

110 學年度彰化縣東興國小教師專業發展實踐方案

表 1、教學觀察（公開授課）－觀察前會談紀錄表

授課教師： 黃齡嫻 任教年級： 二年級 任教領域/科目： 健康與體育/體育
回饋人員： 陳弘斌 任教年級： 五 (選填) 任教領域/科目： 導師
備課社群： (選填) 教學單元： 歡樂跑跳碰
觀察前會談(備課)日期： 110 年 10 月 22 日 地點： 辦公室
預定入班教學觀察(公開授課)日期： 110 年 10 月 28 日 地點： 活動中心

一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：

1. 認識不同的跳躍方式。
2. 認識不同的翻滾方式。
3. 表現各種跳躍方式。
4. 表現各種翻滾方式。
5. 快樂參與活動並遵守遊戲規則。

二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：

在第一冊「跑跳動起來」單元已學過認識身體基本動作，並能表現基本動作與模仿的能力。

三、教師教學預定流程與策略：

- 1.準備活動:做操、利用跳繩和長棍進行跳躍、穿越的熱身練習。
- 2.發展活動:進行跳躍和翻滾的教學與練習。
- 3.總結活動:將今日上課所教的內容設成闖關關卡，檢核學生能力。

四、學生學習策略或方法：

先仔細觀看老師的示範動作，進行模仿和演練，注意動作上的細節讓動作完成更加流暢。

五、教學評量方式（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）：

1. 認識不同的跳躍方式。(實作評量)
2. 認識不同的翻滾方式。(實作評量)
3. 表現各種跳躍方式。(實作評量)
4. 表現各種翻滾方式。(實作評量)
5. 快樂參與活動並遵守遊戲規則。(觀察)

六、觀察工具(可複選)：

☒ 表 2-1、觀察紀錄表

☐ 表 2-2、軼事紀錄表

☐ 表 2-3、語言流動量化分析表

☐表 2-4、在工作中量化分析表

☐表 2-5、教師移動量化分析表

☐表 2-6、佛蘭德斯（Flanders）互動分析法量化分析表

☐其他：_____

七、回饋會談日期與地點：（建議於教學觀察後三天內完成會談為佳）

日期： 110 年 10 月 28 日

地點： 校史室

國小健康與體育領域第三冊(二上)第五單元教案設計

一、課程設計原則與教學理念說明（請簡要敘明）

（一）課程設計原則：

- 1.循序性：健康與體育領域課程發展應關注學生身心健康與體能之發展、體育認知之成長，連結學生過去、現在和未來的學習經驗，持續累積學生健康與體育之知能以因應健康、運動之生活需求。課程規劃時應具順序性由易而難，由簡而繁，逐漸加深、加廣。
- 2.階層性：健康與體育領域課程考量各學習階段學生的認知程度、心智發展、生活經驗、技能操作與實踐能力，規劃適合各學習階段學生之課程發展重點及內容。
- 3.適量性：健康與體育領域內各科目的課程規劃應能均質均量，顧及各學習階段的學習重點與學生學習特質之差異，提供充分的學習時數與適當的課程內涵。

（二）教學理念說明：

健康與體育領域課程在「自發」、「互動」與「共好」三個層面有不同的學習重點與實踐方式。在「自發」層面，以學生為主體，教導學生覺知各種生活情境，引導學生「健康賦權」與「運動參與」的歷程，培養個人實踐健康生活與終身運動的習慣，並以正向與積極的態度面對人生。「互動」層面是強調個人、群體及環境的溝通思辨，培養學生透過健康倡議與體育活動的歷程，有效與他人互動，達到健康安適與運動遊憩的目的。「共好」層面是以行動力進行健康宣導，在課程中力行動態生活，參與健康休閒活動，享受運動樂趣，促進生活品質，進而實踐全人健康。

- 1.養成尊重生命的觀念，豐富健康與體育生活。
- 2.充實促進健康的知識、態度與技能。
- 3.發展運動概念與運動技能，提升體適能。
- 4.培養增進人際關係與互動的能力。
- 5.培養營造健康社區與環境的責任感和能力。
- 6.培養擬定健康與體育策略與實踐的能力。
- 7.培養運用健康與體育的資訊、產品和服務的能力。

