

教育部體育署 108 年度體育教學模組種子教師增能研習計畫

高年級球類教學模組-陣地攻守

一、教學設計理念說明：

本教學設計為依據「教育部體育署 105 年度體育教學模組種子教師增能研習計畫」辦理之「高年級球類教學模組-陣地攻守」，原設計為一模組六節課，本教案擷取第一、三節為單元課程內容。本單元課程規劃，主要是結合遊戲比賽特質，先讓學習者體驗愉悅感受，引發學習動機，並藉由「PLAY」之教學模組架構，透過「Play games 遊戲比賽(遊戲探索)－Learning focus 小組討論(問題解決)－Assessing 返回比賽(驗證答案／修正方案)－Yes, we got it!經驗分享(成功的戰術／技能加以練習)」之內容發展結構，使得球類遊戲的教與學成為一種持續發展的動態歷程。

二、學習目標：

1. 了解陣地攻守性球類運動基礎的進攻和防守戰術。
2. 表現友善的團隊合作與互動行為。
3. 運用遊戲的技能與合作策略，處理陣地攻守球類遊戲問題。

三、核心素養的展現：

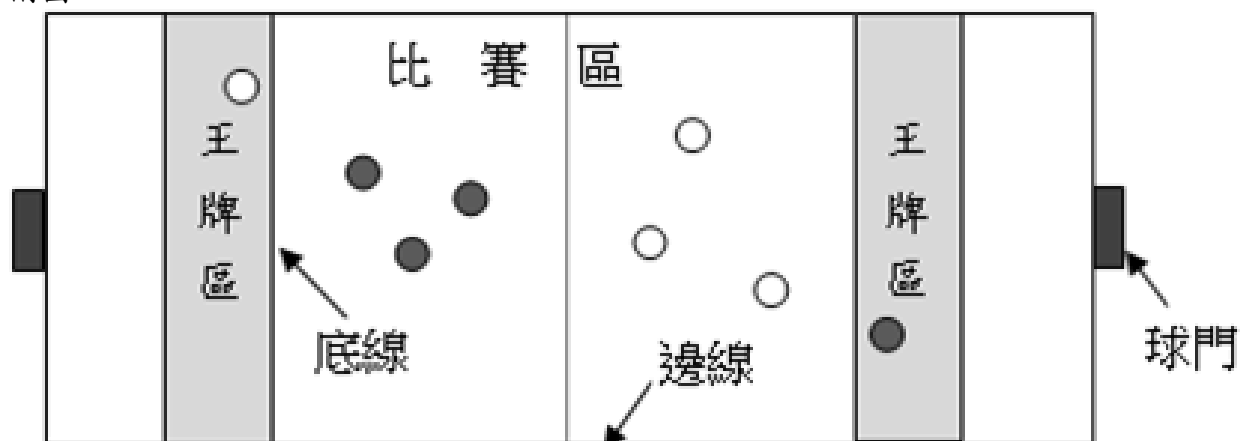
總綱核心素養面向	總綱核心素養	核心素養具體內涵	教學內容
A 自主行動	A2 系統思考與解決問題	健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。	遊戲探索 小組討論 返回比賽 經驗分享
C 社會參與	C2 人際關係與團隊合作	健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。	遊戲探索 小組討論 返回比賽

四、教學單元案例：

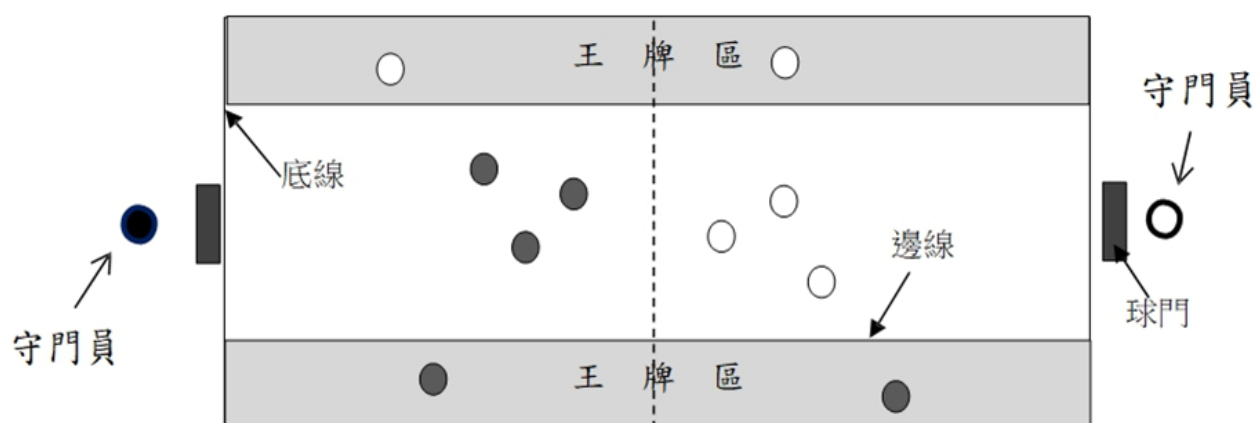
領域/科目	健康與體育領域	設計者	教育部體育署體育教學模組 高雄市國教輔導團健體領域
實施年級	國小高年級/第三學習階段	總節數	2 節課(每節 40 分鐘)
單元名稱	高年級球類教學模組-陣地攻守		

學習重點	學習表現	1d-Ⅲ-3 了解比賽的進攻和防守策略。 2c-Ⅲ-2 表現同理心、正向溝通的團隊精神。 3d-Ⅲ-2 演練比賽中的進攻和防守策略。	領綱核心素養	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。	
	學習內容	Hb-Ⅲ-1 陣地攻守性球類運動基本動作及基礎戰術。		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、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。	
教學活動內容及實施方式				時間	備 註
第 1 節	高年級陣地攻守球類教學模組 單元名稱：王牌前線（第 1 節，共 2 節） 一、說明上課內容及規範 二、簡易熱身活動 三、活動一：遊戲比賽-「王牌前線」 （1）分組（九人一組），說明遊戲規則。 （2）各隊選一人擔任王牌，並站立於敵方的「王牌區」，場地配置如附圖一。 （3）王牌只能在王牌區，球員只能在球場中活動。 （4）場內有一顆球，兩隊球員以“手”傳接球，取得球權者為進攻方，進攻方須將球傳給王牌，並由王牌以“腳”進行射門。 （5）持球時不可以運球或帶球行走，違例則由對方發球。 （6）王牌可於王牌區的任何一點接球（可用手），並且在接球後（接球後不可移動）十秒內完成定點射門。 （7）得分或出界（王牌射門未得分亦為出界）均攻守交換，由對手於出界的邊線（或最靠近的邊線）以「手擲球」入場。 （8）遊戲中不允許任何的衝撞；在哪裡犯規，在哪裡發球（防守者須距離 2 公尺）。 四、活動二：小組討論 （1）分組討論攻守技巧 （2）各組討論攻守策略 五、活動三：返回評估 （1）再次進行「王牌前線」遊戲。 （2）規則不更改。			3分鐘 3分鐘 10分鐘	
				5分鐘	
				15分鐘	

附圖一



附圖二



球類教學模組結構與素養導向教學之關聯

