

103學年度教育部體育署優質 體育教材教法教案甄選

排球 - 團隊合作

手忙腳亂之砰砰一擊



國立臺灣師範大學 研究生 王建晞

新竹市立建功高級中學(國中部) 張惠晴

主要介紹

- 課程項目：排球－團隊合作
- 單元名稱：手忙腳亂之砰砰一擊
- 教學對象：國中八～九年級
- 教學節數：45 x 3節
- 教學資源：哨子、碼錶、排球、角錐、羽球網、排球網、學習單
有色膠帶。

融入議題與能力指標

一、性別平等教育

教師透過異質性分組的方式以及小組間的互動來教育學生對性別之間不能有刻板印象(性別 ≠ 能力)，並教育學生與不同性別的和諧相處。

二、環境教育

教師透過後課的環境整理及場地復原的方式，教育學生提升環境責任，給予下一個使用者有良好的環境。

三、人權教育

教師透過團體活動中教育學生，必須給予他人鼓勵，尊重他人並懂得欣賞他人。

四、家政教育

教師教育學生在團體活動中，必須懂得展現**基本的禮儀及態度**，並與**他人建立良好的人際關係**。在活動中的態度也能肯定自己，**尊重他人**。

五、資訊教育

教師教育學生，無論遇到何種問題，都能勇於**針對問題尋求可行的方法加以解決**。

設計理念與構想

- 本課程是透過理解式球類教學(Teaching Game for Understanding ; TGfU)來進行活動設計，將排球課程由淺到深的方式編排比賽內容，經由簡化及修正規則的方式促進學生學習的適應性和思考能力，並與同儕之間互相思考策略及解決的方法，來獲得認知、情意、技能等多方面學習。
- 在團隊合作的比賽中，透過個人社會責任學習(Teaching Personal and Social Responsibility ; TPSR)的概念給予學生在排球比賽中各個位置所扮演角色之功能，以增加自我責任感，並從中培養學生在團體活動裡懂得互相尊重及欣賞對方，達到性別教育與品德教育的目的。

