

教育部體育署 106-107 年體育課好好玩
十二年國教優質體育教材甄選計畫 作品說明書

參賽組別	☐ 小學組 ☒ 中學組（含國中與高中、職）
作品名稱	當體育遇到視覺藝術~酷!
適用對象	國中七~九年級/第四學習階段
作品用途	本教案的功能與用途有以下幾點： 一、希望藉此因應12年國民教育之屆臨，提升教師跨域課程設計、相關議題融入及協同教學的專業能力。 二、作者試圖將此課程完整發展，以做為校本彈性特色課程之一，並引領為其他領域課程參考發展之典範。 三、更希望能真正落實以素養導向教學，使學生具備探究與知識整合能力之目的。
設計理念與構想	教育部12年國民基本教育總綱訂定以核心素養為課程發展主軸，強調「學生是學習的主體，教師教學應關注學生學習成效，重視學生是否學會，而非僅以完成進度為目標」；也特別重視校定課程(彈性學習課程)的發展，由學校安排以形塑學校教育願景及強化學生適性發展為旨，鼓勵教師發展跨領域統整性主題/專題/議題探究…等課程(教育部，2014)。而以素養為導向的教學設計概念，係自日常生活中取材，引起學生學習動機為先；繼之以學生學習為中心，促發其自主學習；藉由舊有經驗與新進學習材料之內涵，透過與他人溝通互動的學習過程為輔；進而能將課堂所學應用與實踐於生活中；亦即必須符合「整合知識、技能與態度、營造情境脈絡化的學習、注重學習歷程、方法及策略和強調實踐力行的表現」四大原則(范信賢，2016)。基此理念，本跨域統整性課程教學設計即規劃以定向運動、體適能結合校園美學為課程發展主軸，將體育與視覺藝術二學科之相關學習內涵進行整合，並適時融入國文、英文之知識概念，以活絡且延伸課程的學習。採共同備課之方式研發此主題課程，並利用正式與非正式課程及活動的時機嘗試操作實施，定期與非定期的開會研討與線上，不斷地修正教材、教法與教學相關經驗的分享等措施。
內容概述	本單元教案取名為「當體育遇到視覺藝術~酷!」的靈感來自於一部西洋電影名為《當哈利遇到莎莉》，希望也能如同電影情節中男、女主角擦出美麗的火花，意寓於凸顯本課程為跨領域協同教學與性平議題融入之作，能將體育與視覺藝術二科結合一起之課程是一種新的嘗試，會讓學生感覺很新奇、很酷；再加上課程中有時下流行的酷跑、自拍及打卡活動，豈不是更酷，更能引起學生學習動機了呢？因此，本單元規劃以四節課/180分鐘的授課時間來進行課程與活動，第一節「縱橫阡陌」：介紹定向越野運動的源由與發展，使學生得以明辨與一般地圖的差別，並正確指出與說出地圖上的方位與符號所代表之意義及懂得欣賞定向越野運動比賽，以利參與定向運動做為休閒或發展為專項運動之可能；第二節：「按圖索驥」：透過活動讓學生了解百米定向遊戲規則與順點賽及積分賽進行的方式，並適時加入英文與國文詞句重組、寫作接龍遊戲，以增添課程的趣味性和提升學生學習動機。第三、四節「長安美力~校園酷跑」採活動方式將二節合併連續授課，透過活動的方式，讓學生運用地圖判別和定向越野所需之跑動體能，探索校園美學角落之裝置藝術作品，以增進美感素養與身心素質；同時藉由小組合作學習的過程，培養學生人際互動與溝通表達等核心素養為目的。

