

彰化縣文昌國小 111 學年度公開授課教案

領域/科目	健康與體育		設計者	柯宏松	
實施年級	一		總節數	共 1 節，40 分鐘	
單元名稱	滾球高手				
設計依據					
學習重點	學習表現	1c - I -1 認識身體活動的基本動作。 2c - I -1 表現尊重的團體互動行為。 3c - I -1 表現基本動作與模仿的能力。	核心素養	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、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。	
	學習內容	H c - I -1 標的性球類運動相關的簡易拋、擲、滾之手眼動作協調、力量及準確性控球動作。			
議題融入	實質內涵				
	所融入之學習重點				
與其他領域/科目的連結					
教材來源		翰林一上健康與體育課本			
教學設備/資源		躲避球			
學習目標					
1.能做出滾球動作。 2.能做出原地滾地傳接球的動作。					
教學活動設計					
教學活動內容及實施方式				時間	備註
活動一、熱身活動 ■教師帶領學生進行手指、手臂、腰部及膝關節等部位的伸展動作，以利學習活動進行，並避免運動傷害。 活動二、滾球體驗 ■教師以躲避球示範滾球動作。 ■滾球動作要領：兩腳前後站立，略呈弓箭步；一手持球，另一手扶球，置於身體一側，手往後牽引再立即往前伸展滾出球，放球點約在前腳位				5 分 	

置。 ■學生分組散開練習大球滾球動作。 ■練習距離逐步拉長。 ■活動三、看誰滾得遠遊戲 ■教師講解遊戲規則： 1. 全班分 2 隊，分別在兩跑道成縱隊。 2. 各組輪流派一人互相比賽，滾得遠的該隊得 1 分。 3. 球需滾在跑道內，滾的距離以球滾出邊界的點計算。 4. 全部輪完後計算得分，分數高的隊伍獲勝。 ■教師挑選數名動作表現較佳的學生，示範滾球動作，並再次提醒動作要領。 ■教師強調滾直、滾準要領：手臂揮擺的延伸動作決定球滾的方向。 ■讓學生思考改進動作，再次進行比賽。 活動四、火車過山洞遊戲 ■教師講解遊戲規則： 1. 分成 4 組練習：組員四肢弓立排成一列，一人滾躲避球穿越組員一人於另一方接球，滾完組員弓立於隊伍後方，換接球員滾球，如此依序練習，熟練後接著分 2 組練習。 2. 分 2 組競賽：各組弓立排列，一人持球於隊伍前方，一人於終點接球。 3. 哨音開始，各組輪流滾球穿越組員。 4. 滾球過程若球卡在隊伍中間，必須由弓立隊員單手撥球，直至穿越才算滾球完成。 5. 先輪完的隊伍獲勝。 活動五、綜合活動 ■教師鼓勵學生發表心得，請學生說出過山洞跟滾遠遊戲差別在哪邊，有什麼獲勝的秘訣。 ■教師表揚認真並享受學習過程的學生。	10 分 10 分 5 分	練習與遊戲。 1. 實作：能正確做出滾球動作。 2. 實作：能做出滾地移動接球的動作。 3. 觀察：能與同學合作進行練習與遊戲。 1. 實作：能正確做出滾球動作。 2. 實作：能做出滾地移動接球的動作。 3. 觀察：能與同學合作進行練習與遊戲。
---	------------------------------------	---

110學年度彰化縣文昌國小

表 3、教學觀察（公開授課）－觀察後回饋會談紀錄表

授課教師：柯宏松 任教年級：一 任教領域/科目：健康與體育

回饋人員：曾 師

教學單元：滾球高手

教學節次：共 1 節，本次教學為第 1 節

回饋會談日期：111 年 12 月 1 日 地點：文昌國小

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

1. 分組練習過程中教師會觀察需要協助的學生，再次說明正確滾球不是用丟的。
2. 會提醒學生撿完球歸隊的路徑，比免影響比賽進行。
3. 學生能分析影響比賽的因素，能觀察到風也會影響球的行進路線。
4. 活動進行中學生偶有脫序行為，教師能夠適時提醒導回正軌。
5. 活動結束後教師適時獎勵表現良好之學生，學生收拾器材分工合作，迅速整理完畢歸還至體育器材室。

二、教與學待調整或改變之處

1. 學生分組時只想挑自己的好朋友當隊友，意見多影響課堂秩序，老師可以事先分組減少時間的耗費及爭吵，讓秩序更棒。

三、回饋人員的學習與收穫：

1. 教師課堂規範清晰，教學說明亦淺顯易懂，更透過遊戲多元學習及多元評量，更引導學生創新思考探討獲得高分的方法，孩子都玩得很開心。
2. 低年級學生總會注意力不集中，遊戲比賽會不依規則進行，教學者能隨時提醒並勸告學生互相團結合作才是贏得勝利的不二法門。

四、教學照片



