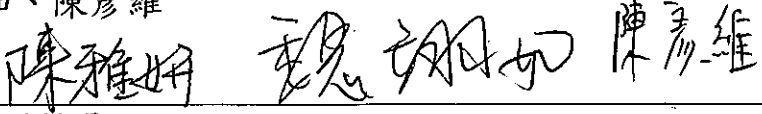


## 桃園市 112 學年度興南國民中學 健康與體育學習 領域

## 共同備課紀錄表

領域： <u>健康與體育學習領域-體育科</u>		年級： <u>7 年級-704</u>	
日期	1. <u>112 年 11 月 07 日 (10:00 ~ 11:00)</u> 2. <u>112 年 11 月 15 日 (10:00 ~ 11:00)</u> 3. <u>112 年 11 月 22 日 (10:00 ~ 11:00)</u>	地點	1. <u>體育辦公室</u> 2. <u>學務處</u> 3. <u>體育器材室</u>
參加人員簽名	陳雅妍、魏翊如、陳彥維 		
<p>■設計主題第四階段學習重點說明：</p> <p>一、以健康與體育學習領域內容之第三大主題「群體健康與運動參與」為設計主題：透過團體活動參與、實際團體動力活動體驗，進而增加對運動體適能的認知，達到增進「運動知識」項目等為課程設計目的。</p> <p>二、呼應學習表現 3c-IV-2 發展動作創作和展演的技巧，展現個人運動潛能-學生透過了解、掌控與評估自我身體組成的認知，了解身體成長與動作發展的關係。</p> <p>三、延伸學習表現：4d-IV-1 並在學習個人基本動作技能時，能先了解個別動作的要領，並評估自身運動體能表現，進而完整、連貫與自動化的建立起動作模式後，便可積極表現出穩定、移動及操作性之運動能力，以自信展現自我的運動潛能。</p> <p>四、終極目標：4c-IV-3 規劃提升體適能與運動技能的運動計畫；4d-IV-2 執行個人運動計畫，實際參與身體活動-學生具備正確的運動概念和尋找多面向的運動相關資訊的獲得的意願，同時藉由嘗試、體驗的機會，能提升選擇參與適當身體活動的概念，進而規劃創意的運動參與計畫並徹底執行，以達到提升體適能的目的。</p> <p>■內容概要：</p> <p>一、單元設計目標說明：</p> <p>(一) 國中階段則延續國小體適能課程之內容，逐步加深加廣，除讓學生明瞭基本身體適能與運動的關係，更深體會<u>運動體適能</u>對運動表現的影響。</p> <p>(二) 認知方面更強化策略思考與應用，延續合作精神，結合小組團體運動參與，在過程中發現問題並嘗試解決問題，幫助學生發展解決問題與溝通思考之能力，逐步導引學生到有興趣，有能力參與正式活動的內容。</p> <p>(三) 希望同學在課堂中體會個人身體適能狀況對運動適能的影響，進一步認知運動課程對這兩者的影響，會想要優化生活而參與運動。</p> <p>二、課程設計重點說明：</p> <p>(一) 在目前體育教學中，身為教師的我們都認為體適能十分重要，但實際教學現場中卻不重視，值得我們去反思而學習，讓我們的孩子知道體適能的要素與在生活中是不可缺少的一部分，因所以設計創意團體適能活動，以結合學生體適能的認知思考與基礎能力，提供快樂且安全、合作無慮環境空間下進行活動，是重要設計重點之一。</p> <p>(二) 能以概念引導學習思維，其學生能以概念遷移至不同運動項目。</p> <p>(三) 有效引導學生體驗「身體基本能力」之樂趣，並從中學會自主學習以及與他人溝通互動，共好。</p>			

### 三、 學生學習歷程分析:

(一)七年級學生個人基本身體運動能力體驗表現為主，也許有些活動學生曾經操作過，但面對不同的器材、不同的同儕能力，操作的狀況就會有所不同。

(二)本次雅妍老師任教七年級，以七年級為對象，進行四個主要活動:

