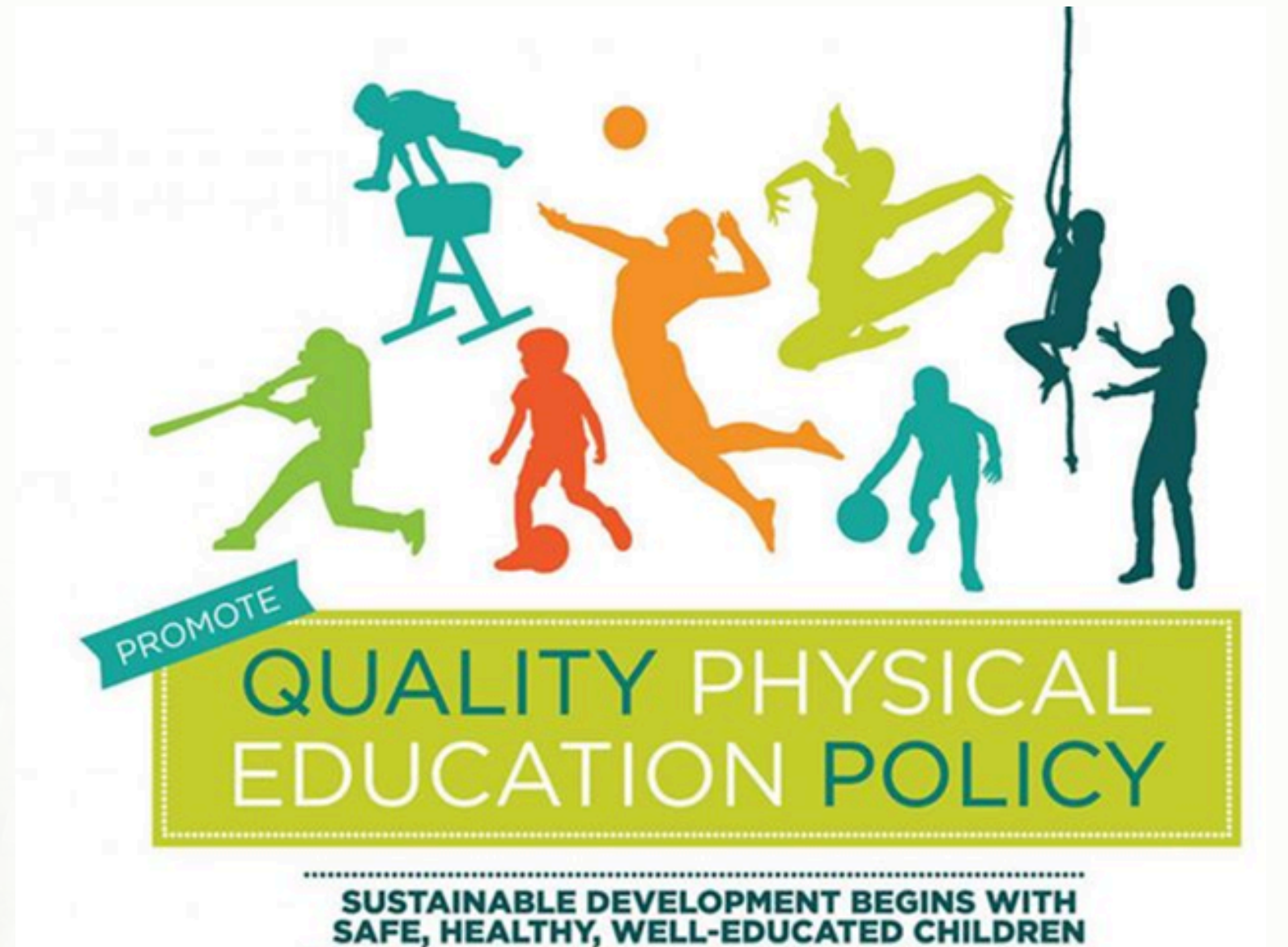


臺南市國中健體輔導團  
112學年度分區到校服務



黃建松

臺南市立九份子國中小

# Tasks after the workshop

理解差異化  
教學的實踐  
策略

反思如何透  
過評量促進  
教學

從評量結果  
安排差異化  
活動



2015年聯合國宣布了「2030永續發展目標」(Sustainable Development Goals, SDGs)，SDGs包含17項核心目標，其中又涵蓋了169項細項目標、230項指標，指引全球共同努力、邁向永續。

SDGs 目標4：確保  
有教無類、公平以  
及高品質的教育，  
及提倡終身學習



# 發展身體素養 - 潛在的議

## 題 Developing physical literacy - potential

動機                      信心                      身體能力 <sup>issues</sup>                      知識與理解

Motivation	Confidence	Physical Competence	Knowledge and Understanding	<b>Engage</b>
	Confidence	Physical Competence	Knowledge and Understanding	<b>Apathy</b>
Motivation		Physical Competence	Knowledge and Understanding	<b>Anxiety</b>
Motivation	Confidence		Knowledge and Understanding	<b>Frustration</b>
Motivation	Confidence	Physical Competence		<b>Confusion</b>

