



表 1、教學觀察（公開授課）－觀察前會談紀錄表

授課教師：孫如環 任教年級：一年乙班 任教領域/科目：健康與體育領域(一上南一版)

回饋人員：莊易姪 任教年級：一年級 任教領域/科目：生活課程領域

備課社群：一年級教學群

教學單元：第貳單元 第六課 6-3 安全玩遊戲

觀察前會談(備課)日期：110 年 9 月 28 日 15 時 0 分 地點：資源班教室

預定入班教學觀察(公開授課)日期：110 年 10 月 1 日 8 時 40 分 地點：一乙教室

一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：

(一) 核心素養：

1. 健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。
2. 健體-E-B1 具備運用體育與健康之相關符號知能，能以同理心應用在生活中的運動、保健與人際溝通上。
3. 健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動，並與團隊成員合作，促進身心健康。

(二) 學習表現：

- 1b- I -1 列舉健康生活情境中適用的健康技能和生活技能。
- 2b- I -1 接受健康的生活規範。
- 2c- I -2 表現認真參與的學習態度。
- 3d- I -1 應用基本常識和基礎動作，處理練習或遊戲問題。
- 4d- I -2 利用學校或社區資源從事身體活動。

(三) 學習內容：

- Ba- I -1 遊戲場所與上下學情境的覺察與安全須知。
- Ca- I -1 生活中健康環境的認識、體驗與感受。

(四) 學習目標：

1. 遊戲時能遵守遊戲器材使用規則。
2. 遊戲時能選擇安全的遊戲場所。
3. 分辨遊戲設備的安全性。

二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：

(一) 學生先備知識與起點行為：

1. 學科知識/評估結果：

- (1) 學生已具備基本的生活技能，在實際生活中也有接觸遊戲器材的經驗。

(2) 學生已初步認識學校環境及相關資源。

2. 生活經驗：

(1) 學生能覺察生活中潛藏的危險，進而能提出如何減少或避免危險的方法。

(二) 學生特性：

全班學生：課堂參與活動相當踴躍。

三、教師教學預定流程與策略：

(一) 教學預定流程：

1. 引起動機：藉由課本圖片讓學生與生活經驗結合，說出遊戲器材的名稱及使用規則。
2. 發展活動：
活動一、能分辨校園適合玩遊戲的地方。
活動二、能分辨不安全的遊戲行為。
3. 綜合活動：讓學生以搶答方式，說出看到的遊戲器材名稱，及須注意的事項，並完成學習單。

(二) 教學策略：發表教學法、講述法

四、學生學習策略或方法：

(一) 學習策略：注意力策略、理解策略、記憶策略

(二) 學習方法：

1. 能依據學習的特定項目維持注意的狀態（如：問答與輪替）
2. 能將新訊息和舊經驗、知識連結（如：聯想配對、關鍵字等）
3. 能運用前導組織知識連結新舊知識，建立知識理解架構

五、教學評量方式（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）：

- (一) 提問：利用老師提問問題，學生回答問題，確認學生是否了解課程內容（呼應學習目標 1&2&3）。
- (二) 學習單：藉由學習單習寫確認學生能指出校園中適合玩遊戲的場所（呼應學習目標 2）。

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 5 日 15:00--16:00 地點：資源班教室



表 2-1、觀察紀錄表

授課教師：孫如環 任教年級：一年乙班 任教領域/科目：健康與體育領域(一上南一版)回饋人員：莊易姪 任教年級：一年級 任教領域/科目：生活課程領域備課社群：一年級教學群

教學單元：第貳單元第六課 6-3 安全玩遊戲

教學節次：共一節，本次教學為第一節

教學觀察(公開授課)日期：110 年 10 月 1 日 8 時 40 分 地點：一乙教室

層面	指標與檢核重點	事實摘要敘述 (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)	評量(請勾選)		
			優良	滿意	待成長
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。		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	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。	A-2-1 老師利用課本圖片先認識遊樂器材與設施，引發學生的學習動機。 A-2-2 讓學生以搶答方式，說出看到的遊戲器材名稱及須注意的事項。 A-2-3 A-2-4 由學生說出「校園中有哪些遊樂器材設施?」、「是否有玩過?」、「該如何正確使用?」，接著師生共同討論，該如何選擇安全的遊戲場所，並遵守遊戲器材使用規則。	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	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。		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	A-3-1 透過課本圖片先讓學生與生活經驗做結合，再透過問答的方式，讓學生舉手發表。 A-3-3 老師會適時在教室走動，讓沒舉手的學生試著發表意見，給予每位學生口頭陳述的機會。	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	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。		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。	A-4-1 藉由課堂上的問答，了解學生對「如何安全使用遊戲器材上」的認知。 A-4-2 在師生討論的過程中，老師適時引導學生進行完整的口語描述表達，並糾正觀念。 A-4-3 透過學習單的設計，讓學生指出校園中	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	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。				