1. 讓學生先體驗團體活動-以手持木條前進，檢視同學團體默契與調整能力為何?
2. 第二活動以二人一組進行，讓學生只能腳踏紙板前進(四腳三板)，讓同學自行思考可運用的方法，另一方面檢視自己的協調性。
3. 第三主題讓學生體驗平衡板，了解自己的平衡能力，且在難度增加時如何做到能有平衡的狀態。(唯一方法:一開始先請同學扶助再放手)
4. 最後大團體活，感受群體運動的樂趣，亦能互相合作，透過遊戲進行的方式，一起討論獲勝的技巧，在學習過程中尋找問題並提出解決方法。

(四)透過四項活動參與之後完成學習單，學生可以感受自己平常較少注意到的運動適能如何，可以讓學生在日後參與各項運動時了解自己的表現狀況，並且知道要增加何種運動適能，增強學生積極挑戰個人喜愛運動項目並提高身體能力技巧的精進。

(五)另外請觀課夥伴協助檢視該課程設計對八年級的延伸、九年級的進階發展為何。

### 四、 課程內容分段時敘提醒:

(一)班級屬性:四大項活動分組為:二組:男女單號一組、男女雙號一組;四組:男生單號、雙號、女生單號、雙號;二人一組:異質性分組分9組。

(二)四大活動時敘:

1. 團體木條前進:協調性試驗。
2. 二人紙板移動:敏捷性與協調性。
3. 小組平衡板體驗:平衡性。
4. 隕石爭奪戰:反應時間。

(三)解釋活動:說明這四大活動當中同學表現出來的運動是能與體適能的連貫性，並且引導同學思考團隊操作活動過程中，何種表現可以順利完成、何種表現會出現困境，進而對團隊合作產生認同。

(四)以進階精進技巧分組再練習，並且思考哪些運動競賽是這些基本動作的發展而成的。

(五)分組討論動作、組合、連結以完成表演-分組團隊討論練習。

### 五、 希望夥伴協助留意的部分:

(一)PLAY 教學策略(P 遊戲比賽、L 小組討論、A 返回遊戲比賽、Y 經驗分享)，對學生理解認知上的幫助具有主動學習與互助合作的意義，在本教學中是否有呈現之處，請觀課夥伴協助觀察。

(二)各類活動設計:規則、分組、場地分配等妥適性，請關課夥伴協助觀察。

(三)學生發展問題解決策略時，老師可引導程度為何?是否有太明顯的提示?

(四)加強學生團隊合作的課程設計，如何加強引導小組合作學習?評量內容項目是否得宜?

