



香港體育教師會議2020 未來的學校體育

應用'球賽練習'教學法於排球課以強化
小學五年級學生的戰術及協作能力

香港浸信會聯會小學

徐敏聰



分享流程

學校背景

行動研究

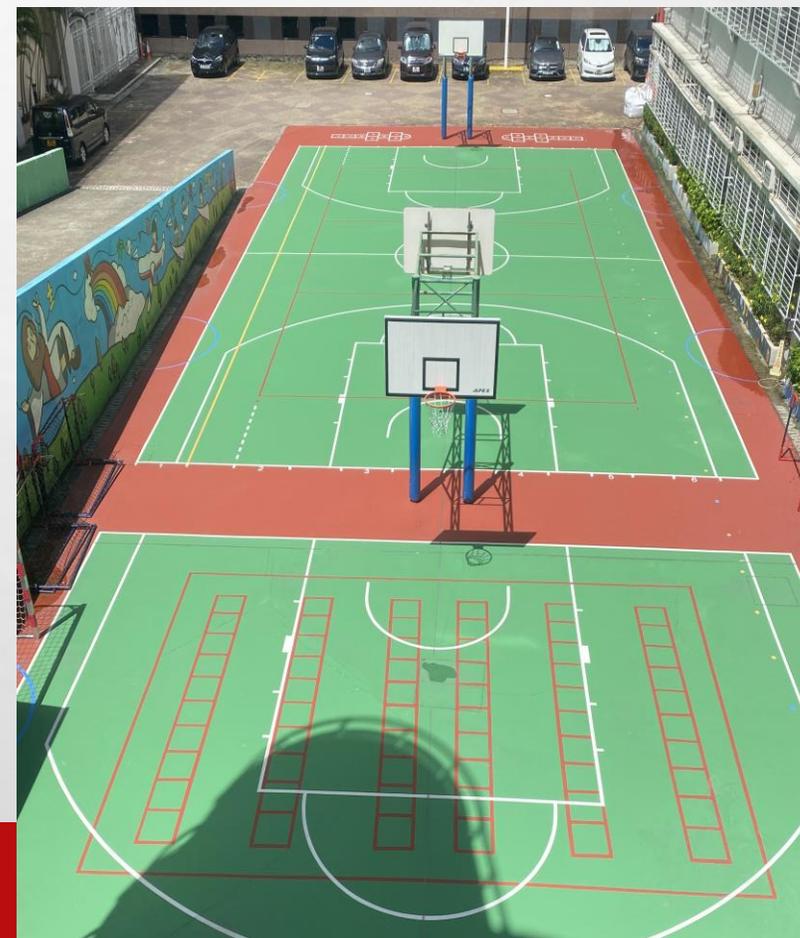
疫情期間的
體育學習

學校背景

- 香港浸信會聯會小學，位於荃灣麗城花園
- 資助、男女校、基督教
- 全校共30班，每班32人
- 運動場地：籃球場、雨操場、禮堂、多功能平台、健身室
- 外間場地：荃灣西約體育館



運動場地



體育正規課程 上課時間表

- 體育課：50分鐘(一節)
- P1：每星期1.5節(健康及體育科)
- P2-6：每星期1節

時間	星期一	星期二	星期三	星期四	星期五	上半天課
8:30-8:45	班務		8:30-8:40 早操 8:40-8:50 班務	班務		8:30-8:45
8:45-9:35	英文	英文	中文	中文	中文	8:45-9:30
9:35-9:45			小息1			9:30-9:40
9:45-10:35	視藝	音樂	英文	數學	體育	9:40-10:25
10:35-10:45			小息2			10:25-10:35
10:45-11:35	數學	常識	聖經	常識	英文	10:35-11:20
11:35-11:45			小息3			11:20-11:30
11:45-12:35	中閱	中文	數學	英文	數學	11:30-12:15
12:35-1:05	午膳		午膳	午膳		導修(20')
1:05-1:25	午息		1:05-1:35午息 (30min)	午息		12:15-12:35
1:25-1:55	P1-3聖經 P4-5圖書 P6圖書(中普)	生趣課 (1h10m)	導修(55')	P3中普 (中文科任) P1-2圖書 P4-6聖經	動喜來 (1h10m)	
1:55-2:35	導修(低)/ 周會(高) 40m		2:30學生放 學	成長課 40m		
2:35-2:55	小息4	小息4		小息4	小息4	
2:55-3:25	周會(低)/ 導修(高) 30m	導修 30m		導修 30m	導修 30m	
3:25-3:30	收拾預備放 學			收拾預備放 學		

體育科課程



多元體育活動

- 小一至小三：基礎活動(移動技能、平衡穩定技能、操控用具技能)、韻律活動、集體遊戲、閃避球/躲避盤、體適能等
- 小四至小六：田徑、體操、舞蹈、手球、足球、籃球、排球、非撞式欖球、乒乓球、羽毛球、足毬、跳繩、閃避球/躲避盤、體適能等

校本聯課體育活動

早操

小息活動

戶外學習日

動.喜.來

班際比賽

趣味遊戲

走出校園

新興運動

運動總錦標

班際運動總錦標

班級經營、營造學校體運動氣氛

- 全年計算，分為參與分及競技分
- 評分項目：

運動會(P. 3-6)、水運會(P. 1-6)

生趣課：跳繩比賽、閃避球、躲避盤

試後活動：競技活動(P. 1-2)，足球(P. 3)，排球(P. 4)，籃球(P. 5)

 班際運動總錦標(一年級) 		IA	IB	IC	ID	IE
陸運會						
水運會						
閃避球						
跳繩比賽						
試後活動						
總分						
<small>閃避球或躲避盤/跳繩比賽/試後活動的總分，行為參與分及競技分 參與分：每派一隊參與比賽可得1分 / 競技分：分數按冠軍(6)、亞軍(4)、季軍(3)、殿軍(2)、第五名(1) 陸運會/水運會的總分，行為參與分及競技分</small>						

體育科發展目標

- 學生「樂學」、老師「樂教」
- 透過體育活動，發展體育技能，獲取相關的活動知識
- 培養正面的價值觀和積極的態度，從而建立恆常運動的習慣
- 透過活躍及健康的生活方式，促進身體健康，提升體適能和身體協調的能力
- 培養正確的道德行為，學會在群體生活中互相合作
- 發展判斷力和欣賞優美動作的能力
- 成為負責任的公民，為活躍及健康的社區作出貢獻



