

附表三-3：

桃園市 107 學年度 大崗國民小學 健體 學習領域/教育議題

共同議課專業研討會會議紀錄

壹、會議時間：民國 107 年 9 月 27 日（星期四）下午 2 時 55 分

貳、會議地點：大崗國小會議室

參、主 席：鄭家興校長 記 錄：邱弘凱

肆、參加人員：如附簽到表(簽到表格式各校自訂)

伍、會議紀錄

一、主席致詞：

感謝本次公開授課老師，透過不一樣的課程設計，讓這節體育課每位學生都可以在快樂中有效的學習，尤其透過規則的改變、場地的改變、器材的改變就讓技能低較不會打籃球的學生一樣可以在這節課裡非常投入活動進行學習。首先我們先請本節授課教師育霖老師先進行教學心得分享。

二、公開授課(被觀課)教師心得分享報告(請依教學活動設計與評量理念、教學技術運用、課程特色、教學省思、困難點、經驗、心得、檢討改進……等各點條列)

1. 本次教學設計發想主要是希望學生在四年級所學的籃球運球、傳球和投籃的這些基本動作，能夠在一場遊戲比賽情境中真正整合連結運用出來，又因學生在籃球的動作技能上個別差異，為求全班學生都可以在體育課的球賽中都有機會盡情地演出，不因技能差就沒有表現的機會。因此，本教案即是利用體育教學模組(球類運動)轉化設計而來。【理解式球類教學法 TGFU(英國 Bunker&Thorpe, 1972)】
2. 其主要的教學流程大概是先讓學生透過簡單遊戲比賽後，讓學生做戰術討論後，再返回比賽，最後再由師生共同討論分享及觀念釐清。
3. 這種透過遊戲比賽方式來增進學生學習樂趣與動機，並透過團隊戰術討論及分享來學習戰術概念、團隊的互助合作相互尊重、訓練學生的反思及表達能力。籃球的體育教學有別於籃球校隊的訓練教學也有別於傳統的教學較著重在技能這方面，反而較著重在態度情意這方面素養的養成。
4. 設計考量：
★籃球積分遊戲：以美國 mosston(1994)學者體育教學光譜(包含式)概念【學習

者選擇可達到某一程度的動作表現，並能挑戰難度較高之動作以測試自己所做之動作。】，將進球難度設計難中易不同難度，讓學生自我衡量自己程度，選擇進球方式(避免高能力學生覺得難度低無趣；低能力學生覺得難度高無成就感)。

★遊戲規則設計考量：

A、不能侵略性防守(製造互相傳球的高成功機率)。

B、計分方式以打到籃板算得1分(讓能力低的人有成功的機會)，進球算得2分(讓學生也能依照自己能力選擇投球方式)

C、王牌的設置(讓學生思考如何運用王牌的優勢進行進攻的戰術及善用自己方球員擺放位置)(人員的擺放人選-高的？臂力強的？速度快的？能力弱的？)

D、選用重量較輕較軟的躲避球，手指較不易吃蘿蔔(讓能力低的學生成功機會增加)，球的氣也打得比較軟，也避免高技能學生一直運球不透過傳球方式來進攻。

5. 未來也可以再融入「美國 Siedentop 學者(1994)運動教育模式」，把籃球教學節數拉長，設計成球季賽概念(SBL 或 NBA)，讓學生隊名、隊呼、成績紀錄都設計進去來營造籃球更多樂趣的高峰。

三、同儕專業回饋與建議：

1. 課程設計在遊戲中融入教學、效果非常棒。

2. 「輸了跟我走」的熱身遊戲，好玩吸引學生。

3. 籃球暖身操很有趣，但最後跨下繞八字型有點難度，幾位小朋友的球會滾走。

4. 學生戰略討論發表表現佳。

5. 本課程設計讓學生充分提升了合作團隊的素養。

6. 教學流程順暢，透過規則的調整，讓大家融入於比賽中。

7. 活動中多了討論，分享課程中的心得，讓夥伴亦能獲得彼此的經驗。

四、臨時動議：

陸、散會：15 時 30 分

