

「超 FUN！清水樂樂棒球隊：全壘打養成班」教學省思

本課程設計最大的優點是將資訊科技（錄影回饋）與體育教學高度整合，實現了客觀、有效率的動作修正。課程結構循序漸進，由單一技能訓練過渡到綜合比賽，邏輯性強。

一、教學目標達成度反思

- (一)技能學習：錄影回饋機制對於傳接球、打擊等複雜動作的修正效果顯著，但在實際操作中，應注意影片處理時間，避免佔用過多實地練習時間。
- (二)情意目標：雖然設計了規則討論，但需進一步觀察學生是否真正達到「享受樂趣、體察人我互動」的目標。建議增加互評或小組競賽環節，強化團隊互動。

二、資訊科技應用成效分析

- (一)錄影回饋：效益高，但教師需熟練操作，確保影片能即時、清晰地呈現關鍵動作。應額外評估是否有學生因被錄影而感到壓力，並做好心理建設。
- (二)科技倫理：資訊科技指標 4-2-2（網路使用規範）的達成，在課程中應加入具體的討論環節，例如引導學生討論「運動教學影片的版權與分享」、「被拍攝者的權利」等議題，深化資訊倫理教育。

三、流程與安全強化建議

- (一)安全教育：雖然有安全指標，但在每節課的準備活動中，應明確列出當日練習的安全注意事項（如打擊區安全距離、跑壘避免衝撞等），確保學生的運動安全。
- (二)綜合活動優化：每次的「檢討得失」可加入量化或自評機制（如：簡單的滿意度或困難度評分），使回饋更具體。收操環節應確實，避免運動傷害。