教育部體育署106-107 年體育課好好玩
十二年國教優質體育教材甄選計畫教案

領域/科目		健康與體育領域/體育		
實施年級		國中七~九年級/第四學習階段	總節數	4節課(每節45分鐘)
單元名稱		當體育遇到視覺藝術~酷！		
設計依據				
學習重點	學習表現	※體育 1c-IV-1 了解各項運動基礎原理和規則。 1c-IV-2 評估運動風險，維護安全的運動情境。 2c-IV-2 表現利他合群的態度，與他人理性溝通與和諧互動。 3d-IV-2 運用運動比賽中的各種策略。 4c-IV-2 分析與評估個人的體適能與運動能，修正個人的運動計畫。 ※視覺藝術 2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。 2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。 2-IV-3 能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。	領綱核心素養	健體-J-A1 具備體育與健康的知能與態度，展現自我運動與保健潛能，探索人性、自我價值與生命意義，並積極實踐。 健體-J-C2 具備利他及合群的知能與態度，並在體育活動和健康生活中培育相互合作及與人和諧互動的素養。
	學習內容	※體育 Ab-IV-2 身體組成的了解、掌控與評估。 Cd-IV-1 戶外休閒運動綜合應用。 ※視覺藝術 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。		藝-J-B3 理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。
核心素養呼應說明		素養導向的教學設計應遵循多元、有效、差異化等教學概念，考量學生學習之情況，運用不同教學策略與日常生活情境脈絡相結合，把課程中所欲教導的認知、情意與技能，擺脫習見反覆練習之單調、乏味形式，轉而採取寓教於樂之方式，巧妙運用活動以引起學習動機與興趣，並藉由與他人互動、互助之模式，引導學生達到自主學習、增加參與時間及反覆思考解決情境問題來達成教學目標。此教學模式是比較符合以學生為主體需求且有效的。而本教案所運用的教學策略與核心素養展現統整如下： A1身心素質與自我精進：採情境引導的方式觸發學習動機、遊戲的方式漸進技能學習、小組精神喊話與跑動的方式促進身心素質的精進。 B3藝術涵養與美感素養：透過定向運動比賽影片與校園美學裝置藝術作品之賞析，並藉由小組對美感之情意表達與分享，以培養生活中的美感素養。 C2人際關係與團隊合作：運用男、女混合編組與分組合作學習之模式，進行小組活動競賽，同時賦予任務執行工作職掌、小組任務單及回饋單的作業下，促進團隊合作之機制與增進彼此人際關係。		
議題融入	實質內涵	※性別平等教育 性J11去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。 採男女混合編組之分組合作學習模式進行課程學習，以去除偏見達成溝通互動之目的。		

學習目標	
一、提供有效增進學生身心發展的活動、掌握體適能要素、提升的方法與促發自主學習之具體行動等豐富學習內容，以促進身心素質與自我精進之素養。 二、透過達成任務之小組活動，培養學生能經由協調、共商之過程，規劃團隊行動計畫，以促進人際關係與團隊合作之素養；及了解性別平等教育之意涵與展現行為態度。 三、統整學生方位定向之知識概念與技能，透過活動使具備探索能力與認識校園生活美學環境，以培養學生藝術涵養與品味美感生活之美學素養。	
教學設備 /資源	1.電腦及單槍系統。 2.具Wi-Fi上網功能之手機。 3.自拍棒(視需要)。 4.平板電腦4台。 5.人像立牌與打卡拍照道具。
教學活動內容及實施方式	
第一節：縱橫阡陌 【課前準備】 一、學生：男、女自行先均分成四組，並依組別就座上課。 二、教師：筆電及單槍設備、教學ppt檔案並熟悉教學內容、自製英文方位卡。 【引起動機】10分鐘 一、先進行方位判斷小遊戲。以班級現有座位黑板方向為北方，進行二組搶答淘汰賽，答對越快的人獲勝，最後看看哪組獲勝的人數最多。例如：老師隨機口頭問王小明的東南方坐誰？李大同的東北方坐誰？或是隨機抽取一張英文方位卡問某同學的NE坐誰？SW坐誰？… 二、取一張定向越野運動地圖，詢問學生是否看得懂其特殊符號所代表的意義？和地理課所學的有何不同？看懂多少？哪些地方看不懂？ 三、利用一張地圖也可以進行一項運動？知道是哪個運動嗎？ 透過上述的活動與問題，得以了解學生前幾課所學的方位判定知識內容概念是否清楚正確？同時也與本節課學習內容作為連結與引起學習動機之目的。 【發展活動】PPT教學~30分鐘 一、何謂定向運動： 是結合了體能與心智技能兩大要素的運動。它的基本概念是從出發點開始，依序去尋找數個事先設計好的檢查點，一直到終點而完成的一場賽事，而這整個過程中能夠幫忙的只有地圖與指北針。為了選擇可能的最佳路線，定向越野跑者必須觀察賽場地形上的各項特徵變化，比賽由最短時間完成的人獲得勝利。 二、定向運動之歷史源由： 定向運動「Orienteering」的原意，是利用地圖和指北針做為工具來找尋與穿越一個未知區域的一種運動方式。現代定向越野運動的誕生，是在西元1919年，由瑞典人基蘭達(Ernst Killander)設計讓參與者透過地圖的閱讀和指北針的使用，自行規劃路線完成競賽。西元1961年，有10個國家於丹麥哥本哈根成立了國際定向越野運動總會，統一制訂了定向越野競賽的項目及規則，並舉辦多項與定向越野運動相關的活動，最後終在西元1977年得到國際奧林匹克委員會的承認，成為國際上重要競賽之一。目前共有73個會員國，臺灣於1998年正式加入成為會員，名為「中華民國定向越野協會」。 三、定向越野運動之大小事： (一)定向越野運動最早是屬於軍事訓練的活動，現代則有不同的形態，從傳統長距離的森林比賽，到最新發展的城市型的短距離比賽。更利用了電子打卡系統與GPS追蹤，讓定向越野比賽更能讓觀眾及時在電視及網路看見的運動。 (二)國際定向越野總會正式的比賽種類有徒步定向(Foot-O)、登山車定向(MTB-O)、滑雪定向(Ski-O)及沿徑定向(Trail-O)。徒步與滑雪定向的比賽開始舉辦於西元1980	
【素養展現】 透過男、女分組的方式進行遊戲活動，有利於引起學生學習動機與適時地將性別議題融入課程中。 【評量重點】 學生是否能積極參與活動、正確指出與說出地圖上的方位與符號所代表之意義？ 【評量重點】 課室觀察學生是否能融入課堂活動，聆聽教師講授與適時地反應表達？	

