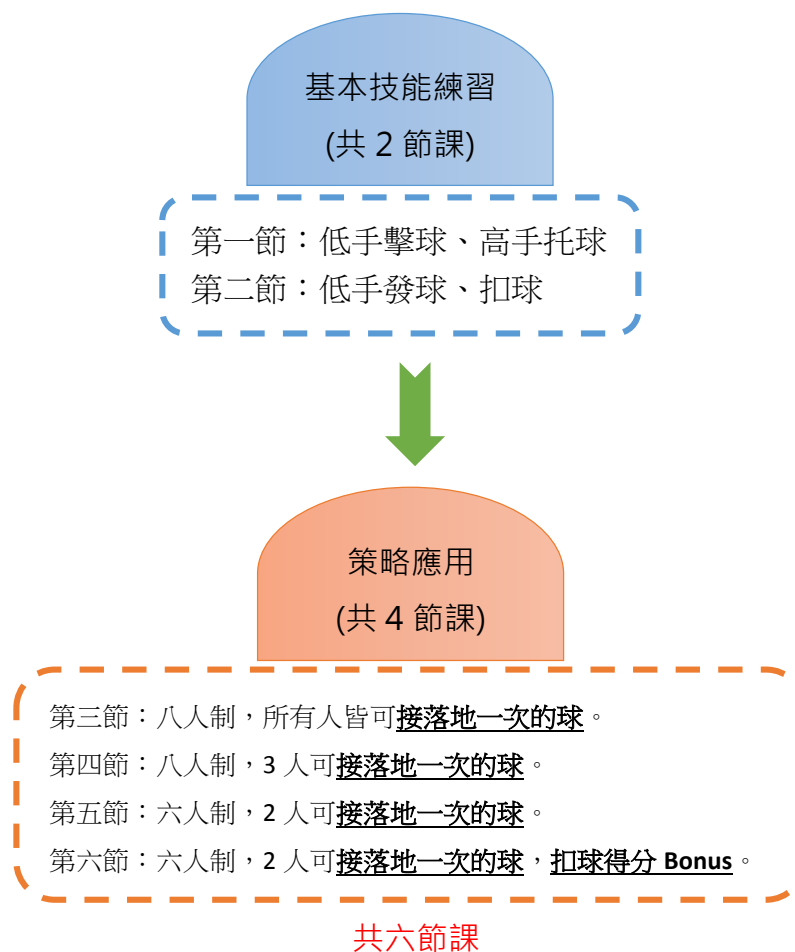


體育課好好玩 - 103 學年度教育部體育署優質體育教材甄選 作品說明書

參賽組別	<input checked="" type="checkbox"/> 教材設計組 <input type="checkbox"/> 教具設計組
作品名稱	農夫救排球(揪歹糗)
適用對象	國中/高中
作品用途	加強學生排球基本動作練習，比賽中戰術應用。
設計理念與構想	<p>一、設計緣由</p> <p>排球比賽為現今中等學校普遍進行的班際運動競賽之一，比賽期間總是學校運動風氣最旺盛的時候，排球場上充滿了正在為班際賽練習的學生，因著比賽的緣故，學生願意主動投入排球運動，這是學校積極辦理班際運動競賽的原因。但在比賽過程中，發現大部分班級比賽的模式只是不斷地來回低手擊球，比誰的失誤少、誰的低手擊球穩定度高、誰的發球較強而有力，卻較少有比賽策略的出現。也因為如此，學生在練習的時候，也只是在重複相同的技能動作做練習，例如：兩人低手傳球練習、發球練習...等，而忽略了運動的本質-「遊戲」。</p> <p>本單元希望透過能夠有效提升運動風氣的方式-運動競賽，降低技能條件引導學生「玩」排球，使學生能在比賽中執行戰術策略，而非只是基本動作技能的表現，並且在過程中培養運動知識、內涵。</p> <p>二、融入議題</p> <p>(一)有效教學：第一節課，利用「多人小組」、「同時練習」、「技能遊戲競賽」等方式使學生在短時間之內有效進行練習，且了解動作要領針對單一動作細節專注練習，以利加強先備技能。</p> <p>(二)補救教學：第二節課，利用「海灘球」與「浮板」，免除一般學生操作低手擊球時的疼痛感，同時能讓學生練習手臂打直、腳步移動接球、手眼協調...等，配合後四堂課比賽中農夫之角色，使學生亦能夠加入在比賽當中。</p> <p>(三)多元評量：除了本單元前兩堂的技能測驗以外，後四堂課團隊比賽課程進行包含「問題討論單」、「小組分工情形」、「小組討論情形」、「戰術執行率」、「比賽排名」等評量依據，使學生除了技能表現以外，在認知、情意方面亦能均衡學習。</p> <p>(四)差異化教學：特別在第三-第六節課，以「可以接落地一次的球」、「扣球得分 Bonus」、「上場人數」等元素，使小組中可因每個人能力不同而選擇擔任不同的角色，一起進行比賽，程度佳者學習高動作技能與領導能力，程度中等者練習穩定性。</p>