課程設計流程

排球－團隊合作
走忙腳亂之砰砰一擊

TGfU & TPSR

教師集合討論與小組討論

課程介紹

小組比賽

教師回饋與小組分享

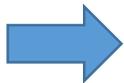
小組比賽

第一節（排球拋拋樂）

學生四人一組，進行四對四不隔網的拋球比賽，比賽時教師協助引導學生發現問題。**（拋球方想辦法得分，接球方想辦法不被得分）**

主要規則：

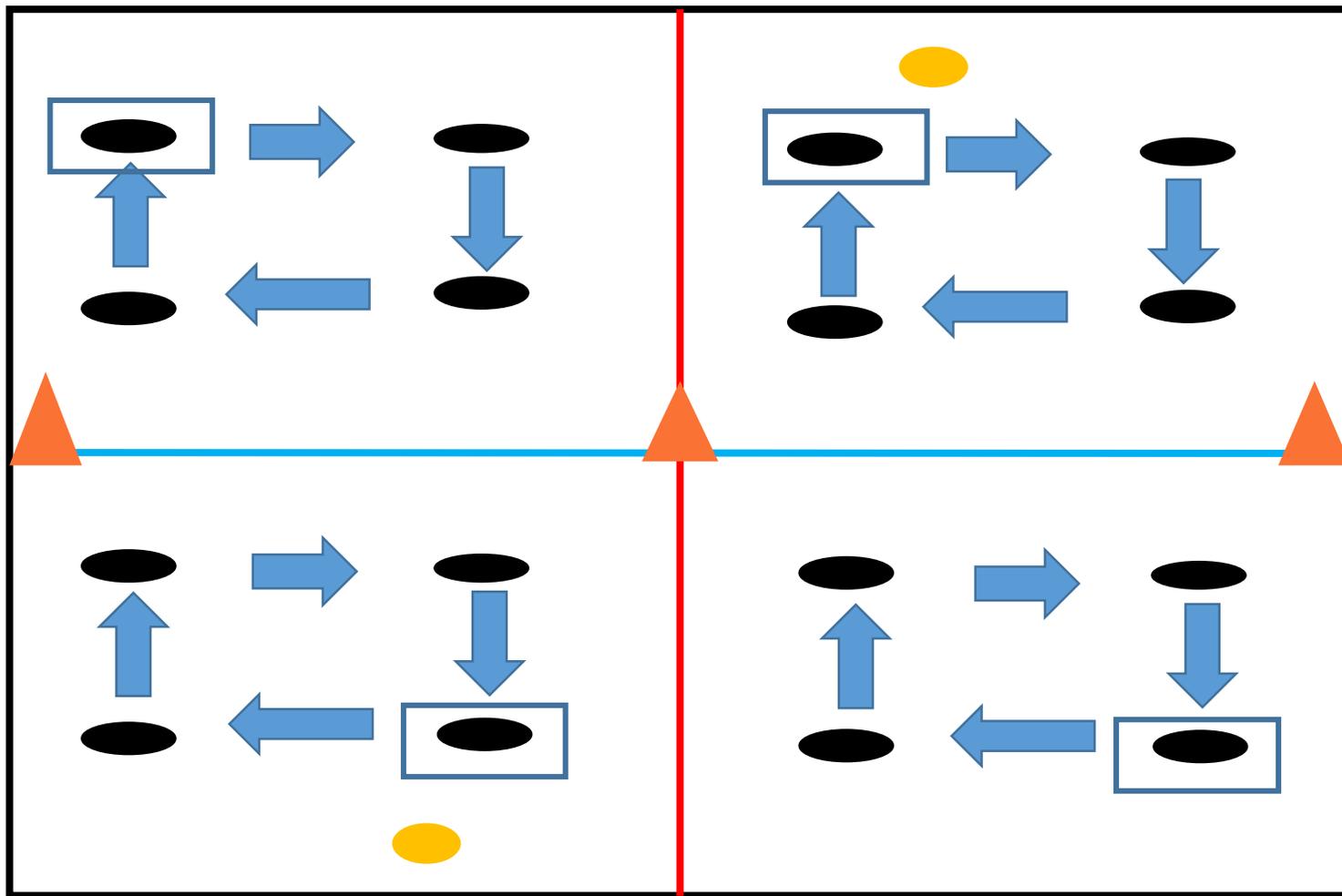
- 1.拋發球方用雙手由下往上拋球；接球者用雙手接球，接到球後可選擇直接回拋給對方或同組間自拋傳球給隊友，最多拋球兩次後，第三次要拋給對方。（規定拋傳球高於頭部）
- 2.採用正式排球規則，場內右下角拋發球，並且順時鐘輪轉。



輪轉方向



拋球者



(此課程給予**增強異質性分組**的重要性，**增加學生對性別平等概念**)



(教師給予學生**團隊合作**的概念及**自我責任感**的重要性，並強調**比賽運動家精神**，以**增強品德教育**。)

第二節（誰是王牌）

- 學生四人一組，共六組，進行四對四隔羽球網排球比賽。
- 主要規則為：
 1. 每人順時鐘輪轉進行發球，發球者於場內發球。
 2. 四人隊伍中指定兩人穿號碼衣擔任**接球王(只能接發球和控球)**，另外兩人不穿號碼衣擔任**得分王(負責回擊得分)**。
 3. 計分方式為：
 - (1) 得分王直接回擊有效**得分 1 分**
 - (2) 接球王控球一次，得分王第二次直接回擊**有效得分 2 分**。
 - (3) 接球王控球一次，另一位接球王控球第二次，得分王第三次直接回擊**有效得分 3 分**。
 4. 無論發球或接發球自己失誤時，**對方則得一分**。



