

嘉義縣 布袋國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-上學期

年級	中 年級	課程 設計者	蕭宇玄		教學總節數 /學期(上/下)	20/上學期
年級 課程主題 名稱	桌球		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類		
學校 願景	喜閱布袋 藝彩漁鄉		與學校願 景呼應之 說明	一、建立學生對於桌球的基本認知及技巧，以做為往後 延伸發展之基礎。 二、藉由運動學習歷程，培養積極學習態度，並建立自信、展現自 我。 三、透過桌球欣賞課程，幫助學生陶冶身心，及愉快學習桌球。		
總綱 核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全 發展，並認識個人 特質，發展生命潛能。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本 語文素養，並具有生活所需的基礎數理、 肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用 在生活與人際溝通。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動， 並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	一、培育學生具有知識和技能，並適時傳授正確的運動道德及觀 念，發展運動之精神。 二、讓學生利用分組的方式，合作學習，相互砥礪，並採遊戲與競 賽穿插的方式，提升學生的學習動機，製造良好的學習氣氛。 三、運動建立群體良好關係，養成同學們互助合作、守望相助之精 神，提升身體運動能力，並奠定終身運動的基礎。		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 第(5)週	基本功夫	活動一：基本要領 1. 教師進行桌球簡史講解，及觀賞桌球基本要領影片。 2. 了解握拍的正確姿勢、擊球練習的動作要領、正手揮拍的完整動作。	國語	1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。	1. 桌球簡史 2. 握拍姿勢 3. 平衡控球。 4. 專注	1. 能知道桌球簡史 2. 手眼協調，掌握球的感覺和握拍的感覺並練習控球。 3. 瞭解桌球握拍的相關知識及提升球感控制熟練度。	1. 能正確做出握拍姿勢。 1. 能原地平衡球 1 分鐘。	桌球基本動作- https://youtu.be/gWF0h6X1h6U	5
		活動二：平衡高手 1. 學生將球拍擺平，把球平放在球拍上，想辦法不要讓球掉下來。 2. 讓學生把球放在球拍上，繞障礙物行走。	健體	1d-Ⅱ-1 認識動作技能概念與動作練習的策略。 2c-Ⅱ-3 表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。 3c-Ⅱ-2 透過身體活動，探索運動潛能與表現正確的身體活動。					
			資訊	T-Ⅱ-5 數位學習網站與資源的使用					
第(6)週 	努力向上	1. 學生持球拍，正面連續向上擊球，球離球拍 30 公分以上。	健體	1d-Ⅱ-2 描述自己或他人動作技能的正確性。	1. 正面擊球	1. 體會擊球時力道及時間控制的拿捏。	1. 能連續正面擊球 30 下。	小益桌球- https://davis7.pixn	5

第 (10) 週		2. 學生持球拍，一正一反向上連續擊球，球距離球拍30公分以上。		3c-Ⅱ-2 透過身體活動，探索運動潛能與表現正確的身體活動。	2. 正反擊球	2. 依照桌球正手平擊的每一個動作要領，確實做出桌球正手平擊之動作。 3. 表現全身性身體活動的控制能力，在活動中表現身體的協調性。	2. 能連續正反面擊球20下。	et.net/blog/post/29093323	
第 (11) 週 第 (15) 週	推打高牆	1. 學生持球拍，對牆正拍連續擊球，正拍回撥(桌→牆→桌→牆)循環。 2. 學生持球拍，對牆反拍連續擊球，正拍回撥(桌→牆→桌→牆)循環。	健體	3d-Ⅱ-1 運用動作技能的練習策略。 3c-Ⅱ-2 透過身體活動，探索運動潛能與表現正確的身體活動。	1. 正面推球 2. 反手推球	1. 掌握擊球的感覺、練習控制力道。 2. 依照桌球正手平擊的每一個動作要領，確實做出桌球正手平擊之動作。 3. 表現全身性身體活動的控制能力，在活動中表現身體的協調性。	1. 能連續對牆正拍20下。 2. 能連續對牆反拍20下。	桌球對強擊球- https://youtu.be/Ck5MepderQs	5

第 (16) 週 第 (20) 週	運「傳」專家	1. 學生利用球拍向下拍擊球，類似運球的動作，只是把手變成球拍。 2. 兩人一組，將球傳给对方，球在中間落地一次。	健體	2c-Ⅱ-2 表現增進團隊合作、友善的互動行為。 3d-Ⅱ-2 運用遊戲的合作和競爭策略。 3c-Ⅱ-2 透過身體活動，探索運動潛能與表現正確的身體活動。	1. 球拍運球 2. 落地傳球	1. 掌握擊球的感覺、練習控制力道。 2. 學生能控制好球的彈性，並思考如何才能打得越多下。	1. 分組進行比賽，運球彈地次數。 2. 分組進行傳球連續來回 20 次。	1. 角錐標示	5
---------------------------------------	--------	--	----	---	--------------------	---	--	---------	---