一、設計架構



二、策略應用課堂流程(以高中一節課 50 分鐘為例)

先備技能練習採傳統教學法配合技能遊戲競賽，後四堂策略應用克則是在一節課 50 分鐘中，主要將教學主題切割為以下幾個部分：

- (一)分組、整隊：採異質性分組，各組性別、能力平均，每組 8-9 人共分成三組。
- (二)比賽規則說明：四節課皆有不同難度且循序漸進的比賽規則，使學生瞭解詳細的比賽規則，有助於學生發展適合比賽之策略。
- (三)比賽進行方式說明：包含賽制、賽程表、場地規劃... 等，在比賽前使學生清楚瞭解比賽進行方式，有利於提升教學效能。
- (四)小組討論：比賽進行中，輪空休息之組別進行小組討論，透過小組討論單（如附件）引導學生意識到發展比賽策略之重要性，並且利用小組休息時間能積極討論戰術。
- (五)分組競賽：以三組單循環的方式進行每場 5 分鐘之修正式排球比賽，比數 10:10 開始當某一隊分數到扣至 0 分，可提早結束比賽。
- (六)檢討回饋：教師參與在學生小組討論當中，適時的給予正面肯定與引導學生討論，是幫助學生發展戰術的重要因素之一。

項目/單元名稱	農夫救排球(揪歹糗)	設計者	鄭光志、王甯、楊幸鈞																																																																						
教學對象	高中	教學節數	6 節課																																																																						
融入議題	多元評量、差異化教學、補救教學、有效教學	班級人數	40 人 (每組 8-9 人)																																																																						
教學目標	<p>一、使學生透過修正式比賽了解舉球員、防守員、攻擊手角色之運用。</p> <p>二、使學生能意識到比賽時設計戰術策略之重要性。</p> <p>三、使學生能在比賽中依實際情形執行適當的小組策略。</p> <p>四、使學生能在比賽中靈活運用排球基本技能。</p> <p>五、比賽中採倒扣方式計分，提升學生對比賽之信心。</p> <p>六、透過合作學習使學生培養團隊合作、批判思考能力。</p> <p>七、藉由幹部分配，培養學生負責任、溝通、包容等社會能力。</p>																																																																								
教學資源	<p>一、 課堂中所需器材包含：</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序號</th> <th>教具名稱</th> <th>單位</th> <th>數量</th> <th>備註</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>排球</td> <td>顆</td> <td>4</td> <td>2 顆比賽用，兩顆預備</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>排球場</td> <td>面</td> <td>2</td> <td>五隊單循環，每次四隊同時進行</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>號碼衣</td> <td>件</td> <td>15</td> <td>五種顏色號碼衣 x 各 3 件</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>小組討論單</td> <td>張</td> <td>5</td> <td>一隊 1 張 (如附件)</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>比賽規則</td> <td>張</td> <td>5</td> <td>一隊 1 張</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>積分表</td> <td>張</td> <td>5</td> <td>一隊 1 張</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>賽制圖</td> <td>張</td> <td>5</td> <td>一隊 1 張</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>夾板</td> <td>個</td> <td>5</td> <td>一隊 1 只，可請學生自備</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>原子筆</td> <td>支</td> <td>5</td> <td>一隊 1 支，可請學生自備</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>碼錶</td> <td>只</td> <td>1</td> <td>比賽與小組討論時間掌控用</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>浮板</td> <td>個</td> <td>2</td> <td>補救教學</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>海灘球</td> <td>顆</td> <td>1</td> <td>補救教學</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>呼拉圈</td> <td>個</td> <td>2</td> <td>一個場地一個，發球比賽用</td> </tr> </tbody> </table> <p>二、 教師參考資料：</p> <p>掌慶維 (2008)。理解式球類遊戲之創意教材變化要素，<i>學校體育</i>，18 (6)，54-63。