附表三-2

## 桃園市 112 學年度興南國民中學健康與體育學習領域(群體健康與運動參與)

## 教師教學觀察表(觀課表)

授課教師	陳雅妍	觀課伙伴	學校： <u>興南國中</u> 姓名： <u>魏翊如</u>
教學科目	體育科	單元名稱	合作學習體驗-認識運動體適能
教學班級	704	觀課日期	112年11月27日
軼事紀錄表			
時間	教學流程/教學活動或事件紀錄〈學生學習情形〉		
5分鐘	1. 熱身，引導學生複習體適能項目及對日常生活中身體適應環境的重要性。		
5分鐘	2. 除了體適能之外，還有運動適能，引起動機，接下來的課程中會融入各項目，請同學體驗。		
10分鐘	3. 平衡木條活動：過程中出現一些狀況，老師不斷提醒同學，思考現在發生甚麼問題，有沒有要出來溝通協調討論，想策略。		
10分鐘	4. 當人數越來越多時，活動進行越來越困難，男生組有人出聲提醒其他人調整高度，進行的較順利。		
10分鐘	5. 結束後，老師分析較快組別的成功原因，有人出來協調溝通，其他人配合是成功關鍵。		
10分鐘	6. 雙人紙板活動：一開始不限規則，完成就好，之後提升難度，同一人雙腳不可以同時在一個紙板上，活動出現卡關，老師不斷提醒同學要互相討論，並且注意安全。		
10分鐘	7. 活動後討論，卡關原因，腳肌力不夠？平衡感不好？柔軟度太差？讓同學們去思考。		
10分鐘	8. 平衡板體驗：活動從低的難度低的開始，讓學生依序上去體驗，慢慢增加難度調整水管高度，遇到平衡較差無法完成的同學，請其他同學協助攙扶，並且注意安全。		
5分鐘	9. 同學從害怕不敢嘗試到後面經由同學幫忙，完成後臉上充滿笑容，挑戰成功。請同學思考那些比較容易成功的人，是不是平常運動能力比較好的，那是哪個運動適能比較好？		
	10. 隕石攻防戰：全場學生瞬間動起來，熱絡的撿球丟球，積極的想把抗力球給丟擊往前，一開始同學沒有任何策略，只是不斷的丟和撿球。第二回合，老師引導同學討論，要用何種策略讓擊球更有效率。		
	11. 活動結束後，老師講解今天活動過程，讓同學思考健康體適能和運動體適能的差別，以及今天各種活動屬於運動適能的哪些項目？引導同學遇到問題時要互相討論想策略增加成功率，個人較弱的項目，可於平時活動多加強。		

### 觀察者的回饋

值得學習的地方	我的感想或建議
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 活動設計多元有趣，同學們都投入其中。</li> <li>2. 讓學生先體驗後，碰到困難，再由老師介入引導請同學思考，想出策略。</li> <li>3. 活動項目有簡單版和難一點的版本，每位同學都能有挑戰自己運動能力的機會。</li> <li>4. 不斷的提醒同學思考，並且扣合主題運動適能項目。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 老師設計活動多元有趣，有難易度程度差別，讓每個同學在課程中都能有滿滿的成就感。</li> <li>2. 平衡木高的水管建議再長一點，會較安全，或是增加止滑效果。</li> <li>3. 隕石活動，要提醒同學撿球時注意安全，避免被同學球擊中發生危險。</li> </ol>

## 教師教學觀察表(觀課表)

授課教師	陳雅妍	觀課伙伴	學校：興南國中 姓名：陳彥維
教學科目	體育科	單元名稱	合作學習體驗-認識運動體適能
教學班級	704	觀課日期	112年11月27日
軼事紀錄表			
時間	教學流程/教學活動或事件紀錄〈學生學習情形〉		
5分鐘	1. 暖身做操:除了基本關節操,增加腿部肌力熱身,學生口令動作秩序很好。		
10分鐘	2. 暖身後引起動機,複習體適能的項目與日常活動的關係,進一步引導本次上課重點為體驗運動體適能,讓同學在或洞中自己體驗。		
10分鐘	3. 平衡木條團體動力活動,學生分組操作平衡木條齊步前進,學生在過程中發現不順暢的原因,還有共同討論,老師有引導出現什麼問題?如何修正?		
10分鐘	4. 有部分的同學在老師引導前有主動討論並解決問題。		
10分鐘	5. 團體的人數變多,平衡更長的木條時,木條一直掉落而停止前進,同學會停下來重新修正再出發,其中會互相提醒注意要調整的動作。		
5分鐘	6. 進行雙人紙板移動活動,學生在有限制的條件下以紙板移動前進,二人會合作協調前進的方法。		
5分鐘	7. 增加紙板限制條件前進,二人各自只有一隻腳能踩在紙板上,雖然難度增加,但是學生都很有興趣完成活動。		
5分鐘	8. 學生在活動過程中,不會覺得困難而放棄,都會很有耐心的參與。		
5分鐘	9. 平衡板體驗,學生雖然都很擔心跌倒,但是都展現積極的態度,很勇於嘗試。		
5分鐘	10. 踩在木板上,下面是水管,學生試著靠自己的能力平衡,有同學做到了平衡,同學之間會驚呼給予鼓勵,對於比較害怕的同學也會勉力不要害怕。		
10分鐘	11. 下免得水管換粗一點的,平衡的難度就會增加,學生更勇於挑戰,每個人都會輪流上去嘗試,有發現比較做不到平衡的同學,同組的同學會過去幫忙攙扶協助。		
10分鐘	12. 隕石攻防戰,學生分兩大組,丟擲排球將大的抗力球打到隊隊的場地,一開始學生還不清楚如何進行遊戲,有幾個學生做出正確的方式後便陸續投入。		
5分鐘	13. 經過第一次練習後老師再加強說明,學生更清楚遊戲規則每個學生都非常投入活動。		
5分鐘	14. 一連串的活動後,老師集合學生做最後的引導及回饋讓學生反思剛才上的活動中那些動作運動何種運動體適能,提醒學生參考補充教材的資料,完成學習單中自我檢測的部分,並告訴學生學習單有加分,給予學生多元的評量。		

