


	課程規劃三部曲	(✓) 或 (x)	備註
	第一部曲		
1.	第一學習階段只教授基礎活動？(FM1)		
2.	包含 36 個基礎動作技能？(FM3)		
3.	包含串連動作？		
4.	包含遊戲概念？ (追逐遊戲、接力遊戲、隔場區遊戲、對抗遊戲)		
5.	包含動作概念？(FM2)		
6.	包含韻律元素？		
7.	課程設計包含六大學習範疇？		
8.	包含發展學生的共通能力？(9+2) (協作能力、慎思明辨能力、解決問題能力、溝通能力、運用資訊科技能力、自我管理能力和創造力、數學能力、自學能力、協作式解決問題能力、整合性思考能力)		
9.	包含培養學生的正面價值觀和態度？(10) (堅毅、尊重別人、責任感、國民身分認同、承擔精神、關愛、誠信、守法、同理心、勤勞) (包括中華文化元素？生命教育元素：感恩珍惜、積極樂觀？國家安全元素：守規?)		
10.	每一個單元均有學習主題和學生預期學習成果？		
11.	有進行適當的評估以改善學生學習？ (進展性評估、總結性評估)		
	第二部曲		
12.	課程設計以體育活動為中心、學習技能為主線、提升體適能為要務？		
13.	課程內容由淺入深？		
14.	包含照顧學生的多樣性？		
15.	包含運用資訊科技？		

16.	包含在課堂內外推廣「躍動校園 活力人生」(ASAP)計劃、MVPA60 及發展學生恆常運動的習慣？		
17.	包含推廣閱讀？		
18.	包含跨科學習？		
19.	透過遊戲讓學生展示熟練的基礎動作技能？		
20.	提供機會讓學生發展創意思維？		
21.	提供機會讓學生在活動中表達情意？		
22.	讓學生明白體育活動對身體的益處？		
23.	讓學生對參與體育活動抱正面態度？		
第三部曲			
24.	課程設計配合學生能力（以學生為本）？		
25.	課程設計配合學校的發展方向和設施？		
26.	課程設計配合教師專長？		
27.	學生的預期學習成果是可量度的嗎？		
28.	有否運用數據以優化課程規劃？		
29.	完成每一個單元之後都有作簡單紀錄，以便科組會議時跟進？		
30.	課程設計已考慮初小與高小的銜接？		
31.	讓學生將所學的基礎動作技能應用在高小的不同運動項目？		
32.	有參考或使用基礎活動學習社群網頁上的資料？ 		

反思：