本科強項及契機

- 學生上課主動積極
- 教師團隊主動積極具創意
- 體育室用具及器材齊全
- 學生的體適能表現良好，學生體重適中
- 各校隊校外比賽成績優異



本科弱項及危機



- 體育課程內容略多，部份級別教學時間不太足夠
- 每周的總課時比以往少10分鐘，一星期只有50分鐘，課程緊迫
- 課程上過份著重技巧訓練，偏向沉悶，忽略共通能力，價值教育如協作能力
- 學生甚少透過電子學習平台進行自主學習
- 部分學生經過長期訓練後，缺乏表現(展示)機會

主要關注事項



- 推行校本體育課程更新時，強調共通能力及價值觀和態度的培養
- 透過推行電子學習，促進自主學習
- 善用資訊科技工具促進學與教



分享流程

學校背景

行動研究

疫情期間的
體育學習

行動研究題目

18-19

應用領會教學法(TGFU)
於小學四年級學生排球
教學之行動研究

19-20

應用‘球賽練習’教學
法(PLAY PRACTICE)於
排球課以強化
小學五年級學生的戰術
及合作意識

20-21

擴展至其他球類教學
如足球、籃球等…

體育課之部分現況

球類體育課中，最多學生提出的問題或建議是：(LI & CRUZ, 2008)

- “老師，我們今天是否比賽？”
- “老師，什麼時候可以比賽？”
- “老師，我們可以現在比賽嗎？”

傳統球類教學的假設

- 學生的最有效的學習是“技巧→球賽”
- 比賽及戰術意識最好是在技巧發展致成熟之後學習
- 教師主導

傳統球類教學-技巧主導模式

- 通過介紹, 伸延, 改良及應用的練習以協助學生掌握技能(RINK, 2006)
- 球賽只在學生掌握技巧後或於每一課堂後段安排



技巧主導模式-現象及結果

技巧發展>戰術意識和決定能力

(LIGHT & FAWNS , 2003; GREHAIGNE & GODBOUT, 1995)



傳統教學-把戰術與技術分開及被兩極化的學習

一般未能伸延所學之技巧於球賽中

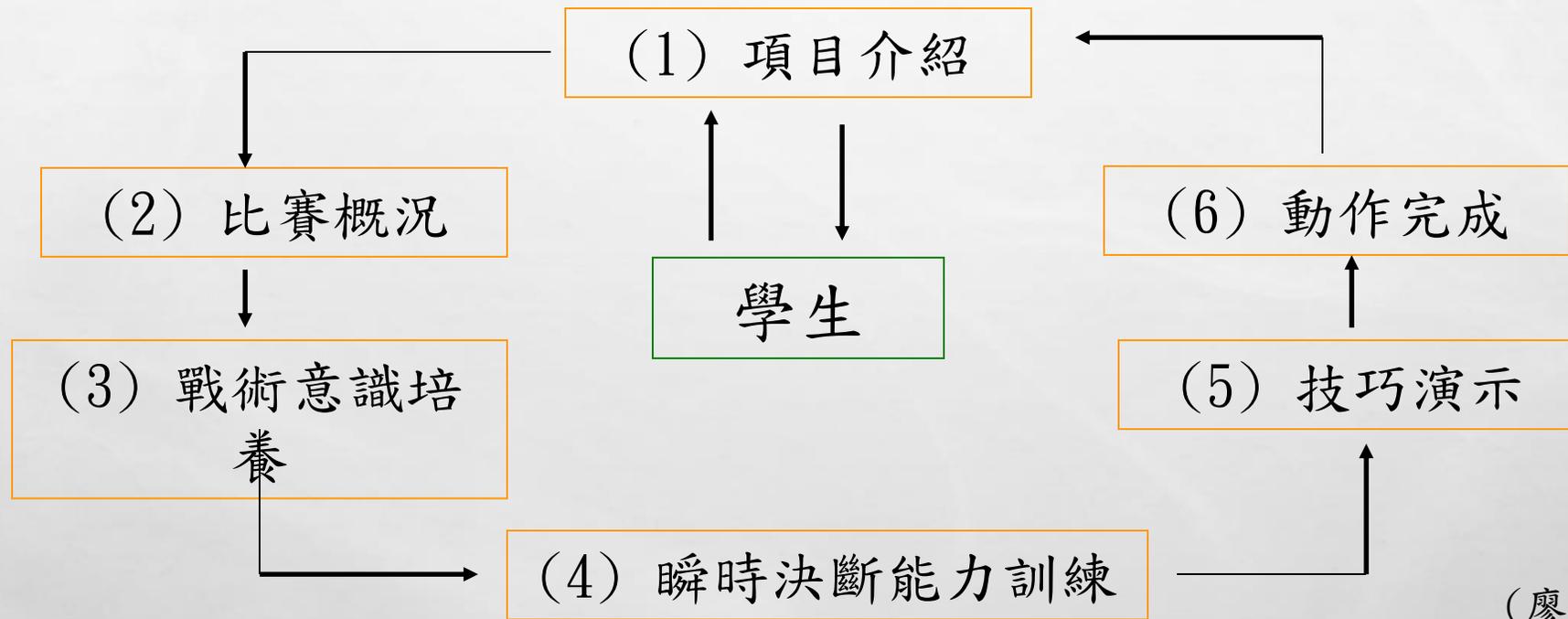
對學習球類課缺乏興趣

畢業時對球類及比賽所知甚少(WERNER, BUNKER & THORPE, 1996)

領會教學法

- 球類教學應先經歷戰術球賽理解→技能教學(技能教學法則相反)
- 以學生為中心
- 以修正、簡化的遊戲及規則開始教學
- 學員在遊戲或比賽的學習情境裡，透過個人的思考或團體的討論來理解整個遊戲或比賽的規則、學習運動技能及其需要運用的戰術戰略
- 引導學生運動技能之學習，並加深其對遊戲或比賽所產生的樂趣
- 學生獲得多元球賽機會

『領會教學法』的模式與特點



(廖玉光, 2002)

做什麼?

如何做?