</p> <p>Von Glasersfeld, E. (1995). A constructivist approach to teaching. In L. Steffe & J. Gale (Eds.), <i>Constructivism in education</i> (pp.3-16). NJ: Lawrence Erlbaum Associates.</p>			序號	教具名稱	單位	數量	備註	1	排球	顆	4	2 顆比賽用，兩顆預備	2	排球場	面	2	五隊單循環，每次四隊同時進行	3	號碼衣	件	15	五種顏色號碼衣 x 各 3 件	4	小組討論單	張	5	一隊 1 張 (如附件)	5	比賽規則	張	5	一隊 1 張	6	積分表	張	5	一隊 1 張	7	賽制圖	張	5	一隊 1 張	8	夾板	個	5	一隊 1 只，可請學生自備	9	原子筆	支	5	一隊 1 支，可請學生自備	10	碼錶	只	1	比賽與小組討論時間掌控用	11	浮板	個	2	補救教學	12	海灘球	顆	1	補救教學	13	呼拉圈	個	2	一個場地一個，發球比賽用
序號	教具名稱	單位	數量	備註																																																																					
1	排球	顆	4	2 顆比賽用，兩顆預備																																																																					
2	排球場	面	2	五隊單循環，每次四隊同時進行																																																																					
3	號碼衣	件	15	五種顏色號碼衣 x 各 3 件																																																																					
4	小組討論單	張	5	一隊 1 張 (如附件)																																																																					
5	比賽規則	張	5	一隊 1 張																																																																					
6	積分表	張	5	一隊 1 張																																																																					
7	賽制圖	張	5	一隊 1 張																																																																					
8	夾板	個	5	一隊 1 只，可請學生自備																																																																					
9	原子筆	支	5	一隊 1 支，可請學生自備																																																																					
10	碼錶	只	1	比賽與小組討論時間掌控用																																																																					
11	浮板	個	2	補救教學																																																																					
12	海灘球	顆	1	補救教學																																																																					
13	呼拉圈	個	2	一個場地一個，發球比賽用																																																																					
評量依據	<p>一、問題討論單(30%)：每一節課皆會依比賽規則設計問題討論單，評量依據小組撰寫情形，是否能具體表達想法、戰術策略的種類豐富性、完整性。</p> <p>二、比賽排名(20%)：比賽中採 5 組單循環，依名次給予量化分數 100-80 分等距遞減。</p> <p>三、戰術執行率(10%)：對照問題討論單檢視小組戰術執行率進行紀錄。</p> <p>四、小組討論情形(20%)：學生投入討論程度、發言積極度、表達能力。</p> <p>五、個人擔任幹部表現(20%)：小組中每個人能夠各司其職，包括組長、副組長、紀錄、作業長、場器長...等。</p>																																																																								

體育課好好玩 - 103 學年度教育部體育署優質體育教材甄選教案參考格式

節次	第一節-【排球好好玩】			
課堂目標	一、複習並強化排球基本技術包含低手擊球與高手托球。 二、提升學生基本技術並實施補救教學鞏固基本技術穩定性。 三、瞭解排球運動中空間與時間的意義及精彩的技術變化。			
基本技術	一、低手擊球 預備時身體重心微向前傾，擊球部位在前臂，為手腕上 5-10 公分處。 二、高手托球 藉由手指、手腕的彈力與伸臂，下肢推蹬的動作，來完成傳球動作。			
教學流程	活動目標	主要內容	時間	評量依據
一、集合、分組整隊	能專心聽講，注意安全。	依組別整隊、熱身、詢問身體狀況。	5 min	
二、本節課活動說明	能清楚本節課進行方式，配合活動實施，提升學習品質。	詳細說明排球各項基本技術，包含低手擊球與高手托球。	5 min	學習態度 聽講認真程度
三、低手擊球與高手托球動作講解	能做出低手擊球與高手托球重點原則。	【低手接球】 1、預備時，雙腳開立比肩微寬，一足前一足後，雙腳彎曲呈半蹲狀，身體重心微向前傾。 2、靠腳步的蹬地動做與手臂的上台力量以增加球的反彈立，是身體重心向前上方移動。 3、擊球部位在前臂，為手腕上 5-10 公分處。 【高手托球】 1、又稱為舉球 2、藉由手指、手腕的彈力與伸臂，下肢推蹬的動作，來完成傳球動作。 3、兩手拇指與時指成三角形，食指指尖碰觸到球。	10 min	

