

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	籃球—快!攻地略球
適用對象	國中三年級
作品用途	適用於體育課程教學，且有效運用於比賽情境中。
設計理念與構想	<p>傳統的體育課程之中，大多強調學生動作技能等閉鎖性之練習，諸如：投籃、傳接球、上籃等等。但籃球比賽往往強調人與人、球、環境等交互實施。許多技能的練習，無法在比賽場中有效的發揮，因此透過戰術的理解，讓學生在技能技術之上，更能夠思考如何有效的得分與進攻。</p> <p>因此，本教材之設計，主要以快攻之「製造空間」、「移動跑位」、「團隊互動」的概念下，設計許多不同的戰術遊戲，諸如：結合橄欖球、鬼抓人、王牌多打少等條件下，讓學生能更有效的進攻。</p>
內容概述 (教具組請撰寫操作說明)	<p>本籃球課程為學生已具備籃球傳接球、投籃或上籃的能力。透過戰術遊戲的引導，能讓學生思考與如何做決定，為團隊創造得分的機會。</p> <p>故本教材共設計四節：第一節為「球抓人」遊戲、第二節為「人來就閃」、「衝鋒陷陣」、第三節為「三角進攻」、第四節為「王牌遊戲」，讓學生能理解跑位流動、空間分配、快攻、eye contact 與多打少等等進攻策略。</p>

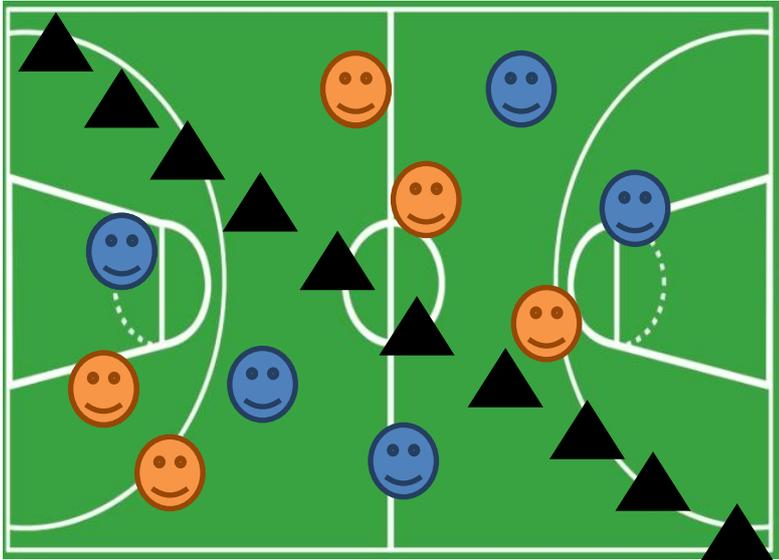
體育課好好玩 - 103 學年度教育部體育署優質體育教材甄選 教案參

考格式

項目/單元名稱	籃球—快!攻地略球	設計者	施典均、陳昱融、張瑞鈴
教學對象	國中三年級	教學節數	4 節
融入議題	球類理解式	教學資源	籃球、角錐、說明板
設計理念	<p>傳統的體育課程之中，大多強調學生動作技能等閉鎖性之練習，諸如：投籃、傳接球、上籃等等。但籃球比賽往往強調人與人、球、環境等交互實施。許多技能的練習，無法在比賽場中有效的發揮，因此透過戰術的理解，讓學生在技能技術之上，更能夠思考如何有效的得分與進攻。</p> <p>因此，本教材之設計，主要以快攻之「製造空間」、「移動跑位」、「團隊互動」的概念下，設計許多不同的戰術遊戲，諸如：結合橄欖球、鬼抓人、王牌多打少等條件下，讓學生能更有效的進攻。</p>		
教學目標	能力指標	教學目標	
	3-3-3 3-3-4 3-3-5	<p>教學目標</p> <p>一、認知目標</p> <p>1-1 瞭解傳球時機</p> <p>1-2 體悟空間概念</p> <p>1-3 理解多打少的應對方式</p> <p>二、技能目標</p> <p>2-1 熟練傳接球動作技巧</p> <p>2-2 學會跑位概念</p> <p>2-3 學會上籃與投籃技巧</p> <p>三、情意目標</p> <p>3-1 培養團隊合作與運動精神</p> <p>3-2 培養守法與負責的態度</p>	<p>具體(行為)目標</p> <p>一、認知目標</p> <p>1-1-1 能說出傳球時機</p> <p>1-2-1 能說出空間概念的要點</p> <p>1-3-1 能說出多打少的應對方式</p> <p>二、技能目標</p> <p>2-1-1 能做出傳接球動作</p> <p>2-2-1 能做出跑位動作</p> <p>2-3-1 能表現出上籃與投籃技巧</p> <p>三、情意目標</p> <p>3-1-1 能充分發揮運動家的精神</p> <p>3-2-1 能認真學習並且遵守秩序</p> <p>3-2-2 能愛護器材並能確實歸還</p>