18-19年度

應用領會教學法(TGFU)於小學四年級排球教學以促進學生學習之行動研究

研究主題：領會教學法能否

- 提升學生了解排球活動規則，並於比賽中應用進攻戰術
- 享受排球比賽的樂趣

行動研究的動機

- 傳統技能為主的球類教學法，**缺乏最有趣的元素-比賽**
- 個人參與->社會性參與
- 直接灌輸->**探究式教學**
- 即使學生花了許多時間練習基本技術，未能使他們於比賽中運用出來
- 運用領會式教學法較技巧主導模式更適合教授**共通技能、價值觀及態度**

預期成果

目標	策略	成功準則	評估方法
學生能了解排球活動規則、於比賽中應用進攻戰術	透過排球的簡化比賽，讓學生從比賽中領會排球規則：三傳過網及球不著地、了解打空位概念及一傳後的支援者位置。	受訪學生能提出合理的方法幫助球隊得分 八成學生能於每題排球小知識答對3題中的2題或以上	教師觀察 學生訪談/ 學生學習回饋表 排球小知識
學生享受排球比賽的樂趣	適應學習者能力，簡化比賽規則，讓每一位學習者都有能力參與比賽	八成學生表現出很有興趣並積極參與或願意配合活動的進行	教師觀察 學生訪談/ 學生學習回饋表

活動日期

循環周一	時間	施教者	徐	榮	偉	欣	Leo
4B(二)14/5(二)	09:45-10:35	偉	✓	✓		學生 訪談/ 器材	拍 攝
4D(四)16/5(四)	11:45-12:35	榮	✓	✓	✓		
4C(五)17/5(三) 改良版	10:45-11:35	徐			✓		
循環周二	時間	施教者	徐	榮	偉	欣	Leo
4B(二)21/5(二)	09:45-10:35	偉		✓		學生 訪談/ 器材	拍 攝
4D(四)23/5(四)	11:45-12:35	榮	✓	✓	✓		
4C(五)24/5(三) 改良版	10:45-11:35	徐			✓		

會議日期： 17/4、14/5、16/5、17/5、21/5、23/5、24/5(放學後，約15分鐘)

教學計劃(第一節)

拋、拋、殺

(1) 項目介紹

3或4人賽(10分鐘)
以底線拋球三傳開始，
每次隊內傳球最多3次
球著地為輸

明白規則：三傳過網
(教師在旁觀察學生是否明
自規則)
三傳過網及球不著地

(2) 比賽概況

(3) 戰術意識培養

3或4人賽(10分鐘)
以底線拋球三傳開始，
每次隊內傳球最多3次
球著地為輸

打空位概念
(擊球落點位置?)

(4) 瞬時決斷能力訓練

(5) 技巧演示

3或4人賽(10分鐘)
以底線拋球三傳開始，
每次隊內傳球最多3次
球著地為輸

做適當決定
「做什麼？」
及
「如何做？」

(6) 動作完成

討論

討論

總結

課堂片段1



教學計劃(第二節)

拋、拋、殺

(1) 項目介紹

3或4人比賽(10分鐘)

以底線拋球三傳開始，
拋球過網，落地得1分
擊球過網，落地得2分
每次隊內傳球最多3次
球著地為輸

比賽鑑賞
規則：三傳過網
打空位概念

(2) 比賽概況

(3) 戰術意識培養

3或4人比賽(10分鐘)

以底線拋球三傳開始，
拋球過網，落地得1分
擊球過網，落地得2分
每次隊內傳球最多3次
球著地為輸

理解戰術

支援者的位置

(二傳手位置?)

(近網?近底線?)

(拋去邊?)

(4) 瞬時決斷能力訓練

(5) 技巧演示

3或4人比賽(10分鐘)

以底線拋球三傳開始，
拋球過網，落地得1分
擊球過網，落地得2分
每次隊內傳球最多3次
球著地為輸

做適當決定
「做什麼？」
及
「如何做？」

(6) 動作完成

討論

討論

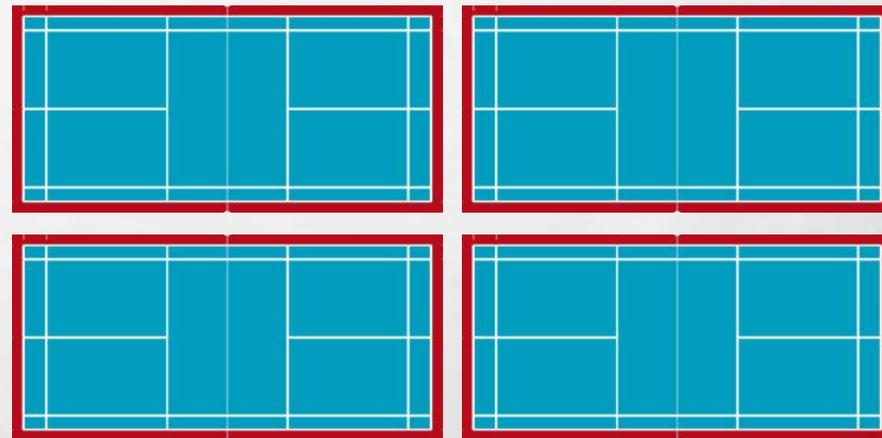
總結

課堂片段2



試後活動-班際比賽

- 四年級4人排球比賽
- 日期：試後活動
- 地點：西約體育館
- 形式：每班最多可派出男子及女子隊各2隊
- 每隊由6人組成(4名正選，2名後備)
- 賽制：比賽以小組+淘汰賽進行