接球王



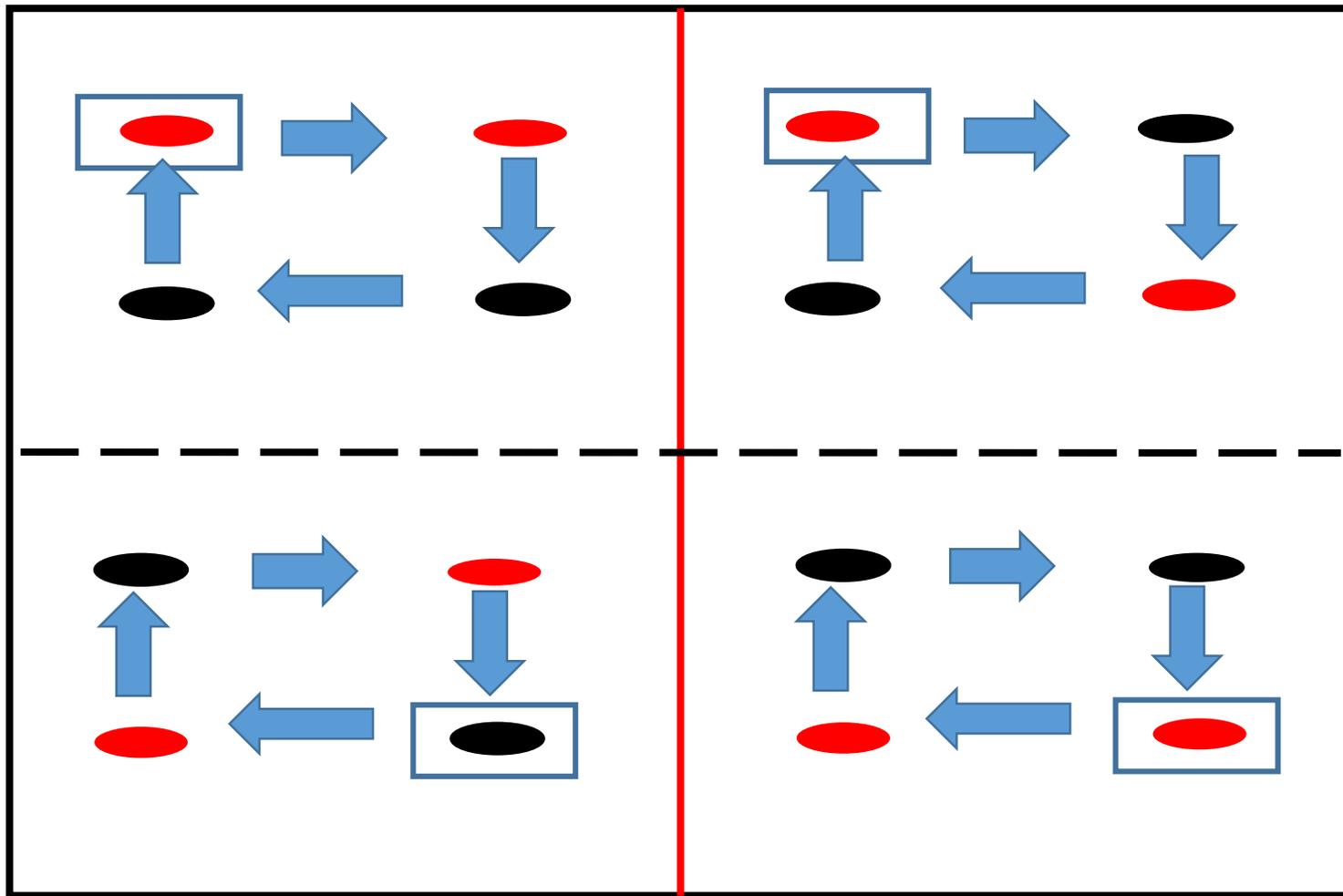
得分王



輪轉方向



發球者





學生積極參與活動，在團隊合作中，能認清自我角色功能，提升自我責任感。

教師教導學生與同儕之間的情緒表達方式，並能互相尊重，促進不同性別者的和諧相處



第三節 (王者天下)