年，登山車及沿徑定向則於近10年開始發展。

(三)每年的國際錦標賽包括世界定向越野錦標賽(WOC)、青少年定向越野錦標賽(JWOC)，以及長青定向越野錦標賽(WMOC)。另外總會亦每年舉辦世界盃比賽(World Cups)，加上百場的世界排名賽(WRE)。更有五個地區錦標賽(如亞錦賽AsOC)等。

四、定向越野運動的裝備與設施介紹：

介紹參與定向越野運動時，須具備的器材與設施，如指北針、打卡器、記錄紙、地圖與標誌旗等。

五、定向運動地圖之特殊符號意義與識別：

介紹定向運動比賽時，其地圖所標誌之特殊符號所代表的意義，並進行辨別之小活動。

六、定向越野運動賽事賞析：

播放一段網路上下載的定向越野運動賽事，讓學生觀看賞析，以利將前開的學習內容相連結。<https://www.youtube.com/watch?v=38rvwQEV9Zc>

定向越野 Orienteering

何謂定向越野？

- 國際定向越野總會(IOF)定義為：參賽者透過地圖的閱讀和指北針的輔助，在最短時間內，通過複雜途徑指示在地圖上之實地檢查點，最後回到終點的一項運動。
- 定向越野運動的樂趣在於依自身的能力判斷，逐步去完成。

定向運動的發展

- 發源地是北歐的瑞典
- 是競技運動，也是全民運動
- 一種利用指北針及地圖找尋檢查點
- 類似尋寶遊戲

影片欣賞

定向運動介紹

定向運動不單是體力的競逐，它同時也深蘊著聰明的路線規劃與當下路線選擇的決斷能力所完成的一種全方位的運動項目。

正式比賽形式

- 徒步定向(Foot Orienteering)
- 登山單車定向(Mountain Bike Orienteering)

其他形式

- 滑雪定向(Ski Orienteering)
- 沿徑定向(Trail Orienteering)
- 船舶定向
- 夜間定向

標準檢查點設備

電子記錄器、打卡器、檢查點編號、代碼旗

定向運動檢對卡

定向運動檢對卡，由定向運動總會統一印發，供參賽者使用。

順點賽

定向越野主要活動形式：順點式、積分式

積分賽

積分賽基本規則

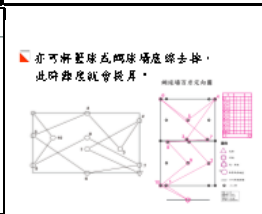
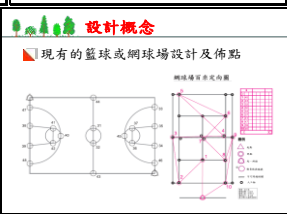
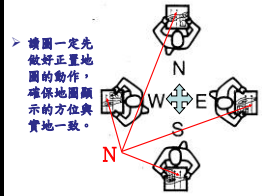
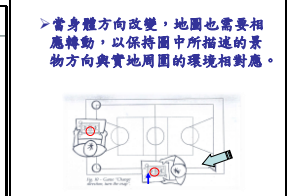
- 在活動區域內設置大小不一的多個檢查點，這些檢查點所在的地點難度程度、距離途徑等皆有，賦予檢查點不同的分數。
- 參加的人員不需依照檢查點順序逐一訪問各檢查點，但必須在規定的時間內，憑地圖和體能觀察判斷，選擇規劃最有利的路線，經過所選擇的檢查點而獲取分數。凡超過時間限後抵達者，將被扣除一定的分數，成績以積分最高者為優勝。

