作、表現創意。				
能力指標	3-1-1 表現簡單的全身性身體活動。 3-1-2 表現使用運動設備的能力。 3-1-3 表現操作運動器材的能力。 4-1-1 藉語言或動作，來表達參與身體活動的感覺。 4-1-3 養成規律運動習慣，保持良好體適能。 4-1-4 認識並使用遊戲器材與場地。 6-1-5 瞭解並認同團體規範，從中體會並學習快樂的生活態度。				
具體目標	1-1 能瞭解不同球類的特性與簡易規則。 1-2 能瞭解不同丟球方式的用意。 2-1 能做出丟球、拋球、投球與滾球動作。 2-2 能瞄準並順利丟中目標。 2-3 能順利完成小組活動。 3-1 能認真完成熱身運動。 3-2 能遵守分組排隊秩序。 3-3 能認真聆聽老師講解動作要領。				

教學活動名稱	遇到憤怒鳥&球球大集合	上課節數	第一節(共三節)
具體目標	教學流程	時間	※教學資源 ◎教學評鑑
3-1 3-3 3-3 3-2 1-1 2-3 2-1 1-2	<p style="text-align: center;">~第一節課開始~</p> <p><b>壹、準備活動</b></p> <p>一、教師部分：準備憤怒鳥的圖片與相關資訊。</p> <p>二、學生部分：借上課器材（躲避球、籃球、足球、排球以及樂樂棒球各5顆、三角錐5個）。</p> <p>三、引起動機：集合點名，說明上課注意事項，介紹手機遊戲-憤怒鳥，並說明本單元的活動內容。</p> <p>四、熱身運動-憤怒鳥起飛操(大肌肉的伸展)。</p> <p><b>貳、主要活動</b></p> <p><b>《活動一》遇到憤怒鳥</b></p> <p>利用圖片說明憤怒鳥遊戲的玩法，並特過操作小型的憤怒鳥玩具，來讓學生觀察憤怒鳥在空中飛行的路徑。瞭解空間、發射角度、力量、距離與拋物線的關係。</p> <p><b>《活動二》球球大集合</b></p> <p>1. 六人一組，每種球類各哪一顆，老師先簡單介紹各種球類的名稱與簡單的規則。</p> <p>2. 小組開始觀察與感受各種球類的特性，透過學生實際操作和問答的方式，讓學生認識各種球類。</p> <p>3. 老師教導學生各種傳球方式(拋、丟、推、滾與學生自己想的創意傳球方式)，運用異質性分組來練習傳接球。強調傳球的方向與目標，讓學生練習瞄準目標的控制能力。學生六人一組，共分5組進行，(1)躲避球的拋球與丟球、(2)足球的滾地球與過頂傳球、(3)排球的低手拋球與高手推球、(4)籃球的傳球、(5)樂樂棒球的投球，都是利用手的傳接球來完成。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>第一組 人 人 人 ----- 人 人 人</p> <p>第二組 人 人 人      3公尺      人 人 人</p> <p>第三組 人 人 人                      人 人 人</p> <p>第四組 人 人 人                      人 人 人</p> <p>第五組 人 人 人                      人 人 人</p> </div> <p>※小組分成兩邊(各三人)，相距3公尺，傳玩球者排到隊伍後面。</p>	3 5 5 22	<p>※各種球類、角錐。</p> <p>◎學生能專注聽講。</p> <p>◎學生認真做操。</p> <p>※憤怒鳥圖片、小型憤怒鳥模擬玩具。</p> <p>◎學生能瞭解上課內容以及能仔細觀察。</p> <p>※各種球類、角錐。</p> <p>◎學生能專注聽講。</p> <p>◎學生能認真參與活動。</p> <p>◎學生能認真練習。</p>

3-2	<p><b>參、綜合活動</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 整理清點器材，確認歸還器材的值日生。</li> <li>2. 老師統整上課內容並給予學生回饋。</li> <li>3. 預告下節上課內容，歡呼下課。</li> </ol> <p style="text-align: center;">第一節課結束</p>	5	◎ 全班一起收拾器材，值日生歸還器材。
-----	--	---	---------------------

