

「發展活躍及健康校園」分享會

跨學科協作 推動學生參與體育活動

寶血會思源學校

鄭朗老師



- 寶血會思源學校
- 學校體育場地:
 - 1 個禮堂
 - 1 個雨天操場
 - 2 個籃球場
 - 1 個5人足球場
- 體育老師:
 - 6名

示例（一）

跨學科協作－「美」「惜」羽毛球



概念由來

2122_周年計劃_生命教育

關注項目(一): 承傳寶血精神，塑造健康身心靈。

目標	策略
配合每月主題，透過不同的靈性培育活動，培養天主教教育的五個核心價值。	1.於「主題式班主任課」和學生一起分享家庭生活點滴。
	2.舉行宗教日，透過祈禱、唱詠，讓學生認識天主教的信仰。
課堂教學呼應天主教教育核心價值。	各科按課程特質，選擇適合課題，呼應核心價值。並紀錄在教學調適表及教學進度內。

「我要成為大地的管理人」

目標	策略
效法基督，關愛他人，共建和諧校園。	1. 本年度生命教育的主題為「我要成為大地的管理人」，透過宗教禮儀及活動，傳遞關愛的訊息。
	2. 舉辦綜合活動，滲入宗教元素，加強家長參與，促進家校聯繫。
	3. 愛心互傳送: 在特定節日或活動上透過感謝卡、電郵、小手工等來傳情達意，以示關懷及支持。

