

## 彰化縣華龍國小體育單元學習活動設計表

課程名稱：陣地攻守式球類遊戲

授課年級：三年級

單元名稱：王牌線上

授課日期：110年12月20日

實施節數：共 6 節第 2 節

授課教師：林志清

設計理念：

球類遊戲教學模組強調以學生為學習主體，運用球類遊戲的情境變化啟發學生主動思考、運用團隊合作解決問題，啟發學生興趣，從中建立操作性動作之協調與自信，體驗球類遊戲的成功經驗，促進學生具備以球類遊戲從事動態生活的基本知能。

### 一、期望的學習結果

課程綱要能力指標(單元學習目標)

3-2-1 表現全身性身體活動的控制能力。

3-2-4 在遊戲或簡單比賽中，表現各類運動的基本動作或技術。

6-2-3 參與團體活動，體察人我互動的因素及增進方法。

6-2-5 瞭解並培養健全的生活態度與運動精神。

健康與體育領域核心素養具體內涵

*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。

*健體-E-C2* 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動，並與團隊成員合作，促進身心健康。

學習內容

Hb-III-1 陣地攻守性運動基本動作及基礎戰術

學習表現

1d-III-3 描述比賽的進攻和防守策略。

2c-III-1 表現基本運動精神和道德規範。

2c-III-2 表現同理心、正向溝通的團隊精神。

3d-III-2 演練比賽中的防守和進攻策略。

單元學習的主要概念

單元學習的關鍵問題

運用團隊合作解決問題	1、如何進攻（進攻戰術）？ 2、如何防守（防守策略）？ 3、進攻戰術&防守策略是否確實執行？ 4、可以確實執行，為什麼？ 5、無法確實執行，為什麼？應該如何加強 or 修正？
學生能知道（Know）	學生能做到（Skills）
1、知道傳球動作要領。 2、知道接球動作要領。 3、知道防守動作要領。	1、參與戰術策略討論。 2、能執行戰術策略。

二、學生與教材的分析

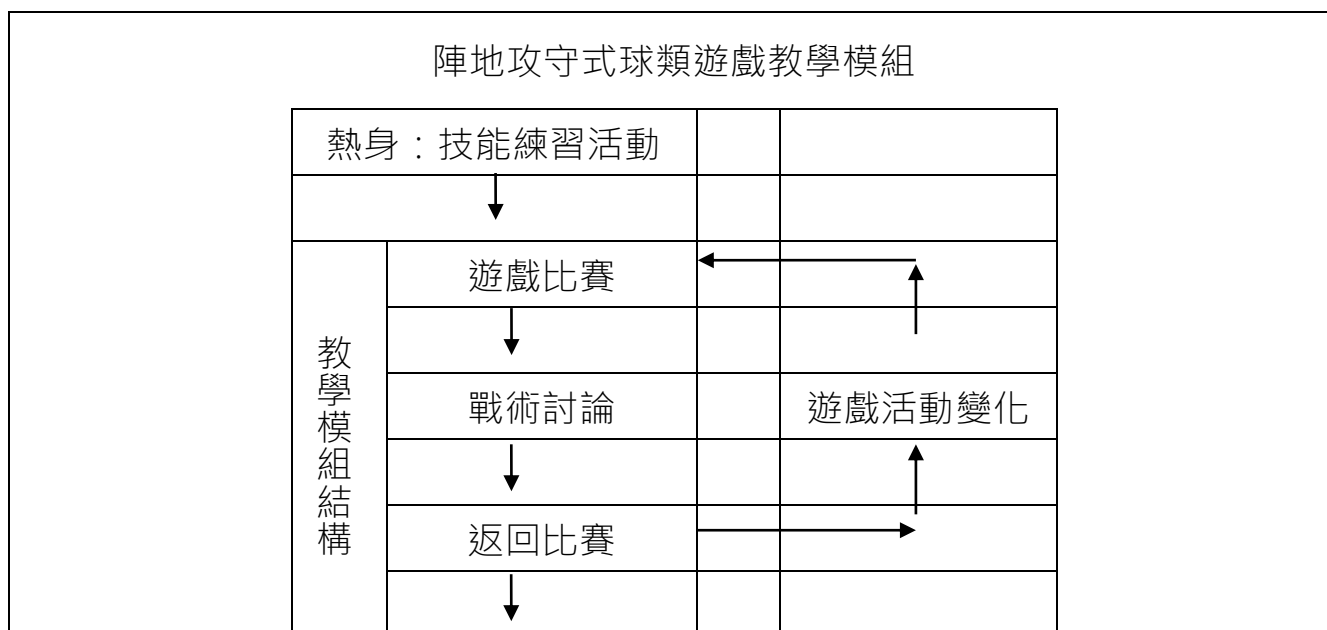
學生先備知識

學生特性

學習過傳球、接球的基本動作。	全班 17 人，女生 6 人，男生 11 人。
----------------	-------------------------

教材組織分析

陣地攻守式球類遊戲教學模組



		討論分享		

### 三、評量的方式與規準

評量方式	評量規準	優	良	需加油
1.課堂參與	1.積極參與課堂活動			
2.小組互動	2.能主動思考與表達			

### 四、各節次學習活動設計的重點

節次	學習重點	學習活動	評量方式
一	球感活動及練習	傳接球活動	課堂參與 小組互動
二	傳球&戰術	王牌線上	
三	和不同隊友合作	王牌換我當	
四	助攻	助攻我最行	
五	防守	突破封鎖線	
六	活化戰術	得分難，不難	

