

「超 FUN！清水樂樂棒球隊：全壘打養成班」觀議課資料

1. 課程基本資訊

項 目	內 容
活動名稱	超 FUN！清水樂樂棒球隊：全壘打養成班
授課教師	王銘聖 老師
觀議課教師	葉璿雯 校長、張瑀宸 主任
觀 課	114 年 10 月 13 日 15：10 於運動場
議 課	114 年 10 月 13 日 16：00 於辦公室
適用年級/節數	六年級 / 6 節 (240 分鐘)【本節為第 3 節課】
核心目標	掌握樂樂棒球規則、技巧，發展團隊合作並享受運動樂趣。
教學結構	技能訓練（球感 → 傳接 → 打擊）→ 綜合練習 → 分組比賽。

2. 教學設計亮點（資訊科技整合）

- 核心策略：採用「講解 → 練習 → 錄影回饋」的循環模式，將資訊科技融入體育教學。
- 具體應用：使用攝影機錄製學生操作過程，並在下一節課播放慢動作/停格畫面進行動作修正。
- 效 益：提供了客觀的外在回饋，有效提升學生的動作修正效率與學習動機。
- 規則融入：鼓勵學生在分組比賽前討論並修訂規則以符合班級實際情況，強化對運動精神的理解。

3. 教學省思與觀課建議（聚焦優化）

面向	關鍵省思與建議
技能教學	優勢：錄影回饋機制對於傳接球、打擊等複雜動作修正效果顯著。 挑戰：需控制影片處理與講解時間，確保實地練習充足。
情意與合作	課程結尾的「歡呼解散」儀式化不足。 建議：增加**「最佳隊友」互評或簡單自我評量**，強化團隊合作與正向回饋。
資訊倫理	資訊科技指標 4-2-2（網路規範）的達成流於形式。 建議：在課堂中加入具體討論「影片使用權限」或「器材輪流」的環節，深化倫理教育。
安全與流程	雖然有安全指標，但需在每節課的準備活動中具體強調安全規範（如：打擊區的安全距離、器材擺放）。
未來發展	鼓勵在課程後期引導學生將錄影資料剪輯成「樂樂棒球宣傳片」，將多媒體整合能力（指標 2-4-4）實際應用。



雙腳張開站立，重心放低。擊球前重心偏向後腳，擊中球時重心偏向前方。



跑壘員上壘後必須踩在壘板上，等擊球員擊出球後才可離壘前進，違者判出局。



守備與傳接球要領：眼睛直視球的方向，移動雙腳到球的落點或來向。



體現「武德」與「運動家精神」：即使在激烈的競爭後，也要保持優雅的風度和禮貌。