

附件一：新港國小「專業學習成長」夥伴分組表

編號	教師姓名	上課地點	學生班級	授課領域	授課單元	預計授課日期	授課節次	備註
例	王 00	C201	一甲	數學	第四單元	111.09.30	第 2 大節	
1	劉珍菱	C104	五甲	體育	陣地攻守—— 王牌我最行	113.12.27	第 3 大節	

一、 授課人員：劉珍菱

預計觀課人員：柯得欽（附件二～四，負責填寫人）

二、 授課人員：柯得欽

預計觀課人員：劉珍菱（附件二～四，負責填寫人）

註記：

1. 每一學年期間，每一位夥伴至少要公開授課一次，請完成另一個夥伴的觀課紀錄表件（附件二～四）。
2. 公開課後一個月內請上傳附件二～附件四至公開授課平台 <https://www.openclass.chc.edu.tw/years/111/posts>。
3. 公開課當天照片（若第一次進行公開授課者須包含影片）至網路硬碟\教務處\公開授課表件。
4. 上課資料可上傳教學計畫、學習單、教學資源…等資料，若為多檔請彙整為一個 PDF 檔案再上傳、公開課完成後需上傳附件二到四才能結案。
5. 若上課日期、上課資料等尚未確認，可先點選藍色按鈕暫存。

附件二：公開課備課記錄表

彰化縣新港國小 公開授課備課紀錄表

授課教師：劉珍菱 任教年級：五年級 任教科目：體育

單元名稱：陣地攻守——王牌我最行

觀課教師：柯得欽 公開課日期 113/12/27 觀察節次：1

觀察前會談紀錄	
學習內容	學習表現
【健體】 1- Hb-III-1陣地攻守性球類運動基本動作及基礎戰術。	【健體】 1. 1d-III-3了解比賽的進攻和防守策略。 2. 2c-III-1表現基本運動精神和道德規範。 3. 2c-III-2表現同理心、正向溝通的團隊精神。 4. 2c-III-3表現積極參與、接受挑戰的學習態度。 5. 2d-III-2分辨運動賽事中選手和觀眾的角色與責任。 6. 3d-III-2演練比賽中的進攻和防守策略。 7. 3d-III-3透過體驗或實踐，解決練習或比賽的問題。
教學目標	學生先備經驗/知識
1. 技能：學習並運用陣地攻守性球類運動的基本動作與戰術。 2. 認知：理解比賽的進攻與防守策略，並能在比賽中應用。 3. 態度：培養運動精神、團隊合作與積極參與的態度。	1. 具備基本運動能力（跑、跳、投、接）。 2. 了解球類運動的基本動作與規則。 3. 有團隊合作與溝通的經驗。 4. 理解運動精神與競賽態度。
教學活動(預定流程與策略)	

第一節：《陣地攻守——王牌我最行》

一、課前準備

- (一)教師：教具設備與場地配置。
- (二)學生：預先分6組——藍(1)、黃、紫、紅、綠、藍(2)，每組4到5人。

二、暖身活動/引起動機

- (一)暖身操。
- (二)球衣發放。
- (三)提問：團隊型的攻守球類活動有哪些？

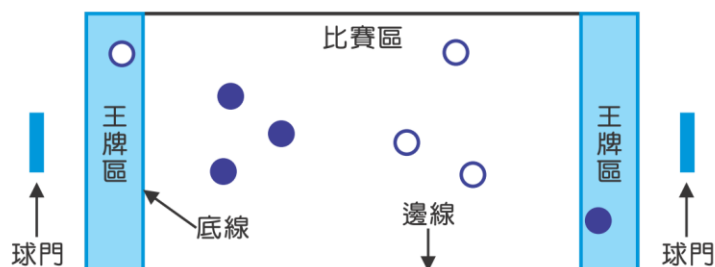
三、主要內容／活動

(一)P (Play games) 遊戲比賽

1. 「陣地攻守——王牌我最行」規則介紹與競賽禮儀指導。

王牌我最行（手球規則）

- 1.四個人或五個人一組。
- 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，拿到球者為進攻隊，進攻隊將球傳給王牌，由王牌進行射門。
- 4.得分後，球權交換。
- 5.出界和踩線的話就換對方發球，就在出界的邊線上發球（將雙手持球過頭頂，再發球）。
- 6.場上進攻時持球者，不可運球及帶球行走，違例的話就換隊發球。
- 7.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。