研究設計

- 方法：質性及量性研究

- 資料搜集工具：

教師省思、同儕教師觀察記錄表、學生訪談及學生學習回饋表

排球小知識

每隊賦予最多多少次觸球權利，便要將球擊致對方場區？ *

1

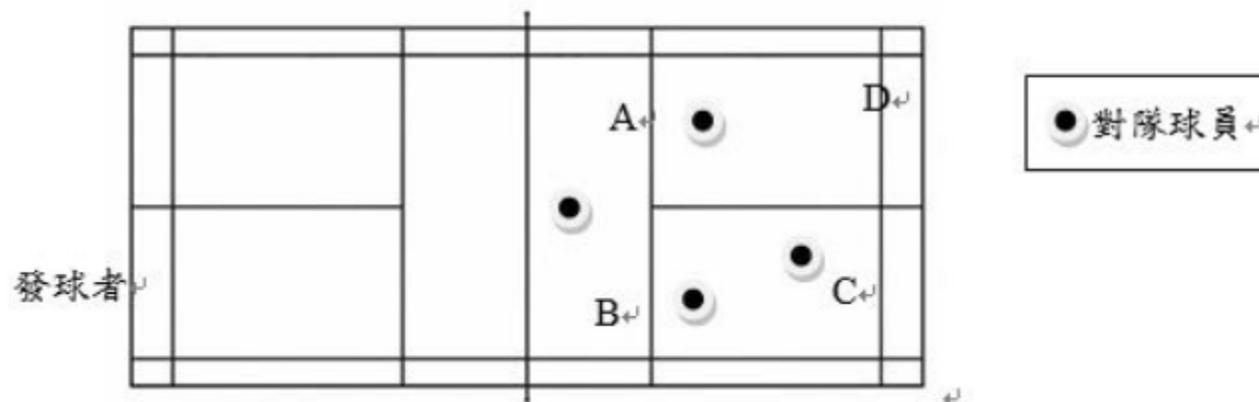
2

3

4

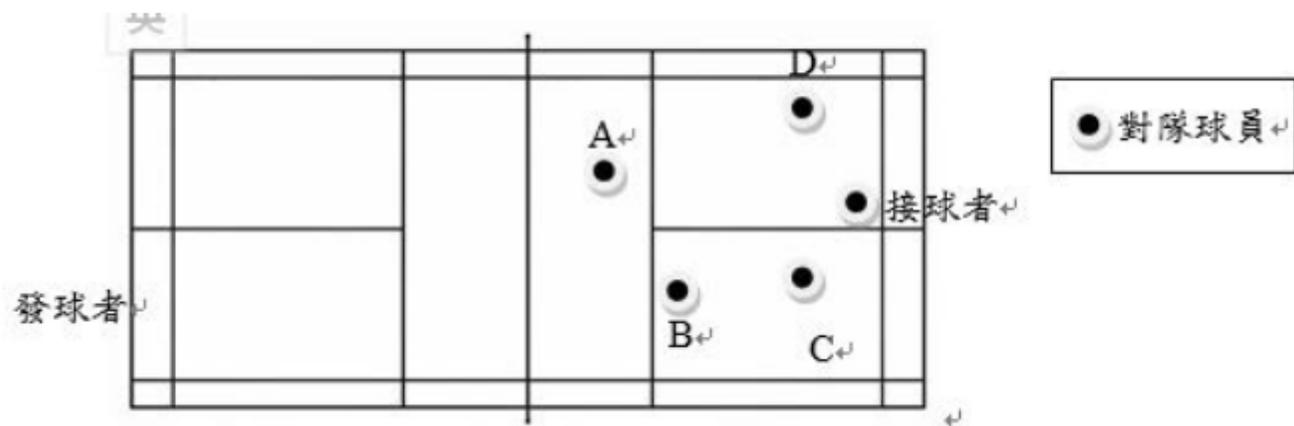
排球小知識

根據對方球員的位置，擊球至哪一個位置較易得分？ *



排球小知識

接一傳後，傳球到哪一個支援者最適合？ *



學生學習回饋表

附錄三，學生學習回饋表（即日交給科任老師）

1. 在這排球課中，你學到甚麼？

比賽規則，我學會： _____ 英

排球知識，我學會： _____

戰術方面，我學會： _____

2. 你有沒有發現用什麼方法能夠幫助你那隊得分？

3. 分享上課心得或是你覺得上課那一部分你印象最深刻？

4. 你喜歡這樣上排球課的方式嗎？為什麼？

訪談

- 在這排球課中，你學到甚麼？比賽規則、排球知識、戰術？
- 你有沒有發現用什麼方法能夠幫助你那隊得分呢？
- 分享上課心得或是你覺得上課那一部分你印象最深刻？
- 你喜歡這樣上排球課的方式嗎？為什麼？



數據收集流程

教師省思及同儕
教師觀察記錄表
(課堂)

排球小知識
(所有學生)
(課後)

學生學習
回饋表
(每班選五名學生，共25人)
(課後)

學生訪談
(每班選兩名學生，共10人)
(課後)

數據分析(質性)

學生能提升解決問題能力、了解排球活動規則，並於比賽中應用進攻戰術

學生意見

所有學生能提出合理方法及球賽規則

學生指進攻時

- 擊球至空位
- 不要太集中進攻一個位置
- 加快傳球速度

教師意見

大部分學生能展示進攻時擊球至空位及三傳進攻，二傳手位於網前

- 能展示來回球
- 展示出攔網動作
- 能從比賽中探索知識

數據分析(量性)