授課教師：孫如環 任教年級：一年乙班 任教領域/科目：健康與體育領域(一上南一版)

回饋人員：莊易姪 任教年級：一年級 任教領域/科目：生活課程領域

備課社群：一年級教學群

教學單元：第貳單元第六課 6-3 安全玩遊戲

教學節次：共一節，本次教學為第一節

教學觀察(公開授課)日期：110年10月1日8時40分 地點：一乙教室

層面	指標與檢核重點	事實摘要敘述 (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)	評量(請勾選)		
			優良	滿意	待成長
	A-4-4 運用評量結果，規劃以或補強性課程。(選用)	適合玩遊戲的場所，進而了解學生的學習狀況。			

層面	指標與檢核重點	教師表現事實摘要敘述	評量(請勾選)		
			優良	滿意	待成長
B 班級經營與輔導	B-1 建立課堂規範，並適切回應學生的行為表現。		✓		
	B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。	B-1-1 少數學生會在老師尚未說出問題前一直舉手，老師會提醒他們等老師說完問題再舉手。 B-1-2 對於主動舉手發表的學生給予口頭讚美與回饋，並給予不敢發表的學生機會，請他先想一想，接著鼓勵他試著發表想法，老師透過稱讚來提升學生的自信心。			
	B-1-2 適切引導或回應學生的行為表現。				
	B-2 安排學習情境，促進師生互動。		✓		
	B-2-1 安排適切的教學環境與設施，促進師生互動與學生學習。	B-2-1 老師拍攝校園內的遊戲區照片，成功吸引學生的注意並引起好奇心。 B-2-2 透過師生討論，學生踴躍發表自己的想法，老師給予指導與鼓勵，讓學生更有自信。			
B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。					



表 3、教學觀察（公開授課）－觀察後回饋會談紀錄表

授課教師：孫如環 任教年級：一年乙班 任教領域/科目：健康與體育領域(一上南一版)回饋人員：莊易姪 任教年級：一年級 任教領域/科目：生活領域備課社群：一年級教學群

教學單元：第一單元第二課 危險！不能那樣玩

回饋會談日期：110 年 10 月 5 日 15 時 0 分 地點：資源班教室

請依據觀察工具之紀錄分析內容，與授課教師討論後填寫：

一、教與學之優點及特色（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）：

(一) 教師教學行為：老師利用講述法、發表教學法等多元教學策略。

(二) 學生學習表現：學生踴躍參與課堂活動，熟悉課程內容。

(三) 師生互動與學生同儕互動之情形：當學生達成課程目標，老師給予正增強讚美。

二、教與學待調整或改變之處（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）：

藉由學生學習回饋與評量結果，建議課程可增加校園遊樂場所巡迴，讓課程融入生活。

三、授課教師預定專業成長計畫（於回饋人員與授課教師討論後，由回饋人員填寫）：

成長指標	成長方式 (研讀書籍、參加研習、觀看錄影帶、 諮詢資深教師、參加學習社群、重新 試驗教學、其他：請文字敘述)	內容概要說明	協助或 合作人 員	預計完 成日期
A-4-4	<u>諮詢資深教師</u>	<u>於生活領域會議時 與教師們共同討論</u>	<u>生活領域 教師</u>	<u>110.10.05</u>

(備註：可依實際需要增列表格)