教學活動名稱	神射手遊戲&小組動手做	上課節數	第二節(共三節)																								
具體目標	教學流程		時間																								
3-1	<p style="text-align: center;">第二節課開始</p> <p><b>壹、準備活動</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>一、教師部分：準備活動內容與注意事項。</li> <li>二、學生部分：(躲避球、籃球、足球、排球以及樂樂棒球各 5 顆、三角錐 25 個、籃子 2 個)。</li> <li>三、引起動機：集合點名，說明上課注意事項，並說明本節課老師要找出誰的瞄準器最準確。</li> <li>四、熱身運動-每位同學一顆球，利用球來進行全身肌肉伸展，使與原地的球感操運動來增進對球的感覺。</li> </ol> <p><b>貳、主要活動</b></p> <p><b>《活動一》神射手遊戲</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 分組、講解遊戲規則：</li> <li>2. 學生六人一組，共分 5 組進行。</li> <li>3. 第一位神射手站在投擲區，其他人在等候區排隊。</li> <li>4. 利用角錐和籃子當目標物，讓學生練習投擲能力。</li> <li>5. 遊戲開始後，學生按照順序來練習，投完球者要去撿球並將球傳回給下一位同學，然後到目標物(角錐或籃子)的位置將目標物排回原來的樣式。</li> </ol> <table border="1" data-bbox="256 1704 804 1986"> <tr> <td>第一組</td> <td>人 人 人 人 人</td> <td>人</td> <td>▲</td> </tr> <tr> <td>第二組</td> <td>人 人 人 人 人</td> <td>人</td> <td>▲</td> </tr> <tr> <td>第三組</td> <td>人 人 人 人 人</td> <td>人</td> <td>▲</td> </tr> <tr> <td>第四組</td> <td>人 人 人 人 人</td> <td>人</td> <td>▲</td> </tr> <tr> <td>第五組</td> <td>人 人 人 人 人</td> <td>人</td> <td>▲</td> </tr> <tr> <td>第六組</td> <td>人 人 人 人 人</td> <td>人</td> <td>▲</td> </tr> </table>		第一組	人 人 人 人 人	人	▲	第二組	人 人 人 人 人	人	▲	第三組	人 人 人 人 人	人	▲	第四組	人 人 人 人 人	人	▲	第五組	人 人 人 人 人	人	▲	第六組	人 人 人 人 人	人	▲	<p>※教學資源 ◎教學評鑑</p> <p>3</p> <p>6</p> <p>15</p> <p>※各種球類、角錐。</p> <p>◎學生能專注聽講。</p> <p>◎學生認真做操。</p> <p>※各種球類</p> <p>※各種球類、角錐</p> <p>◎學生能專注聽講。</p> <p>◎學生能認真參與活動。</p> <p>◎學生能認真練習。</p>
第一組	人 人 人 人 人	人	▲																								
第二組	人 人 人 人 人	人	▲																								
第三組	人 人 人 人 人	人	▲																								
第四組	人 人 人 人 人	人	▲																								
第五組	人 人 人 人 人	人	▲																								
第六組	人 人 人 人 人	人	▲																								