問題1

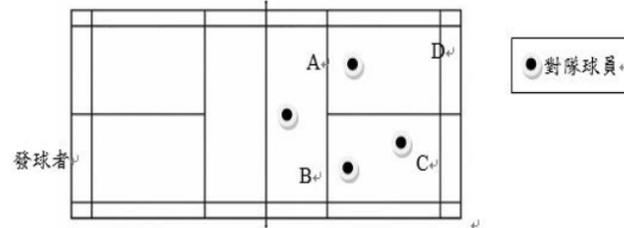
每隊賦予最多多少次觸球權利，便要將球擊致對方場區？ *

- 1
- 2
- 3
- 4

接近所有學生答對

問題2

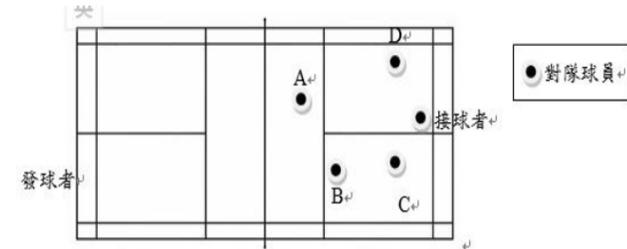
根據對方球員的位置，擊球至哪一個位置較易得分？ *



八成學生答對

問題3

接一傳後，傳球到哪個支援者最適合？ *



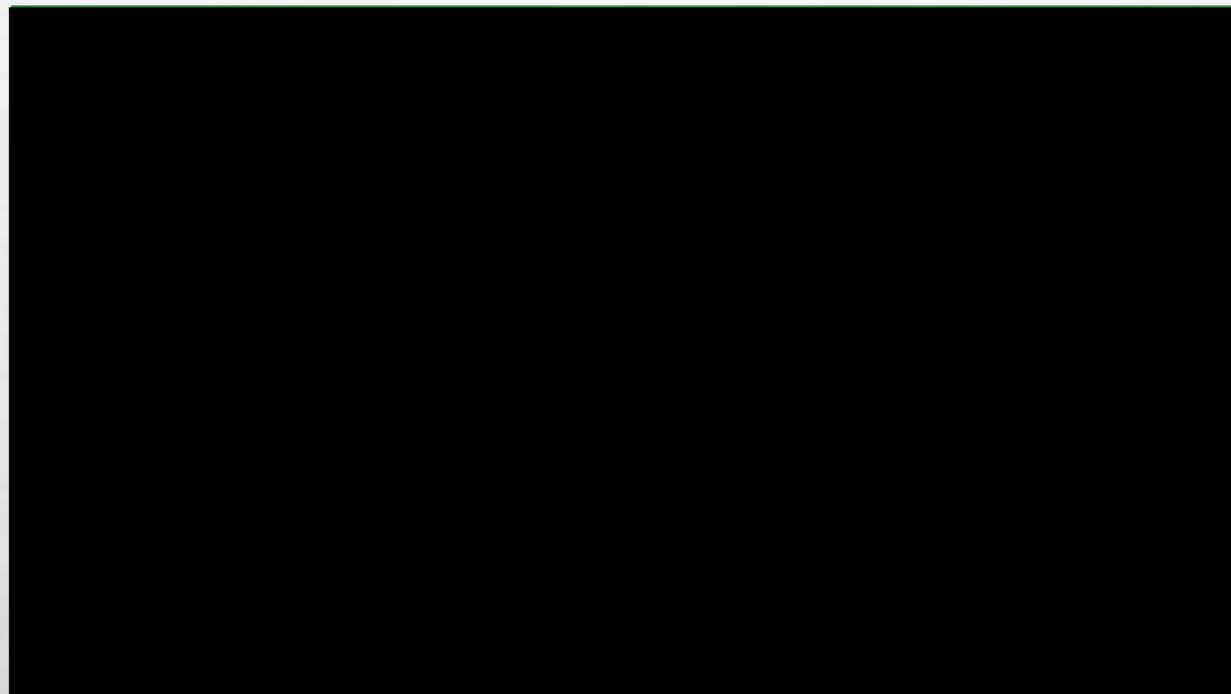
六成學生答支援者A
三成學生答支援者B

數據分析(質性及量性)

學生享受排球比賽的樂趣

學生意見	教師意見
<p>所有受訪學生表現出很有興趣並積極參與或願意配合活動的進行</p> <ul style="list-style-type: none">• 團隊精神• 增加樂趣• 玩得投入	<p>觀察到學生享受排球比賽的樂趣</p> <ul style="list-style-type: none">• 學生享受排球比賽• 過程富娛樂性• 提升學習的動機• 參與度高及運動量高

訪談片段



整體研究結果反思

- 對行動研究的成效是正面的
- 學生能提升解決問題能力、了解排球活動規則，並於比賽中應用進攻戰術
- 學生享受排球比賽的樂趣



整體建議

- 在球例加入發球者輪轉
- 在比賽加入容許球落地一次
- 引入其他相關教學法以教授較難掌握的技能，如上手傳球



TGFU部分爭論

- 技巧練習角色
- 六個步驟的規限及混淆



領會教學法相關教學

澳州-球賽練習(Launders, 2001)

美國-球賽練習

新加坡-球賽練習(Launders, 2013)

19-20年度

應用‘球賽練習’教學法(PLAY PRACTICE)於
排球課以強化小學五年級學生的戰術及協作技能

球賽練習教學法

以遊戲/比賽為主要學習活動(LAUNDER, 2001)

- 球賽PLAY-小型/改良/有條件/全場球賽
- 練習PRACTICE-具適切地挑戰包括決策、解難、歡樂、享受
- 球賽PLAY-應用於練習所學的技巧

球賽



練習



球賽

協作技能

- 可以有效地與人合作，共同籌備活動，解決困難和作出決策，最終能令學習者與別人建立相互促進的關係(EDB, 2013)
- 需要耐心聆聽，欣賞他人，具備溝通、協商、調協、領導、判斷、影響和**激勵他人的能力**

行動研究的動機

- 延伸技能學習
- 增加來回球次數
- 透過輪轉，讓學生了解比賽規則
- 透過排球比賽，激勵他人

預期成果與貢獻

目標	策略	成功準則	評估方法
學生能於比賽中展示「合作技」-三傳過網	透過遊戲練習教學模式，讓學生先在有條件的比賽了解比賽模式，並透過練習加強學生「合作技」-三傳擊球過網的技能，最後讓學生在有條件的比賽實踐「合作技」。	八成學生能於比賽中應用「合作技」	教師觀察
學生能強化小學五年級的比賽 協作技能	隊員能於比賽中展示 協作技能 ，於每球完結後鼓勵擊掌打氣。	八成學生能於每球完結後鼓勵擊掌打氣	教師觀察 學生訪談/學生學習回饋表
學生能提升解決問題能力，了解排球活動規則，於比賽中應用 防守策略	學生能了解個人防守及整體防守的概念。	學生能提出合理的方法幫助球隊防守 八成學生能於每題排球小知識問題答對	教師觀察 學生訪談/學生學習回饋表 排球小知識

計劃進度

循環周一	時間	施教者	徐	榮	偉	欣	Leo
5E(一)4	11:45-12:35	榮	✓		✓	學生	拍攝
5A(三)2	9:45-10:35	偉	✓	✓		訪談/ 器材	
5C(四)3	10:45-11:35	徐		✓	✓		
循環周二	時間	施教者	徐	榮	偉	欣	Leo
5E(一)4	11:45-12:35	榮	✓		✓	學生	拍攝
5A(三)2	9:45-10:35	偉	✓	✓		訪談/ 器材	
5C(四)3	10:45-11:35	徐		✓	✓		

教學計劃(第一節)

合作技 =
墊、拋、殺

熱身
(5分鐘)

兩人一組，過頭互相傳球。隊友拋，上手回傳隊友拋，下手回傳

熱身

4人比賽
(10分鐘)

拋球至對方場區
開始，對方必須以合作技進攻。拋球直接得分不計，容許球彈地一次

遊戲

重溫打空位概念
(擊球落點位置?)

合作技
(10分鐘)

由對方拋球開始，用上或下手傳球方式傳至二傳手，二傳手傳球至擊球手，擊球手擊球過網完成。一人在隔場區接球，然後位置輪轉

練習

支援者的位置
(二傳手位置?)
(近網?近底線?)
(拋去邊?)