四、回饋人員的學習與收穫：

1. 老師在教材上的準備很豐富，引發學生的興趣。
2. 教學氣氛活潑，師生討論很熱烈，學生反應極佳。

彰化縣 110 學年度 花壇國民小學一年級健康與體育教學設計

單元名稱	第貳單元 6-3 安全玩遊戲	教學節數	共 1 節
適用年級	康軒版--國小一年級健康與體育領域	實施地點	花壇國小
設計者	孫如環、莊易姪		
學習前置經驗	<p>(一) 學生先備知識與起點行為：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生已具備基本的生活技能，在實際生活中也有接觸遊戲器材的經驗。 2. 學生已初步認識學校環境及相關資源。 3. 學生能覺察生活中潛藏的危險，進而能提出如何減少或避免危險的方法。 <p>(二) 學生特性：</p> <p>學生踴躍參與課堂活動。</p>		
主題學習目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 遊戲時能遵守遊戲器材使用規則。 2. 遊戲時能選擇安全的遊戲場所。 3. 分辨遊戲設備的安全性。 		
健康與體育課程核心素養	<p>健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。</p> <p>健體-E-B1 具備運用體育與健康之相關符號知能，能以同理心應用在生活中的運動、保健與人際溝通上。</p> <p>健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動，並與團隊成員合作，促進身心健康。</p>		
學習表現	<ol style="list-style-type: none"> 1b-I-1 列舉健康生活情境中適用的健康技能和生活技能。 2b-I-1 接受健康的生活規範。 2c-I-2 表現認真參與的學習態度。 3d-I-1 應用基本常識和基礎動作，處理練習或遊戲問題。 4d-I-2 利用學校或社區資源從事身體活動。 		
學習內容	<p>Ba-I-1 遊戲場所與上下學情境的覺察與安全須知。</p> <p>Ca-I-1 生活中健康環境的認識、體驗與感受。</p>		
與其他領域 / 科目的連結	<p>【安全教育】 建立安全意識；提升對環境的敏感度、警覺性與判斷力；防範事故傷害發生以確保生命安全。</p>		
教材來源	康軒一年級上學期健康與體育課本		
教學策略及方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教學的過程以學生為中心，讓學生主動參與、體驗與互動，並提供機會，使學生能在生活中落實健康的生活型態。 2. 運用多元的健康教育教學方法，如：環境體驗學習、安全環境探究教學，以支持健康教育教學生活化。 		

單元貳 6-3	安全玩遊戲	上課節數	1 節
單元學習目標	1. 遊戲時能遵守遊戲器材使用規則。 2. 遊戲時能選擇安全的遊戲場所。 3. 分辨遊戲設備的安全性。		
學習情境與動機引發	利用學習單，和學生討論常見的遊戲器材，包括攀爬架、旋轉木馬、水平吊梯、彈簧搖搖樂、繩梯、沙池、蹺蹺板、滑梯、秋千等正確與不正確的玩法。		

學習表現說明	活動學習目標	學習活動歷程 (包括學習策略)	評量類型/學生 表現/評量工具	教師的思考與 教學策略
1b-I-1 列舉健康生活情境中適用的健康技能和生活技能。	遊戲時能遵守遊戲器材使用規則。	1. 藉由教科書上所呈現之遊戲器材，引導學生思考玩遊戲器材時的注意事項… T 提問：「玩秋千時，要注意什麼？」 S 回答：「不能站著」、「兩手要握緊繩子」 T 追問：「那可以站在玩秋千那位小朋友的前面嗎？」、「為什麼不可以？」 S 回答：「不可以，因為會被撞飛」 T 問：「那可以站在玩秋千那位小朋友的後面嗎？」、「站在那裡等待才是安全的呢？」 S 回答：「不可以，要站在旁邊，小朋友可以看到的地方才安全」 T 整理歸納：玩秋千、攀爬架、平衡木、滑梯、水平吊梯、蹺蹺板、彈簧搖搖樂應注意的事項	形成性： 能說出遊戲器材名稱及使用規則。	發表教學法

<p>3d-I-1 應用基本常識和基礎動作，處理練習或遊戲問題</p>	<p>遊戲時能選擇安全的遊戲場所。</p>	<p>(注意力策略)</p> <p>活動一</p> <p>2. 師生一起朗誦課本 p.62 的問題「觀察看看，校園中那些地方適合玩遊戲？」</p> <p>S 回答：「操場」、「籃球場」、「遊戲區」</p> <p>T 提問：「哪些地方不適合玩遊戲？」「為什麼？」</p> <p>S 回答：「教室，因為有很多桌子，會撞到」、「不能在走廊奔跑，會撞到受傷」</p> <p>T 整理歸納：校園裡適合玩遊戲和不適合玩遊戲的地方</p> <p>(理解策略)</p>	<p>形成性：</p> <p>能分辨校園裡哪些地方適合玩遊戲。</p>	<p>發表教學法、講述法</p>
<p>2b-I-1 接受健康的生活規範。</p>	<p>分辨遊戲設備的安全性。</p>	<p>活動二</p> <p>3. 運用單元頁的圖片 p.62-p.63 教導學生哪些是不安全的遊戲器材…哪些是不安全的遊戲行為…</p> <p>(理解策略)</p>	<p>形成性：</p> <p>能分辨校園裡哪些地方適合玩遊戲、哪些是不安全的遊戲行為。</p>	<p>講述法</p>
<p>2c-I-2 表現認真參與的學習態度。</p> <p>4d-I-2 利用學校或社區資源從事身體活動。</p>		<p>4. 利用學習單讓學生判斷出看到的遊戲器材名稱，及須注意的事項，並完成學習單。</p> <p>(記憶策略)</p>	<p>總結性：</p> <p>完成學習單確認校園裡哪裡地方適合玩遊戲，並能畫出安全的遊戲器材。</p>	<p>發表教學法</p>