<p>四、低手擊球綜合活動</p>	<p>能依不同距離及目標將球傳至正確的位置。</p>	<p>【反彈球接力賽】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、男女混合三人一組。 2、A 雙手持球用力擊向前方地板 B 以低手接球方式接球並傳給 C 以雙手接球。 3、單位時間內重覆次數較多者之組別勝利。 	<p>10 min</p>	<p>個人參與度 小組練習情形</p>
<p>五、高手托球綜合活動</p>	<p>能依不同距離及目標將球傳至正確的位置。</p>	<p>【短短長托球接力賽】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、男女混合三人一組。 2、A 高手托球短距離至 B 位置 B 高手托球短距離至 A 位置 A 高手托球長距離至 C 位置 3、單位時間內重覆次數較多者之組別勝利。 	<p>10 min</p>	<p>個人參與度 小組練習情形</p>
<p>六、檢討回饋</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能表達想法並自我省思。 2. 透過觀察給予別對建議。 	<p>針對多數錯誤動作進行講解及修正 邀請學生向全班分享成功動作感受，並提出自我省思。</p>	<p>10 min</p>	<p>個人分享經驗</p>

節次	第二節-【排球馬戲團】			
課堂目標	一、複習並強化排球基本技術包含低手發球與扣球。 二、提升學生基本技術並實施補救教學鞏固基本技術穩定性。 三、瞭解排球運動中空間與時間的意義及精彩的技术變化。			
基本技術	一、低手發球 右手先往後下方擺，左手輕輕將球拋離手，利用右手前擺配合重心前移，以手掌靠腕關節多肉的部位，擊打球體後下方，將球擊過網。 二、扣球 起跳後，挺胸展腹，右臂往後上方抬起，身體呈弓形，揮臂時，身體迅速轉體收腹。掌心擊球體後中上方，擊球點在起跳的最高點和手臂伸直的最高點的前上方。			
教學流程	活動目標	主要內容	時間	評量依據
一、集合、分組整隊	能專心聽講，注意安全。	依組別整隊、熱身、詢問身體狀況。	5 min	
二、本節課活動說明	能清楚本節課進行方式，配合活動實施，提升學習品質。	詳細說明排球各項基本技術，包含低手發球與扣球。	5 min	學習態度 聽講認真程度
三、低手發球與扣球動作講解	能做出低手發球與扣球重點原則並能依目標將球傳至正確的位置。	【低手發球】 1、右手打者，以左手持球置於腹部前下方，左腳在前，腳尖朝向目標，右腳在後，離開半步，兩膝彎曲，眼睛注視球體後下方擊打的部位。 2、右手先往後下方擺，左手輕輕將球拋離手，利用右手前擺配合重心前移，以手掌靠腕關節多肉的部位，擊打球體後下方，將球擊過網。 3、擊球點切勿超過腰高及太靠近身體。	10 min	小組練習情形 個人參與度

四、低手發球綜合活動

能做出高手托球重點原則並能依不同距離及目標將球傳至正確的位置。

【扣球動作】

1、助跑

二步助跑→左腳先跨出半步，接著右腳迅速跨一大步，左腳立即跟上

2、起跳

助跑跨出最後一步，兩腳併步，兩臂向前擺動，雙腳屈膝全腳掌用力蹬地向上起跳

3、扣球

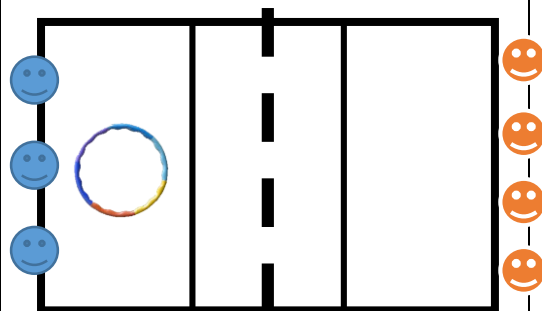
起跳後，挺胸展腹，右臂往後上方抬起，身體呈弓形，揮臂時，身體迅速轉體收腹。掌心擊球體後中上方，擊球點在起跳的最高點和手臂伸直的最高點的前上方。

【發球馬戲團】

1、男女混合四人一組。

2、發球方：每人三球發球機會，以低手發球，球落地則發球方得分

3、接球方：推派一人於排球場中央，其餘三人則在場外提供戰術諮詢或協助撿球。推派者之中樞足不能離地且僅能以一步距離移動呼拉圈，將發球方所發之球穿越呼拉圈則為接球方得分。



