

共同備課紀錄表 (請參用, 各校可依實際情形修改)

領域： <u>健康與體育</u>		年級： <u>五</u>	
日期	1. <u>107 年 9 月 13 日 (13:20~15:00)</u> 2. <u>107 年 9 月 20 日 (13:20~15:00)</u> 3. <u> 年 月 日 (: ~ :)</u>	地點	1. <u>大崗國小</u> 2. <u>大崗國小</u> 3. <u> </u>
參加人員簽名	<u>胡育霖、廖玉萍、邱弘凱</u>		
<p>內容概要：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 第一次的共備夥伴們共同思索著發想如何設計一個籃球教案可以讓先天程度不一的學生, 上起課來都可以投入在活動中, 不會因為技能差而淪為上課活動中的客人而已。 2. 經過討論決議以師大在推的模組化體育教學方式來做轉化設計, 透過規則的改變、器材的選用及場地的變更, 讓整班的學生不管籃球的技能高低都能易上手且能投入本節的活動。 3. 在球場兩側設王牌區, 讓技能差的同學可以在王牌區擔任王牌手, 又透過規則的改變, 王牌手在王牌區內可以任意帶球走, 各隊要投籃時一定要經由王牌手的傳球才可以, 讓這些技能差的同學在隊伍需得分時更顯重要。 4. 遊戲比賽選用較沒氣躲避球來代替籃球, 防止技能高的學生不相信隊友的傳接球能力而不以傳球方式進攻, 反而以自己運球方式來做推進; 另外躲避球質量也比較輕, 可以提升女學生或技能低的學生傳接球的成功機會。 5. 夥伴們決議放棄傳統體育課做操方式的暖身, 改直接用籃球來做暖身方式, 更能引起學生的學習動機。 6. 於準備活動中, 透過運球猜拳(輸了!請跟我走)的遊戲和投籃積分遊戲這兩個活動, 進行運球、投籃練習及熟悉球感。順便產生「翼之王牌」遊戲比賽兩隊的隊長。 7. 第二次的共備討論決議為了提升投籃技能低的學生成就感, 計分改由球觸及籃板為得 1 分, 進球則得 2 分。 8. 第二次的共備討論決議為了在遊戲比賽中場的討論, 能引導學生做比較具體的討論, 因此, 中場的戰術討論時教師給予學生討論之提示語(進攻時, 如何傳球能最快得分?), 讓學生的討論更能聚焦。 			
<p>**填寫說明：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 共同備課以相同領域、相同進度為原則, 次數多寡亦可自行調整。 2. 組成成員可以是同學年老師、同領域老師或輔導教師(如資深老師)與夥伴教師(新進教師)。 3. 共同備課是教師專業發展社群一環, 重點在落實教師專業對話, 老師可以發揮創意發展合宜模式。 			

(本表不敷使用, 可自行複製。)