

## 課程基本資料

授課教師	陳家祥	教學單位	體育室	
課程名稱	足球 ( 必修 ) ( 0 學分 )		修課人數	22
使用之 IRS	 Zuvio		應用策略	互動問答、上課點名
欲解決的教學現場問題	本課程導入即時反饋系統 ( Interactive Response System, IRS )，透過電子載具讓學生能在課堂中即時回答教師設計的問題或反饋個人學習感受，使教師能快速掌握全班的學習狀況，並即時調整教學策略，同時提升學生的專注度與參與感，促進主動學習與技能理解。			

## 課堂問答題目

1.	短傳時，球最穩定的方向是？
2.	長傳時，哪種動作可以增加準確度
3.	射門時，如果想射低球門角，應該用哪個部位擊球？
4.	想射出又快又準的射門，最重要的是？
5.	傳球時，球飛行過程中最穩定的高度是？
6.	面對對手防守時，最有效的帶球方法是？
7.	面對對手防守，哪種跑位最容易接到隊友傳球？
8.	防守時，最有效的攔截方式是？
9.	下列哪一項不是良好傳球的基本要素？
10.	第一組 傳球準確度(傳球是否穩定、到位，是否能配合隊友節奏)

## 具體之教學調整案例

### 傳球準確度(傳球是否穩定、到位，是否能配合隊友節奏)



1	傳球方向與力道明顯不足，無法與隊友配合	1票 (4.76%)
2	傳球常偏離目標，節奏影響明顯	3票 (14.29%)
3	傳球大多準確，偶爾偏差但不影響節奏	12票 (57.14%)
4	傳球穩定、角度與力道適中，能有效連結攻	5票 (23.81%)

#### 分層分站練習 (對應附件 4 種回饋)

依學生自評結果分組輪站，每站 5-7 分鐘。

#### 案例 1

- **補強站 (對應選項1+2) :**
  - 任務：近距離「固定目標區」連續傳球 (例如 10 球命中 $\geq 6$ )
  - 重點提示：站姿、出球方向、力道一致、先到位再出球
  - 教師介入：用簡短口令 (如「看目標、平台穩、力道一樣」) + 即時個別回饋
- **穩定站 (對應選項3) :**
  - 任務：加入移動後傳球、節奏口令 (例如「接→喊→傳」) 提升穩定度
  - 目標：10 球到位率 $\geq 7$  (強化「偶爾偏差」變少)
- **進階站 (對應選項4) :**
  - 任務：縮小目標區、提高傳球要求 (高度/速度/指定落點)，並加入「銜接下一動作」

目的：維持高能力者挑戰與投入，避免等待與無聊

第一組：停球控制(能否穩定控制來球，為下個動作做準備)



1	多次停球失誤，無法保持控球	1票 (4.76%)
2	停球不穩，影響後續動作	4票 (19.05%)
3	停球基本穩定，偶有反彈或偏移	11票 (52.38%)
4	停球柔和、位置理想，能立即進行下個動作	5票 (23.81%)

#### 案例 2

#### 當堂後測 (形成性評量)

- 能力判斷：10球停球→留在停球框內的比例 (前測 vs 後測)
- 重測：同一題再投一次

期待：選項 1+2 比例下降、選項 3/4 上升

下節課追蹤

再做一次「停球後2秒內完成下一動作」的成功率紀錄  
作為「調整有效」的教學證據

## 計畫整體回饋

請具體說明實行本計畫之前後，學生學習狀況或成效之變化。

本計畫藉由導入 IRS 即時反饋系統，針對傳統足球大班教學中常見的個別差異難以兼顧、學習狀況掌握不足等問題進行優化。以下依據學習態度、學習成效及同儕共學三個構面，敘述實行前後的具體轉變與驗證方式。

**一、學習態度：由被動接收轉化為全員當責** 在實行本計畫前，學生在聆聽戰術講解或規則說明時，多處於被動接收的狀態，大班授課環境容易使其產生搭便車心態，往往僅有少數高成就學生願意互動，其餘學生則缺乏參與感。導入 IRS 模式後，透過系統的匿名作答與全班即時反饋機制，迫使每位學生都必須針對課堂提問（如越位情境判斷）做出反應，這種機制消除了隱形學生的存在，而答題後的即時統計圖表更激發了群體的競爭意識與專注力。

**二、學習成效：由模糊印象提升為精準理解** 過去在傳統教學中，教師難以即時確認全班對於足球隱性知識（如踢球力學、防守空間感）的理解程度，學生常帶著未被察覺的迷思概念進行練習，導致後續動作修正效率低落。實行本計畫後，教師利用 IRS 進行前測與形成性評量，能即時將全班的認知理解狀況數據化呈現；一旦發現特定概念（如腳內側觸球甜蜜點）答對率偏低，便能立即進行補救教學，協助學生在實作前釐清觀念，將模糊的認知具象化。

是，本計畫已有效改善申請表中所設定之教學現場問題。

以下針對我們原本面臨的兩大核心問題（學生參與度低、學習狀況難以掌握），舉例說明改善後的概況：

### 1. 解決了「班教學中，部分學生被動學習、參與度不均」的問題

- **改善前狀況：** 以前在戶外上足球課，因為場地大、人數多（大概20人），當我在講解戰術時，只要稍微站得遠一點的學生，或比較內向的學生，很容易就「放空」或躲在同學背後發呆。每次提問，永遠只有固定那3、5個學生在回答，我無法確認其他人到底有沒有在聽。
- **解決後概況與舉例：** 導入 IRS 後，因為每個學生手上都有遙控器（或手機），系統強制全員作答。這徹底改變了上課氣氛，因為沒人可以隱形。

**【舉例來說】：** 在講授「防守站位」時，我出了一題情境題。在過去，這時候大概一片安靜等待老師公布答案；但現在，我看到系統後台顯示30位學生全部都按下了答案，參與率達到100%。學生為了要按對答案，在聽講時明顯變得專注很多，解決了原本有人在混的狀況。

應用「IRS」後，是否解決【申請表】上設定教學現場問題？



未來是否持續以  
**「IRS導入教學」**進  
 行下次課程教學？

是，看到這次計畫成效這麼好，我絕對會繼續使用。不過目前我導入的階段，題目大多還是以純文字敘述為主，未來我打算全面加入「圖像化」元素，讓 IRS 的應用層次更直觀、更豐富。

首先，在戰術與規則的理解上，我發現光用文字描述情境，學生有時候還是得憑空想像，比較吃力。因此未來我計畫在 IRS 題目裡大量加入賽場實況照片或是戰術圖板。舉例來說，以前考越位規則，我只能用文字寫一個落落長的情境讓學生讀；之後我可以直接在螢幕上放出一張比賽進攻瞬間的照片，讓學生看著畫面去判斷這球有沒有越位。我相信透過這種圖像化的題目，學生能更直觀地把死板的規則跟實際球場畫面連結起來，學習效果絕對比只看文字好得多。

對本計畫執行要點  
 之建議

無