持續參與

冷漠

焦慮

挫折

不得其門而入

# 素養導向教學的思考方向

情境化



符合課綱運用實踐

脈絡化



銜接課程整合經驗

差異化



適性教學成就學生

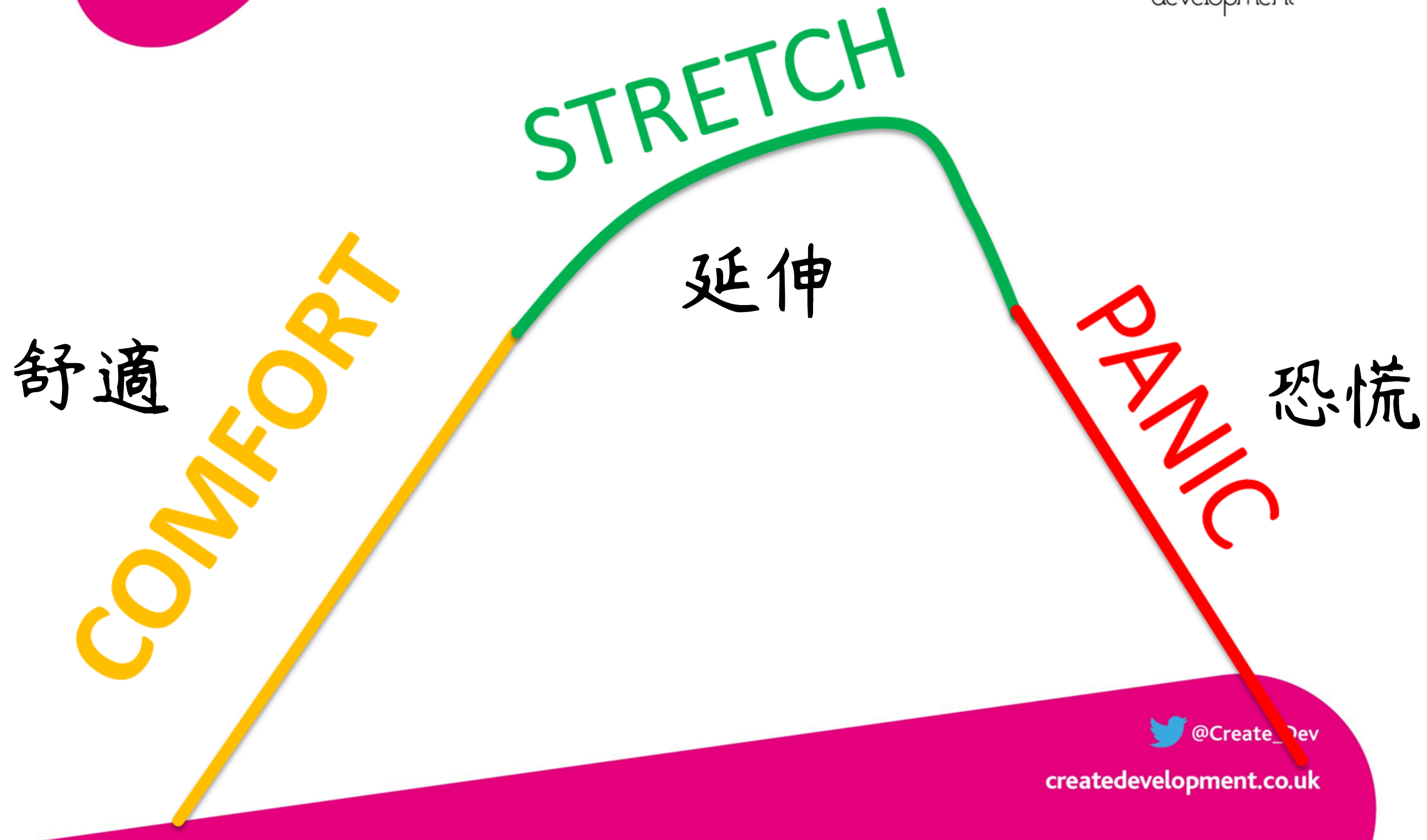
## CONSIDERATIONS TO MODIFY ACTIVITY

### 活動修改的考量

SPACE 空間	Space is changed to make the activity easier or more challenging 改變距離或範圍大小來調整活動的難易度
TASK 活動內容	Task is modified to make the activity easier or more challenging 改變進行方式或內容內容來使活動更簡單或更有挑戰性
EQUIPMENT 器材	Equipment can be changed to make the activity easier or more challenging e.g. different length badminton rackets, smaller or bigger basketballs 改變器材以使活動容易上手或更有挑戰，如：使用不同長度的羽球拍、較大或較小的籃球
PEOPLE 人員	Changing the number of people involved will modify the challenge 改變同時進行的人數來調整挑戰性
SPEED 速度	Slowing the activity down or putting more time pressure on will modify the challenge. 減緩活動的速度或增加時間壓力，將改變挑戰的程度

# Appropriate Challenge 合適程度的挑戰

real PE



@Create\_Dev

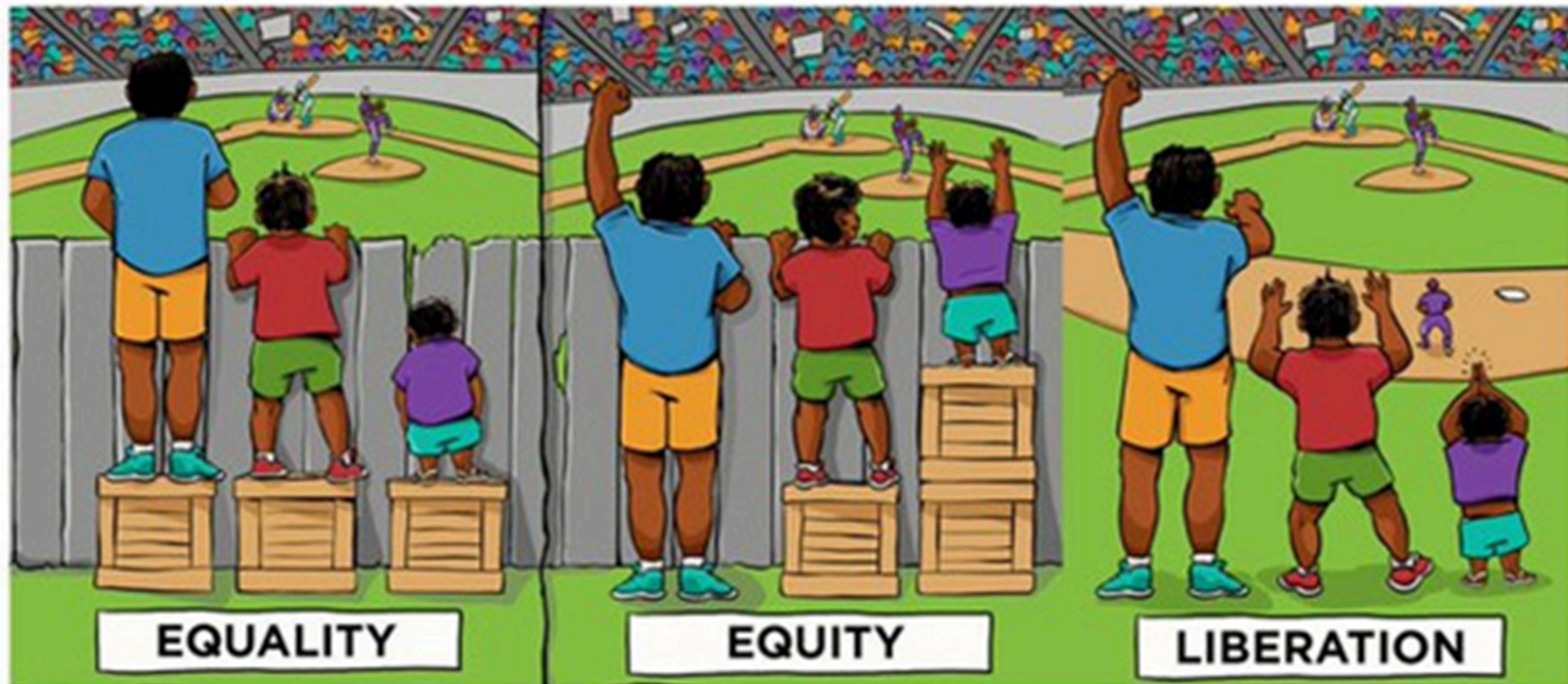
createdevelopment.co.uk





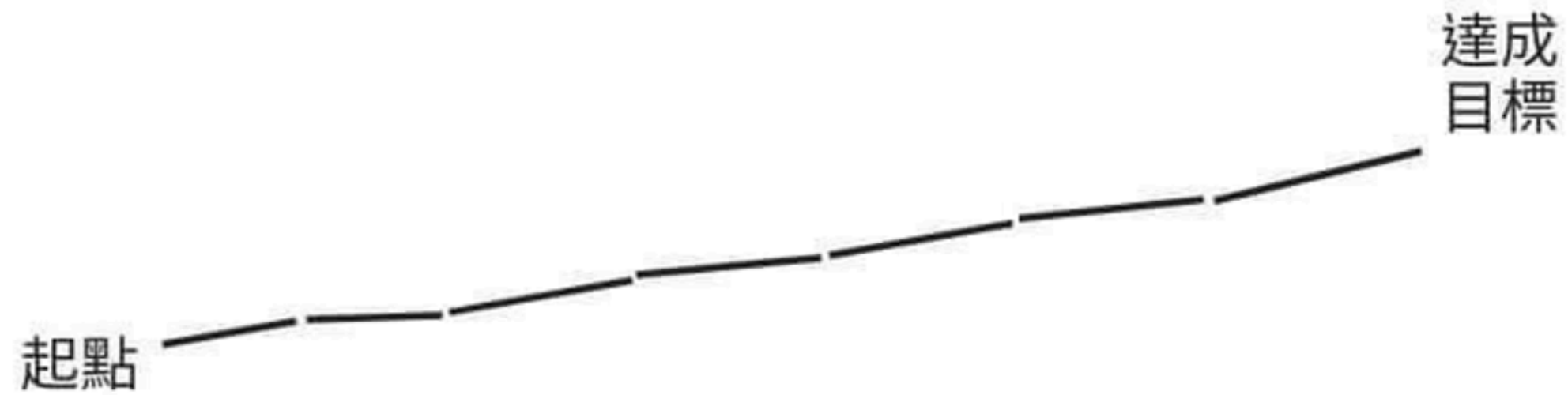
*Don't just tell a different version of the same story.*