概念由來

體育 → 環保？

- 羽毛球

- 羽球是相當頻繁的消耗品
- 只要有一根毛片分叉、斷裂，都很可能直接影響球的飛行狀況，造成羽球飛行時的晃動問題



塑膠製羽毛球

概念由來

- 豐富學生學習過程
- 提高學生學習興趣



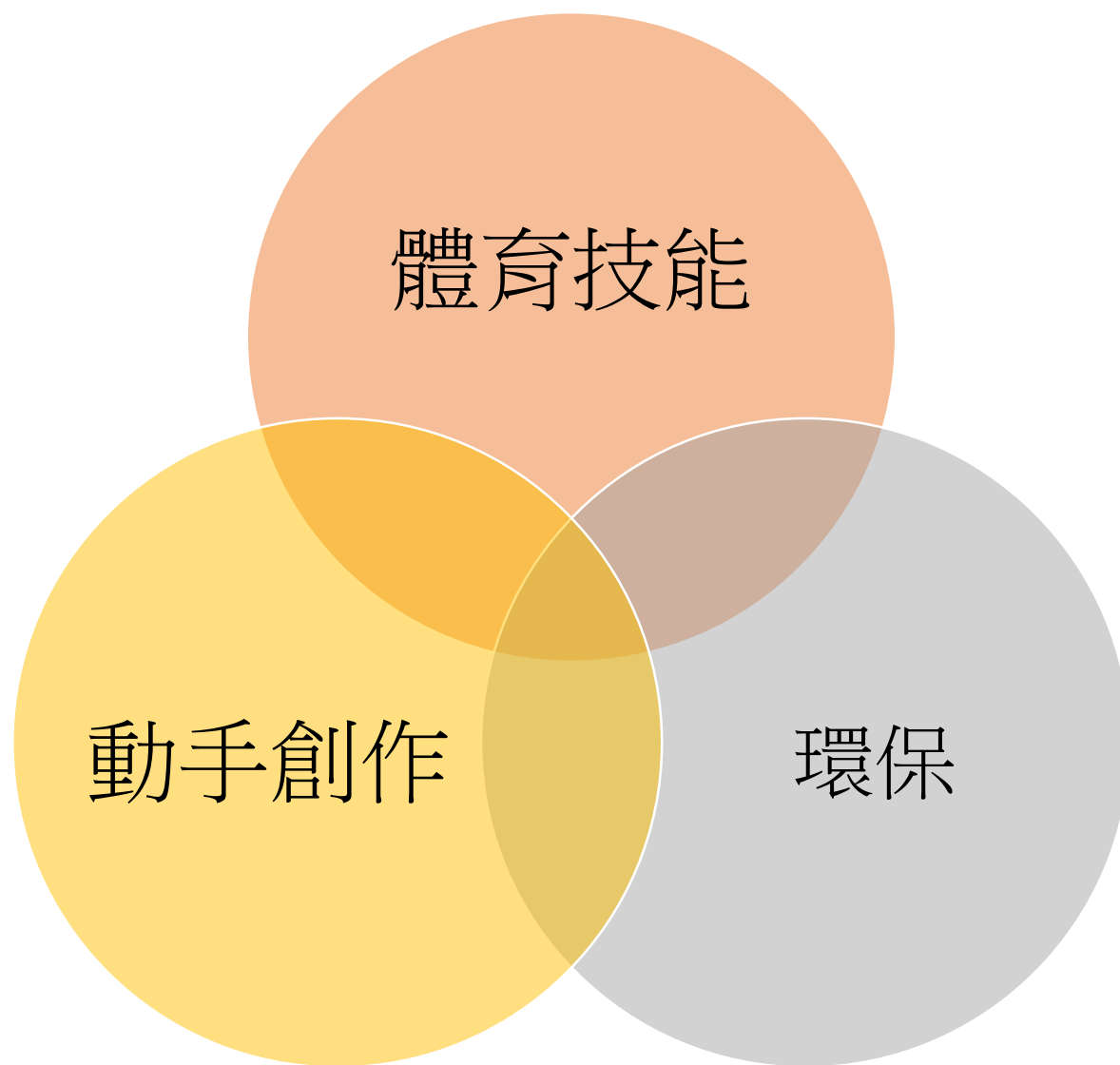
概念由來

• 校本視藝科課程

寶血會思源學校 2020 至 2021 年度 上學期 四年級視覺藝術科教學進度表 編寫教師：李彥毅 第 8 頁

寶血會思源學校 2020 至 2021 年度 上學期 四年級視覺藝術科教學進度表 編寫教師：李彥毅 第 8 頁												
班級：四年級								擔任教師：李彥毅、李彥毅、李彥毅、陸曉茵		每週節數：3		
我愛運動												
主題信息：表現人的動態美，體驗運動的樂趣無窮。												
週次	日期	課程 / 節數	形體 / 媒介	學習重點	評賞 + 情境脈絡	創作		評估	教學準備(材料/教具)		德育及公民教育	備註
						表現 + 主題	製作		學生	教師		
8	10/11-23/11	Q 版運動員	工藝	視覺藝術知識 1. 運用 <u>嵌集</u> 構成的方法，創造形體。 2. 運用各種物料在作品中表現不同的造型。 藝術評賞 3. 欣賞各不同運動員的形體、姿態。描述他們的身體比例和造型。 4. 互相評賞同學作品的造型。 創作 5. 蒐集合適紙盒作人物造形的骨架。 6. 運用想像，替盒身定出頭部及軀幹。 7. 運用多種工藝技巧及材料，為造型加上衣飾及四肢。	1. 欣賞各不同運動員的形體、姿態。描述他們的身體比例和造型。 2. 互相評賞同學作品的造型。欣賞自己及同儕作品，並表達觀感。	2. 想像需設計一個運動員的形體。 3. 運用想像，替盒身定出頭部及軀幹。 4. 運用多種工藝技巧及材料，為造型加上衣飾及四肢。	參與藝術欣賞和創作活動的表現。 對作品的回應。 作品所表現的創意。	剪刀 膠水 環保物料 雙面膠紙 紙盒	簡報一 簡報二 活動眼睛 手工紙	廢物利用 *E		

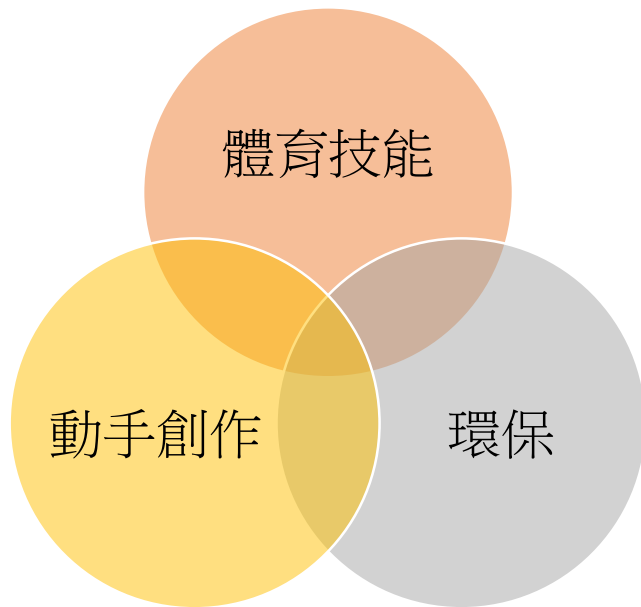
概念由來



計劃實踐

目標：

- 1.透過跨學科協作吸引學生參與體育活動
- 2.提升學習趣味、豐富學習元素
- 3.打破學習課時/場地的限制



- 單元：羽毛球(正手發球) (四年級學生)