定向運動的基本技術

- 地圖導航(無針定向)
- 一、正置地圖
- 二、辨識標符-配合折圖

【素養展現】

透過課程內容的介紹與影片的欣賞，能讓學生與日常生活中的情境相結合，有利於維持高度的學習動機，並且透過欣賞比賽的畫面與美麗的環境，將有利於陶冶美感的情意與培養美感的核心素養。



【總結活動】5分鐘

- 一、抽問學生在影片中看到什麼？感覺到什麼？影片中是如何進行競賽的？看過後會不會想嘗試？又會怎麼做？請學生發表。
- 二、提供學生相關的網路資訊，以幫助學生更進一步深入了解定向越野運動。
- 三、發放「居家運動趣」之作業，要求學生畫圖與標示出居家地理位置方位與方圓3公里範圍內運動場館之簡要地圖。如下

學習單

你(妳)知道自己住家附近有何運動場所嗎？可曾親身到過及看過呢？因此，請同學利用上課所學到的定向知識概念，上網搜尋並協伴親自前往觀察、記錄與繪製一張自我的居家運動地圖，也藉此機會探索居家周圍運動環境！

我覺得這裡最有特色的景觀或設施的是？	我觀察到此處活動的人們都做哪些運動？	我發現在這些場所運動的年齡層何種居多？ 原因是？
我最喜歡的運動場所？ 原因是？	居家運動“趣” 	我最常看見的不當運動設施或行為有？
我會繪製簡單的居家運動地圖如下區塊所示：	我發現我家附近可利用運動的場所所有？	我可以計劃出一個專屬的居家運動習慣如下：

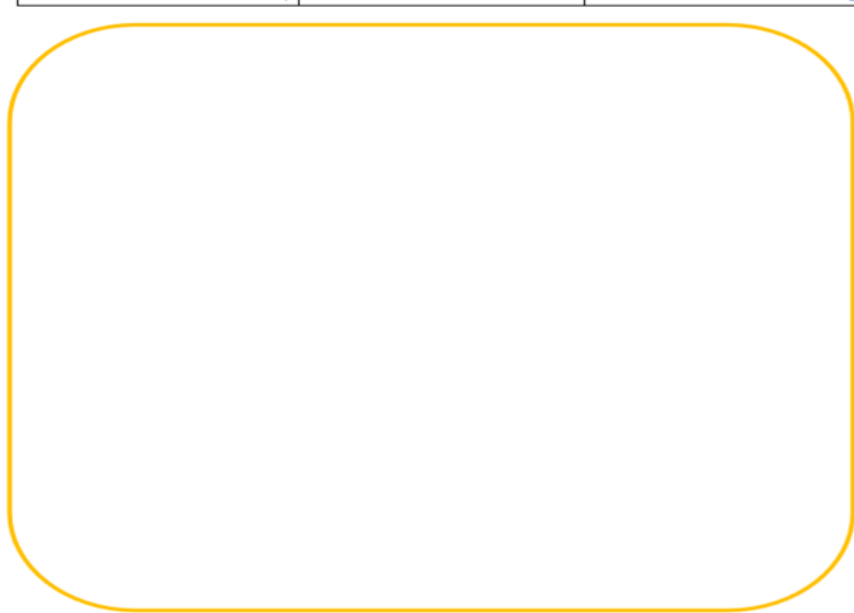


圖1 居家運動趣學習單

- 四、預告下節課的活動內容。

【評量重點】

- 1.課室觀察學生是否能專心觀看影片？並懂得欣賞與回答影片中與本學習內容的關聯性問題？
- 2.學生是否能按時繳交完成居家簡要地圖繪製的課後作業？

【素養展現】

透過課後作業實際體驗與探索的方式，運用課堂所學之知能，觀察並紀錄居家可資利用之運動環境與設施，將有利於實踐日常生活行為達成素養之生活應用目的。

第二節：按圖索驥

【課前準備】

一、學生：男、女自行先均分成四組、備妥原子筆、每組1-2支手機(查英文單字字意與站點拍照打卡用)，並且先行做好任務分工。如下表：

表1 小組任務分工表

座號	職 務	任 務 職 掌
	小組長	穿著號碼衣背心，為小組行動之總指揮
	站點紀錄	負責記錄各美學作品之站點特色及相關內容關鍵字
	掃描員	進行 QR code 掃描並將各美學作品之站點內容回報給紀錄員
	團拍員	負責小組至各美學作品站點時之團體拍照事宜
	心跳計時	負責小組至各站點時之心跳脈搏測量計時 10 秒統一發令
	其 他	小組內其他特殊任務事項之執行(如成果 ppt…)