## 觀察者的回饋

值得學習的地方	我的感想或建議
<p>1.教學者運用豐富的教材進行教學。</p> <p>2.教學者利用分組活動的方式讓學生操作課程，每個人的運動機會都均等，並且有感受到學生互助合作的表現。</p> <p>3.以遊戲的型態進行教學活動，學生在過程中有合作學習的機會，同時，趣味化的教學也讓學生有較高的學習動機，每個人都願意投入學習。</p> <p>4.每一項活動結束之後都會立即提醒學生回顧參與活動的心得感想，醒學生會回想自己的運動表現，增加學生運動體適能自我概念的形成。</p> <p>5.本課程設計每個學生都能有機會參與活動，主要是以學生基本的身體活動能力去進行活動，非技巧性的運動，讓學生在過程中了解自己的身體能力，未來也許會因為更注重自己的運動表現而積極的參與體育課。</p>	<p>1.利用能力分組讓學生互相協助，都能有成功的機會。</p> <p>2.設計遊戲的方式讓學生進行活動，學生夠有意願參加，而糗活動皆從簡單到難，讓學生可以熟悉後更有意願再進階嘗試難度增加的活動。</p> <p>3.每一項活動的時間稍微短暫，未來可以分段進行，或許改為兩個活動搭配一個綜合遊戲這樣學生能體會更多。</p> <p>4.每一項自己設計的教具很特別，未來應該還可多樣化使用。</p>

附表三-3：

桃園市112學年度興南國民中學健康與體育學習領域

共同議課專業研討會會議紀錄

壹、會議時間：民國 113 年 11 月 29 日(星期三)上午 10 時

貳、會議地點：興南國中圖書室

參、主 席： 陳雅妍 記 錄：陳彥維

肆、參加人員：如附簽到表(簽到表格式各校自訂)

伍、會議紀錄

陳雅妍 魏羽軒 陳彥維

一、主席致詞：

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)

■分享前言：

(一)首先感謝同仁的建議和課前討論，讓課程設計流程更為順暢。

(二)本教學單元希望透過在課程中設計許多簡易難度不一的目標例：有個人性的自我挑戰活動、有需依靠團隊合作完成的活動目標，不僅重視個人參與更有個人與團隊的綜合操作，除著重個人技能外，更在於培養與他人合作、互相扶持、彼此觀摩成長的附加學習價值，對學生間的個別差異更是不容忽視，因此小組學習採用鷹架學習方式，使異質學生在通過關卡遊戲時，讓運動能力好的帶領運動能力較差的，彼此討論、共同飛越個人的能力極限。