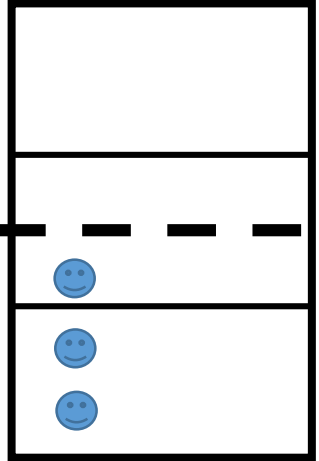
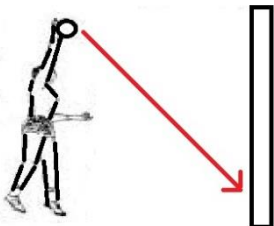


10
min

個人參與度
小組練習情形

五、扣球綜合活動		<p>【扣球好好玩】</p> <p>1、排球網降至 2M，提升扣球成功率</p> <p>2、每面球場 13 人</p> <p> 一人負責拋球，其餘同學排隊練習扣球動作</p>	10 min	
六、檢討回饋	<p>1. 能表達想法並自我省思。</p> <p>2. 透過觀察給予別對建議。</p>	<p>針對多數錯誤動作進行講解及修正</p> <p>邀請學生向全班分享成功動作感受，並提出自我省思。</p>	10 min	修正情況 個人分享經驗

補救教學方式

動作	示意圖	說明
低手擊球		<p>強調低手擊球時肘關節應伸直勿彎曲，因此將浮板至於整個手臂上方，限制其肘關節必須貼緊於浮板下方以達到手臂伸直低手接球之目標。</p>
高手托球		<p>利用重量較輕的氣球與重量較重之籃球的變化延伸學生對球的感覺，並間接加強上肢肌群的肌力與肌耐力。</p>
低手發球		<p>起始發球點首先位於攻擊線後方（距網 3M），先降低遊戲規則同時增加學生自信心。接下來慢慢將發球點往後移動並指導學生動作幅度加大且增加力量擊球。</p>
扣球		<p>對牆練習自拋自扣，熟悉扣球的正確時間點與位置。自拋自扣動作熟練後可變化為連續對牆扣球動作，強化上肢肌力與手腕用力下扣動作。</p>

節次	第三節-【人人是農夫】			
課堂目標	一、利用農夫角色使學生在比賽增加低手擊球之穩定性，能與隊友傳接球。 二、提升學生比賽參與率，使低技能學生能參與競賽。 三、以八人制排球比賽使學生瞭解到比賽中隊員平均分配站位之觀念。 四、增加隊友間傳接球次數，使學生意識到團隊合作的重要性。			
比賽規則	一、比賽時間每場為五分鐘，一局決勝負。 二、八人制排球比賽，場上球員可自由選擇站位，不限定前後排。 三、比數從 10:10 開始倒扣，彈地兩次(含)以上尚未有人接球則失一分，扣至 0 分則提早結束比賽。 四、每一個人皆為「農夫」：農夫可以接落地一次的球，但接落地一次的球不可擊過網，只有接不落地的球才能直接擊過網。 五、隊友間傳接球必須在四次以內將球擊過網，否則失一分。 六、每次四組兩個場地同時開打，休息組別進行小組討論與觀察。 <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  </div>			
教學流程	活動目標	主要內容	時間	評量依據
一、集合、分組整隊	能專心聽講，注意安全。	依組別整隊、熱身、詢問身體狀況。	5 min	
二、本節課活動說明	能清楚本節課進行方式，配合活動實施，提升學習品質。	詳細說明比賽規則，發放問題討論單並且協助學生理解問題討論單之問題，宣布對戰組合與場地分配。	5 min	小組討論情形 問題討論單
三、分組競賽 (2 個場次)	熟悉比賽規則，於比賽中做出低手擊球動作。	每場比賽五分鐘，同時四組兩個場地進行比賽，比賽中教師協助休息之組別進行小組討論，引導小組觀察比賽中組別之站位、低手擊球動作要領。結束時請各場地派一名代表向老師登記比數，並由老師宣布下一場次。	10 min	小組討論情形 個人擔任幹部表現