二、教師：場地規劃、地圖繪製與布置定向旗幟、號碼衣4件、記錄卡、碼錶、彩色圓點貼紙、英文單字與國文成語各10張紙(二組)、角錐20個。

【引起動機】5分鐘

詢問學生是否知道海賊王漫畫的內容？對尋寶是否有興趣？有無瘋狂追尋過「寶可夢」？請學生表達與描述該場景。透過這些與學生日常生活相關的問題引起學習動機，並和本節學習重點之活動相連結，有利促進學習效果。

【發展活動】35分鐘

一、百米定向遊戲介紹：

使用的面積比傳統定向越野賽事小得多(即不逾100M*100M)，每一賽程耗時只需數分鐘。各組會被安排一起出發，以最短時間爭取勝利。每組的路線皆不相同，但賽程距離一樣，因此，各組不能依靠跟隨對手完成賽事。「百米定向」的最大特色在於比傳統定向越野賽事快速、刺激，並具有高度觀賞性。其進行的方式很多，如順點賽、積分賽、接力式、循環式、折返式等，可隨意調整變動，很適合在校園內實施教學或訓練初學者。

二、百米定向～順點賽說明(抄錄張貼在站點角錐表面上之英文單字，並重組成符合文法之完整句構)：必須依地圖內各檢查點的序號順序，逐一到訪各檢查點並完成註記與抄錄放置之英文單字，以能正確完成整個賽程；同時將各站點所抄錄到的英文單字彙整，重組成一完整之句子並寫出其中文意思，耗時最少又正確者為優勝隊。

(一)分組競賽活動提供之英文單字及放置點如下(不公布)：

名詞We(1/11)、My(2/12)、Orienteering(3/13)、team、teams(4/14)；

動詞are、is(5/15)、were、was(6/16)；形容詞wonderful(7/17)、fun(8/18)；

副詞funny(9/19)、wonderfully(10/20)

※與重組後合乎文法概念之正確句子：

主詞與相對應單或複數動詞、形容詞與副詞之修飾；以及現在或過去式動詞等文法應用之正確選擇。

➤ *We are wonderful team(s). Orienteering is fun.*

➤ *Orienteering is fun. We are wonderful team(s).*

(二)四組同時出發進行百米定向競賽活動，場地圖示如下：

【素養展現】

透過男、女分組的方式進行遊戲活動，有利於將性別議題融入課程中外，賦予小組每位成員的工作任務與職掌之作法，可以有效的促進 C2 人際關係與增進團隊合作的核心素養。

【素養展現】

提出學生次文化之漫畫為話題，及手機拍照打卡等課程內容，能貼近並勾起學生的生活經驗，以此情境脈絡做為引導教學的材料，能有效引起學習興趣。

【評量重點】

- 1.學生能否了解與執行百米定向遊戲的規則與區分順點賽及積分賽進行方式？
- 2.各組成員是否能參與共同的討論活動，發展出小組行動策略，且一致、順利地完成工作任務？
- 3.學生能否了解英文單字與句子之意思，並正確選擇重組符合文法概念的句子？

