

<b>單元名稱</b>	桌球（雙打比賽）	<b>教學對象</b>	高三年級
<b>教材來源</b>	教材教法	<b>教學時間</b>	50分鐘
<b>教學者</b>	莊芳萍	<b>人數</b>	50人
<b>對象特性</b>	1、從未學習桌球雙打比賽者。 2、針對高三同學且已具備正手揮拍、反拍推球基本能力之人。		
<b>教學資源</b>	1、場地：道明樓 B1 桌球場地 2、器材：標準桌球桌、發球機、桌球拍、教學白板、計分牌、音響、音樂。		
<b>教學方法</b>	1、講述法、示範法、分組練習、個別指導法		
<b>教學研究</b>	1、透過雙打比賽的學習，可提升對規則的了解程度。 2、可發展全身反應及敏捷性，有明顯進步效果。 3、利用發球機可提升學生學習效果、提高專注力，增加樂趣化學習。		
<b>學習目標</b>	<b>單元目標</b>	<b>具體目標</b>	
	一、認知方面 1、瞭解桌球運動的由來，起源。 2、瞭解桌球雙打比賽輪流接發球的方式。 3、瞭解扮演裁判角色及計分方式。  二、技能方面 1、學會雙打比賽的動作要領。 2、學會雙打比賽輪流接發球的方式。 3、學會對接球的敏捷性、反應性。  三、情意方面 1、培養學生對同儕的欣賞能力。 2、培養學習興趣、努力學習。 3、培養學生團結合作精神	1-1-1 能了解桌球運動起源與由來。 1-2-1 能說出桌球雙打比賽輪流接發球的方式。 1-3-1 能說出裁判角色及計分方法。  2-1-1 能做出正確雙打比賽動作要領。 2-2-1 能做出正確雙打比賽輪流接發球的方式。 2-3-1 能做出對接球的敏捷性、反應性。  3-1-1 能說出同儕動作的優缺點。 3-2-1 能增進同儕情感，學習分工合作。 3-3-1 經由評量，改善自己不良的姿勢和動作技能。	

教學流程	活動內容	教學資源	教學時間	評量	九大教學事件
開始	1-1 集合點名	點名簿			
↓					
1 引起動機	1-2 班級經營 (詢問學生健康情形) 1-3 說明本節課程內容		5 分	能說出桌球雙打比賽規則方式	1、喚起注意 (雙打比賽演練) 2、告知學習者目標 (了解桌球技巧及規則在比賽中的重要性)
↓					
2 準備活動	2-1 慢跑、健康操音樂節奏、軟身操	音響	8 分	能確實做出每個重要關節部位的伸展	3、刺激先前學習回憶 (肢體節奏感練習) 4、呈現教學材料 (桌球比賽教學欣賞)
↓					
3 主要活動	3-1 學生 4 人一組，練習雙打比賽並熟悉比賽規則。 3-2 由學生擔任裁判角色及練習計分方式 3-3 每組輪流至發球機加強正拍擊球動作		5 分 10 分	能做出桌球之雙打比賽方法 能協助他人做出桌球雙打比賽位置互換動作要領	5、提供學習指導 (示範教學) 6、引發行為表現 (觀察法：協同教學)
↓					
4 綜合練習	4-1 個別或團體指導。 4-2 糾正錯誤改正缺點。		17 分	能欣賞別人球技並學會擔任裁判及計分法	7、為正確提供回饋 (動機性、資訊性回饋)
↓					
5 成果呈現	5-1 雙打比賽成果呈現。 5-2 各組比賽 5-3 說明優缺點		3 分		8、評估表現 (呈現成果，選最佳組別)
↓					
6 結束活動	6-1 結束活動 (一)講評 (二)預告 (三)下課(器材歸還)		2 分	對下次課程有心理準備並滿足身心樂趣	9、增進學習保留與遷移 (上教學網站練習)