

花壇國民小學「學校增能活動-教師專業學習社群」

表 1、教學觀察（公開授課）－觀察前會談紀錄表

授課教師：巫永民 任教年級：六年庚班 任教領域/科目：體育領域

回饋人員：周柏廷 任教年級：六年級 任教領域/科目：體育領域

備課社群：六年級教學群

教學單元：王牌就是我

觀察前會談(備課)日期：113 年 5 月 22 日 地點：科任辦公室

預定入班教學觀察(公開授課)日期：113 年 5 月 22 日 地點：籃球場

一、學習目標

(一)核心素養:

健體-E-C1 具備生活中有關運動與健康的道德知識與是非判斷能力，理解並遵守相關的道德規範，培養公民意識，關懷社會。

健體-E-A3 具備擬定基本的運動與保健計畫及實作能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。

健體-E-B2 具備應用體育與健康相關科技及資訊的基本素養，並理解各類媒體刊載、報導有關體育與健康內容的意義與影響。

(二)學習表現:

1c-II-1 認識身體活動的動作技能。

1d-II-1 認識動作技能概念與動作練習的策略。

2c-II-1 遵守上課規範和運動比賽規則。

2c-II-2 表現增進團隊合作、友善的互動行為。

2c-II-3 表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。

2d-II-1 描述參與身體活動的感覺。

3d-II-2 運用遊戲的合作和競爭策略。

(三)學習內容:

Hb-II-1 陣地攻守性球類運動相關的拍球、拋接球、傳接球、擲球及踢球、帶球、追逐球、停球之時間、空間及人與人、人與球關係攻防概念。

二、教學活動內容及實施方式

***教學設備/資源**

- 1.「王牌就是我」比賽規則海報、小白板、磁鐵、瑜珈球、得分版。
- 2.課前確認教學活動空間，籃球場是平坦的地面。

***教學活動內容及實施方式**

【活動一：講解遊戲規則】

(一) 利用大海報，講解「王牌就是我」的遊戲規則。

- 1.五個人一組。
- 2.每組選出一個人擔任王牌，分別站於場地左右兩邊的王牌區。
- 3.場地內會有一顆球和兩組人，一組為防守隊，另一組為進攻隊，進攻隊將球傳給王牌，由王牌執行射門。
- 4.得分後，球權交換。
- 5.出界或踩線的話就換對方發球，就在出界的邊線上發球，雙手過頭頂發球。
- 6.在活動進行中不可以發生衝撞、搶球的動作，違例的話就換隊發球。

【活動二：正式遊戲比賽】

- (一) 分成兩隊，請學生依遊戲規則進行第一次的「王牌就是我」遊戲。
- (二) 王牌成功射門，一次得一分。
- (三) 比賽時間三分鐘，分數多的隊伍獲勝。

【活動三：小組討論】

(一) 教師提問學生討論以下兩個問題

- 1.小組的成員裡，誰的表現最好?請具體說出你覺得他表現好的地方是什麼?
- 2.請小組討論:進攻時怎樣可以快速得分?防守時，怎樣幫助自己的球隊，阻止對方得分?

【活動四：返回比賽】

- (一) 請學生依剛剛小組討論過後的方法，進行第二次的「王牌就是我」遊戲，驗證策略的可行性。
- (二) 王牌成功射門，一次得一分。
- (三) 計時三分鐘，分數多的隊伍獲勝。

【活動五：經驗分享】 請學童進行反思，檢視其如何成功得分?如何防守?讓團隊力量發揮至極致。

老師統整歸納:

- 1.傳球時，應注意隊友移動的位置，往對方前進方向斜前方傳球。

2.小組發揮團結合作的精神，才會傳得快、接得好。

三、教學評量方式（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）：

(一)比賽過程學生的積極程度。

(二)學生小組討論時的策略整合。

(三)組織得分的能力。

四、觀察工具：

表 2 觀察紀錄表表、表 3 教學觀察（公開授課）－觀察後回饋會談紀錄表

五、回饋會談日期與地點：

日期：113 年 5 月 22 日

地點：科任辦公室

表 2、觀察紀錄表

授課教師：巫永民 任教年級：六年庚班 任教領域/科目：體育領域					
回饋人員：周柏廷 任教年級：六年級 任教領域/科目：體育領域					
備課社群：六年級教學群					
教學單元：王牌就是我；教學節次：共 3 節，本次教學為第 1 節					
觀察日期：113 年 5 月 22 日					
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。			√	
	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。	1. 球感練習，為活動做準備。 2. 講解規則，示範錯誤行為。 3. 適時引導學生討論得分策略			
	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。	1. 能個別關注學生狀況，提醒專注聽講。 2. 適時為學生打氣。			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。				

授課教師：巫永民 任教年級：六年庚班 任教領域/科目：體育領域
 回饋人員：周柏廷 任教年級：六年級 任教領域/科目：體育領域
 備課社群：六年級教學群
 教學單元：王牌就是我；教學節次：共 3 節，本次教學為第 1 節
 觀察日期：113 年 5 月 22 日

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-3-3 運用口語、非口語、教室走動等溝通技巧，幫助學生學習。	3.透過小組討論，讓學生共同思考如何得分。			

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
A 課程設計與教學	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。	1. 藉由規則、比賽、討論、比賽、分享等步驟，增進學生學習成效。			
	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。	2. 能依據學生狀況，途中調整學生得分經驗。 3. 評量不以得分為主要依據，更參考他們小組的歸納討論。			
	A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。				
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。	1.有學生上課分心，老師立即走到該學生面前，詢問該生問題，拉回專注度。 2.對於歸納出結果的學生也立即給予口頭讚美。			
	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。	1. 場地安排得宜，範圍也適合跑動。 2. 師生關係融洽，學生專注度高。			
	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：巫永民 任教年級：六年庚班 任教領域/科目：體育
 回饋人員：周柏廷 任教年級：六年級 任教領域/科目：體育
 備課社群：六年級教學群
 教學單元：王牌就是我；教學節次：共 3 節，本次教學為第 1 節
 觀察日期：113 年 5 月 22 日

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）：

教師：

1. 上課流程掌握良好，時間控制得宜。
2. 能適時關心學生狀態，並提醒與鼓勵。
3. 在討論過程中，能參與各組，並適切引導。

學生：

比賽中逐漸適應規則，藉由小組合作與討論，提升傳球得分效率。

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）：

小組比賽中，如果顏色衣服能加上號碼，更能提升小組辨識度。

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
c-1-1 c-2-2	參加 112 學年度校本課程社群活動	增進課程安排流程	社群成員	112.6.21

四、回饋人員的學習與收穫：

1. 對於課程節奏的掌握相當確實。
2. 小組比賽間充滿樂趣，彼此也會互相幫忙。

活動名稱	入班教學觀察(公開授課)日期： 112年5月22日10時30分地點：籃球場
------	--