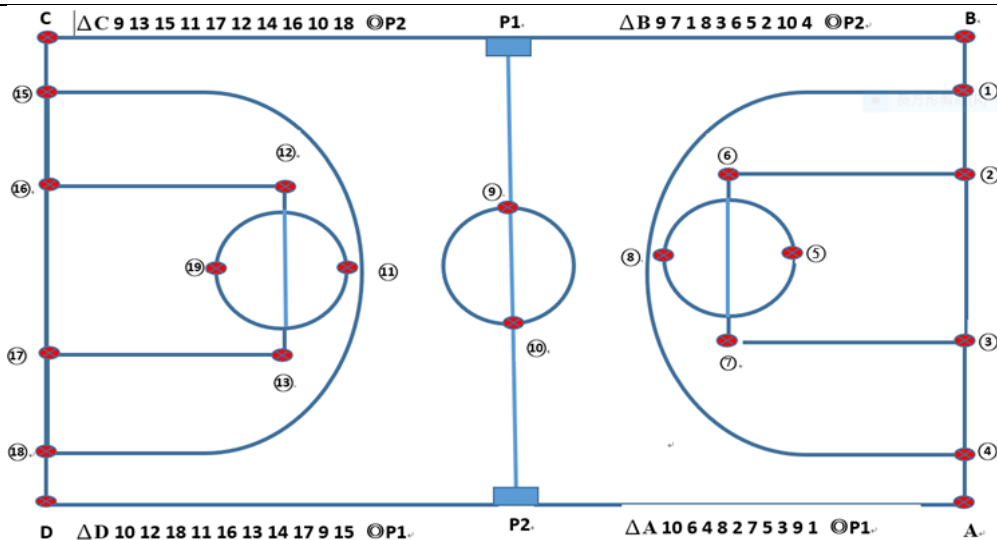


圖2 校園百米定向圖

(三)每組派出2人找點、1人抄錄、1人拍照打卡、其餘待在原處等待資料取回後彙整與重組句子之工作。

(四)比賽開始~結束！…核對成績！

三、百米定向~積分賽說明(抄錄事先放置於站點角錐底下之國文成語，並組合寫成合理之短文)：每組5位同學同時出發，在活動區域內依範圍大小設置單雙號二組各10個檢查點，並賦予每個檢查點不同分數(成語文意數量)，活動不需依檢查點序號逐一到訪各檢查點，但必須在統一限定的時間內(5分鐘)，考量時間、速度體能和組合寫作難易度做出判斷，選擇規劃最有利路線到檢查點獲取分數(至少5個站點)。凡能以最短時間獲取至少5個成語抵達終點及完成5個成語組合寫作，以積分最高且組合寫作合理者為優勝。

(一)分組競賽活動提供之放置點、成語及積分如下(事先公布)：

表2 成語放置店與積分對照表

放置點	1/2	3/4	5/6	7/8
成語(積分)	一貧如洗(1)	三番二次(2)	五福臨門(3)	七葷八素(4)
放置點	9/10	11/12	13/14	15/16
成語(積分)	八面玲瓏(5)	十全十美(6)	百戰百勝(7)	千里迢迢(8)
放置點	17/18	19/20		
成語(積分)	萬劫不復(9)	千山萬水(10)		

※創意組合寫作示例：

我本一貧如洗之人，靠著八面玲瓏的社交手腕，以及十全十美的行事規劃態度，所以，在商場上常常能百戰百勝，無往不利，因此，也就能成就諸多好事，五福臨門了。(積分共234分)

(二)四小組同時進行，出發前發給上述資料，並給予各組三分鐘之策略討論、擬定行動方案時間。

(三)競賽場地圖示同前活動~開始！…結束！…核對成績！

【總結活動】5分鐘

- 一、公布獲勝的隊伍，並進行頒獎活動；同時給予各組肯定。
- 二、請各組隊伍分享該組成員進行活動成功與失敗的原因與心得。
- 三、鼓勵同學對定向越野運動有興趣者，可以利用時間參與，並透過相關協會網站查詢與了解其活動辦理的情形等訊息，以豐富休閒生活。
- 四、發放與說明下節課欲進行之校園酷跑活動相關資料，請每組依活動辦法之職務單上的角色，填寫好負責事項，並事先了解與熟悉工作內容、準備1-2支能有穩定Wi-Fi可上網的手機和自拍棒(視各組需求決定)等工作。

4.學生能否應用取得的成語，發揮創意，組合寫出合理且富特色的短文？

5.小組內男、女生之合作是否融洽且懂得尊重與考量性別之差異而互補？

【評量重點】

學生能否具體的分享指出團隊成功的經驗與檢討失敗的原因？

第三、四節：長安美力~校園酷跑

【課前準備】

- 一、學生：與家長共同評估身體狀況適合參與本活動後，男、女自行先均分成四組，每組依活動辦法上之職務單上的角色，填寫好負責的事項，並事先了解與熟悉工作內容、準備1-2支能有穩定Wi-Fi可上網的手機和自拍棒(視各組需求決定)、原子筆、攜帶飲用水。
- 二、教師：平板電腦4台、碼錶1只、設計活動職務單、校園酷跑美學地圖、記錄板4面、活動相關記錄單(如附錄)、單元學習單(如附錄)、製作景點文字說明內容與QR code掃描圖檔及場地探勘與張貼、小獎品、號碼衣4件、校園美感教育ppt與影片等事宜。