- 單元內容: 技能教授→動手創作羽毛球(視藝課)→課後延伸練習→班際比賽



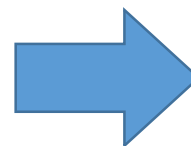
計劃過程

動手創作環保羽毛球



第四節

班際比賽



加入課後延伸練習

課節重點	第一節	第二節	第三節
技能發展	<p>正手握拍法</p> <ol style="list-style-type: none">好像與人握手一樣，手握拍柄。將羽毛球先放在拍上，再向空中拋球，然後用手接回。 <p>調節</p> <ol style="list-style-type: none">非持拍手持羽毛球的球頭，放下，再用木拍向上擊球一下，球需高於頭部。單手連續持拍向上擊球，羽毛球需高於頭部。 <p>正手發球練習</p> <ol style="list-style-type: none">全班先進行下手發球揮拍動作，並配合口訣： 側身：左腳前、右腳後、側身。 後引：將球拍後引、鎖緊手腕。 擊球：球拍由後向前上方揮動，拍面向前。二人一組進行放球練習。其中一人用非持拍手持羽毛球的球頭於眼前位置，放球後，球需落在前腳旁邊。另一名同學作觀察，並給予意見。	<p>正手發球練習(重溫)</p> <ol style="list-style-type: none">教師先與學生重溫以單手持拍擊球口訣和要點(見第二教節)。二人一組，一人持拍擊球練習：(一A-B)，相隔2米。A先作機械人，聆聽指令持拍擊球，B作操控員配合口訣操控機械人擊球，並給予意見(用球練習)。 <p>調節</p> <ol style="list-style-type: none">在每組中間加上圍板(圍板約1米)擊球時需越過圍板，注意拋物線。擊球後落點。	<p>得分遊戲(重溫)</p> <ol style="list-style-type: none">全班分成六組，把場分成三個區域(前、中、後)。在前場設置1米高的圍板，並於後場區設有一個呼拉圈。每組派發3個羽毛球，每人輪流擊球。要求學生擊球時需越過1米高的圍板及擊中至目標區域(前中後場區分別為1、2、3分)；如球落於呼拉圈則有4分。



過程展示

- 課堂活動
- 動手創作環保羽毛球
- 課後延伸練習
- 班際比賽

成效

教師檢討

學生得著

2021 至 2022 年度體育科工作計劃

方案	目標	對象	時間表	施行方法	成功準則	評估方法	所需資源
方案一 「美」「惜」 羽毛球	1. 讓學生從學習羽毛球單元中，以及製作獨一無二的羽毛球明白「珍惜使用」的概念，同時加強學習動機 2. 讓學生於體育課中提升對「愛大地」的觸覺，從而珍惜生活中的用具	四年級	十一月	1. 學生先在羽毛球單元中學習到羽毛球的損耗程度甚高 2. 學生隨後在視藝課中利用環保物料製作出獨一無二的「環保羽毛球」 3. 製作成品後，學生利用成品進行羽毛球課，以增強學習動機和珍惜使用的意識	1. 70%或以上的體育教師認為本方案有助學生認識「珍惜使用」的概念 2. 70% 學生能於羽毛球單元中呈現投入課堂的態度	1. 體育教師問卷調查 2. 體育老師於課堂觀察	1. 問卷

檢討:

1. 所有四年級科任認同方案能提升學生的學習動機。
2. 受疫情影響，方案未能依時完成，各班進度不一致。
3. 全級班際比賽部分因停課未能完成，改為各班計分

建議:

1. 教師大致認為方案能讓學生從跨學科學習，值得再優化，並於來年推行。
2. 班際比賽部分可再加以修訂，如舉行的方法及時間。

提升學生學習動機

值得推行

建議

- 宜於視藝科提早開始單元，以方便修改羽毛球
- 利用活動課時段作班際比賽／級際比賽
- 讓學生選取合適物料製作羽毛球
- STEM IN PE

動手創作環保羽毛球

動手創作環保羽毛球



課節重點	第一節	第二節	第三節
技能發展	<p><u>正手握拍法</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 好像與人握手一樣，手握拍柄。 將羽毛球先放在拍上，再向空中拋球，然後用手接回。 <p><u>調節</u></p> <ol style="list-style-type: none"> ① 非持拍手持羽毛球的球頭，放下，再用木拍向上擊球一下，球需高於頭部。 ② 單手連續持拍向上擊球，羽毛球需高於頭部。 <p><u>正手發球練習</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 全班先進行下手發球揮拍動作，並配合口訣： <u>側身</u>：左腳前、右腳後、側身。 <u>後引</u>：將球拍後引、鎖緊手腕。 <u>擊球</u>：球拍由後向前上方揮動、拍面向前。 2. 二人一組進行放球練習。其中一人用非持拍手持羽毛球的球頭於眼前位置，放球後，球需落在前腳旁邊。另一名同學作觀察，並給予意見。 	<p><u>正手發球練習(重溫)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師先與學生重溫以單手持拍擊球口訣和要點(見第二教節)。 2. 二人一組，一人持拍擊球練習：(一A—B)，相隔2米。A先作機械人，聆聽指令持拍擊球，B作<u>操控員</u>配合口訣操控機械人擊球，並給予意見(用球練習)。 <p><u>調節</u></p> <ol style="list-style-type: none"> ① 在每組中間加上圍板(圍板約1米)。擊球時需<u>越過圍板</u>，注意拋物線。 ② 擊球後落點相距約2米。 	<p><u>得分遊戲(重溫)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 全班分成六組，把場分成三個區域(前、中、後)。 2. 在前場設置1米高的圍板，並於後場區設有一個呼拉圈。 3. 每組派發3個羽毛球，每人輪流擊球。 4. 要求學生擊球時需<u>越過1米高的圍板</u>及擊中至目標區域(前中後場區分別為1、2、3分)；如球落於呼拉圈則有4分。

示例（二）

思源運動會

利用跨學科元素提升學生對體育興趣

自創號碼布



利用跨學科元素提升學生對體育興趣

- 啦啦隊大賽(班級經營元素)

總結

- 提升學習趣味、豐富學習元素