## Change The Story!



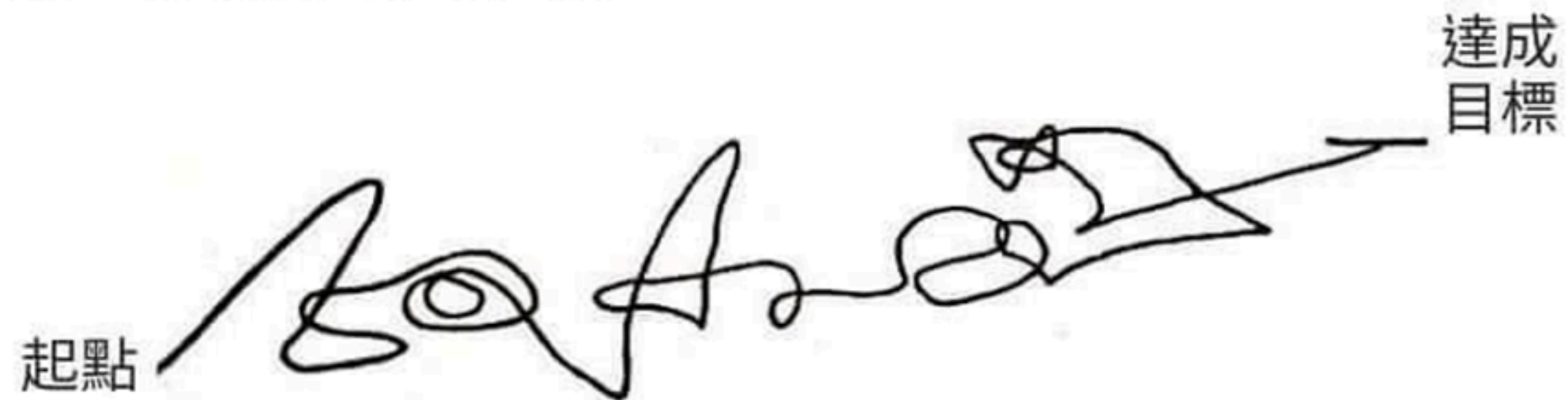
## 進步的迷思

多數人以為的進步長這樣



## 進步的現實

其實，真實的進步長這樣



$\frac{9}{20}$   $\frac{9}{23}$

803

$\frac{9}{25}$

$\frac{9}{27}$

15:3 6 8 10

14:4 6 7 6

21:1 4 8 10

20:1 3 4 10

18:1 4 4 10

5:1 10 10 10

19:4 5 6 6

26:0 3 2

12:1 8 8 8

17:3 9 9 10

25:3 8 6 10

23:3 10 8 8

22:0 0 0

4:3 3 8 10

29:0 3 8 7

16:3 2 3 10

24:2 6 4 8

27:6 10 10 10

28:10 10 10 10

7:10 10 10 10

32:10 10 10 10

1:10 10 10 10

11:10 10 10 10

2:10 10 10 10

9: 10 9 9 9

10: 10 10 10 10

30: 7 10 10 10

13: 7 10 10 10

8: 4 5 10 10

6: 10 10 10 10

# 課中差異化教學

一	二	三	四	五
20 25 5 23 6 7 M u s e	24 20 23 15 5 25 9 0 4 4 2	24 20 5 15	24 20	

一	二	三	四	五
20 25 23 6 1 2 11 17 17 16	22 12 24 15 18 26 19 4 14 10 4 4/2 4/9	24 20 23 15 5 25 11 12 22 6 17 18	24 23 20 25 5 12 15 11 5 23 15 25	24 20 24 5 15