【引起動機】10分鐘

- 一、教師檢查與核對各組相關器材、物件與表單任務等事宜後，引導學生舉手並覆誦活動任務執行之忠誠宣言如下：
我○○○誓以至誠，恪遵活動規定，以公平、誠實之態度，盡力完成小組活動任務，絕不徇私作弊，並服從老師之判決，如違誓言，願接受校規處分。謹誓！宣誓人○○○。中華民國○年○月○日。
- 二、各小組圍成圓圈，喊出各小組的精神隊呼，以振奮參與競賽之士氣。

【發展活動】60分鐘

- 一、教師說明競賽活動相關的規定與記錄表單填寫之內容等事項，如下：
 - (一)全組成員均需跑200公尺操場一圈(可自由選擇先跑或後跑)，之後進行測量、記錄脈搏及與人形立牌(影星張鈞甯拒菸大使廣告照)合照等工作任務。
 - (二)全組美景點均須以手機或平板電腦自拍合照(或拍照者可除外)。
 - (三)需掃描景點的QR code，並記錄三點文字介紹之關鍵重點內容或特色。
 - (四)每站所有同學均須記錄一分鐘心跳數(出發前先測量，並記錄一分鐘之安靜心跳數)，以利對照心跳率變化之情形。教師帶領操作步驟如下：
※計時口令：找尋脈搏(頸動脈，約5秒)、按壓脈搏、計時10秒、開始~停！
- 二、強調可以跑步上樓、緩走下樓、走廊大步走之方式的安全事項，並嚴禁在走廊大聲喊叫，影響其他班上課等情形。
- 三、發放校園美學探索地圖如下。各組進行探索路線規劃與行動策略討論與提問。



圖3 本校校園美學探索地圖

- 四、校園酷跑競賽活動正式開始，計時20分鐘。GO！GO！GO！
- 五、先完成之組原地休息、喝水，並將記錄表單交由老師或小老師核對成績。若有活動時間終了未能完成之組，則由同學將之請回。
- 六、集合學生再以校園美感教育ppt與影片說明校園美學各個景點，深化強化學生對

【素養展現】

學生透過自我覺察與評估身體狀況來考量活動進行與否的適當性，能有效增進 A1 身心素質與自我精進的素養的認知。

【評量重點】

各小組成員是否能忠誠地進行宣誓，並大聲、一致且富有創意的呼喊出專屬的精神隊呼？

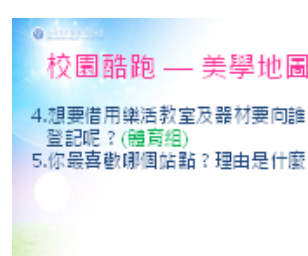
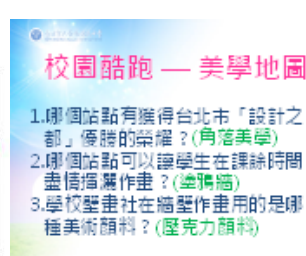
【評量重點】

各組成員是否能參與共同的討論活動，且一致、順利地完成各站所應完成的工作事項，並確實遵守行進動作時的安全規定及正確地量取脈搏？

【素養展現】

藉由此活動之進行，除了欲以趣味性引起學生學習動機外，本活動設計內容之心跳率的紀錄與酷跑等，亦可達到體能活動與提升心肺功能之用意。有利於培養 A1 身心素質與自我精進之核心素養。

於校園美感教育之感受。



【總結活動】20分鐘

- 一、請最快與最慢完成的組分享與檢討活動的行動策略。
- 二、請所有同學將各站所記錄之心跳率記錄表畫出心跳變化曲線圖。複習與解說每站間心跳率變化之情形與體適能相關之意義為何?並提供運用與掌控心跳數之策略,以增進體適能的方法。
- 三、教師鼓勵各組優異的表現與提醒注意改善之處。
- 四、公布競賽活動成績、名次及頒發前二名隊伍小獎品。

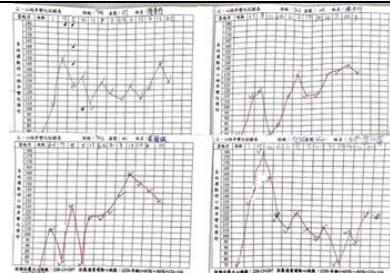
【素養展現】

教師透過蒐集、剪輯的影片介紹校園裝置藝術之始末,並提供欣賞重點與向度後,立即以影片實際觀賞之方式,能有效幫助學生整合相關知識和掌握欣賞訣竅,遂而能在日後的課程中,有系統地進行美感的情意體驗。有利於培養 B3 藝術涵養與美感素養之核心素養。

【評量重點】

學生能否具體的分享指出團隊成功的經驗與檢討失敗的原因?了解心跳率變化的意義,並認真寫學習單及製作小組成果 ppt 檔?