二、教學活動設計

領域科目	健康與體育	設計者	黃齡嫻		
單元名稱	歡樂跑跳碰	總節數	共 5 節，200 分鐘。演示教學為第 3 節。		
教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 教科書（ <input checked="" type="checkbox"/> 康軒 <input type="checkbox"/> 翰林 <input type="checkbox"/> 南一 <input type="checkbox"/> 其他） <input type="checkbox"/> 改編教科書（ <input type="checkbox"/> 康軒 <input type="checkbox"/> 翰林 <input type="checkbox"/> 南一 <input type="checkbox"/> 其他） <input type="checkbox"/> 自編（說明：）				
學習階段	<input checked="" type="checkbox"/> 第一學習階段（國小一、二年級） <input type="checkbox"/> 第二學習階段（國小三、四年級） <input type="checkbox"/> 第三學習階段（國小五、六年級） <input type="checkbox"/> 第四學習階段（國中七、八、九年級）	實施年級	二年級		
學生學習經驗分析	在第一冊「跑跳動起來」單元已學過認識身體基本動作，並能表現基本動作與模仿的能力。				
設計依據					
領域核心素養	健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。				
單元課程學習重點	學習表現	1c-I-1 認識身體活動的基本動作。 2c-I-2 表現認真參與的學習態度。 3c-I-1 表現基本動作與模仿能力。			
	學習內容	Ab-I-1 體適能遊戲。 Ga-I-1 走、跑、跳與投擲遊戲。 Ia-I-1 滾翻、支撐、平衡、懸垂遊戲。			
單元課程目標	6. 認識不同的跳躍方式。 7. 認識不同的翻滾方式。 8. 表現各種跳躍方式。 9. 表現各種翻滾方式。 10. 快樂參與活動並遵守遊戲規則。				
核心素養呼應說明	A 自主行動 A2 具備問題理解、思辨分析、推理批判的系統思考與後設思考素養，並能行動與反思，以有效處理及解決生活、生命問題。				
議題融入	實質內涵	【戶外教育】戶E3善用五官的感知，培養眼、耳、鼻、舌、觸覺及心靈對環境感受的能力。			
	所融入之學習重點	與肢體活動相結合，例如融入「健康的身心」的學習實質內涵，參與戶外生活體驗，如健行、登山、其它山野活動等，在真實生活情境中實際體會生活，促進自我成長與社會化發展。			
教學設備／資源	墊上空間、電腦音響設備、圓盤、繩子、充氣柱或替代物、小角錐、箭頭標示墊、音樂。				
參考資料	康軒版健康與體育一下課本、教師手冊、教育部體育署國小體育教學模組認證平台				
教學目標	1. 認識不同的跳躍方式。				

	2. 認識不同的翻滾方式。 3. 表現各種跳躍方式。 4. 表現各種翻滾方式。 5. 快樂參與活動並遵守遊戲規則。
--	--

教學活動內容及實施方式	時間	學習檢核／備註
<p>【準備活動】</p> <p>一、課堂準備</p> <p>(一)教師：準備好墊上空間和各種教具、確認電腦影音設備沒問題。</p> <p>(二)學生：由體育股長帶隊至集合地點，準備上課。</p> <p>二、引起動機</p> <p>1.教師帶學生做暖身操。</p> <p>2.教師以故事情境說明今天有叢林探險的任務要拯救公主：今天來到叢林的草原區，這裡有許多的小精靈，小勇士們小心別踩傷了他們，請用各種不同的姿勢越/跳過...現在來到森林區，有許多藤蔓、傾倒的樹幹(使用繩子當道具或想像)，請設法鑽過/滾過這些障礙，小心別卡住或被勾到衣服了...</p> <p>【第一關】穿越障礙</p> <p>➤ 每組 8 人，分成 2 組進行輪流進行。</p> <p>➤ 在墊上佈置小精靈、藤蔓與樹幹的位置 小精靈→圓盤 藤蔓→繩子 樹幹→充氣柱</p> <p>➤ 各種障礙物擺放距離約 1 大步</p> <p>教師說明活動安全事項，練習跳躍落地動作。</p>	10 分	實作評量
<p>【發展活動】</p> <p>1.教師以故事情境帶入學習任務，指導學生動作練習:現在發生了新狀況，頭目(老師)說「公主失蹤了，她可能是在野獸森林中迷路了，所以希望各位小勇士一起去救回公主」。</p> <p>不過，頭目(老師)也提醒「森林中有各種空中和地上的猛獸，小勇士們要想辦法閃過他們的攻擊」，所以我們要進行一些小小的演練...</p> <p>【第二關】閃躲攻擊演練</p> <p>1.沼澤區遇到大鱷魚(小角錐)，設法跳過大鱷魚，並利用浮萍(圓盤)作為踏腳石，練習單腳跳躍。遇到陸龜爺爺(巧拼)用雙腳跳，可以跳得更遠。(動作元素:移動+跳躍+落地)</p> <p>2.空中出現大怪鳥(箭頭指標)，降低重心用滾翻閃避攻擊。 左右攻擊→雞蛋滾，正面攻擊→抱膝搖籃(動作元素:站立+降低重心滾翻+站立)</p>	20 分	實作評量
<p>【總結活動】</p> <p>1.教師以故事情境帶入學習任務，讓學生用闖關方式統整今日上課所學的動作技巧，做完整的練習:小勇士在學會各種閃避鱷</p>	10 分	實作評量

<p>魚與怪鳥的方法後，準備要出發了。這時，頭目(老師)拿出「秘密地圖」，發現有好幾條穿越野獸森林的路線…請小勇士們組成不同的「小隊」，由小隊長帶領小勇士們小心地穿越與通過，千萬不要掉入鱷魚的嘴巴，也不要被大怪鳥攻擊。</p> <p>【第三關】出發救公主</p> <p>學生分成 2 組(每組 8 人)遇到不同的障礙物(小角錐、圓盤、巧拼、箭頭指標)做出正確的對應動作，全部過關則能順利救出公主。</p> <p>最後，公主安全地被救出了，謝謝小勇士們的協助！</p>		
---	--	--