# 課中差異化教學



# 課中差異化教學



# 差異化評量策略



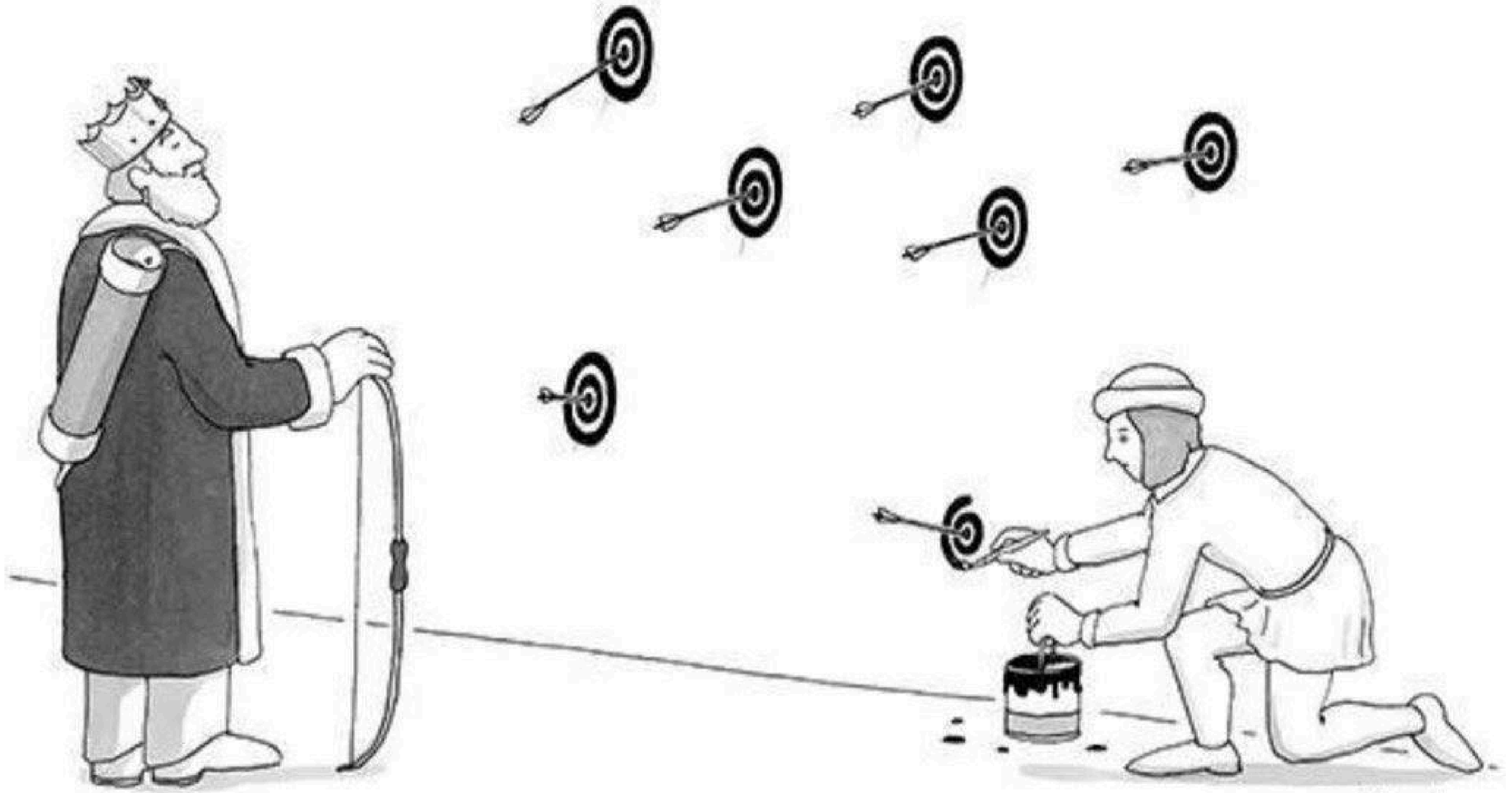
**基礎期**



**入門期**



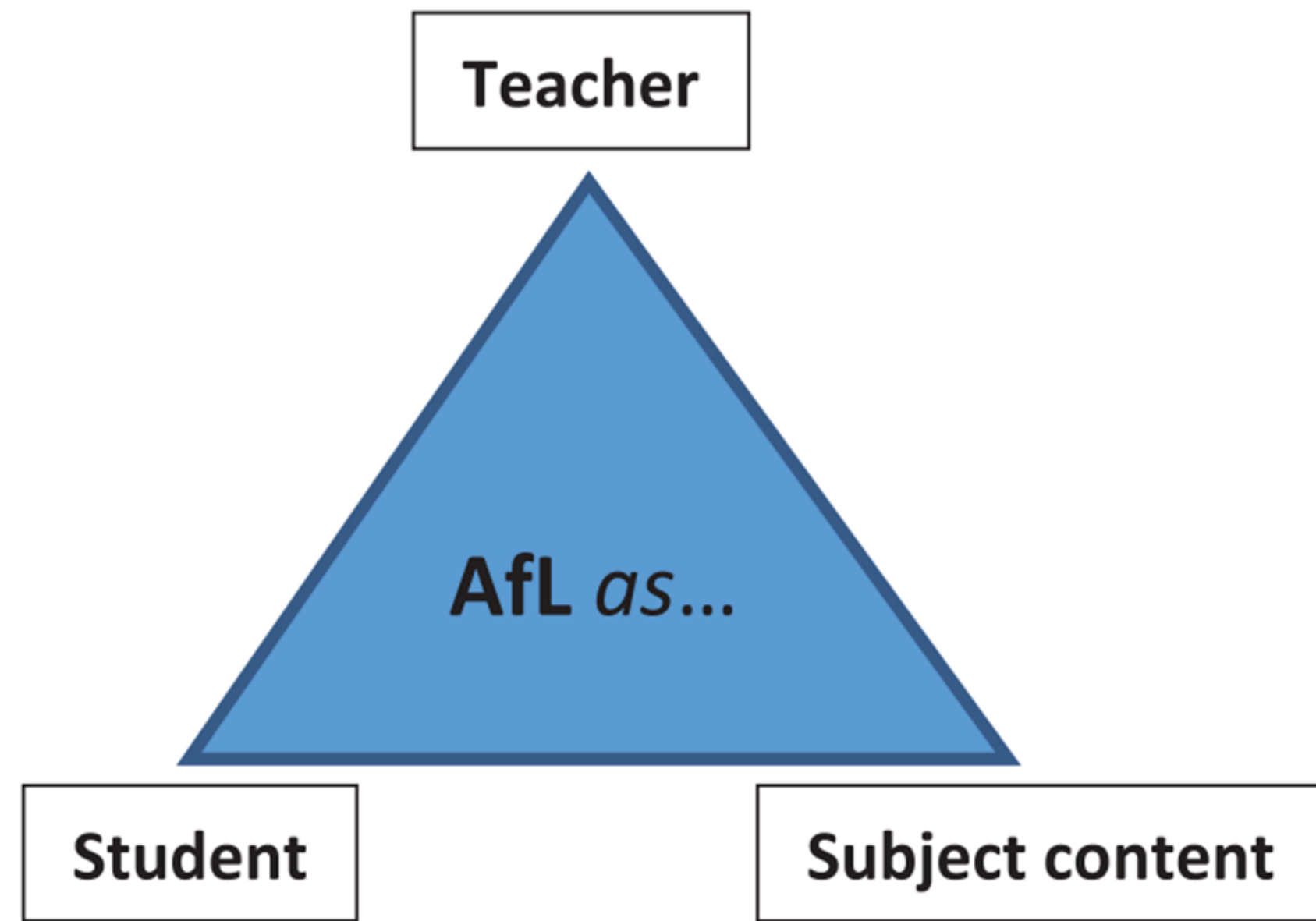
**轉化期**



Hankin



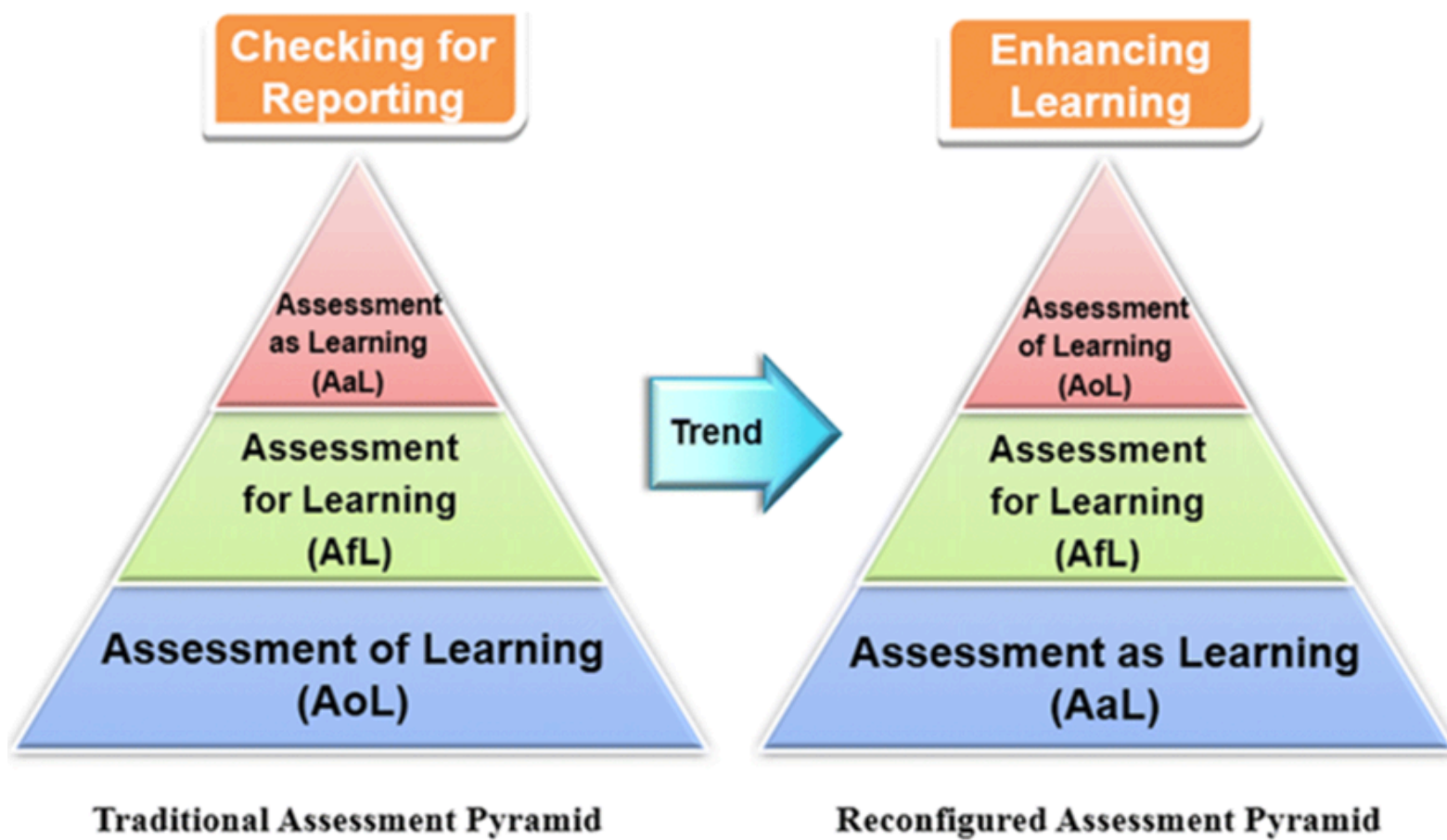
評量的主要功能在於提供**學習支持**，教師從評量學生的學習過程，了解如何調整教學活動，對教師而言將評量當作是一種回饋，同時也是在進行教學。師生之間建立在一種積極的協作關係，學生能根據教師所提供的「**要往哪個目標學習？**」、「**如何朝目標學習？**」、「**下一個學習目標是什麼？**」回饋訊息，明確掌握個人的學習目標(Hattie, 2012)。



**Figure 1.** The didactic triangle (Hudson 2002, p. 49; cf. Öhman 2014, p. 37).

# 評分導向

# 評量導向



評量類型	使用時機	主要功能	評量再概念化
診斷性評量	學習過程前 學習過程中	發現學生學習困難的成因以提供教師補救教學之參考	學習即評量 Assessment as learning 促進學習的評量 Assessment for learning
形成性評量	學習過程中	提供教師及學生連續性的回饋資料，以幫助教師了解在教學過程中學生學習成敗的原因	<b>學習即評量</b> Assessment as learning 促進學習的評量 Assessment for learning
總結性評量	學習結束後	教學告一段時，用以評斷學生的學習成就、預期的教學目標達成的程度及其適切性，以及教師或課程的效能	對學習結果的評量 Assessment of learning