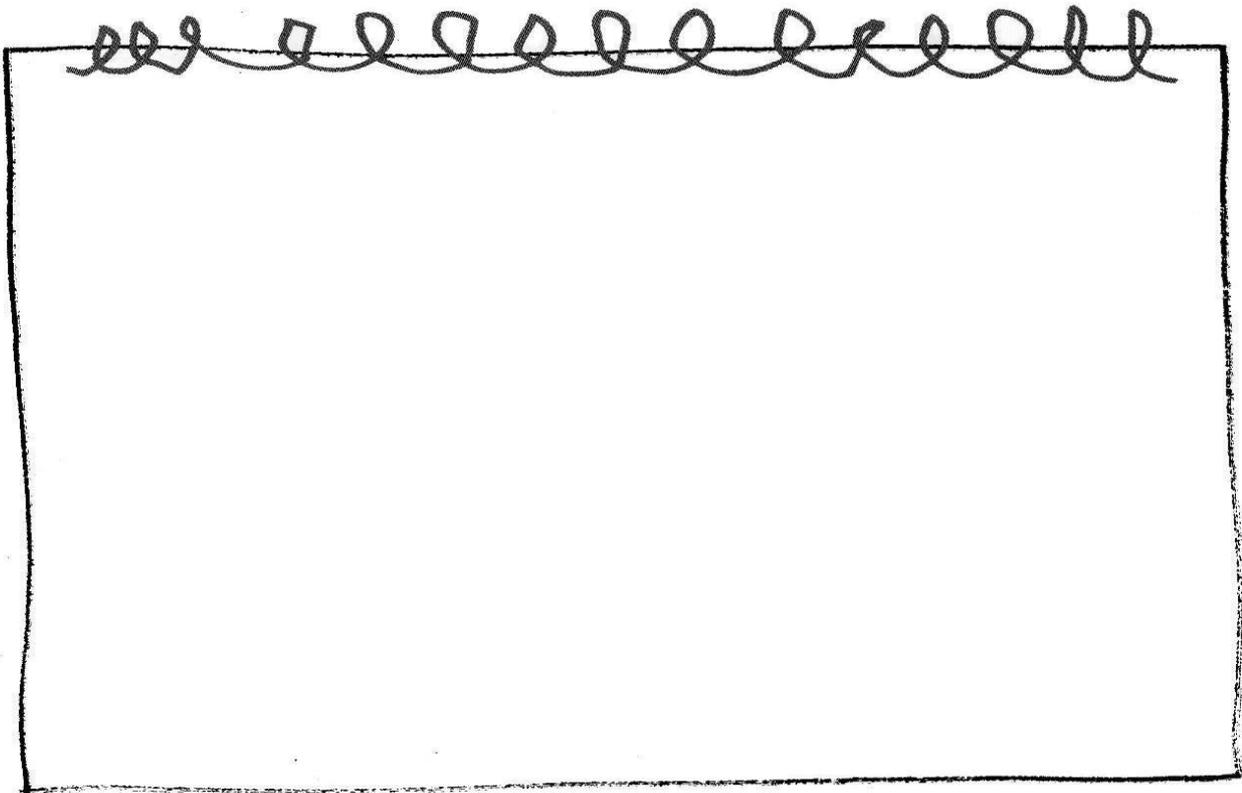
危險在哪裡？

一年____班 座號____ 姓名____

一、下列哪些場所適合玩遊戲？請打√。

1. 學校門口		2. 健康中心		3. 廁所	
4. 頂樓陽台		5. 籃球場		6. 操場	
7. 走廊		8. 教室		9. 停車場	
10. 花園		11. 遊戲區		12. 工地	

二、請畫出一種你喜歡的遊戲器材，並寫出正確的玩法。



授課教師：孫如環 任教年級：一年乙班 任教領域/科目：健康與體育領域(一上南一版)

回饋人員：莊易姪 任教年級：一年級 任教領域/科目：生活領域

備課社群：一年級教學群

教學單元：第貳單元 6-3 安全玩遊戲

教學節次：共 4 節，本次教學為第 1 節

教學觀察(公開授課)日期：110 年 10 月 1 日 8 時 40 分 地點：一乙教室



授課教師：孫如環 任教年級：一年乙班 任教領域/科目：健康與體育領域(一上康軒版)

回饋人員：莊易姪 任教年級：一年級 任教領域/科目：生活領域

備課社群：一年級教學群

教學單元：第貳單元 6-3 安全玩遊戲

回饋會談日期：110 年 10 月 5 日 15 時 0 分 地點：資源班教室