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材
------	---

本主題是否融入資訊 科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(2)節 (以連結資訊科技議題為主)
---------------------	---

特教需求學生 課程調整	※身心障礙類學生： <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/人數) ※資賦優異學生： <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 2. 特教老師簽名： 普教老師簽名：
----------------	---

嘉義縣 布袋國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-下學期

年級	中 年級	課程 設計者	蕭宇玄		教學總節數 /學期(上/下)	20/下學期
年級 課程主題 名稱	桌球		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類		
學校 願景	喜閱布袋 藝彩漁鄉		與學校願 景呼應之 說明	一、建立學生對於桌球的基本認知及技巧，以做為往後 延伸發展之基礎。 二、藉由運動學習歷程，培養積極學習態度，並建立自信、展現自 我。 三、透過桌球欣賞課程，幫助學生陶冶身心，及愉快學習桌球。		
總綱 核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全 發展，並認識個人 特質，發展生命潛能。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本 語文素養，並具有生活所需的基礎數理、 肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用 在生活與人際溝通。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動， 並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	一、培育學生具有知識和技能，並適時傳授正確的運動道德及觀 念，發展運動之精神。 二、讓學生利用分組的方式，合作學習，相互砥礪，並採遊戲與競 賽穿插的方式，提升學生的學習動機，製造良好的學習氣氛。 三、運動建立群體良好關係，養成同學們互助合作、守望相助之精 神，提升身體運動能力，並奠定終身運動的基礎。		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 第(5)週	發球擊罐	<ol style="list-style-type: none"> 發球九宮格： 透過遊戲方式，引導學生正確做出正手平擊發球動作並控制力道將球彈至籃中。 擊罐神射手： 透過遊戲方式訓練學生正手平擊發球動作之養成。 	健體	<p>3c-II-2 透過身體活動，探索運動潛能與表現正確的身體活動。</p> <p>2c-II-1 遵守上課規範和運動比賽規則。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 發球 擊球 	<ol style="list-style-type: none"> 掌握發球的感覺、練習控制力道。 學生能控制好球的彈性，並思考如何進籃連線得分。 學生能控制好球的彈性，並思考如何才能擊倒罐子。 以遊戲分組競賽累積計分方式增添學習氣氛。 	<ol style="list-style-type: none"> 正確做出發球動作並發球成功。 分組進行比賽，發完 20 球，看連線條數來決定分數。 發完 10 球後，擊倒的罐子樹即為分數。 	<ol style="list-style-type: none"> 空箱子 *9 空鋁罐 *15 	5
第(6)週 第(10)週	球桌技巧	<ol style="list-style-type: none"> 學習反手推球技巧及殺球 學生分組進行接發球練習。 學生分組進行搓球練習。 	健體	<p>2c-II-2 表現增進團隊合作、友善的互動行為。</p> <p>3c-II-2 透過身體活動，探索運動潛能與表現正確的身體活動。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 推球 殺球 發球 搓球 	<ol style="list-style-type: none"> 控制力道將球彈至對方桌上，確保學生將球發過球網並能預測彈跳後球的落點。 以分組練習方式，增添學生對球的熟悉度及培養組員默契。 	<ol style="list-style-type: none"> 做出正手平擊發球動作。 	<p>拉發球-</p> <p>https://youtu.be/7mv_XN25_9FY</p>	5
第(11)週 第(15)週	瞬間移動	<ol style="list-style-type: none"> 學生練習腳步的移動，並在移動中與揮拍結合。 清楚的知道對方球的落點並擊拍回去。 分組競賽。 	健體	<p>3d-II -1 運用動作技能的練習策略。</p> <p>3c-II-2 透過身體活動，探索運動潛能與表現正確的身體活動。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 腳步移動 揮拍 競賽 	<ol style="list-style-type: none"> 控制力道將球彈至對方桌上，確保學生將球發過球網並能預測彈跳後球的落點。 	<ol style="list-style-type: none"> 分組競賽中獲得分數。 	<p>桌球</p> <p>腳步練習-</p> <p>https://youtu.be/BGm</p>	5

						2. 能預測對方擊球之落點，移動正確方向擊回。 3. 以分組練習方式，增添學生對球的熟悉度及培養組員默契。		qxrLk tJQ	
第 (16) 週 第 (20) 週	綜合練習	1. 學生結合先前所學習的桌球技巧及規則，進行分組競賽。	健體	2c-Ⅱ-1 遵守上課規範和運動比賽規則。 2c-Ⅱ-2 表現增進團隊合作、友善的互動行為。 3c-Ⅱ-1 表現聯合性動作技能	1. 桌球規則 2. 分組競賽	1. 能熟知桌球的競賽規則計分方式。 2. 分組進行競賽，累積計分方式增添學習氣氛以活絡教學。	1. 能明白計分方式。 2. 分組競賽中獲得分數。	1. 計分板	5

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材
本主題是否融入資訊 科技教學內容	<input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)
特教需求學生 課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p>

	<p>普教老師簽名：</p>
--	----------------