■教學者分享報告：

一、教學活動設計與評量理念

(一)教學活動設計理念

1. 體育課程設計透過樂趣化教學策略將運動體適能元素融入，讓學生的身體獲得充分活動，並於課程中加入身體適能與運動體適能的基本概念，讓學生感受自己的表現，培養學生積極正視自己運動表現與運動適能關係之探究，關注自己的動表現進而重視自己的運動習慣，讓體育課創造學生重視健康的價值。
2. 讓學生參與樂趣化體育學習活動，不僅止於感受合作學習的有用性，更在於提高學習者的滿足感、開心經驗，並感受與同儕正向互動、互相幫助完成活動目標的成就感。
3. 本課程所設計的運動適能合作學習課程，以四大主題呈現，未來可以分別單獨融入平常的體育教學活動中，具有務實性及可行性，配合學習單的回饋，使學生對運動適能有所認識並產生對自己運動適能狀況的興趣，進而愛上體育，最終達到自學自練的目標，奠定終身運動的基礎概念。
4. 希望透過課程設計與教學示範的影響，讓領域社群老師能共同參與自製教材的設計，從日常生活中發現體育活動的學習元素，讓體育課能與日常生活物器連結，誘發學生素養概念，讓學生養成重視「運動即生活，生活有運動」的樂活人生。

(二)評量理念(自主行動、溝通互動、社會參與)

1. 透過活動設計讓學生在了解體適能後，進一步感受運動體適能的要素，在參與活動過程中身體素養的評量工具，基礎動作類有五種：跑、單腳跳、投擲、踢、後退走。而在本單元中可以看出跑、單腳平衡、投擲等動作。看似簡單但強調觀察而非檢核，尤以體適能及運動體適能是不可評比的，可以觀察學生的狀態之後轉化專項課程實施之前的熱身與教學設計評估，以利課程實施時的參考修正。

2. 故本課程的評量以觀察為主，學生自測學習單為輔，教學者觀察評量設計如下：

年 班 號 姓名： (教學者觀察學生有做到的打勾)					
核心素養	檢核項目				
自主行動	積極參與	展現重視	願意挑戰	思考動作	改善表現
溝通互動	與同儕對話	提供建議	主動協助	正向對話	關懷同學
社會參與	積極合作	引導協調	參與服務	快樂合群	策略領導
活動主題質性評量					
活動項目	木條前進	雙人紙板前進	平衡板體驗	隕石擊落戰	
質性說明	配合大家的決策 有提出感受	遵守規定 設法完成	勇於嘗試 完成平衡目標	完成丟擲、撿球 過程沒有休息	
評量	<input type="checkbox"/> ★ <input type="checkbox"/> ◎ <input type="checkbox"/> ● <input type="checkbox"/> ⊕	<input type="checkbox"/> ★ <input type="checkbox"/> ◎ <input type="checkbox"/> ● <input type="checkbox"/> ⊕	<input type="checkbox"/> ★ <input type="checkbox"/> ◎ <input type="checkbox"/> ● <input type="checkbox"/> ⊕	<input type="checkbox"/> ★ <input type="checkbox"/> ◎ <input type="checkbox"/> ● <input type="checkbox"/> ⊕	
評量配置	★有領導特質 ◎參與優良 ●很努力 ⊕消極配合				

3. 學習單如附件：取書寫優良者影印，張貼於班級公佈欄讓同學觀摩。

## 二、教學技術運用

- (一) 採用協同式鷹架理論教學，以學生既有的動作技能、認知技巧、基礎運動適能設計活動主體，學習者互相輔助共同達成個人及團體的學習目標。
- (二) 師生共創課堂風景：教師為活動中的引導者、支持者，學生為學習主體，自行參與體驗互相對話，完成學習任務。
- (三) 個人與社會責任模式教學：善用意識對話、小組討論與自省的方式，透過運動學習尊重他人的權利與感受、追求努力嘗試後而得到的快樂，並且確實遵照規則完成任務，表現出支持合作關懷並幫助他人，甚至走出運動場外一樣可以表現出相同的生活行為。
- (四) 運動教育模式：透過遊戲化的方式，讓學生投入並參與運動，成為有基本運動適能也理解運動對身體健康具有影響的人。
- (五) 善用提問引導學習，活動間歸納重點刺激學生思考形成策略。

