

教案設計

領域/科目	健康與體育		設計者	李柏鎰
實施年級	三年級		總節數	一節，共 40 分鐘
單元名稱	王牌我最行			
設計依據				
學習重點	學習表現	1d-Ⅱ-1 認識動作技能概念與動作練習的策略。 2c-Ⅱ-2 表現增進團隊合作、友善的互動行為。 3c-Ⅱ-2 透過身體活動，探索運動潛能與表現正確的身體活動。	核心素養	健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。
	學習內容	Hb-Ⅱ-1 陣地攻守性球類運動相關的拍球、拋接球、傳接球、擲球及踢球、帶球、追逐球、停球之時間、空間及人與人、人與球關係攻防概念。		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。
學習目標				
1. 了解傳接球、擲球的空間、時間以及人與人關係的動作技能概念。 2. 在修正式的比賽情境中，正確的表現傳接球、擲球的聯合性動作技能。 3. 在修正式的比賽情境中，了解並遵守比賽規則。 4. 在分組討論與比賽情境中，能與同學友善的互動，共同解決比賽的問題解決方法，增進團隊合作。 5. 在修正式的比賽情境中，運用分組討論的合作策略，解決比賽的問題。				
議題融入	實質內涵	品 E3 溝通合作與和諧人際關係。		
	所融入之學習重點	藉由分組競賽彼此同理分享且多元接納、批判反思且理性論辯。場上能夠團隊合作，場下能夠溝通協調並討論，進而付諸行動，。		
與其他領域/科目的連結		綜合活動領域 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。		
教材來源		體育課程與教學資源網		
教學設備/資源		球、球門(目標區)、界線標示物(圓錐盤)/113 學年體育教學模組雲端資料		

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
壹、準備活動		
(一)進行簡易傳球熱身暖身活動	5 分	
(二)教師向學生說明「王牌我最行」競賽規則 規則說明 四個人或五個人一組。	10 分	能認真參與學習活動 比賽規則展示板的文字描

每組選出一個仁擔任王牌，分別站於場地左右兩邊的王牌區。

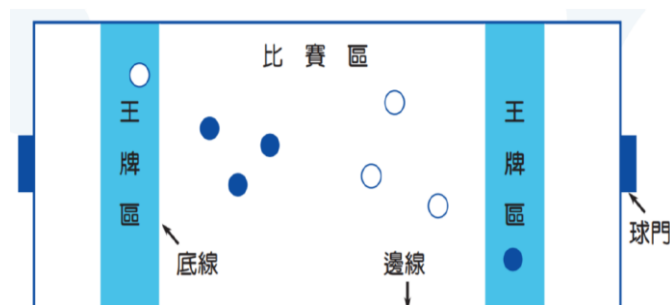
場地內會有一顆球和兩組人，一組為防守隊，另一組為進攻隊，拿到球者為進攻隊，進攻隊要將球傳給王牌，由王牌進行射門。

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(將雙手持球過頭頂，再發球)。

場上進攻時持球者，不可以運球及帶球行走，違例的話就換隊發球。

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。



貳、發展活動

(一)全班異性分組

教師將學生分為兩組，進行第一次分組競賽

(二)進行第一次分組競賽

五個人一組，總共兩組，兩組人員先選出一人擔任王牌，並在王牌區進行攻擊，剩下的八人在比賽區，進行二~三分鐘比賽。

(三)小組戰術討論

遊戲結束回到場內，教師提出問題引導小組討論策略，兩組進行小組討論，調整如何快速得分戰略。

問題一：要怎樣做，才能最快速讓自己的隊伍得分？

問題二：王牌只能在王牌區裡面，王牌要怎樣配合隊友，做一個得分攻擊的動作？

問題三要怎麼「走位」？要怎麼「跑位」？才能夠幫助你的團隊。

教師巡視各組引導學童討論，並觀察學生參與討論情形

(四)返回比賽

經過小組討論，兩組人員重新回到場上進行第二次比賽，規則和第一次相同，兩組各選出一人擔任王牌，在王牌區進行

述可以引導學生對比賽規則以及得分方式的理解。

2 分

3 分

5 分

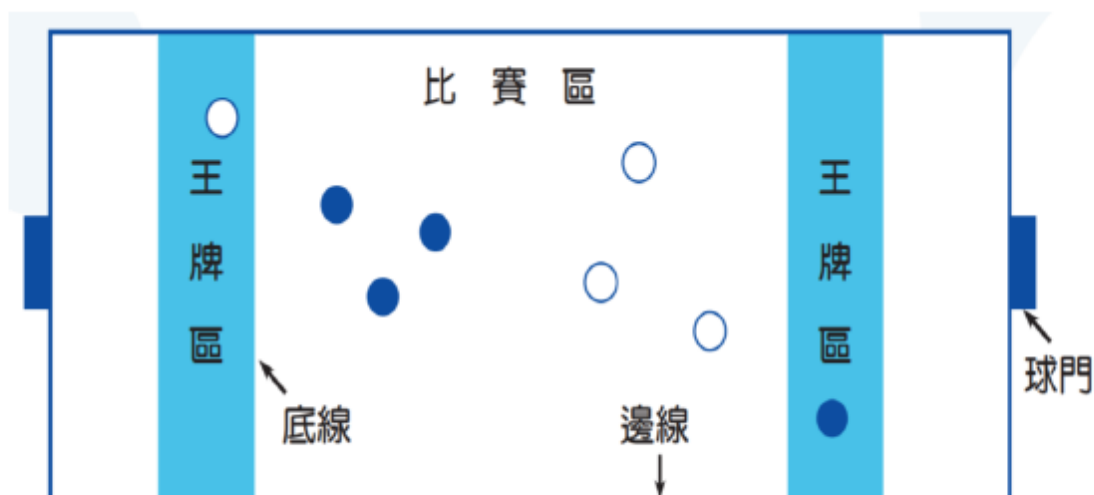
討論時要掌握尊重隊友發言機會(人人都可以輪流分享意見，再共同決定調整的方式)的友善行為。

能根據比賽經驗回答
能專心聆聽分享

7 分

王牌我最行(手球規則)

1. 四個人或五個人一組。
2. 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。



3. 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，進攻隊要將球傳給王牌，由王牌進行射門。
4. 得分後，球權交換。
5. 出界和踩線的話就換對方發球，就在出界的邊線上發球(將雙手持球過頭頂，再發球)。
6. 場上進攻時持球者，不可以運球及帶球行走，違例的話就換隊發球。
7. 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。

附件二