- 學生六人一組，共四組，兩面球場，進行六隊六的排球比賽。
 - 主要規則如同上一堂課，然而接球王與得分王角色規則修正如下：
 1. 接球王於場內回擊球有效得分為得一分。
 2. 得分王於場內回擊球有效得分為得兩分。
- ◎接球王規定要先接應對方第一發球

(此課程能增強學生對**團隊合作的概念**，並且能**運用同儕之間的角色功能來設計解決問題之策略**。)



接球王



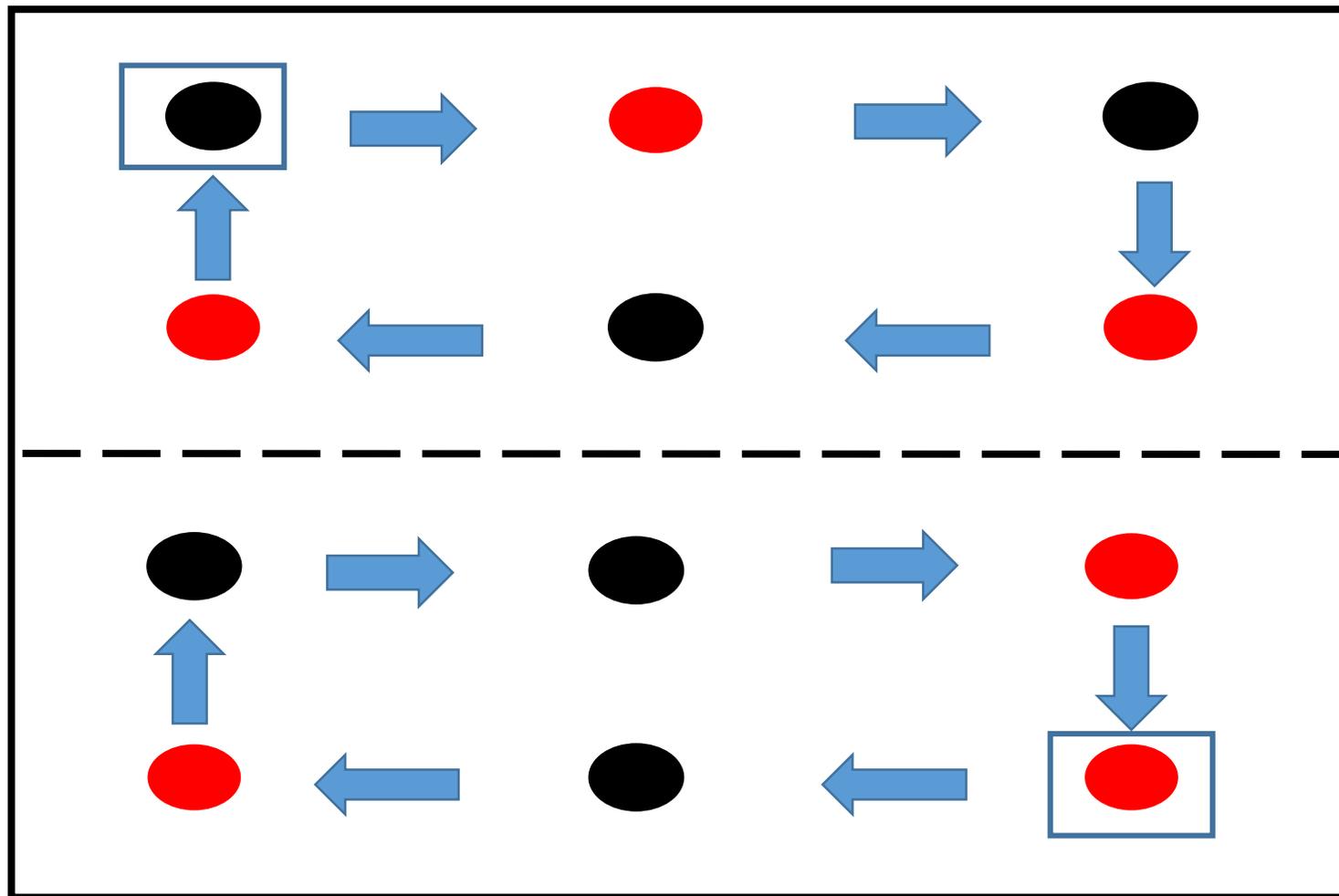
得分王



輪轉方向



發球者





教師給予學生團隊比賽中合作的概念以提升學生自我責任感，並強調運動家精神和不同性別之間的互相尊重，以達到品德教育及性別教育。

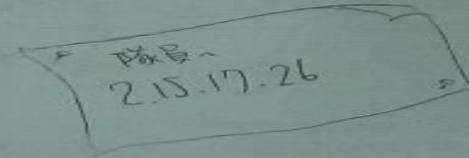
學生心得感想

Volley Ball

2016

攻

1. 發的球可較近網子, 不容易被擊到。



2. 擊球時, 可擊到較遠的位置。

好處

- ① 對方會以較大力氣擊球, 可能會導致球的方向偏離出界。
