

健康與體育領域四上教案

領域/科目	健康與體育	設計者	陳仕恩
實施年級		教學時間	40分鐘
主題名稱	貳、揪團來運動		
單元名稱	王牌我最行—手球(體育教學模組—陣地攻守型)		

設計依據

學習重點	學習表現	1c-II-1 認識身體活動的動作技能。 1d-II-1 認識動作技能概念與動作練習的策略。 2c-II-3 表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。 3c-II-1 表現聯合性動作技能。 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。 3d-II-1 運用動作技能的練習策略。	總綱與領綱之核心素養	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。
	學習內容	Ha-II-1 網/牆性球類運動相關的拋接球持拍控球、擊球及拍擊球、傳接球之時間、空間及人與人、人與球關係攻防概念。		
融入議題與其實質內涵		• 品德教育 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。		
與其他領域/科目的連結		無		
教材來源		• 南一版健康與體育四上主題貳單元九		
教學設備/資源		平坦安全的場地、手球、哨子、二個網子、畫線器。		

學習目標

1. 能理解教材示範中的擊接球等相關動作內容。
2. 能知道於活動中如何和他人接擊球。
3. 能努力參與課程並學習教材內容。
4. 能理解動作內容，並順暢的完成相關手球動作。
5. 能於活動中順利的和他人合作順利完成手球動作。
6. 能表現出學習精神，利用時間練習，改善動作以求進步。

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
-------------	----	------

<p>【活動 4：手球遊戲】</p> <p>(一)熱身活動</p> <p>(二)教師指導學童整隊，帶操熱身。</p> <p>(二)發展活動</p> <p>一、遊戲介紹：王牌我最行(手球規則)</p> <ol style="list-style-type: none"> 四個人或五個人一組。 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。 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。 <p>二、進行比賽</p> <ol style="list-style-type: none"> 將全班分為 4 組(每組 4 人) 穿上號碼衣，分為黃 A 隊、黃 B 隊、綠 A 隊、綠 B 隊。 由黃 A 隊對上綠 A 隊比賽 4 分鐘後，再由黃 B 隊對上綠 B 隊比賽 4 分鐘 <p>三、戰術討論</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師提出問題：學生回顧比賽經驗，並引導其討論可應用之戰術。 <ol style="list-style-type: none"> 要怎樣做，才能最快速讓自己的隊伍得分？ 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？ <p>四、返回比賽：重新回到比賽情境中，嘗試應用所討論出的戰術。</p> <ol style="list-style-type: none"> 由黃 A 隊繼續對上綠 A 隊比賽 4 分鐘後，再由黃 B 隊對上綠 B 隊比賽 4 分鐘 <p>(三)總結活動</p> <p>一、討論分享：在下課前使學生再度回顧比賽發生的事，各組分享比賽心得</p> <p>二、課程總結：</p> <ol style="list-style-type: none"> 表揚表現優秀的學童，請他們示範並說出心得。 鼓勵學童嘗試和同學互相合作，利用課間多加練習。 	<p>2</p> <p>5</p> <p>12</p> <p>4</p> <p>12</p> <p>5</p>	<p>能確實了解比賽規則 認真參與活動並實作表現</p> <p>使學生在其能力可執行的比賽形式(game form)中體會比賽全貌。</p> <p>使學生回顧比賽經驗，並引導其討論可應用之戰術。</p> <p>嘗試應用所討論出的戰術比賽</p> <p>各組分享比賽成功或失敗的經驗</p>
--	---	--