2. 學生就規則不解之處提問，教師釋疑。
3. 教師擇要提問，以明白學生是否理解。如下：

Q1：王牌可移動嗎？

A：王牌在王牌區可隨時移動。

Q2：何時在底線發球？

A：首次發球及得分後的球權交換。

Q3：何時在邊線發球？

A：球出界、踩線、違例。

Q4：發球時，能否直接將球傳給王牌？

A：要先傳給隊友，再設法傳給王牌。

Q5：在比賽區內的傳球次數是否有限制？

A：無限制。

4. 正式比賽：

(1)每局由 2 組入陣地內競賽，其餘 4 組於場邊觀摩，汲取優點。

(2)每局自列隊→致意→決定球權→王牌就位→賽局開始並計時。計時 2 分鐘，不停表，並於計分表計分。

(3)依藍(1) vs. 黃、紫 vs. 紅、綠 vs. 藍(2)進行比賽。

(二)L (Learning focus) 小組討論

1. 每組領取戰術板、磁鐵標號組、白板筆、白板擦。

2. 教師揭示提問單一、二（如下），供各組思索新賽局中可運用的技巧、團隊戰術等。

(1)要怎樣做，才能最快速讓自己的隊伍得分？

(2)王牌只能在王牌區裡面，王牌要怎樣配合隊友，做一個得分攻擊的動作？

3. 請集思廣益，相互尊重組員的見解，並留下討論時戰術板上的磁鐵分布與標記。

(三)A (Assessing) 返回比賽

1. 展開新賽局，運用並驗證小組討論出的戰術，以強化團隊合作與應變能力。

2. 賽局時間、局次順序等與初次比賽同。

(四)Y (Yes, we got it !) 經驗分享

1. 共同檢視計分總表。

2. 請學生分享獲勝的可能原因。

3. 雖落敗，但亦能分享改善之道。

四、總結活動

(一)統整並回饋上課內容：

1. 陣地攻守性球類運動，講求基本動作與團隊合作。

2. 提高專注度，並於場上隨機應變或伺機而動，有時能有出其不意的效果。

(二)器材整理與復舊。

教學評量方式	其他記錄事項
1. 口頭評量。 2. 分組活動評量	3.

參考資料（學習單或其他教學相關資料）

一、十二年國民基本教育課程綱要——健康與體育領域

二、彰化縣 111 學年度體育教學模組教師認證研習研習手冊

附件三：觀課記錄表

彰化縣新港國小 公開授課觀課表

授課教師：劉珍菱 任教年級：五年級 任教科目：體育

單元名稱：陣地攻守——王牌我最行

觀課教師：柯得欽 公開課日期：113/12/27 觀察節次：1

指標	內 容	達到程度 高5 4 3 2 1低	備 註 (事實摘要簡述)
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. 學生具備基本運動能力與球類運動經驗，了解基本規則並具團隊合作能力。 2. 整體學習態度積極，但在戰術應用與實戰經驗方面仍需更多練習與引導。
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-3-1	運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	☒ ☐ ☐ ☐ ☐	
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-4-1	運用多元評量方式，評估學生學習成效。	☒ ☐ ☐ ☐ ☐	
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。	☒ ☐ ☐ ☐ ☐	
B-1-1	建立有助於學生學習的課堂規範。	☒ ☐ ☐ ☐ ☐	
B-1-2	適切引導或回應學生的行為表現。	☒ ☐ ☐ ☐ ☐	
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-2-2	營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。	☒ ☐ ☐ ☐ ☐	

項	內 容	達到程度 高5 4 3 2 1低	備 註
1	設計有效「動機引起」來吸引學生注意力	☒ ☐ ☐ ☐ ☐	大部份學生能高度專注於活動內容並理解課程內容。
2	能做適切的課程設計提供優質的教材	☐ ☒ ☐ ☐ ☐	
3	確認學生能「理解」所教授的原理原則或內容	☒ ☐ ☐ ☐ ☐	
4	安排及引導「小組討論」有效進行	☐ ☒ ☐ ☐ ☐	
5	確認學生達成「精熟學習」階段	☒ ☐ ☐ ☐ ☐	

附件四：公開課後專業回饋：

彰化縣新港國小 公開課專業回饋記錄表

授課教師：劉珍菱 任教年級：五年級 任教科目：體育

單元名稱：陣地攻守——王牌我最行

觀課教師：柯得欽 公開課日期：113/12/27 觀察節次：1

觀察後回饋會談紀錄

一、教學者的教學優點與特色有哪些：

1. 透過暖身操與提問有效引起學生學習動機，讓學生積極投入課程。
2. 遊戲競賽規則清晰，教師能適時引導學生理解並解釋規則，提升比賽流暢度。
3. 透過小組討論與戰術設計，學生能自主思考如何提升進攻與防守能力。
4. 課程最後安排經驗分享與總結，讓學生反思戰術運用與學習收穫。

二、教師教學與學生學習待改變之處：

1. 時間分配可再優化，部分活動進行較趕，影響學生充分思考與應用戰術。
2. 小組討論雖能促進戰術思考，但部分學生仍較被動，可設計更具引導性的討論問題或角色分工。
3. 在比賽過程中提供即時回饋，讓學生能立即修正策略，提高學習成效。

三、這次觀課對我自己教學的啟發是：

1. 遊戲式學習能有效提升學生參與度，讓學生在競賽中學習並內化戰術概念。
2. 分組合作與討論策略對於團隊運動的成效明顯，值得應用在其他體育課程中。
3. 課程設計需注意時間規劃與學生思考時間的平衡，確保學習深度與活動參與度兼具。

四、其他：

1. 建議未來可錄影部分比賽過程，讓學生回顧自己的表現並進行戰術檢討。
2. 增加個別或小組回饋環節，讓學生能更具體反思自己的學習進步。