

一、教學設計理念說明

本教學單元活動透過體育球類競爭型運動的攻守對抗關係，並且在符合規則的情況下，由學生或與他人合作方式，同時與另一位對手或其他同伴進行競爭，在進攻得分目標時亦須防守另一個目標以免失分。

在競爭行活動中需要思考、理解、溝通、技能、戰術和策略，以進行問題解決活動，並養成尊重、負責、參與、領導、與關懷他人的責任行為。

二、教學單元活動設計

領域/科目	健康與體育領域	設計者	陳麒仲	
實施年級	四年級	教學時間	40 分鐘	
單元名稱	王牌我最行			
設計依據				
學習重點	學習表現	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。 健體-E-B1 具備運用體育與健康之相關符號知能，能以同理心應用在生活中的運動、保健與人際溝通上。	核心素養	健體-E-C1 具備生活中有關運動與健康的道德知識與是非判斷能力，理解並遵守相關的道德規範，培養公民意識，關懷社會。
	學習內容	球類競爭型運動的攻守		
議題融入	議題實質內涵	溝通討論		
	所融入之學習重點	團隊溝通		
與其他領域/科目的連結		生活領域		
教材來源		彰化縣111學年度體育教學模組教師認證研習手冊		
教學設備/資源		規則說明海報、球、拍攝手機、哨子、戰術分析版、白板筆、分組夾		
學習目標				
1. 能夠熟悉球類的操作與運用。 2. 能在競爭行活動中需要思考、理解、溝通、技能、戰術和策略。				

學活動內容及實施方式	時間	備註
一、引起動機 1. 點名 2. 熱身操 3. 說明王牌我最行的競賽規則	15分	口頭發表
二、發展活動 (一) 第一回合競賽 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，進攻隊將球傳給王牌，由王牌執行射門。 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，雙手過頭頂發球。 6. 王牌可以用手接球，再直接將球投進球門。 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。 8. 請勝出的兩組組長分享使用的策略。	20分	分組進行實練
(二) 第二回合 P K 賽 1. 由最後勝出的兩組進行 P K 賽。 2. 請第一名的隊伍分享得勝策略。		分享策略
三、綜合活動 總結學生競賽所分享的成功經驗，並且鼓勵學生勝不驕，敗不餒的運動家的精神。	5分	小組策略討論 再次進行實練 分享策略
		課後總結