- ② 若對方想以“接球王”及“得分王”的配合得分, 較不容易。



3. 將球擊到較邊緣的地方(並未出界), 對方可能為了修正球的方向而打偏。



守

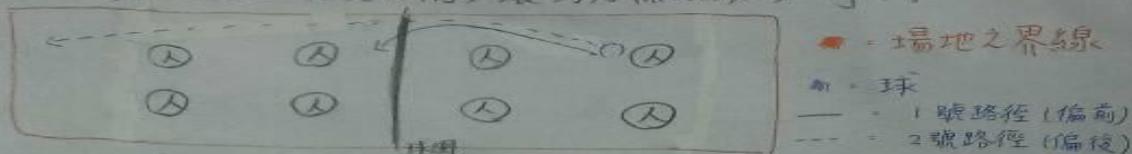
1. 需特別注意對方的來球, 隨時準備回擊。
2. 利用團隊合作, 每人各注意一塊區域。
3. 仔細觀察球的落點, 不要打到界外球。



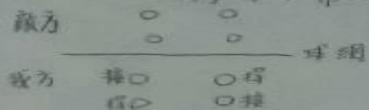
攻=

(注意不出界)

1. 擊球或發球時使球落在偏後 or 前，讓對方無法成功擊球



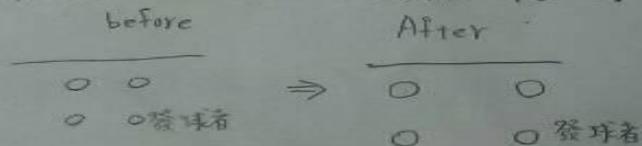
2. 兩個接球王分別站對角線，幫助相鄰得分王



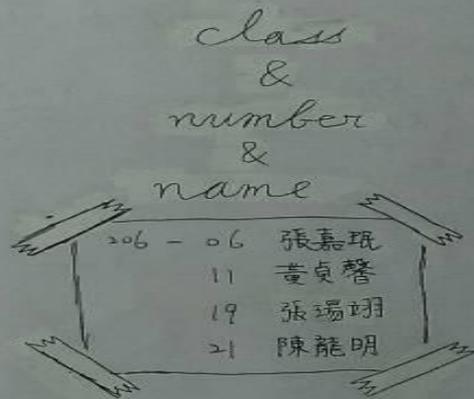
3. 將球擊給對方最弱的隊員，得分機會提高

守
4. 發球站前面一點，避免沒過網

5. 發球後，隊員各自散開，不要漏掉任何一球



6. 當對方發球後，同隊前不要搶著擊同一個球，要事先討論並且配合好。



課程結束 ~