<p>3-3 2-3 2-2</p>	<p><b>《活動二》小組動手做</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 老師說明基本的物標物設置方式，與如何設定投擲規則，例如：設定一組只能用五顆不同的球類來進行闖關、限定籃球只能用投籃的方式來擊中目標，不可以用滾的方式等。</li> <li>2. 以小組為單位，進行討論與設計基本的創意目標物，透過學生的創意與想像力讓活動更有趣。</li> <li>3. 小組展現目標物並說明主題、規則與計分的方式。</li> <li>4. 小組實際操作自己設計的目標物並與其他組別進行交流，嘗試其他組別的目標物關卡。</li> <li>5. 集合說明小組課後作業，小組需要設計創意的關卡，利用廢棄物(寶特瓶、鋁罐、紙類等)與相關器材來組成，並且要訂定規則以小組間的比賽來進行，老師評分的方式以目標物的創意、趣味性以及小組的團隊精神為依據。</li> </ol> <p><b>參、綜合活動</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 整理清點器材，確認歸還器材的值日生。</li> <li>2. 提醒學生小組課後作業，並告知學生有問題可以來詢問老師或找老師討論。</li> <li>3. 預告下節上課內容，歡呼下課。</li> </ol> <p style="text-align: center;">第二節課結束</p>	<p>11</p> <p>5</p>	<p>◎ 學生能瞭解上課內容以及能仔細觀察。</p> <p>◎ 學生能在規定時間內順利討論出小組目標物。</p> <p>◎ 全班一起收拾材，值日生歸還器材。</p>
----------------------------	---	--------------------	--

教學活動名稱	大家來闖關&誰是憤怒鳥	上課節數	第二節(共三節)
具體目標	教學流程		時間
3-3 3-3	<p style="text-align: center;">第三節課開始</p> <p><b>壹、準備活動</b></p> <p>一、教師部分：準備小禮物與評分表。</p> <p>二、學生部分：(各組設計的作品、躲避球、籃球、足球、排球以及樂樂棒球各5顆、三角錐25個、籃子2個)。</p> <p>三、引起動機：集合點名，說明上課注意事項，說明本節課教進行的活動-大家來闖關。</p>		<p>※教學資源 ◎教學評鑑</p> <p>※評分表。</p> <p>※準備不要的保特瓶、鋁罐與相關物品；借上課器材。</p> <p>◎學生能專注聽講。</p> <p>◎學生認真做操。</p>

1-2	四、熱身運動-每位同學一顆球，利用球來進行全身肌肉伸展，使與原地的球感操運動來增進對球的感覺。	25	※各種球類
2-1	<b>貳、主要活動</b>		
2-2	<b>《活動一》大家來闖關</b>		※各種球類、角錐、 小組目標物。
2-3	1. 各小組呈現自己設計的目標物，說明規則與得分方式。		◎學生能專注聽講。
3-2	2. 每組到各組的目標物進行闖關活動，並計算個人得分。		◎學生能認真參與活動、 展現團隊精神。
	3. 老師在旁協助學生並安排小組闖關順序。		
	4. 老師統計個人得分與團體成績(組員成績加總)。		
3-2	5. 討論剛剛的活動心得以及哪一組的設計最有創意、最好玩、最有挑戰。	4	
	<b>《活動二》誰是憤怒鳥</b>		◎學生能有運動精神、 表現良好態度。
	1. 找出班上男生與女生，個人得分前三名的同學，頒發小禮物。		
	2. 票選出最佳的組別、目標物設計-最有創意獎、目標物設計-最好玩獎。		
	<b>參、綜合活動</b>	2	
	1. 整理清點器材，確認歸還器材的值日生。		◎全班一起收拾材， 值日生歸還器材。
	2. 請學生分享上課心得與最有趣的活動。		
	3. 憤怒鳥遇見球活動結束，歡呼下課。		
	<b>第三節課結束</b>		

### 參、創意教學成效評估

1. 結合熱門的手機遊戲讓孩子們的学习更加活潑有趣，引發孩子們運動的動機與樂趣，並跳脫制式的框架，讓遊戲有無限的創意和想像。
2. 孩子們能認識在校園中常見的球類運動，老師也可依學校特色或現有器材增加不同的球類運動。讓學生對不同的球類有初步的認識，並實際操作練習各式的樣的投擲動作，發展孩子的肢體協調和基本的動作技能。
3. 透過小組討論激發出天馬行空的創意，並實際動手設計屬於小組的關卡，說出設計的理念與主題，讓其它組別來進行闖關活動，享受遊戲的樂趣。
4. 藉由了解各種球類的特性(外表、大小、材質、彈性、觸感)和投擲的方法，

訓練孩子手眼協調與投擲準確度的能力，體會空間、速度、力量和球在空中飛行的拋物線。