4人比賽
(20分鐘)

拋球至對方場區
開始，必須以合作技完成。拋球直接得分不計，容許球彈地一次

遊戲

個人防守者身向

緩和運動
(5分鐘)

簡單伸展
教師發問及
小組討論

緩和運動

教學計劃(第二節)

合作技 =
墊、拋、殺

熱身
(5分鐘)

兩人一組，過頭互相傳球。隊友拋，上手回傳隊友拋，下手回傳

熱身

4人比賽
(10分鐘)

拋球至對方場區
開始，對方必須以合作技進攻。拋球直接得分不計，容許球彈地一次

遊戲

個人防守者身向

合作技
(10分鐘)

由對方擊球開始，用下手傳球方式傳至二傳手，二傳手傳球至擊球手，擊球手擊球過網完成。一人在隔場區接球，然後位置輪轉

練習

個人防守者身向
預備動作

4人比賽
(20分鐘)

拋球至對方場區
開始，對方必須以合作技進攻。拋球直接得分不計，容許球彈地一次

遊戲

整體防守位置

緩和運動
(5分鐘)

簡單伸展
教師發問及
小組討論

緩和運動

模擬比賽片段



研究設計

- 方法：質性及量化研究
- 工具：教師省思、同儕教師觀察記錄表、學生訪談及學生學習回饋表、排球小知識

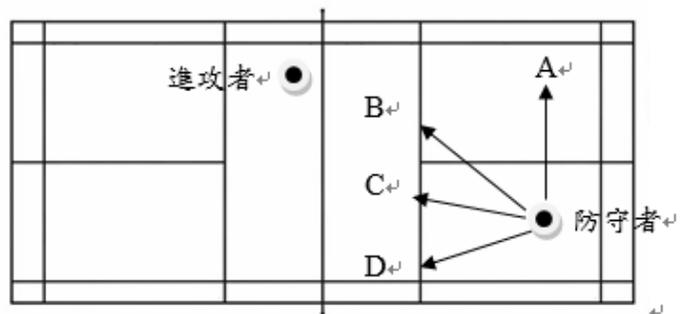
教師省思及同儕教師觀察記錄表

教學日期		教學節次	1 / 2
施教者	徐 / 榮 / 偉	教學年級	五年級
教學目標	量性分析	質性分析	
一傳	<input type="checkbox"/> 大部分學生能成功墊球至二傳手 <input type="checkbox"/> 大部分學生未能成功墊球至二傳手	<input type="checkbox"/> 原因： _____ _____	
二傳	<input type="checkbox"/> 大部分學生能成功拋球至擊球手 <input type="checkbox"/> 大部分學生未能成功拋球至擊球手	<input type="checkbox"/> 原因： _____ _____	
三傳	<input type="checkbox"/> 大部分學生能成功擊球過網 <input type="checkbox"/> 大部分學生未能成功擊球過網	<input type="checkbox"/> 原因： _____ _____	
協作技能	_____% 於每球完結後鼓勵隊友，擊掌打氣 <input type="checkbox"/> 原因： _____		

教學方法設計	<input type="checkbox"/> 適當： _____ <input type="checkbox"/> 需要修正，原因： _____
教學資源運用	本節課運用的教學資源： <input type="checkbox"/> 適當： _____ <input type="checkbox"/> 需要修正，原因： _____
學生學習成效與反應	<input type="checkbox"/> 很有興趣並積極參與 <input type="checkbox"/> 願意配合活動的進行 <input type="checkbox"/> 反應一般，需適時鼓勵 <input type="checkbox"/> 興趣不大，其可能原因為： _____ <input type="checkbox"/> 其他： _____
建議及回饋	

運動小知識

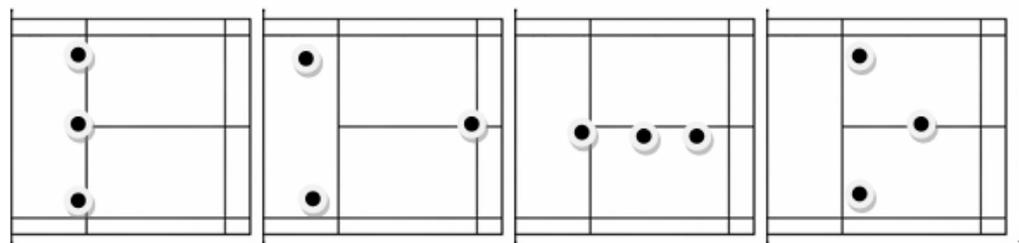
防守時，面向哪一個方向最適合？



- A. 方向 A B. 方向 B C. 方向 C D. 方向 D

接發球時，哪一個防守陣式較理想？

● 對隊球員



陣式 A

陣式 B

陣式 C

陣式 D

- A. 陣式 A B. 陣式 B C. 陣式 C D. 陣式 D

學生學習回饋表

1. 在這排球課中，你學到甚麼？

比賽規則，我學會：_____

排球知識，我學會：_____

戰術方面，我學會：_____

2. 你有沒有發現用什麼方法能夠幫助你那隊減少失分呢？

	英

3. 你認為排球運動中，隊友之間的合作性重要嗎？為什麼？

4. 互相支持、分享喜悅重要嗎？為什麼？

訪談

- 今節排球課你學習到甚麼？
- 你認為排球運動中，隊友之間的合作性重要嗎？為什麼？
- 你認為個人技術重要，還是合作性重要？為什麼？
- 擊掌的意義？
- 團體精神、互相支持、分享喜悅重要嗎，為什麼？
- 有甚麼因素能建立隊友之間的合作性？

數據收集流程

教師省思及同儕
教師觀察記錄表
(課堂)

排球小知識
(所有學生)
(課後)

學生學習
回饋表
(每班選五名學生，共25人)
(課後)

學生訪談
(每班選兩名學生，共10人)
(課後)

