

港和國小四年級校訂課程（泳訓-我是游泳高手）教學方案

一、教學設計理念說明

希望透過這次的活動課程，培養孩子認識水域環境的危機，以及正確接近水域環境的安全動作，學會溺水時，自救的方式。

二、教學活動設計

統整領域	健康與體育、綜合活動	設計者	四年級教師
實施年級	四年級	總節數	8 節
單元名稱	我是游泳高手		
設計依據			
核心素養			
總綱核心素養		領綱核心素養	
<p>A2具備問題理解、思辨分析、推理批判的系統思考與後設思考素養，並能行動與反思，以有效處理及解決生活、生命問題。</p>		<p>健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。</p> <p>綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。</p>	
核心素養呼應說明			
<p>透過游泳課程，學會在水中換氣，打水前進，並學習正確的水域安全常識與技能。</p>			
學習重點	學習表現	學習內容	
	<p>【健康與體育領域】</p> <p>3c-II-2 透過身體活動，探索運動潛能與表現正確的身體活動。</p> <p>3d-II-1 運用動作技能的練習策略。</p> <p>【綜合活動領域】</p> <p>1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<p>【健康與體育領域】</p> <p>Gb-II-1 戶外戲水安全知識、離地蹬牆漂浮。</p> <p>Gb-II-2 打水前進、簡易性游泳遊戲。</p> <p>【綜合活動領域】</p> <p>Ab-II-1 有效的學習方法。</p>	

概念架構		導引問題
<pre> graph LR A[我是游泳高手] --- B[基礎練習] A --- C[打水趣] B --- D[水母漂] C --- E[打水前進] C --- F[手部划手] C --- G[打水高手] </pre>		<p>1.溺水時，怎樣使身體浮起來？</p> <p>2.擺動自己的雙腿，在水中能順利前進嗎？</p> <p>3.如何配合手部的划水姿勢，加快在水中前進的速度？</p>
議題融入	實質內涵	
	所融入之學習重點	無
與其他領域/科目的連結		
教材來源		自編
教學資源 (教師)		
教學資源 (學生)		泳鏡、泳衣、浮板
學習目標		
<p>1.能透過游泳課程，學會在水中換氣。</p> <p>2.能透過游泳課程，打水前進。</p> <p>3.學習正確的水域安全常識與技能。</p>		
教學重點		

打水前進	學會打水前進	擺動雙腿，使身體在水中前進。	實際操作	實際操作
手部划水	學會划水	擺動雙腿，搭配手部划水，使身體在水中前進。	實際操作	實際操作
打水高手	學會換氣	擺動雙腿，搭配手部划水，使身體在水中前進。配合抬頭換氣，增加游泳的距離。	實際操作	實際操作

附錄(二)評量標準語評分指引

學習目標		分數 (選定一項總結性表現任務之學習目標)				
學習表現		(選定上述總結性表現任務的一項學習表現)				
評量標準						
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
		能總是完成全部活動，並做得盡善盡美。	能完成大部分活動，並做得盡善盡美。	能完成少部分活動，並做得盡善盡美。	能在他人協助下，完成活動。	未達成D級
	評分指引	能學會水母漂，並配合手部划水打水前進，使用抬頭換氣，前進15公尺。	能學會水母漂，並配合手部划水打水前進。	能學會水母漂，並打水前進。	能學會水母漂	未達成D級
	評量工具	實作				
	分數轉換	95-100	90-94	85-89	80-84	79以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂（級距可調整）