四、檢討回饋	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使連續進行兩場比賽之組別得以休息。 2. 能意識到比賽佈陣與低手擊球要領的重要性。 	教師提出各組共同問題，並邀請學生發表想法，請各組討論適合的佈陣及低手擊球動作要領。	5 min	個人擔任幹部表現 小組討論情形
五、小組討論	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能針對小組問題提出應對策略。 2. 能有良好的討論氣氛、積極正向對話。 	在教師引導之後，使各組有小組時間針對剛結束的比賽討論小組問題，教師於各組間走動協助討論。	5 min	個人擔任幹部情形 小組討論情形
六、完成分組競賽 (3個場次)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能確實執行小組策略。 2. 在比賽中能彼此溝通、持續檢討修正。 3. 能以低手擊球姿勢有效控球並搭配策略執行。 	持續進行比賽，教師觀察各組比賽情形，同時隨機參與休息組別之小組討論，協助學生檢討小組問題。	15 min	戰術執行率 小組討論情形
七、檢討回饋	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能表達想法並自我省思。 2. 透過觀察給予別對建議。 	在比賽結束後，請各組完成問題討論單，並針對實際比賽情形調整戰術。 邀請學生向全班分享小組策略，並提出自我省思。	5 min	比賽排名 問題討論單

人人是農夫



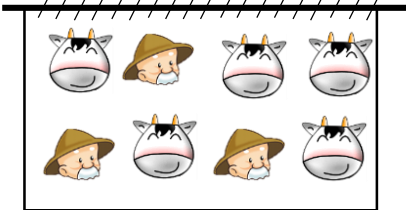
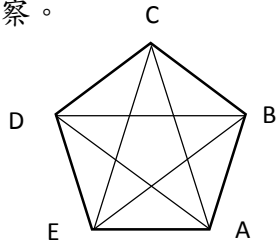
班級： 組別： 缺席：

一、比賽中能使用的動作有哪些？這些動作有什麼要領呢？



二、有哪些方法可以避免小組失分？(可以文字或畫圖表達)



節次	第四節-【3個農夫5隻犁牛】			
課堂目標	一、限制農夫將球控制在場地內，提升學生低手擊球控球穩定度。 二、以「農夫」與「犁牛」角色之區別，使學生意識到防守與攻擊之重要性。 三、能依小組內程度差異安排適當人選擔任農夫。 四、使學生學習隨球移動接球，且能隨球改變佈陣隊型。			
比賽規則	一、比賽時間每場為五分鐘，一局決勝負。 二、八人制排球比賽，場上球員可自由選擇站位，不限定前後排。 三、比數從 10:10 開始倒扣，落地兩次(含)以上或落地一次卻由「犁牛」接球則失一分，扣至 0 分則提早結束比賽。 四、選三人擔任「農夫」並著號碼衣以便區別：農夫只可以接落地一次的球，且不可以將球擊過網，農夫若將球擊過網則扣一分。 五、其餘五人為「犁牛」僅能擊尚未落地的球，且必須負責在全隊傳接球四次內將球擊過網，否則失一分。 六、每次四組兩個場地同時開打，休息組別進行小組討論與觀察。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;">   </div>			
教學流程	活動目標	主要內容	時間	評量依據
一、集合、分組整隊	能專心聽講，注意安全。	依組別整隊、熱身、詢問身體狀況。	5 min	
二、本節課活動說明	能清楚本節課進行方式，配合活動實施，提升學習品質。	詳細說明比賽規則，發放問題討論單並且協助學生理解問題討論單之問題，宣布對戰組合與場地分配。	5 min	小組問題討論情形
三、分組競賽 (2個場次)	熟悉比賽規則，能選出適當的「農夫」與「犁牛」。	每場比賽五分鐘，同時四組兩個場地進行比賽，比賽中教師協助休息之組別進行小組討論，引導小組觀察比賽中組別之「農夫」與「犁牛」，並討論小組適合人選。結束時請各場地派一名代表向老師登記比數，並由老師宣布下一場次。	10 min	小組個人擔任幹部表現

四、檢討回饋	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使連續進行兩場比賽之組別得以休息。 2. 能意識到農夫與犁牛之功能。 	教師提出各組共同問題，並邀請學生發表想法，請各組討論適合的農夫人選，及應具備之特質。	5 min	個人擔任幹部表現 小組討論情形
五、小組討論	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能針對小組問題提出應對策略。 2. 能有良好的討論氣氛、積極正向對話。 	在教師引導之後，使各組有小組時間針對剛結束的比賽討論小組問題，教師於各組間走動協助討論。	5 min	個人擔任幹部表現 小組討論情形
六、完成分組競賽 (3個場次)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能確實執行小組策略。 2. 在比賽中能彼此溝通、持續檢討修正。 3. 能執行出農夫與犁牛配搭之戰術。 	持續進行比賽，教師觀察各組比賽情形，同時隨機參與休息組別之小組討論，協助學生檢討小組問題。	15 min	戰術執行率 小組討論情形
七、檢討回饋	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能表達想法並自我省思。 2. 透過觀察給予別對建議。 	在比賽結束後，請各組完成問題討論單，並針對實際比賽情形調整戰術。 邀請學生向全班分享小組策略，並提出自我省思。	5 min	比賽排名 問題討論單