## 傳統測驗的評量模式



量化標準、單一能力、本能表現



標準常模評量

## 素養導向的評量模式



真實情境、整體能力、學習表現



檢核表、規準表、表現本位評量、  
任務導向評量、真實性評量

# 排球高手傳球動作檢核表

日期：

班級：

example

檢核項目	1、五指張開內旋大拇指且間距約一個拳頭	2、 <u>屈肘</u> 外八，手臂呈現〈〉姿勢	3、擊球時，於額頭前方距離一個拳頭位置觸球	4、擊球時，食指及 <u>姆指</u> 呈現三角形，且以指腹位置觸球	5、擊球時，手腕 <u>外翻</u> 施力，兩手臂同時由下 <u>往上</u> 托球	次數	評量等級
1	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到		
2	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到		
3	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到		
4	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到		
5	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到		

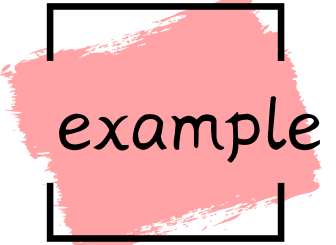
## 檢核表

# 籃球胸前傳球動作檢核表

請依照實際觀察結果，於□打勾。班級：\_\_\_\_\_座號：\_\_\_\_\_姓名：\_\_\_\_\_

檢核項目	1、持球於胸前，五指自然分開，手肘自然彎曲	2、左(右)足在前，右(左)足在後，兩膝微蹲， <u>身體</u> 面向目標	3、 <u>後足</u> 向前踏，雙手同時將球直傳目標，重心前移	4、傳球後雙手伸直朝向目標，手指手腕外翻	5、球飛行路線直線，能直傳至對方胸前	評量等級
被觀察學生座號：_____	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	
教師觀察	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	<input type="checkbox"/> 達到	
備註	「A」完成5動作且流暢；「B」完成5動作；「C」完成3-4動作；「D」完成1-2動作；「E」未達到D標準。					

學習重點	階段	需要加強的地方(N)	需要發展的能力(D)	需要滿足的期待(M)	超越期待(E)
高遠球	A 進階 A	1.增加擊球的質量及威脅性 2.運用個人精熟的推擋技術增加得分機會	根據來球位置,有效表現出挑球或長遠球擊球技能	1.有效運用正拍高遠擊球,製造對手回擊失誤 2.面對短球能夠做出有效的挑球	1.能夠表現出長遠球擊球造成對手威脅 2.能夠移動腳步表現出長遠球的擊球動作球
	B 發展 B	1.將球穩定回擊到對場 2.能夠將球拍引自肩膀後方擊球	根據來球位置做出正確的挑球或長遠球擊球動作	至少在一回合中,能夠完成5次擊球	1.至少在一回合中,能夠完成10次擊球 2.能夠在兩回合,完成正手及反手推擋各5次
比賽情境	進階&發展	1.發球時,無法將球發至對角區域 2.無法完成發球的正確動作。	1.發球後能夠專注來球移位 2.能夠正確判斷單打接發球的有效擊球區域	能夠運用個人最擅長的正拍高遠球	1.至少在一回合中,能夠與對手來回5次以上 2.根據個人擅長的技術擊球 3.能夠展現有威脅性的發球



# 技能表現檢核表

組別	座號	發球	高遠球	比賽情境	完成5次以上	教師評論
		✓	D M2	E1 E2	✓✓	擊球質量加強, 反拍水
		✓	D	E1 E2	✓✓	挑球加強, 反拍水
		✓	D M2 E2	E1 E2	✓✓	擊球穩定, 質量佳
		✓	D M2 E2	E1 E2	✓✓	擊球穩定
		✓	D M1	M E1	✓	正拍動作水, 擊球質量再加強
		✓	N1, N2	D	✓	正拍擊球位置再加強, 擊球位置偏中間, 挑球動作再加強
		✓	E2	E2 E1	✓✓	反拍動作水質量佳
		✓	E2	E2 E1	✓✓	反拍動作水質量佳
		✓	D	E1	✓	正反拍動作水穩定性再加強, 反拍帶再多練習, 擊球方向不穩定
		✓	D	E1 E2	✓	正反拍動作水質量佳穩定性再加強, 擊球方向不穩定
		✓	M2	E1 E2	✓	步伐移動再加強, 正拍動作水, 質量再加強
		✓	D	E1	✓	發球動作再加強

注意事項: 在促進學習的評量時, 必須將觀察及回饋結果告知學生, 才能夠讓學生改善技能。

example

羽球動作表現促進學習檢核表(110-2 兩人練習版)

分組	階段	需要加強的地方(N)	學習重點能力(D)	兩人訂出目標(M) 【前後移動擊高遠球-進階】	學習歷程 日期+次數, EX:0501+20
[Redacted]	進階	正反拍動作熟練。整體擊球動作穩定質量佳。	1.運用手腕發力。 2.回球能控制在目標區。 3.協助同學提升擊球穩定性。	30	0427+21
	進階	正反拍動作熟練。整體擊球動作穩定質量佳。			0428+25
					0505+36

\*【前後移動擊高遠球-進階】兩人相互前後移動擊高遠球。

# 技能表現 檢核表

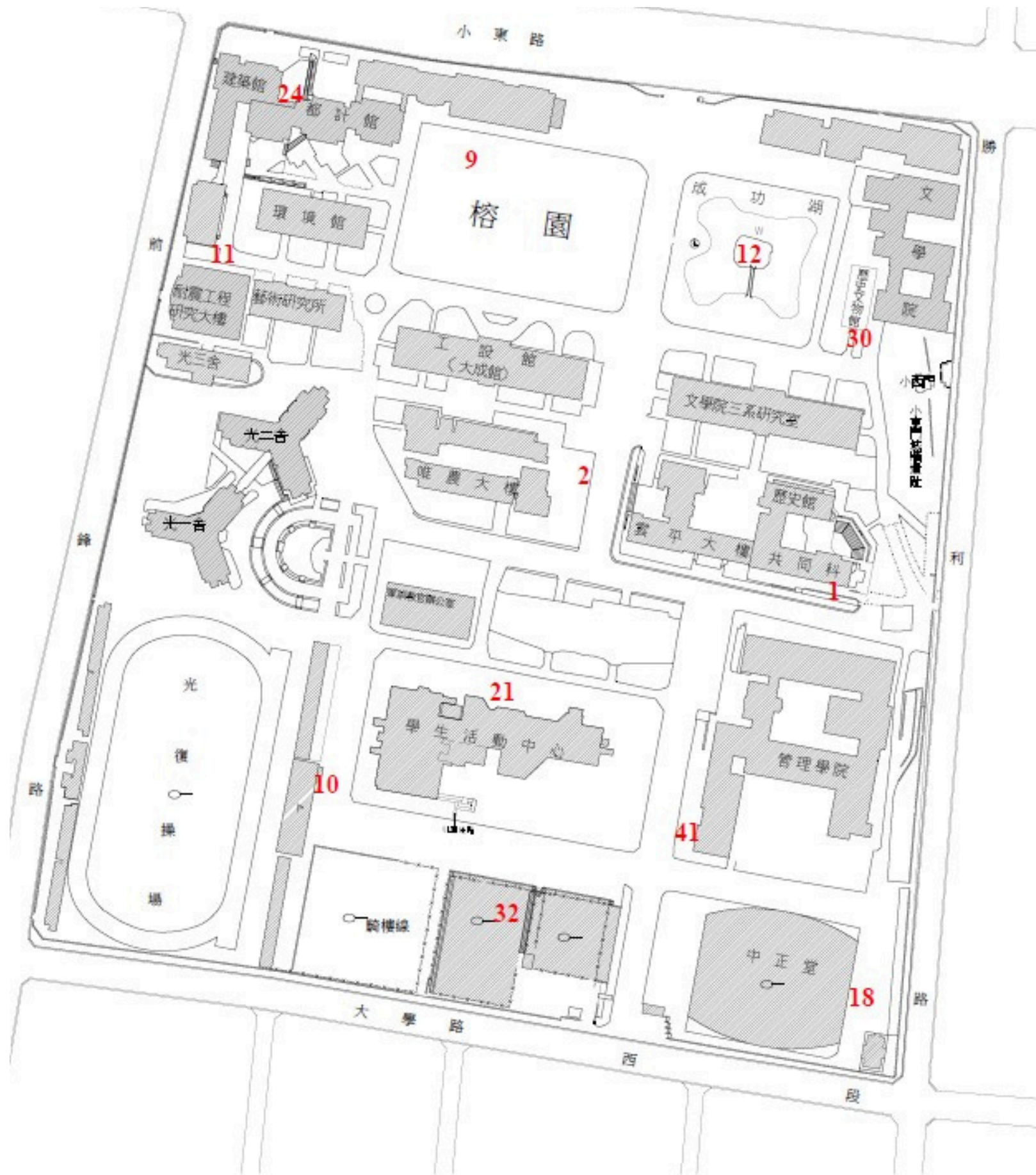
羽球動作表現促進學習檢核表(110-2 兩人練習版)

