課堂簡介(教學實踐)：多元教學策略、合作教學模式及分層教學法 手球(進攻射門)教案

單元：　手球　(手球射球)　　老師角色：課堂啟發及誘導者　　班級：中二級(2A、2B)　　場地：一個籃球場 / 禮堂(雨天)

學生人數：男 24 人 (全是特殊學習需要學生，包括：智力發展障礙、自閉症、過度活躍症、特殊學習困難和言語障礙)

主題：學生能體會具目的的參與(課前備課及課中實踐)、漸進式的挑戰(課中：技術及認知分層)、具個人的相關性(個人課堂成果報告)及具正向的關係(課堂小組協作的師生/生生互動)；培育學生成為全面的運動參與者。

學生已有知識：學生透過之前課堂及課前預習已初步掌握手球(原地定點射球)的基本知識及技術。

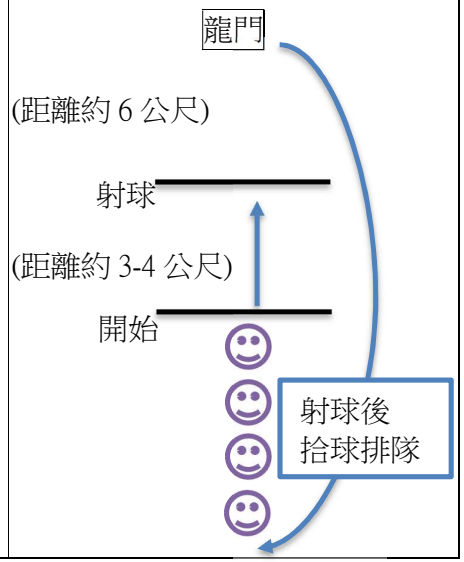
用具：手球(6 個)、防守假人(6 個)、平板電腦 (7 部) 、智能電視(1 部)、智能手帶(24 條)

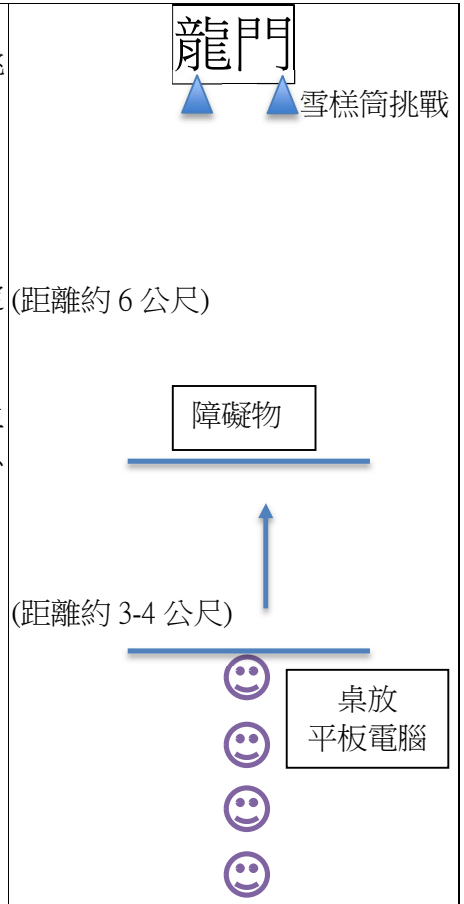
預期學習成效：學生能……

認知：透過具目的的參與，課堂小組不同角色(如小教練、記錄員、帶領討論及技術分析員等)探究相關知識並於今堂作出實踐；

技能/體能：透過課堂漸進式的分層挑戰(技能發展)及具個人的相關性發展學生技能(射球：三步起跳)，並透過科技教學及數字教育(即時拍攝課堂學習相片並使用人工智能生成四格漫畫)促進小組及個人學習；

