

中年級陣地攻守類手球PLAY教學模組教學活動設計

領域/科目		健康與體育領域(體育科)	教學者	詹凱琳
實施年級		四年級	總節數	1 節
單元名稱		王牌我最行		
教材來源/參考		體育教材資源網		
教學資源/設備		球、球門(目標區)		
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-1 遵守上課規範和運動比賽規則。 2c-Ⅱ-2 表現增進團隊合作、友善的互動行為。 3c-Ⅱ-1 表現聯合性動作技能。 3d-Ⅱ-2 運用遊戲的合作和競爭策略。	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-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。		
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。(Hb-Ⅱ-1、1d-Ⅱ-1) 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。(Hb-Ⅱ-1、3c-Ⅱ-1) 3. 在修正式的比賽情境中，了解並遵守比賽規則。(Hb-Ⅱ-1、2c-Ⅱ-1) 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。(Hb-Ⅱ-1、2c-Ⅱ-2、健體-E-A2) 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。(Hb-Ⅱ-1、3d-Ⅱ-2、健體-E-A2)				

教學活動內容及實施方式	備註
一、遊戲比賽(15分) (一)教師利用下列的展示板說明待會要進行的「王牌我最行」比賽規則，請學生注意得分的方法，並提醒學生比賽過程中必須注意安全，以及遵守規則，如果違反將會失去控球權的進攻機會，並列入違規紀錄。	比賽規則展示板的文字描述可以引導學生對比賽規則以及得分方式的理解。

王牌我最行

比賽規則：

1. 五人一組，每組選出一人擔任王牌，分別站在場地左右兩邊的王牌區。
2. 球場內有一組為防守隊，一組為進攻隊，拿到發球權的隊伍先進攻，利用傳接球方式，把球傳給王牌，由王牌進行射門得分。

出現下列情形就換隊發球：

1. 進攻隊得分後球權互換。
2. 如果進攻隊的球出界或踩線的話就換隊在出界的邊線上發球。
3. 持球時，如果運球或帶球行走，就換隊發球。
4. 活動進行中發生故意的肢體衝撞、搶球的違規動作，就換隊發球。

*換隊發球時在原地將球高舉過頭頂就可以發球。



(三)全班異性分組，依據人數多寡分配比賽場次(人數多的話可分配比賽組和觀察組的配對)，進行每場5分鐘比賽。

(四)教師宣布各組比賽結果。

二、戰術討論(5分)

(一)教師利用戰術討論板(附件一)，引導學生進行分組討論，提醒學生思考兩個重點：

1. 如何用最快的方式得分。
2. 隊友要如何配合王牌，進行傳接球的跑位，有效的幫助王牌射門。

(二)教師說明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，並能依據以下的合作策略，表現團隊合作的行為。

合作策略

1. 依據比賽規則和得分方法分配每個角色和任務。
2. 努力參與比賽活動，增加得分機會。
3. 盡責任發揮比賽角色的任務。

(三)分組討論，教師巡視各組引導學童討論，並觀察學生參與討論情形。

三、返回比賽(12分)

(一)教師提醒學生第二次的比賽時要執行剛才討論的戰術，遵守比賽規則，表現團隊合作，爭取得分機會。

(二)依據上一場比賽分組，進行每場5分鐘比賽。

(三)教師宣布各組比賽結果。

四、經驗分享(8分)

(一)教師引導學生反思各組戰術執行的成效，並請各組派人輪流分享。

(二)教師彙整各組發表結果以及比賽觀察結果，歸納出本次比賽的重要的戰術運用，包括傳接球要準確、利用跑位接近王牌、王牌射門要準確.....，鼓勵學生可以利用課後進行傳接球以及投球的準確性。

戰術討論目的是要促進學生進行遊戲戰術的思考以及改善，教師要適時提問幫助學生思考。

比賽和討論都是學生展現團隊合作和友善互動行為的重要情境，教師可以透過口頭提醒或是文字板增加學生的理解。

「王牌我最行」 戰術討論板 第 組
給小組同學的話： 進行戰術討論時，可以先列出比賽中的得分方法和運用的動作技能進行分析與角色任務分配後，再決定出問題解決的戰術。
一、比賽的得分方法： 二、運用的動作技能： 三、如何用最快的方式得分： 四、如何配合王牌，進行傳接球的跑位：