分組	階段	需要加強的地方(N)	學習重點能力(D)	兩人訂出目標(M) 【前後移動擊高遠球-初階】	學習歷程 日期+次數, EX:0501+20
[Redacted]	發展	1.正拍擊球動作尚可。質量需要再加強。 2.移位擊球需再加強。	1.擊球高度於肩膀上方一支球拍高度。 2.判斷來球落後迅速移動。 3.擊球點約一支球拍距離。	10	0427+3
	發展	1.正拍擊球動作尚可。質量需要再加強。 2.移位擊球需再加強。			0428+5
					0505+8

\*【前後移動擊高遠球-初階】一人前後移動擊高遠球

# 任務導向 評量

example



- 打卡方式
  1. 找到一個點後完成一張合照並傳至老師的 Line(Line ID- chienusng1010), 回傳時須說明這是哪一個點, 如果答案正確老師會回傳 Good 的符號, 若找錯點老師會回傳訊息表示需要再重新試試。
  2. 每一個點皆有指定的特色景點, 打卡照片中必須含有提示內的景物和所有組員一起自拍合照。

夫妻樹	28m*15m 3.95m*1.8m	根據以下《天淨沙·秋思》的小令聯想出答案：「枯藤老樹昏鴉，小橋流水人家……」	倫
根據以下閩南語拼音聯想出答案 <u>hák-hāu-iû-íng-tî</u>	根據王羲之《蘭亭集序》聯想出答案	根據歌曲聯想到學校的景點	甲中校訓
根據以下的單字聯想出答案 gallery drawing walk text	根據以下拼字找出答案 廿 隸 田 八 木 廿 公 爻		



籃球上籃 layup 學習表現評量表

日期: \_\_\_\_\_ 班級: \_\_\_\_\_

player	name	9/25	9/28	學習表現 (30%)	動作表現 (20%)	情境表現 (20%)	練習表現 (30%)	等第
		4	9		BC	A		
		1	5		BC	A		
		4	7		A	A		
		20	20		A	A		
					A	A		
		1	4		A	A		
		7	0		A	A		
		2	6		BC	A		
		16	16		A	A		
		4	8		A	A		
		3	2		BC	A		
		2	3		BC	A		
		6	11		AB	A		
		4	12		A	A		
		8	12		A	A		
		7	10		B	A		
		5	3		B	A		
		15	15		A	A		
		8	5		A	A		
		9	13		A	A		
		16	20		A	A		
		6	8		A	A		
		19	24		A	A		
		3	3		B	A		

example

# 規準表

層級	動作表現	情境表現
A	能夠在快速運球中流暢地完成上籃動作並將球投向籃框。	能夠表現出符合比賽規則的運球及投籃動作。
B	能夠穩定地跑動運球，完成上籃動作但無法將球穩定地投向籃框。	出現 1-2 次籃球的違例行為，經提醒後能自我覺察調整動作。
C	能夠穩定地行進運球，無法流暢完成上籃動作，會嘗試將球投向籃框。	出現 1-2 次籃球的違例行為，經提醒後無法自我覺察調整動作。

層級	動作表現	情境表現	分數
A	能夠在快速運球中流暢地完成上籃動作並將球投向籃框。	能夠表現出符合比賽規則的運球及投籃動作。	20
B	能夠穩定地跑動運球，完成上籃動作但無法將球穩定地投向籃框。	出現 1-2 次籃球的違例行為，經提醒後能自我覺察調整動作。	18
C	能夠穩定地行進運球，無法流暢完成上籃動作，會嘗試將球投向籃框。	出現 1-2 次籃球的違例行為，經提醒後無法自我覺察調整動作。	16