五、請學生課後再詳細認真閱讀長安美學地圖中，各景點的藝術創作故事。並期許學生多多認識校園，體驗長安校園每個美感觸角。 六、發放單元學習單及規定每小組製作一份小組活動成果ppt檔(一頁即可)，並規定繳交日期，請體育股長幫忙收回。	【素養展現】 透過再體驗的方式 有利於日常生活行為實踐之養成。
試教成果 或 教學提醒	1.進行校園酷跑活動時，應讓學生先行有足夠的時間了解活動進行的方式與熟練工具的操作(手機與平板電腦的網路連結和檢視軟體的安裝與使用)，以減少說明、解釋與調整工具的時間。 2.心得回饋與學習單應在活動結束後再發放，以避免在活動過程中遺失。 3.活動前，各處室紛紛提供了許多道具放置在景點供學生拍照時使用，無形中增添了學生對此活動的樂趣；更難能可貴的是學生遇到來校之議員賓客，竟也能大方地邀請合照，更顯現長安學生的活力。 4.「長安好美力」所建置之校園藝術景點，有些因年代較為久遠，難免相關資料稍嫌不足，未來仍可持續收集與更新讓內容更加充實。另外亦可加入其他科目領域或校園特色之站點，如剛落成之多功能新圖書館、四樓階梯視聽教室…等，在配合校園酷跑活動進行時，可使學生學習內容更為豐富多元也更富挑戰性。 5.介紹校園站點簡報內容較多，課程安排的時間顯得稍嫌不足，須再加以斟酌配合。 6.繪製校園站點平面圖時，因學校較為特殊之建築結構，導致繪圖困難及出現學生稍有辨識問題，需改進。
參考資料	1.教育部(2014)。十二年國民基本教育課程綱要總綱。作者：臺北市。 2.教育部(2016)。十二年國民基本教育健體、藝文領域課程綱要(草案)。作者：臺北市。 3.范信賢(2016)。核心素養與十二年國民基本教育課程綱要：導讀《國民核心素養：十二年國教課程改革的DNA》。教育脈動，5。 4.作者自編：教學ppt檔案、單元學習單、其他活動表單、教學影片與照片、校園地圖、景點QR code與網頁文字檔。
附 錄	1.課程活動相關成果照片：
	  
	比賽活動情景 1 比賽活動情景 2 比賽活動情景 3
	  
	比賽活動情景 4 比賽活動情景 5 比賽活動情景 6

[illegible]

2.核心素養檢核機制：

素養為導向的教學設計概念係自日常生活中取材，引起學生學習動機為先；繼之以學生學習為中心，促發其自主學習；藉由舊有經驗與新進學習材料之內涵，透過與他人溝通互動的學習過程為輔；進而能將課堂所學應用與實踐於生活中。因此，在評量學生是否達成單元教學所欲培養的核心素養時，我們便可依據所列教學目標的內涵指標，透過教師設計適當、完整、多面向的檢核工具，有效地逐一檢核學生各項表現情形，以評估核心素養的達成與否？檢核機制如下表：

表3 核心素養檢核表

核心素養	具體指標內涵	主要檢核工具	達成	
			是	否
A1身心素質與自我精進	有效增進身心發展活動、掌握體適能要素的提升方法與促發自主學習動機之具體行動，以精進身心素質。	■實作演練 ■課室觀察 ■自、互評 ■回饋單		
B3藝術涵養與美感素養	能統整方位定向之知識概念與技能，透過活動使具備探索能力與認識校園生活美學環境。	■課室觀察 ■課後作業 ■表達與分享		
C2人際關係與團隊合作	能在團隊行動之模式下進行活動任務，能理性的討論、協調溝通、包容異己與決策方案之能力，並尊重不同性別及平等對待，使有共同參與活動的機會，促進人際關係的整體表現。	■課室觀察 ■學習單 ■自、互評表 ■簡報 ■表達與分享 ■任務單		