共通能力及其他：透過小組比賽應用以發揮具正向的關係及發展學生解決問題、協作、運用資訊科技、溝通及自學等能力，成為全面的運動參與者。

程序	時間	教學內容	教學要點	理念	圖解
引入活動	5’	**課前分組角色** 小組角色(異質分組)：4 至 5 人 1 組(角色如小教練、記錄員、帶領討論及數字技術分析員等)，分 6 小組 **課前預習(自主學習)** ● 利用電子學習平台讓學生初步掌握課堂知識 ● 討論及設計課堂相關的熱身活動及小組工作分工 **熱身活動(自主學習)** **跑動射球(有氧熱身)** 由小教練負責帶領熱身 學生配需戴**智能手帶**	● 小組角色有效地照顧學生學習多樣性，提升課堂學習動機及參與度 ● 透過課前預習，使學生對課堂內容作充分準備及設計主題相關的熱身方式，以提升課堂的參與度及擁有感 ● 注意安全問題(提醒學生善用球場空間) ● MVPA60 策略：即時輸出在課堂不同運動大數據，讓學生了解學習進度	**課前預習(自主學習)** ● 小組角色及熱身活動均是學生自主，增加課堂參與度，發展體育多元潛能 ● 透過課前備課教學策略，以提升學生自主學習及探究能力 **MVPA60 策略** ● **運動數據手帶**展示學生上課時的運動數據，讓學生體驗『世界衛生組織』所建議的中等至劇烈強度的體能運動量	

技能發展	15’	**小組練習** 以異質分組進行，同學互相指導下在防守障礙物(假人)前進行助跑跳起射球練習 **討論(透過比賽情境分析技術：射球技巧)** 誘導式問題： 1)如果前方有多人密集式防守，你應該如何進行射門? (上、左、右) **小組練習** 加入挑戰，障礙物高度提升、要求只可以在障礙物上方射球、不能接觸障礙物。加入挑戰射球目標指示物(雪糕筒)。 每組其中一同學協助拍攝照片並利用人工智能生成4格漫畫以作之後小組討論。 **小組討論(人工智能)** (利用人工智能生成漫畫，分組討論如何跑動最有效進行跳射) 分享討論結果、引導問題： 1) 如果用右手持球，應該先踏出左腳還是右腳？ 預期答案: 左腳 2) 最後應該用哪邊腳起跳？ 預期答案: 左腳 透過小組討論、影片分析，改善學生技術及鑑賞能力	● 異質分組(照顧學生多樣性) ● 拍球後最多跑動 3 步 ● 目標為入球 ● 記錄成功射球次數 ● 透過任務分析技術 ● 運用預習的知識及技能概念並結合實踐 ● 小組討論(即時拍攝照片)，討論以作出改善 ● 記錄成功射球次數 ● 注意安全問題(提醒學生善用球場空間) ● 人工智能生成要點 手球、3 步跳射、4 格漫畫生成 (可引入照片進行生成會更有趣) ● 注意安全(提醒學生善用球場空間)	**小組練習** ● 小組合作教學模式進行分層挑戰，以提升學生學習效能 ● 現場拍攝可掌握學生運動水平，以促進小組自評互評 ● 誘導式發問，讓學生思考及決定如何進行分層、漸進式挑戰 ● 利用自決的分層挑戰，增加學生的課堂擁有感，活動成功感，以提升學習動機 **小組討論(人工智能)** ● 即時分析課堂照片，促進互評 ● 即時輸入成功練習次數以作即時回饋課堂報告表 ● 利用人工智能生成漫畫，分析正確有效動作以進行改善	

應用部份	12’	<u>有規範比賽</u> 3 步助跑跳起射球計分比賽 計分方式 ● 入球 1 分、中雪糕筒 2 分 ● 沒接觸障礙物+1 分 ● 完整使用 3 步起跳沒犯規+1 分 限時 10 分鐘射球，每次都要由起點開始。 計算分數，輸入數據以作即時課堂成果展示。	● 提醒學生比賽時需要注意的技術要點 ● 運用 3 步接近目標 ● 要求課堂節奏要明快	<u>有規範比賽</u> ● 比賽中得分作用：回饋及檢討、了解自己能力及改善表現 ● 灌輸正面的體育文化(價值觀教育)	
總結部份	3’	<u>總結課堂</u> 舒緩伸展活動；領取即時列印出的課堂成果報告、檢討學生整體技術及態度表現；課堂活動與 MVPA60 的關係；讚賞同學在不同課堂角色的良好表現。 <u>延伸活動(電子教學)</u> 利用 Google Classroom 分享中國香港隊於全運會射球的精彩圖片以深化課堂所學	● 提醒學生比賽時需要注意的技術要點	<u>總結課堂</u> ● 引入正面的體育文化(價值觀教育)	

人工智能四格漫畫生成圖