客觀證據 VS 主觀詮釋

量化分數 VS 質性描述

唯一表現 VS 表現之一

可見性 VS 不可見性

評分需要評量

評量不見得只能評分

除非老師閉著眼上課  
否則他隨時隨地  
都在進行評量



評分  
Grading

根據已定的標準，考察事物的成果或表現，而給予相當數值的評定

評量  
Assessment

採用客觀方法，依據教育目標，分析研究學生學習行為的工作總稱

# HENRYISM

評量工具的  
「運用性」

- 蒐集學習證據

評量標準的  
「解釋性」

- 符合教學目標

評量內容的  
「可行性」

- 切合教學場域

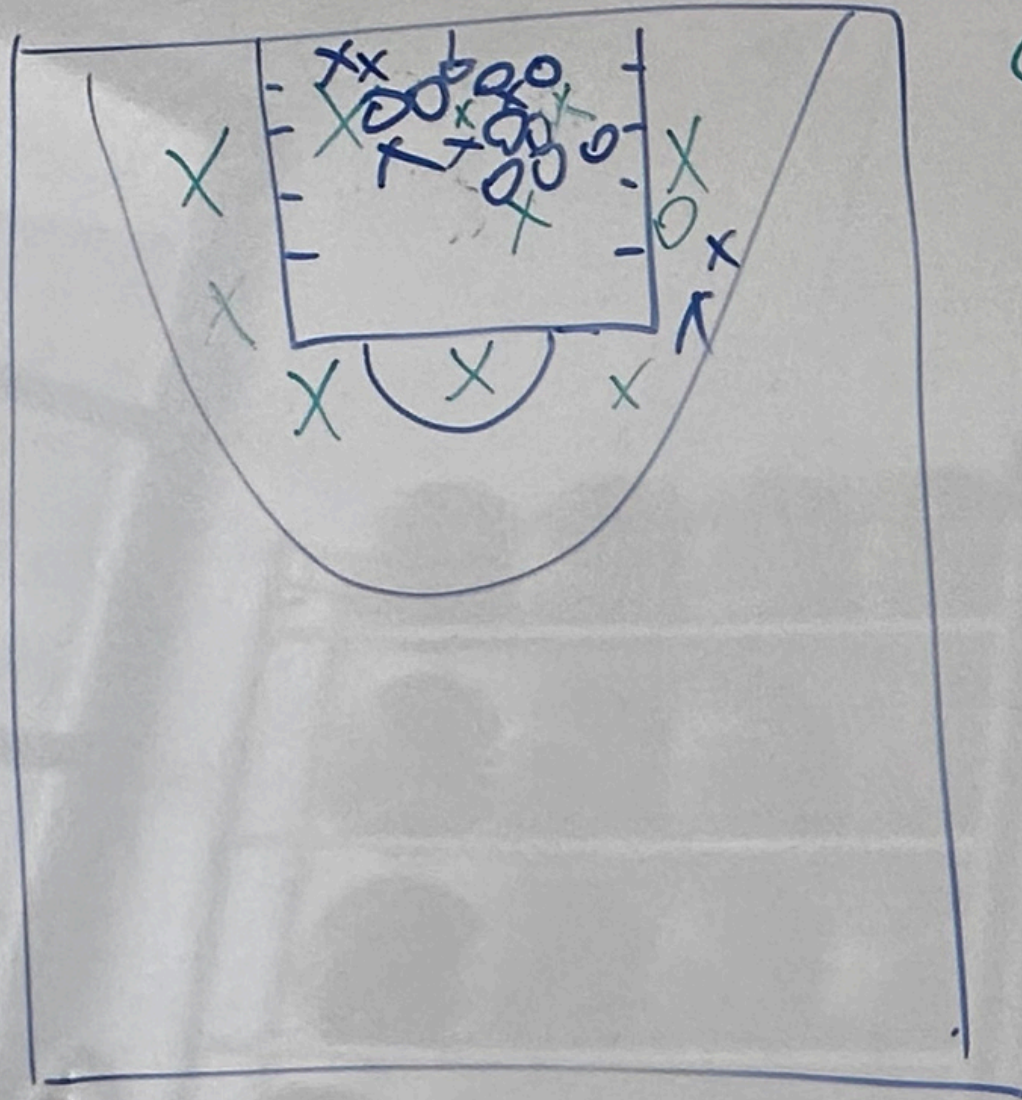
評量對象的  
「差異性」

- 適性多元能力

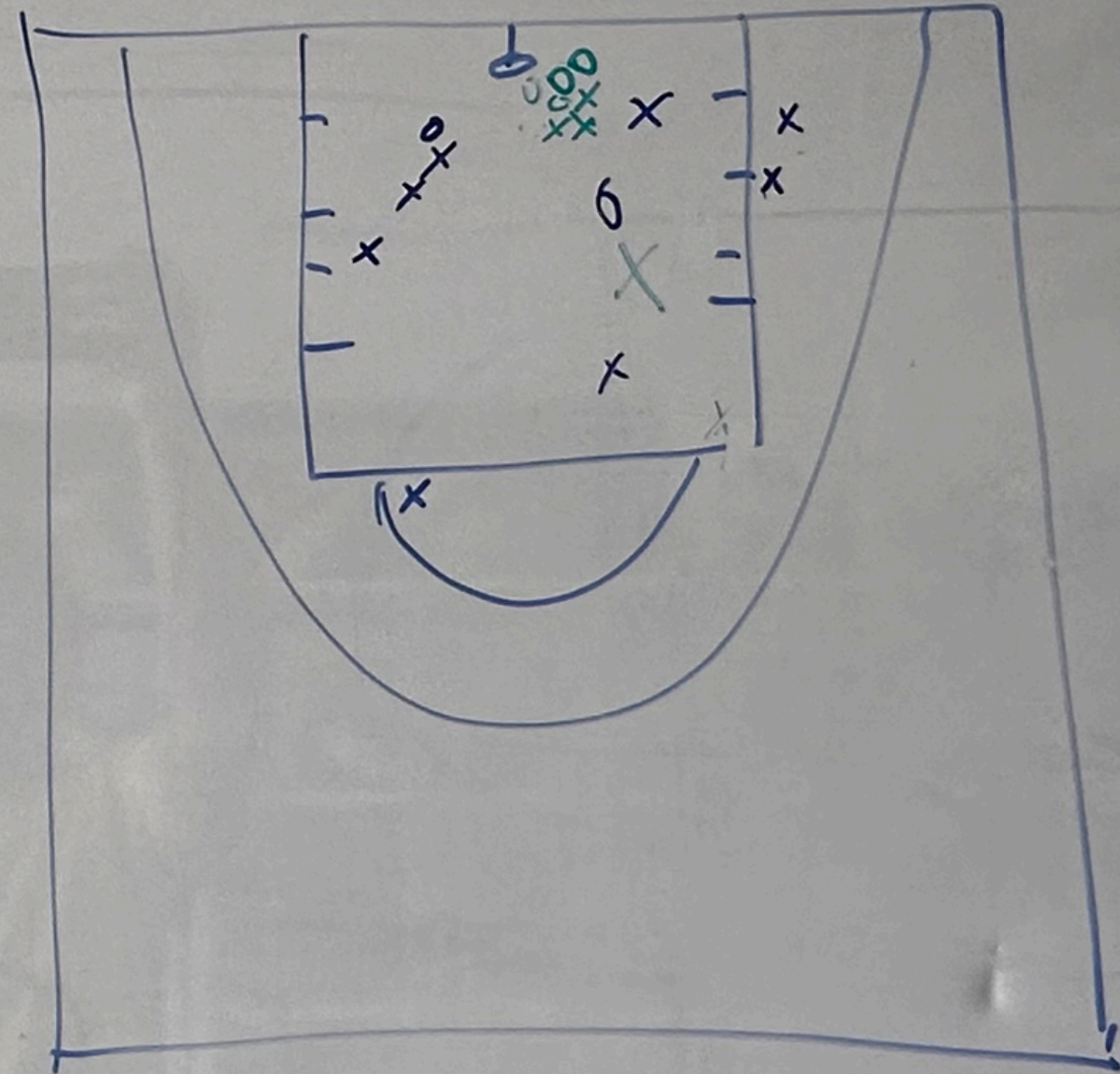


9/28

904



G -  
BT



GIF  
BT

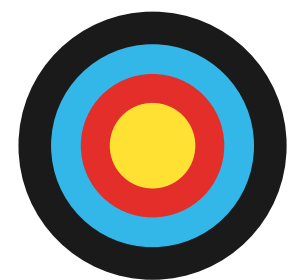
# 為了幫助 學習而安 排的評量

表現本位評量

Performance-based assessment

真實性核心任務

Authentic Core Tasks



表現本位評量(真實性核心任務)

= 表現任務 + 表現標準

表現任務為複雜的、整合性的學習任務

表現標準不只單一面向(如:只有技能)

**不要過度強調  
量化等第分數**

**不要用一次性  
表現決定能力**

H. 競爭類型運動	a. 網/牆性球類運動	Ha-III-1	網/牆性球類運動 <u>基本動作及基礎戰術</u> 。
	b. 陣地攻守性球類運動	Hb-III-1	陣地攻守性球類運動基本動作及基礎戰術。
	c. 標的性球類運動	Hc-III-1	標的性球類運動基本動作及基礎戰術。
	d. 守備/跑分性球類運動	Hd-III-1	守備/跑分性球類運動基本動作及基礎戰術。

H. 競爭類型運動	a. 網/牆性球類運動	Ha-IV-1	網/牆性球類運動 <u>動作組合及團隊戰術</u> 。
	b. 陣地攻守性球類運動	Hb-IV-1	陣地攻守性球類運動動作組合及團隊戰術。
	c. 標的性球類運動	Hc-IV-1	標的性球類運動動作組合及團隊戰術。
	d. 守備/跑分性球類運動	Hd-IV-1	守備/跑分性球類運動動作組合及團隊戰術。

H. 競爭類型運動	a. 網/牆性球類運動	Ha-V-1	網/牆性球類運動 <u>技術綜合應用及團隊綜合戰術</u> 。
	b. 陣地攻守性球類運動	Hb-V-1	陣地攻守性球類運動技術綜合應用及團隊綜合戰術。
	c. 標的性球類運動	Hc-V-1	標的性球類運動技術綜合應用及團隊綜合戰術。
	d. 守備/跑分性球類運動	Hd-V-1	守備/跑分性球類運動技術綜合應用及團隊綜合戰術。



十二年國民基本教育課程綱要  
國民中小學暨普通型高級中等學校

## 健康與體育領域

# 課程手冊

中華民國一〇七年九月  
(中華民國一一一年一月修訂更新)

example

**Authentic  
Core  
Tasks in  
Basketball  
籃球真實  
核心任務**

帶領小組組織一次練習課程，重點提高手球的各種技能。在5v5的比賽情境中展示你的個人技能和戰術意識。分析自己和對手的表現。應用於不同的活動中。

**精熟期**



帶領一個小組，組織展示運球、傳球和射門技巧，展示運動和控制能力。在3對3或4對4控球情況下展示您的個人技能，移動至籃框得分。展示您在比賽情況下的戰術鑑賞能力。在團隊中，反思自己和他人的優勢以及需要發展的領域（身體、情感和認知）。

**轉化期**



與夥伴一起創造一系列運球、傳球和投籃技巧。在3對1或2對2控球情況下展示您的個人技能，移動至籃框得分。展示您在4v2或3v3遊戲中的戰術理解和規則知識。與夥伴一起思考您的個人優勢（身體、情感和認知）以及需要發展的方面。

**發展期**



展示運球、傳球、投籃等籃球基本技能（兩人一組）。在小組中發展一個簡單的遊戲，包括傳球、運球和投籃。與老師一起提出你認為自己的個人優勢（身體、情感和認知）以及哪些方面需要發展。