## 三、課程特色

- (一) 遷移學習：讓學生可以將學習的身體適能及運動適能概念遷移到不同的運動中。
- (二) 多種技能的交融整合：在同一堂課中，不強調學生的技能表現，而是讓學生自行表現個人多元的學習效果，期待達到全面的實踐身體素養課堂。
- (三) 有系統、漸進式、主題清晰、多元教材、樂趣化教學激發學生學習動機。
- (四) 強調個人參與、與他人合作、與團體交互表現，提供同儕對話相互學習的機會。
- (五) 善用分組技巧實施教學，讓學生學習過程更有效運用時間參與活動。
- (六) 嘗試運用多元器材吸引學生興趣，創造多樣化學習風景。
- (七) 強調理解式教學法，教學方式樂趣化，學生在教學中能感受到學習的樂趣，不僅著重學習成效，也重視過程的自主性。

## 四、教學省思

- (一) 教學分組有留意到異質性分組，在雙人活動中安排大師傅帶小徒弟，引導及互助的效果有出現，惟在大團體分組活動中，如能平均安排或留意分配幹部領袖型的學生，團體討論更有效形成策略，縮短嘗試性失敗的時間，提升成功經驗。
- (二) 學生對運動體適能舊有經驗明顯不足，可以在後續就運動體適能加強感受性的體驗，增加學生對運動適能的認識，以便更明確的引導其與體適能的相關性，方能設計提升體適能的

運動訓練課程或運動處方，以其學生進而重視運動對身體的效能。

- (三)每一項教學活動教具器材的設置可以再詳細思考，以場地的分配及活動之動線為考量，評估是否可以先設置擺放，讓教學者不需要在教學過程中另尋時間擺設，進而耽誤教學者巡視注意學生。

#### 五、遭遇困境

- (一)少子化衝擊，班級學生人數少，雖有利於關注學生及學習資源分配可以提升學習效果，但典範型的領袖學生數趨於少數，學生間的楷模減少，同儕間相互學習的進步時間會較為緩慢，教師的教學內容必然要簡化、進度要減緩，這是教學者必須要審視修正的教學脈絡。
- (二)體育教學素養為強調的是終身追求身體活動的歷程與責任，許多教學項目與情境受到場地限制，例如游泳、滑雪、划船等運動項目，教學者就要發揮巧思轉化教學情境，讓學生可以有學習遷移的機會，對教學者而言就要主動去嘗試運動、接觸運動、落實運動生活，成為一個活教材，此對教學者而言無非是一項艱鉅的任務，急需要有支援體系方可實踐。
- (三)現代體育教學設計在強調與生活的連結，透過探究與實作，讓學生發現問題，培養動手嘗試解決的習慣，進而讓學生能夠成為一位主動的學習者，教學者就要能夠運用現有的教材做出有趣的體育教學，就牽扯到老師對課程的轉化與應用能力，教學者應多方面進修增加自身此方面的能力。

#### 六、經驗心得

- (一)能事先瞭解學生學生能力而給予異質性分組，並解在各組間分配能力高、中、低的學生互相協助與與合作，可以增加學生學習效果，亦能達到互助合作的素養。
- (二)以遊戲方式讓學生用過去學習的經驗直接操作活動，協助學生瞭解自己的身體適能與表現發展及可加強的部分，有助於提升學生在本堂課的學習動機。
- (三)體育教學能將一個學生自七年級開始指導，連續至其九年級對學生生理、心理的瞭解，對學生身體發展、社會行為發展、班級屬性，可以有效掌握，甚能與學生建立互相信賴的關係，在教學指導上更能偏向符合其特性的個別設計，對體育老師、對學生來說都是值得珍惜的教與學歷程。
- (四)班級學生人數少，小組學習容易進行，並且可以全面關注學生的學習狀態，可以立即給以回饋。
- (五)教材準備需要花心思，日後可設計本次教學準備的教材教具亦可使用的教學設計，避免淪為一次性使用教具。
- (六)本次公開觀課有許多面向想呈現，透過讓學生體驗運動體適能要素，讓每位學生都能參與運動，過程中感受群參與體育動的樂趣，讓學生新舊經驗可以結合，並省視自己的運動表現與身體適能的相關性，進一步重視自己的健康狀況，希望或多或少可以大到此效果。