整體建議及反思

由於疫情關係，本年度的行動研究將於順延至下學年進行



疫情期間體育學習的探討及分析

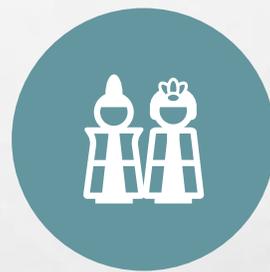
研究道德



校長同意



同儕教師同意



學生同意



家長同意

疫情期間體育學習的探討及分析

學校背景

行動研究

疫情期間的
體育學習

預期學習成果

延續體育學習

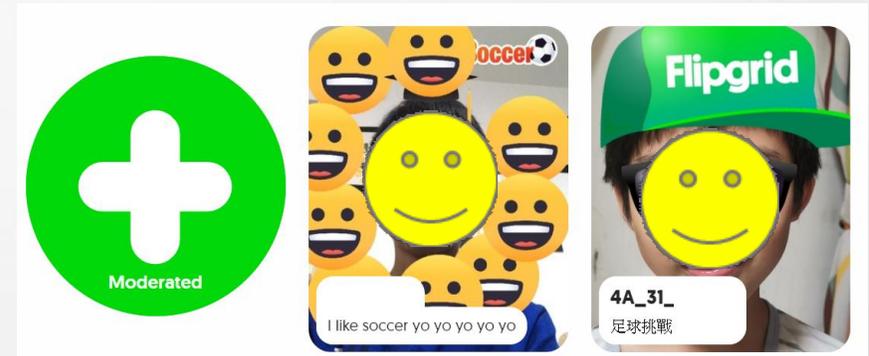
- 介紹及推展家居體育學習
- 應用資訊科技於體育學習中
- 推展學生自主學習

資料分析：老師分析、反思及回饋

疫情期間的體育學習

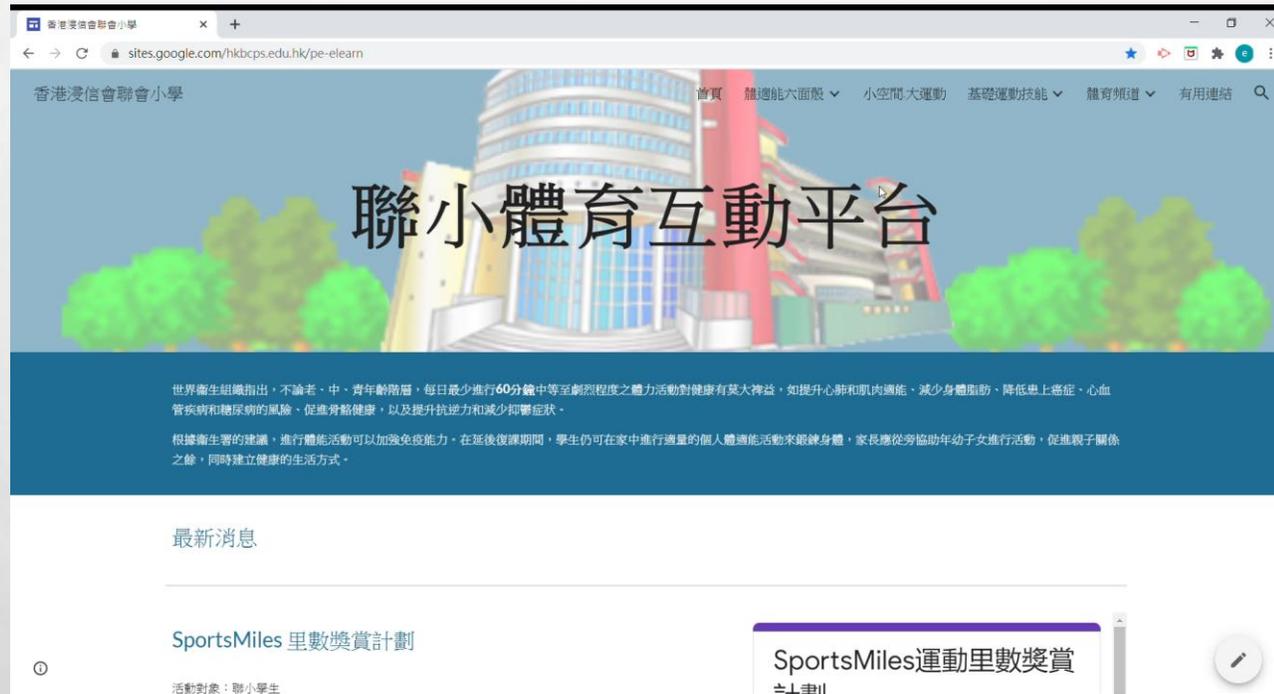
創建體育互動平台(GOOGLE SITES)

- SPORTSMILES 里數獎賞計劃(GOOGLE FORM)
- 聯小抗疫家居運動小挑戰(FLIPGRID)
- 在家體能運動短片
- 體育頻道



<https://sites.google.com/hkbcps.edu.hk/pe-learn>

活動片段(GOOGLE SITES)



The screenshot shows a web browser window displaying the Google Sites page for the PE-E-Learn platform. The browser's address bar shows the URL `sites.google.com/hkbcps.edu.hk/pe-elearn`. The page header includes the school name "香港浸信會聯會小學" and a navigation menu with items like "首頁", "體適能六面觀", "小空間大運動", "基礎運動技能", "體育頻道", and "有用連結". The main content area features a large blue banner with the title "聯小體育互動平台" and an illustration of a school building. Below the banner, there is a paragraph of text in Chinese discussing the benefits of physical activity for health. At the bottom, there is a section titled "最新消息" (Latest News) with a sub-section for "SportsMiles 里數獎賞計劃" (SportsMiles Mileage Reward Program), which includes a sub-section for "SportsMiles 運動里數獎賞" (SportsMiles Sports Mileage Reward).

香港浸信會聯會小學

首頁 體適能六面觀 小空間大運動 基礎運動技能 體育頻道 有用連結

聯小體育互動平台

世界衛生組織指出，不論老、中、青年齡階層，每日最少進行60分鐘中等至劇烈程度之體力活動對健康有莫大裨益，如提升心肺和肌肉適能、減少身體脂肪、降低患上癌症、心血管疾病和糖尿病的風險、促進骨骼健康，以及提升抗逆力和減少抑鬱症狀。

根據衛生署的建議，進行體能活動可以加強免疫力。在延後復課期間，學生仍可在家中進行適量的個人體適能活動來鍛鍊身體，家長應從旁協助年幼子女進行活動，促進親子關係之餘，同時建立健康的生活方式。

最新消息

SportsMiles 里數獎賞計劃

活動對象：聯小學生

SportsMiles 運動里數獎賞

活動片段(FLIPGRID)



教師分析、反思及回饋



有效促進學生
自主學習



鼓勵學生在家
進行運動



提供展示機會
給運動精英



SportsMiles里數獎賞計劃，截至15/6/2020，有600人次曾回應
運動時數問卷聯小抗疫家居運動小挑戰，截至15/6/2020，瀏覽
量已達約20000人次，共收集了短片131條