**入門期**



在老師的帶領下，學生將被鼓勵一邊移動一邊運球、與夥伴一起傳球和接球、向頭頂上方的目標投籃。然後，學生將以小組形式進行簡單的投球和接球遊戲。學生將展示如何遵循指示、模仿動作以及在提供的空間內相互合作。學生將被問及他們在進行身體活動時的感受。

**基礎期**

教學  
目標

評量  
內容

教學  
活動

學習者

情境

蒐集學習證據

活動一

行為

標準

符合教學目標

活動二

切合教學場域

適性多元能力



籃球上籃 layup 學習表現評量表

日期: 班級:

player	name	9/25	9/28	學習表現 (30%)	動作表現 (20%)	情境表現 (20%)	練習表現 (30%)	等第
		4	9		BC	A		
		1	5		BC	A		
		4	7		A	A		
		20	20		A	A		
					A	A		
		1	4		A	A		
		7	0		A	A		
		2	6		BC	A		
		16	16		A	A		
		4	8		A	A		
		3	2		BC	A		
		2	3		BC	A		
		6	11		AB	A		
		4	12		A	A		
		8	12		A	A		
		7	10		B	A		
		5	3		B	A		
		15	15		A	A		
		8	5		A	A		
		9	13		A	A		
		16	20		A	A		
		6	8		A	A		
		19	24		A	A		
		3	3		B	A		

example

# 規準表

層級	動作表現	情境表現
A	能夠在快速運球中流暢地完成上籃動作並將球投向籃框。	能夠表現出符合比賽規則的運球及投籃動作。
B	能夠穩定地跑動運球，完成上籃動作但無法將球穩定地投向籃框。	出現 1-2 次籃球的違例行為，經提醒後能自我覺察調整動作。
C	能夠穩定地行進運球，無法流暢完成上籃動作，會嘗試將球投向籃框。	出現 1-2 次籃球的違例行為，經提醒後無法自我覺察調整動作。

層級	動作表現	情境表現	分數
A	能夠在快速運球中流暢地完成上籃動作並將球投向籃框。	能夠表現出符合比賽規則的運球及投籃動作。	20
B	能夠穩定地跑動運球，完成上籃動作但無法將球穩定地投向籃框。	出現 1-2 次籃球的違例行為，經提醒後能自我覺察調整動作。	18
C	能夠穩定地行進運球，無法流暢完成上籃動作，會嘗試將球投向籃框。	出現 1-2 次籃球的違例行為，經提醒後無法自我覺察調整動作。	16

CONFRONTATION DISCUSSION DECISION PROCESS PROJECT  
INTEREST QUESTIONER PROBLEM WIN-WIN ULTIMATUM TACTICS BUSINESS RESOLUTION ZERO-SUM  
DISAGREEMENT RAPPOR  
CHECKLIST  
NEGOTIATION ZERO-SUM BUSINESS DISCUSSION OFFER INTEREST  
RESOLUTION WIN-WIN  
PROPOSAL SCENARIO MEETING NEGOTIATION INTEREST ALTERNATIVE  
OUTCOME AGREEMENT NEGOTIATOR SKILLS DEADLOCK COMPENSATION ULTIMATUM  
MEETING

# DISCUSSION



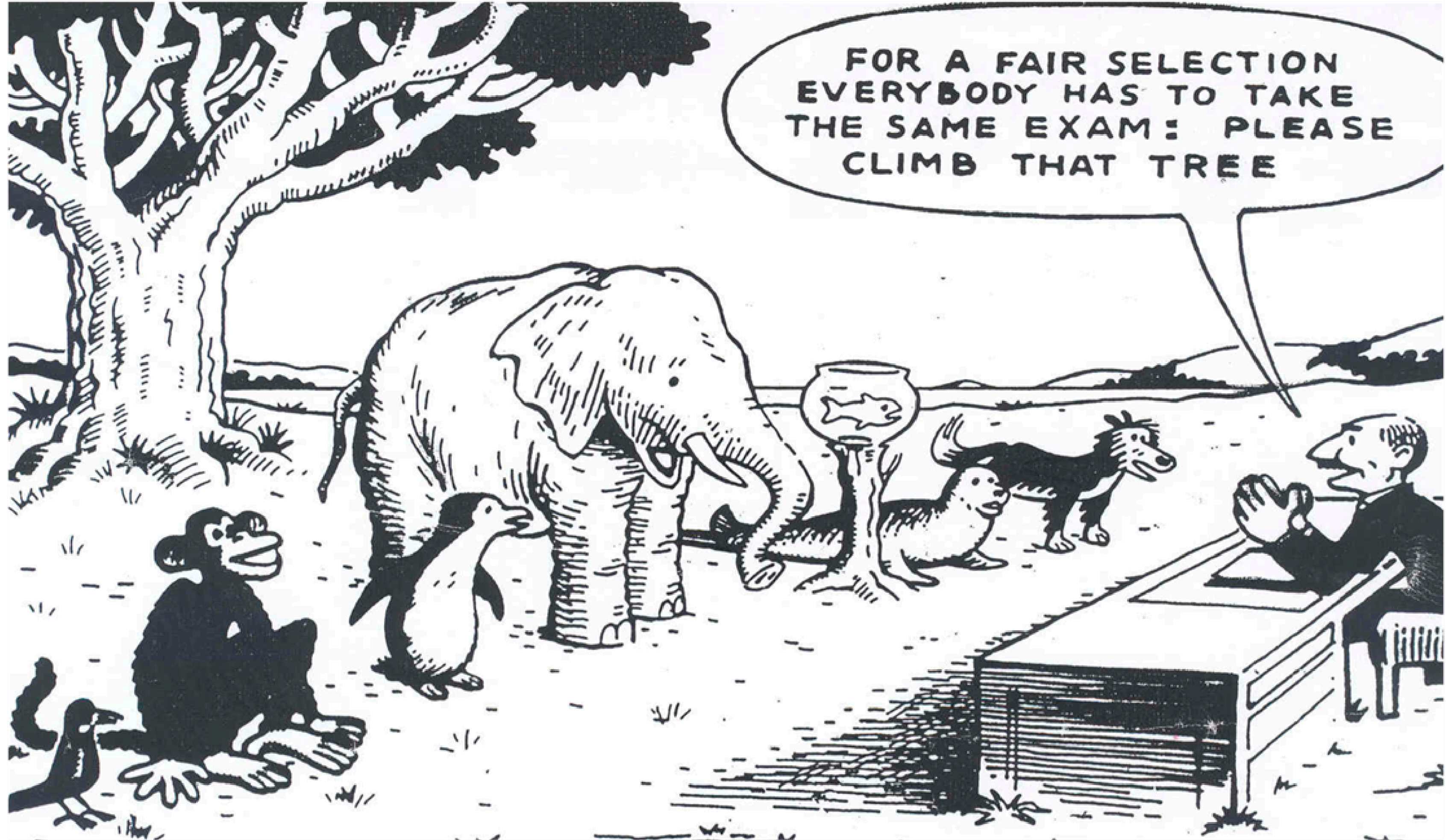
教師須經過縝密的課程計畫、教學活動、評量方式以及最重要的能持續地反思「體育課該如何上課」，才是對學生做出最有價值的貢獻(Dyson & Casey: 2016)。



Cooperative Learning in  
Physical Education  
and Physical Activity  
A Practical Introduction

Ben Dyson  
and Ashley Casey







**It's not the plane,  
it's the pilot.**

**關鍵不在戰機，而是飛行員。**

2022



- ◆體適能
- ◆田徑
- ◆舞蹈
- ◆排球
- ◆籃球
- ◆棒壘球
- ◆防衛性運動
- ◆民俗性運動
- ◆休閒性運動

<https://sportsbox.sa.gov.tw/2022QPE-bookcase/bookcase.html>

*teşekkür ederim*

**mulțumesc**

اركش

**MERCI**

*grazas*

**thank you**

*dankeschön*

*dankje*

نونمم

Благодарю вас

*gratias ago*

谢谢

**tack**

*kiitos*

ありがとう

**gracias**

**GRAZIE**

*gràcies*

**OBRIGADO**

*dankon*