3 個農夫 5 隻犁牛



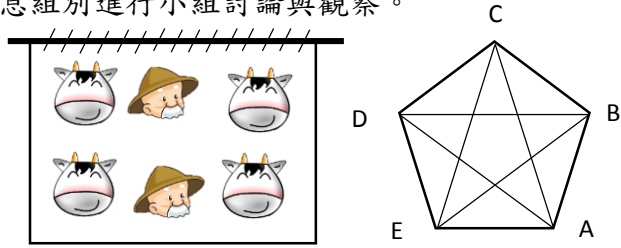
班級： 組別： 缺席：

一、農夫的特性有哪些？小組中有哪幾位最適合當農夫？



二、請設計一個能夠贏得比賽的小組策略。(可以文字或畫圖表達)



節次	第五節-【2個農夫4隻犁牛】			
課堂目標	一、於場上能擴大防守範圍，培養學生能快速移位、補位接球。 二、能依小組內程度差異安排適當人選擔任農夫。 三、農夫與犁牛能有適當的搭配將球擊過網。 四、學生能依據小組情形，評估對手特性將農夫擺在適當的位置。			
比賽規則	一、比賽時間每場為五分鐘，一局決勝負。 二、六人制排球比賽，站位、前後排相關規定依正式排球比賽規則。 三、比數從 10:10 開始倒扣，落地兩次(含)以上或落地一次卻由「犁牛」接球則失一分，扣至 0 分則提早結束比賽。 四、選兩人擔任「農夫」並著號碼衣以便區別：農夫只可以接落地一次的球，且不可以將球擊過網，農夫若將球擊過網則扣一分。 五、其餘四人為「犁牛」僅能擊尚未落地的球，且必須負責在全隊傳接球四次內將球擊過網，否則失一分。 六、每次四組兩個場地同時開打，休息組別進行小組討論與觀察。 <div style="text-align: center;">  </div>			
教學流程	活動目標	主要內容	時間	評量依據
一、集合、分組整隊	能專心聽講，注意安全。	依組別整隊、熱身、詢問身體狀況。	5 min	
二、本節課活動說明	能清楚本節課進行方式，配合活動實施，提升學習品質。	詳細說明比賽規則，發放問題討論單並且協助學生理解問題討論單之問題，宣布對戰組合與場地分配。	5 min	小組討論情形 問題討論單
三、分組競賽 (2個場次)	1. 能只派適當牛夫人選。 2. 意識到農夫是當的佈陣位置。	每場比賽五分鐘，同時四組兩個場地進行比賽，比賽中教師協助休息之組別進行小組討論，引導小組觀察比賽中組別之農夫的位置、小組優缺點，以及應對之策略。結束時請各場地派一名代表向老師登記比數，並由老師宣布下一場次。	10 min	小組討論情形 個人擔任幹部表現

四、檢討回饋	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使連續進行兩場比賽之組別得以休息。 2. 能說出小組缺點，配合農夫的站位。 	<p>教師提出各組共同問題，並邀請學生發表想法，請各組討論適合的農夫人選，並且討論農夫與犁牛的配搭戰術。</p>	5 min	個人擔任幹部表現 小組討論情形
五、小組討論	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能針對小組問題提出應對策略。 2. 能有良好的討論氣氛、積極正向對話。 	<p>在教師引導之後，使各組有小組時間針對剛結束的比賽討論小組問題，教師於各組間走動協助討論。</p>	5 min	個人擔任幹部表現 小組討論情形
六、完成分組競賽 (3個場次)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能確實執行小組策略。 2. 在比賽中能彼此溝通、持續檢討修正。 3. 能執行出農夫與犁牛的配搭戰術。 	<p>持續進行比賽，教師觀察各組比賽情形，同時隨機參與休息組別之小組討論，協助學生檢討小組問題。</p>	15 min	戰術執行率 小組討論情形
七、檢討回饋	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能表達想法並自我省思。 2. 透過觀察給予別對建議。 	<p>在比賽結束後，請各組完成問題討論單，並針對實際比賽情形調整戰術。 邀請學生向全班分享小組策略，並提出自我省思。</p>	5 min	比賽排名 問題討論單