思考：怎樣延續學生瀏覽聯小體育互動平台的興趣

高年級復課安排

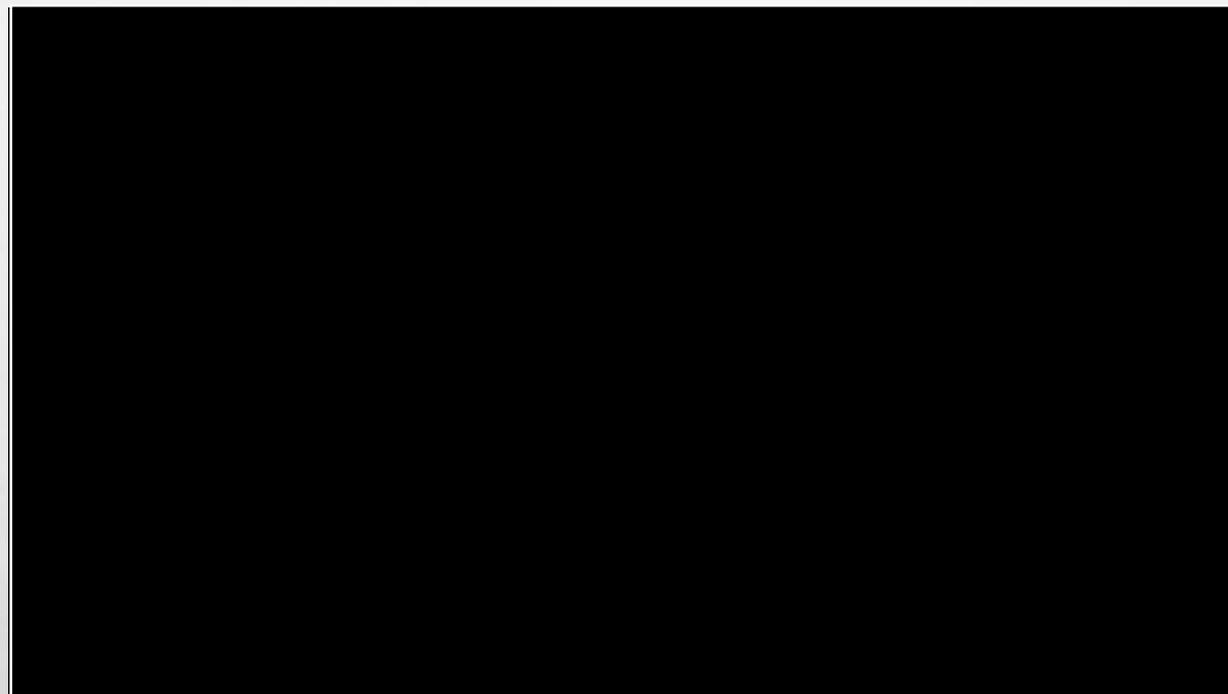
- 依從體育科復課指引上課
- 教授學生正確動作，鼓勵學生在家練習
- 利用聯小體育互動平台輔助教學
- 內容：體適能六面骰AR / HOMECOURT APP
- 進展性評估：網上家課(MC+上傳影片)



活動片段(COSPACES AR)



活動片段(HOMECOURT)



教師分析、反思及回饋

- 課堂上整體運作暢順，能保持社交距離下上課
 - BYOD(自攜平板電腦)班IPAD運作非常暢順
 - 非BYOD班，部分IPAD的應用程式未能啟動攝影機
- 內容合適，學生能充分掌握體適能知識及動作要領
- 學生整體參與率高
- 學生學習動機有所提升



整體反思及建議

反思	建議
<p>上述計劃成效達預期，有效促進學生多元學習如</p> <ul style="list-style-type: none">延續體育學習 <input checked="" type="checkbox"/>介紹及推展家居體育學習 <input checked="" type="checkbox"/>應用資訊科技於體育學習中 <input checked="" type="checkbox"/>推展學生自主學習 <input checked="" type="checkbox"/>	<ul style="list-style-type: none">• 因應成效以作釐定日後指標• 加入學生的回饋及意見• 加入價值教育• 探討結合及採納，各項目於正規體育課程中，以鞏固、伸延及應用課堂學習

參考資料(1)

- **LI, C., & CRUZ, A. (2008). PRE-SERVICE PE TEACHERS' OCCUPATIONAL SOCIALIZATION EXPERIENCES ON TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING. *NEW HORIZON OF EDUCATION*, 56(3), 20-30.**
- **RINK, J. (2006). *TEACHING PHYSICAL EDUCATION FOR LEARNING*. DUBUQUE IA: MCGRAW-HILL.**
- **GREHAIGNE, J. & GODBOUT, P. (1995). TACTICAL KNOWLEDGE IN TEAM SPORTS FROM A CONSTRUCTIVIST AND COGNITIVE PERSPECTIVE. *QUEST*, 47, 490-505.**
- **LIGHT, R., & FAWNS, R. (2003). KNOWING THE GAME: INTEGRATING SPEECH AND ACTION IN GAMES TEACHING THROUGH TGFU. *QUEST*, 55(2), 161-176.**

參考資料(2)

- **WERNER, P, THORPE, R., & BUNKER, D. (1996). TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING: EVOLUTION OF A MODEL. *JOURNAL OF PHYSICAL EDUCATION, RECREATION & DANCE* 67(1), 28- 32.**
- **ALAN G. LAUDER(2001). *PLAY PRACTICE: THE GAMES APPROACH TO TEACHING AND COACHING SPORTS*, CHAMPAIGN, IL: HUMAN KINETICS.**
- **ALAN G. LAUDER(2013). *PLAY PRACTICE: THE GAMES APPROACH TO TEACHING AND COACHING SPORTS*, CHAMPAIGN, IL: HUMAN KINETICS**
- 廖玉光(2002):《球類教學，領會教學法》，香港，當代。
- 香港課程發展議會(2002).《學習領域課程指引(小一至中三)》，教育局。

鳴謝

- 香港體育教師會議2020籌備委員會
- 香港教育大學：
甘偉強先生(主席)、李宗教授
- 教育局：
黃冠立先生
- 體育科同工：
曾榮健先生、袁思偉先生



Q & A

謝謝各位！