

基隆市深美國小 113 學年度備觀議課活動設計備課單(B)

領域	健體領域	設計者	許淳婷		
實施年級	一年四班	節數	共 1 節， 40 分鐘		
單元名稱	二、跑的基本—偷蛋大作戰				
教學法策略/形式	<input type="checkbox"/> 跨領域(含議題融入)素養導向教學 <input type="checkbox"/> 探究實作 <input type="checkbox"/> 線上教學 <input type="checkbox"/> 科技輔助自主學習 <input checked="" type="checkbox"/> 雙語教學 <input type="checkbox"/> PBL <input type="checkbox"/> 數位學習精進方案 <input type="checkbox"/> 其他()				
核心素養	<input type="checkbox"/> 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> 系統思考與解決問題 <input type="checkbox"/> 規劃執行與創新應變 <input type="checkbox"/> 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/> 藝術涵養與美感素養 <input type="checkbox"/> 道德實踐與公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> 多元文化與國際理解				
學習表現(能力指標)	2c-I-2 表現認真參與的學習態度。 3c-I-1 表現基本動作與模仿的能力。				
教學目標	1. 能做出跑步的基本動作，並注意安全。 2. 能團隊合作進行跑步遊戲且遵守遊戲規則。 3. 學生能聽懂英文指令並執行動作。				
	Attention 注意		Put down your bottle 放水壺		
	Line up by number 按照號碼排		Drink some water 喝水		
	Line up for big/small square 排放大/縮小版五五隊型		Jog two laps and walk one lap 跑兩圈走一圈		
	Hands up/down 向前看齊/手放下		Sit down/Stand up 坐下/起立		
一、以終為始的思考計畫					
我期望學生學到的…		我將如何看見(證明)…		我將使用的策略(方法)	
1. 正確的跑步姿勢。 2. 能遵守遊戲規則。		學生可以用正確的跑步動作進行遊戲，且遊戲過程中能夠遵守遊戲規則。		1. 請學生示範正確跑步姿勢。 2. 藉由提問使學生說出遊戲規則。 3. 若有學生違反遊戲規則，教師立即給予提醒。	
學生學習預期成果(評量基規準)					
評量項目(基準)	能做出跑步的基本動作並認真積極參與課程且能注意活動時的安全。				
評量形式	教師觀察。				
評量標準說明(規準)	表現優異	表現良好	已經做到	還要加油	努力改進
	學生可以順暢做出正確的跑步動作，並遵守遊戲規則。	學生可以做出正確跑步動作，並遵守遊戲規則。	學生可以做出正確跑步動作，或遵守遊戲規則。	學生經提醒可以做出正確的跑步動作及遵守遊戲規則。	學生無法做出正確的跑步動作及遵守遊戲規則。
二、關鍵提問(佈題)					

<p>1. 跑步時需要注意那些事情?</p> <p>2. 全班一起慢跑時, 有哪些需要注意的事項?</p> <p>3. 遊戲過程中, 要怎麼樣才可以偷到比較多的蛋。</p>			
<p>三、學習活動設計的重點</p>			
流程	學習重點	時間	使用策略、評量
<p>導入 引起動機或 舊經驗回朔</p>	<p>一、暖身操 由教師及體育長至前方帶著同學做暖身操。</p> <p>二、複習慢跑動作 (一)提問:<u>跑步時需要注意那些事情?</u> (二)雙手握拳放腰部。 (三)跑步時不要同手同腳, 雙手自然擺動, 腳要離開地面, 不要用蹠腳或是滑步的方式跑步。 (四)跑步時應穿著適合運動的鞋子及服裝。</p> <p>三、全班帶跑 (一)提問: 全班一起慢跑時, 有哪些需要注意的事項? (二)由體育長或教師帶著全班跑兩圈走一圈。</p> <p>四、喝水休息並詢問學生是否有身體不適。</p>	10mins	學生能做出正確跑步動作。
<p>開展 概念學習</p>	<p>一、說明遊戲規則 (一)教師於中間放置呼拉圈並將球擺放於其中, 分成五組於呼拉圈放射狀。 (二)聽到哨音後開始輪流將球拿到自己組別的呼拉圈中, 待呼拉圈中所有球都被拿玩了, 遊戲即結束, 擁有最多呼拉圈的組別即為勝利者。 (三)球需放好, 若放呼拉圈後滾出, 不算分。 (四)不可以搶奪別人手上的球, 違規之組別扣分。</p> <p>二、遊戲開始 學生第一輪試玩先只能用走的, 若都能遵守規則, 下一輪就可以用跑步的方式進行。</p>	15mins	學生能遵守遊戲規則並做出正確跑步動作。
<p>挑戰 進階學習</p>	<p>一、偷蛋遊戲 2.0 (一)請學生說一說要如何才可以偷比較多顆蛋。 (二)若中間呼拉圈中的球都被拿完了, 可以去拿別組的球, 但一次只能拿一顆, 待哨音響後需立刻結束, 計算看哪組的呼拉圈中有最多球。</p>	10mins	學生能遵守遊戲規則並做出正確跑步動作。
<p>總結 學習重點</p>	<p>一、回饋 (一)提問: 遊戲過程中, 要怎麼樣才可以偷到</p>	5mins	

	比較多的蛋。 (二)跑步需要注意哪些事項? 二、詢問學生是否有身體不適，拿水壺整對回 教室。		
--	---	--	--

附件【授課班級座位表】

五五隊型

	25	20	12	10	05
	24	19	15	09	04
	23	18	14	08	03
27	22	17	13	07	02
26	21	16	11	06	01
師					

分組組別

TEAM A	TEAM B	TEAM C	TEAM D	TEAM E
01	02	03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27			