2 個農夫 4 隻犁牛

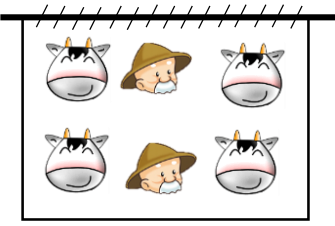
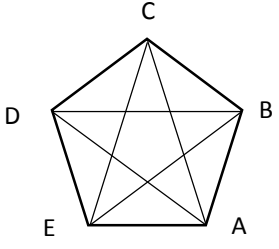


班級： 組別： 缺席：

一、 小組在比賽中發生了哪些問題？該如何解決？

二、 在只有六個人上場的情況下，請畫出一個能將失分風險降到最低的佈陣隊型，並說明原因。



節次	第六節-【農夫 Bonus!Boom!】			
課堂目標	一、使學生瞭解到農夫角色包含防守與舉球之功能。 二、使學生能執行小組舉球與扣球之戰術搭配。 三、培養學生能在適當時機成功執行扣球攻擊。 四、提升小組團隊合作能力，能在場上快速溝通且立即執行戰術。			
比賽規則	一、比賽時間每場為五分鐘，一局決勝負。 二、六人制排球比賽，站位、前後排相關規定依正式排球比賽規則。 三、比數從 10:10 開始倒扣，落地兩次(含)以上或落地一次卻由「犁牛」接球則失一分，扣至 0 分則提早結束比賽。 四、農夫接球後緊接著扣球落至對方場地，則對隊扣兩分 (Bonus)。 五、選兩人擔任「農夫」並著號碼衣以便區別：農夫只可以接落地一次的球，且不可以將球擊過網，農夫若將球擊過網則扣一分。 六、其餘四人為「犁牛」僅能擊尚未落地的球，且必須負責在全隊傳接球四次內將球擊過網，否則失一分。 七、每次四組兩個場地同時開打，休息組別進行小組討論與觀察。 <div style="text-align: center;">   </div>			
教學流程	活動目標	主要內容	時間	評量依據
一、集合、分組整隊	能專心聽講，注意安全。	依組別整隊、熱身、詢問身體狀況。	5 min	
二、本節課活動說明	能清楚本節課進行方式，配合活動實施，提升學習品質。	詳細說明比賽規則，發放問題討論單並且協助學生理解問題討論單之問題，宣布對戰組合與場地分配。	5 min	個人問題討論單 擔任幹部
三、分組競賽 (2 個場次)	熟悉比賽規則，能做出扣球動作並獲得 Bonus。	每場比賽五分鐘，同時四組兩個場地進行比賽，比賽中教師協助休息之組別進行小組討論，引導小組討論如何獲得 Bonus，以及扣球要領。結束時請各場地派一名代表向老師登記比數，並由老師宣布下一場次。	10 min	小組討論情形 個人擔任幹部表現

四、檢討回饋	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使連續進行兩場比賽之組別得以休息。 2. 能說出扣球要領。 3. 能說出舉球要領。 	教師提出各組共同問題，並邀請學生發表想法，請各組討論適合的佈陣及能獲得 Bonus 的戰術。	5 min	個人擔任幹部表現 小組討論情形
五、小組討論	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能針對小組問題提出應對策略。 2. 能有良好的討論氣氛、積極正向對話。 	在教師引導之後，使各組有小組時間針對剛結束的比賽討論小組問題，教師於各組間走動協助討論。	5 min	個人擔任幹部情形 小組討論情形
六、完成分組競賽 (3個場次)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能確實執行小組策略。 2. 在比賽中能彼此溝通、持續檢討修正。 3. 能提高戰術執行率，有效獲得 Bonus。 	持續進行比賽，教師觀察各組比賽情形，同時隨機參與休息組別之小組討論，協助學生檢討小組問題。	15 min	戰術執行率 小組討論情形
七、檢討回饋	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能表達想法並自我省思。 2. 透過觀察給予別對建議。 	<p>在比賽結束後，請各組完成問題討論單，並針對實際比賽情形調整戰術。</p> <p>邀請學生向全班分享小組策略，並提出自我省思。</p>	5 min	比賽排名 問題討論單

農夫 Bonus! Boom!



班級： 組別： 缺席：

一、小組如何在比賽中獲得 Bonus ? (可以文字或畫圖表達)



二、如何防止對方獲得 Bonus ? (可以文字或畫圖表達)

