

附錄2

彰化縣溪湖鎮湖北國民小學公開授課教案設計

授課教師	洪育婷	班 級	三年三班
教學領域	健康與體育	教學主題	體操遊戲
教學日期	110年10月7日 第1節	教材來源	南一三上健康與體育
教學地點	舞蹈教室	教學節次	共5節， 本次教學為第5節
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解認識支撐與平衡的動作技能。 2. 能主動參與探索、描述並表現展演出支撐與平衡的動作。 3. 能和同學相互合作完成指定的動作。 4. 能了解團隊合作的重要性 		
學生經驗(先備知識、起點行為、學生特性等)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識動作技能概念與動作練習的策略。 2. 描述參與身體活動的感覺。 		
教學預定流程	<p>活動一：遊戲探索</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 闖關密碼設定:數字+身體部位，如:2手2腳(示範)，要維持不動3秒，動作盡量跟周圍同學不一樣。 2. 完成5組通關密碼 (1)2腳(2)1腳(3)2手1腳(4)1手2腳(5)1手1膝. <p>活動二：動作挑戰</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 詢問學生還能用哪些身體部位來設定密碼？ 如「臀部」做出「人體蹺蹺板」動作 如「手臂」做出「平板支撐」動作 2. 讓學生將原有的姿勢或造型上，加入創意做出變化。 <p>活動三：循環演練</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 進行分組，每組7-8人，集合圍圈坐下。 2. 預先佈置四座小島、每站一張任務卡 (1)3人 3手3腳1臀部 (2)4人 5手4膝1頭 (3)4人 6手7腳 (4)4人 4手1臀部1背部 <p>活動四：討論與分享</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小組討論後，完成任務卡密碼組合的演練。 2. 用簡易圖像，將密碼姿勢記下來再與同學進行分享。 		
教學資源	白板筆、白板、板擦、軟墊、圖卡		
評量方式	觀察評量、動作評量、創作評量		

附錄 3

彰化縣溪湖鎮湖北國民小學公開授課活動照片（觀課者拍攝）



說明：遊戲探索(1手1膝)



說明：動作挑戰(人體鞦韆板)



說明：任務卡演練



說明：討論與分享

附錄 4

彰化縣溪湖鎮湖北國民小學公開授課觀課觀察紀錄表
(觀課者填寫)

觀察者	卓俞辰	任教年級	一	任教領域/科目	體育
授課教師	洪育婷	任教年級	三	任教領域/科目	體育
教學主題	體操遊戲	教學節次	共 5 節 本次教學為第 5 節		
公開授課日期及時間	110 年 10 月 7 日 第 1 節	地點	舞蹈教室		
層面	指標與檢核重點	事實摘要敘述 (可包含教師教學行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動之情形)			
A 課程 設計 與 教學	A-2 掌握教材內容，實施教學活動，促進學生學習。				
	A-2-1 有效連結學生的新舊知能或生活經驗，引發與維持學生學習動機。	先從遊戲探索接著動作挑戰，再來循環演練到最後討論與分享。教師利用不同的活動，讓學生學習並表現出指定動作及專注觀賞同學的動作表現。			
	A-2-2 清晰呈現教材內容，協助學生習得重要概念、原則或技能。				
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。				
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。				
	A-3 運用適切教學策略與溝通技巧，幫助學生學習。				
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	課程活動循序漸進，且教師明確指令學生動作，透過遊戲探索訓練身體的反應，並鍛鍊身體的靈活性。			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。				
	A-3-3 運用口語、非口語、教室走動等溝通技巧，幫助學生學習。				
	A-4 運用多元評量方式評估學生能力，提供學習回饋並調整教學。				
	A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。	透過小組討論，並用簡易圖像，將身體姿勢畫下來再與同學進行分享賞析。讓體操活動更加多元化。			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。				
	A-4-3 根據評量結果，調整教學。				
觀課省思： 育婷老師配合情境活動，讓學生在體操遊戲中能大膽嘗試，並加強學生的動作技能，也體現了合作精神。					

附錄 5

彰化縣溪湖鎮湖北國民小學校長及教師公開授課自評表

(授課者填寫)

授課日期：110 年 10 月 7 日

授課教師	洪育婷		教學班級	三年三班	
教學領域	健康與體育		單元內容	體操遊戲	
自我檢核(請畫圈)1~5 分					
學習目標達成情形	5	④	3	2	1
教學時間掌控情形	5	④	3	2	1
課程活動流暢度(轉換)	⑤	4	3	2	1
課程活動完成度	⑤	4	3	2	1
自我省思(文字敘述)					
<p>1. 「遊戲探索」與「動作挑戰」活動中，學生都有確實做好動作，但身體姿勢動作的變化性少缺乏創意。</p> <p>2. 「循環演練」的活動，有些學生無法完成任務卡指定動作，須老師從旁協助學生完成。</p> <p>3. 「討論與分享」的活動，有些學生並未積極與同學互相討論。另外各組別在進行分享時，少許學生沒有專心聽同學解說，需要加以改進。</p>					
同儕回饋後心得					
<p>感謝俞辰老師的回饋，運用「支撐與平衡」之體操技能，同時在遊戲中學習觀察遊戲的過程與結果，進而了解體操所要發展的概念與體驗的反思分享。</p>					