#### 七、檢討改進

- (一)自製平衡板教具可以在水管部分加裝止滑墊，增加安全性。
- (二)每項活動之間留空時間，讓同學確實停下來討論剛才活動中的困境，並且積極提出策略。
- (三)留意學生幹部或具有領導能力的學生要分散分組，並且引導其帶動同討論，可以增加學生在課堂中的對話；如能事先跟幹部學生討論課程重點，亦或許可以參考學生反應或意見修正教學設計。
- (四)可以先利用室內課帶給學生基礎運動能的知識概念教授，再進入課程體驗，或許學習體驗效果更能彰顯，日後可如此安排操作研究。

### 三、同儕專業回饋與建議：

#### ■翊如老師：

##### (一)教學者的優點：

1. 對學生的能力有詳盡的掌握，能力分組適切得宜，每一組異質性的學生都能平衡相處，可以做到模仿與引導的互助學習。
2. 教學者運用豐富的教材進行教學。
3. 藉由各項活動設計，讓學生體驗運動適能的項目，也更能了解自己的身體操控性。
4. 各項活動都有不同的難度可以體驗，有參與感又有挑戰性。
5. 以遊戲的型態進行教學活動，學生在過程中有合作學習的機會，同時，趣味化的教學也讓學生有較高的學習動機，每個人都願意投入學習。
6. 每一項活動結束之後都會立即提醒學生回顧參與活動的心得感想，醒學生會回想自己的運動表現，增加學生運動體適能自我概念的形成。
7. 本課程設計每個學生都能有機會參與活動，主要是以學生基本的身體活動能力去進行活動，非技巧性的運動，讓學生在過程中了解自己的身體能力，未來也許會因為更注重自己的運動表現而積極的參與體育課。

##### (二)給教學者建議：

1. 若學生不斷失誤又沒人想要停下來討論時，老師可以暫停活動，請學生思考。
2. 平衡板那項，水管變高難度變高之後，對於安全的要求更高，建議可以在地面鋪軟墊，或是增加水管長度，在水管周圍包止滑材質，讓水管不會在平衡板下左右橫移，學生只要專注在平衡就好。
3. 隕石擊球活動激烈，設立安全區範圍，提醒同學撿球時要注意安全，不要被同學的球誤擊受傷。
4. 可以精簡動作項目內容，每堂課以一至二項動作為主發展，本教學活動教學可以設計二堂課進行，學生的體驗及感受性可以更強烈、回饋可以更扎實。

#### ■彥維老師：

##### (一)教學者的優點：

1. 教學者利用分組活動的方式讓學生操作課程，每個人的運動機會都均等，並且有感受到學生互助合作的表現，利用能力分組讓學生互相協助，都能有成功的機會。
2. 設計遊戲的方式讓學生進行活動，學生夠有意願參加，而糗活動皆從簡單到難，讓學生可以熟悉後更有意願再進階嘗試難度增加的活動。
3. 活動結束後，帶領學生回顧整堂課的內容，並且再次呼應運動適能的項目及重要性，加深學生印象。

##### (二)給教學者建議：

1. 每一項活動的時間稍微短暫，未來可以分段進行，或許改為兩個活動搭配一個綜合遊戲這樣學生能體會更多。
2. 每一樣自己設計的教具很特別，未來應該還可多樣化使用。

### 四、臨時動議：

陸、散會： 時