## 五、本節課 ( 第二節 ) 學習活動的設計

活動名稱	內容描述、流程	時間	學習指導 注意事項
熱身活動	一、球不動人動： 1.個人 2.團體 二、人不動球動： 1.球感練習 2.個人拋接	10	每人 1 顆球 軟性角標 ( 圓盤 ) 每人 1 個
P 王牌線上	1. 4~6 個人一組。每組選出一個人擔任王牌，分別站於場地左右兩邊的王牌區。 2. 場地內會有一顆球和兩組人，一組為防守隊，另一組為進攻隊，拿到球者為進攻隊，最後要把球傳給王牌，由王牌進行射門。 3. 得分後，球權交換。出界和踩線的話就換對方發球，就在出界的邊線上發球，雙手過頭頂發球。 4. 持球時，不可以運球及帶球行走，違例的話就換隊發球。 5. 在活動進行中不可以發生衝撞、搶球的動作，違例的話就換隊發球。	10	藉由遊戲比賽學生能遵守上課規範和比賽規則。  3 種顏色號碼衣
L 討論戰術	1. 如何進攻 ( 進攻戰術 ) ? ( 最快速得分 ) 2. 如何防守 ( 防守策略 ) ? ( 避免對方得分 )	5	透過戰術討論表現團隊合作、互動行為及參與、嘗試的學習態度。  教學小白板、白板筆
A	運用討論出的進攻戰術及防守策略進	10	

返回比賽	行比賽		
Y 分享回饋	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.進攻戰術&amp;防守策略是否確實執行？</li> <li>2.可以確實執行，為什麼？</li> <li>3.無法確實執行，為什麼？應該如何加強 or 修正？</li> </ol>	5	透過學生分享及教師歸納與統整，讓學生認識陣地攻守性球類運動相關的身體活動的動作技能。
說明：學習指導注意事項可包含：1.教師要準備的媒材、資料等；2.預測學生可能的答案或反應；3.學生可能的迷思或困惑，如何引導；4.其他注意事項			

## 六、延伸教材、學習單或課後作業

延伸教材：籃球、手球、足球

## 七、參考資料

體育教材資源網 <http://sportsbox.sa.gov.tw/teaching/list>

## 彰化縣華龍國小公開觀課紀錄表

觀課科目：體育      授課教師：林志清      觀課班級：三年甲班

觀課單元：王牌線上      觀課日期：108.10.29      觀課者：\_\_\_\_\_

學生學習紀錄：

重要教學活動	學生學習情況 ( 可用劃記、箭頭、文字...等方式呈現學生學習情況。包括互動、對話、肢體動作、作業內容... )		
	觀察學生座號		學習互動狀況
王牌線上			
討論戰術			
返回比賽			
分享回饋			

--	--	--	--	--

學生學習情況分析

--

我的收穫

--

### 彰化縣華龍國小公開觀課紀錄表

觀課科目：體育      授課教師：林志清      觀課班級：三年甲班  
 觀課單元：王牌線上      觀課日期：110.12.20      觀課者：陳惠美  
 學生學習紀錄：

重要教學活動	學生學習情況 (可用劃記、箭頭、文字...等方式呈現學生學習情況。包括互動、對話、肢體動作、作業內容...)			
	觀察學生座號		學習互動狀況	
王牌線上	8	11	10	教師除了口頭講解外,也實際示範讓學生更清楚規則,學生同時也提出問題,老師都能立即回應。
	12	9	14	
討論戰術	9	8	14	學生分組討論時,有小白板可模擬操作,比較容易明白。
	10	11	12	
返回比賽	12	10	8	有參與討論的學生,容易掌握比賽情況,不會不知所措。
	14	11	9	
分享回饋	8	11	10	學生發現雖然討論過單拍杆,可是實際操作上會有不同情況產生
	12	9	14	

#### 學生學習情況分析

當學生實際練習時,比較專注,討論時,更能指出問題點,

#### 我的收穫

即使是體育課,經過操作、討論、再次操作、討論學生會更清楚課程內容和重點。



### 彰化縣華龍國小公開觀課紀錄表

觀課科目：體育      授課教師：林志清      觀課班級：三年甲班  
 觀課單元：王牌線上      觀課日期：110.12.20      觀課者：陳云珍  
 學生學習紀錄：

重要教學活動	學生學習情況 (可用劃記、箭頭、文字...等方式呈現學生學習情況。包括互動、對話、肢體動作、作業內容...)			學習互動狀況
	觀察學生座號			
王牌線上	1	4	3	1. 學生能了解活動規則，順利拋接球得分。 2. 從不同學生的傳接球方式，獲取經驗值。
	5	2	6	
討論戰術	6	2	1	1. 學生能藉由實際傳接球經驗，討論出如何快速得分並防守地方。 2. 學生討論熱烈。
	3	4	5	
返回比賽	1	2	3	1. 能運用討論出的結果，進行比賽，評估戰術是否可行。 2. 學生積極參與課程。
	4	5	6	
分享回饋	3	1	5	1. 學生能發表使用戰術是否可行，並說出原因。 2. 能聆聽他組的報告並給予建議。
	4	2	6	

學生學習情況分析

學生熱烈討論，積極參與活動，並對組內的戰術可提供建議且執行。

我的收穫

課堂授課時，若學生<sup>講</sup>題討論時，需適時停頓靜默，讓學生轉移注意力至老師這邊。








討論1. 如何進攻?  
我們要怎麼做才能  
最快速得分

討論2. 如何防守?  
我們要怎麼做才能  
避免讓對方得分





**BALL GAME**



討論1. 如何進攻?  
我們要怎麼做才能最快速得分。

討論2. 如何防守?  
我們要怎麼做才能避免讓對方得分。



