

淡江大學 100 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	女生體育 - 桌球興趣班	授課 教師	李欣靜 LI, HSIN-CHING
	FEMALE PHYSICAL EDUCATION-TABLE TENNIS		
開課系級	體育興趣日 B	開課 資料	必修 下學期 0 學分
	TGUPB0B		
系 (所) 教育目標			
<p>一、提升身體適應能力。</p> <p>二、建立正確體育概念。</p> <p>三、增進運動技能。</p> <p>四、體驗運動參與樂趣。</p>			
系 (所) 核心能力			
<p>A. 養成終生規律運動習慣。</p> <p>B. 提升健康體適能的能力。</p> <p>C. 具備運動休閒及健康生活知能的能力。</p> <p>D. 具備理解體育運動知識的能力。</p> <p>E. 具備團隊合作精神。</p> <p>F. 了解該項運動特殊性與技能。</p> <p>G. 具備正確運動方法的能力。</p> <p>H. 具備運動鑑賞的能力。</p> <p>I. 促進和諧的人際關係。</p> <p>J. 體驗自我超越樂趣。</p>			
課程簡介	<p>本課程將使學生習得對桌球運動的基本認知，教授基本技巧、戰術、專業用語及競賽規則，並透過訓練及競賽活動來提升學生桌球技巧及戰略運用能力。藉由涵養學生對桌球運動的興趣，使其具備基本桌球運動能力，來培養終生規律運動的習慣。</p>		
	<p>This course is designed for students desiring a basic understanding of table tennis. Fundamental principles of the basic skills, strategy, terminology and etiquette of table tennis are taught in this course. Skills and strategy will be developed through drills and game conditions. Overall this course will equip the students with the basic skills and get the students passionate about table tennis to develop regular exercising habit.</p>		

本課程教學目標與目標層級、系(所)核心能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系(所)核心能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應其「系(所)核心能力」。單項教學目標若對應「系(所)核心能力」有多項時，則可填列多項「系(所)核心能力」。(例如：「系(所)核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列。)

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系(所)核心能力
1	1. 瞭解桌球運動的各種擊球技術。	1. Demonstrate understanding of the various techniques of table tennis.	C2	DFH
2	2. 做出正確有效的桌球擊球動作。	2. Demonstrate effective and correct table tennis skills.	P4	ABCDEFGGJ
3	3. 展現精熟的桌球基本技巧、擊球技術及競賽能力。	3. Demonstrate proficiency in basic technical, alliance technical and competition capacity of table tennis	P5	ABCDEFGHIJ
4	4. 瞭解桌球比賽規則及戰略運用。	4. Demonstrate understanding of the rules and strategies of table tennis.	C3	CDFGH
5	5. 展現運動員精神及競賽禮儀。	5. Display a high level of sportsmanship and game etiquette.	A6	CDEI
6	6. 發展運動欣賞能力。	6. To develop ability of sports appreciation.	A6	CDFH

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	1. 瞭解桌球運動的各種擊球技術。	講述、實作	實作、比賽
2	2. 做出正確有效的桌球擊球動作。	講述、實作	實作、測驗、比賽
3	3. 展現精熟的桌球基本技巧、擊球技術及競賽能力。	講述、實作、比賽	實作、測驗、比賽
4	4. 瞭解桌球比賽規則及戰略運用。	講述、實作、比賽	實作、比賽
5	5. 展現運動員精神及競賽禮儀。	講述、實作	實作、出席、平時表現、測驗

6	6. 發展運動欣賞能力。	實作、比賽	實作、平時表現、比賽
---	--------------	-------	------------

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養與核心能力

淡江大學校級基本素養與核心能力	內涵說明
◆ 表達能力與人際溝通	有效運用中、外文進行表達，能發揮合作精神，與他人共同和諧生活、工作及相處。
◇ 科技應用與資訊處理	正確、安全、有效運用資訊科技，並能蒐集、分析、統整與運用資訊。
◇ 洞察未來與永續發展	能前瞻社會、科技、經濟、環境、政治等發展的未來，發展與實踐永續經營環境的規劃或行動。
◇ 學習文化與理解國際	具備因應多元化生活的文化素養，面對國際問題和機會，能有效適應和回應的全球意識與素養。
◆ 自我了解與主動學習	充分了解自我，管理自我的學習，積極發展自我多元的興趣和能力，培養終身學習的價值觀。
◆ 主動探索與問題解決	主動觀察和發掘、分析問題、蒐集資料，能運用所學不畏挫折，以有效解決問題。
◆ 團隊合作與公民實踐	具備同情心、正義感，積極關懷社會，參與民主運作，能規劃與組織活動，履行公民責任。
◇ 專業發展與職涯規劃	掌握職場變遷所需之專業基礎知能，管理個人職涯的職業倫理、心智、體能和性向。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	101/02/13~ 101/02/19	1. 課程介紹 2. 球感練習、反手推球	上課場地:體育館SG322桌球教室
2	101/02/20~ 101/02/26	1. 正手平擊球 2. 發上旋球 3. 移位步伐	
3	101/02/27~ 101/03/04	1. 基本動作複習	分組。2/27彈性放假於3/3補課
4	101/03/05~ 101/03/11	1. 基本動作複習	
5	101/03/12~ 101/03/18	1. 正手殺球、殺高球	
6	101/03/19~ 101/03/25	1. 旋轉球介紹 2. 發球、接發球練習	
7	101/03/26~ 101/04/01	1. 測驗(一)	
8	101/04/02~ 101/04/08	1. 發球、接發球練習	
9	101/04/09~ 101/04/15	1. 比賽規則、實務 2. 個人升降賽	
10	101/04/16~ 101/04/22	期中考試週	
11	101/04/23~ 101/04/29	1. 雙打跑位練習 2. 雙打升降賽	

12	101/04/30~ 101/05/06	1. 測驗(二)	
13	101/05/07~ 101/05/13	1. 團體賽	
14	101/05/14~ 101/05/20	1. 綜合練習	
15	101/05/21~ 101/05/27	1. 循環排名賽	
16	101/05/28~ 101/06/03	1. 循環排名賽	
17	101/06/04~ 101/06/10	1. 循環排名賽	補考
18	101/06/11~ 101/06/17	期末考試週	
修課應 注意事項	1. 需穿著運動服裝及球鞋。 2. 請假請依學校規定辦理： (1)曠課6節者，予以扣考。 (2)缺課總時數達該科授課時數三分之一時，學期成績以零分計算。		
教學設備	(無)		
教材課本			
參考書籍			
批改作業 篇數	篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)		
學期成績 計算方式	◆出席率： % ◆平時評量： % ◆期中評量： % ◆期末評量： % ◆其他〈術科測驗60%平時成績40%〉：100.0 %		
備考	「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/ 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 ※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。		