節次	教學活動流程	時間	教學資源	教學評量
第一節	壹、準備活動 一、集合、點名 二、動態熱身、伸展	5分		
	貳、主要活動 一、「球抓人」遊戲 1. 人數：每隊五人，A、B兩隊，進行遊戲 2. 場地：籃球半場 3. 進行：以鬼抓人的模式，每隊以傳球方式，持球者觸碰對隊球員獲得1分後，球權轉換，限時五分鐘，勝者為王。 4. 規則：1. 不可帶球走步 2. 不運球 3. 可抄截。	15分	籃球 角錐 解說板	能做出
	(一)戰術討論： 1. 教師：非持球者的球員如何接應球？ 學生：左右跨步避開防守者、尋找空間 2. 教師：如何得分容易？ 學生：抄截的瞬間直接觸碰防守者	5分		能說出
	(二)「球抓人」遊戲2 遊戲規則同上	15分		
	三、綜合活動 一、戰術討論 1. 教師：當防守球員都選擇閃躲不爭取持球，該如何取分？ 2. 教師：有何種進攻方式可以使用？ 二、課程概念 1. 跑位流動 2. 空間分配 3. 包夾抄截	5分		能說出

第 二 節	壹、準備活動 一、集合、點名 二、動態熱身、伸展	5分		
	貳、主要活動 一、「人來就閃」遊戲 1. 人數：每隊三人，A、B兩隊，進行遊戲 2. 場地：籃球全場 3. 進行：兩側端線各五隊，一次進行兩隊，分別以三人直線進行，行進過程中，互相交錯時，盡可能閃躲對方球員，並持續進行傳球，直到底線完成動作。	10分	籃球 角錐 解說板	能做出
	(一) 戰術討論： 1. 教師：交錯過程中，非持球者的球員如何同時接應球，並閃躲對方球員？ 學生：放大視野、尋找空間。	4分		能說出
	(二)「人來就閃」遊戲2 同上，規則修改，一組出發至中線後，下一組即可出發。	10分		能做出
	(三) 戰術討論 1. 教師：連續交錯過程中，球員如何維持直線持續傳球？ 學生：速度一致，隊友被擋到時要等他一下。	3分		能說出
	二、「衝鋒陷陣」遊戲 1. 人數：每隊五人，A、B兩隊，進行遊戲 2. 場地：籃球全場 3. 進行：以橄欖球模式為基礎，可帶球走步，可傳球，過程中可以抄截，將球壓到底線達陣得分。	5分		能做出
	(一) 戰術討論 1. 教師：未持球者應該如何跑位接應？或如何拉開空間？	3分		能說出
	(二) 遊戲2 規則同上	5分		
	(三) 課程概念 1. 相對位置 2. 空間分配 3. eye contact			

第 三 節	<p>壹、準備活動</p> <p>一、集合、點名</p> <p>二、動態熱身、伸展</p> <p>貳、主要活動</p> <p>一、衝鋒陷陣遊戲(進階)</p> <p>1. 人數：每隊五人，A、B 兩隊，進行遊戲</p> <p>2. 場地：籃球全場</p> <p>3. 進行：延續上一節課，可帶球走步，可傳球，過程中可以抄截，將球投籃得分。</p> <p>(一) 戰術討論：</p> <p>1. 教師：未持球者應該如何跑位接應？或如何拉開空間？</p> <p>(二) 衝鋒陷陣遊戲 2</p> <p>同上，規則修改，必須運球且不可帶球走步。</p> <p>(三) 戰術討論</p> <p>1. 教師：持球者何時需要自己運球突破，何時須做傳球動作？</p> <p>二、「三角進攻」遊戲</p>	5 分		
	<p>1. 人數：每隊五人，A、B 兩隊，進行遊戲</p> <p>2. 場地：籃球全場</p> <p>3. 進行：延續上一節課，可帶球走步，可傳球，過程中可以抄截，將球投籃得分。</p> <p>(一) 戰術討論：</p> <p>1. 教師：未持球者應該如何跑位接應？或如何拉開空間？</p> <p>(二) 衝鋒陷陣遊戲 2</p> <p>同上，規則修改，必須運球且不可帶球走步。</p> <p>(三) 戰術討論</p> <p>1. 教師：持球者何時需要自己運球突破，何時須做傳球動作？</p>	7 分	籃球 角錐 解說板	能做出
	<p>(一) 戰術討論：</p> <p>1. 教師：未持球者應該如何跑位接應？或如何拉開空間？</p> <p>(二) 衝鋒陷陣遊戲 2</p> <p>同上，規則修改，必須運球且不可帶球走步。</p> <p>(三) 戰術討論</p> <p>1. 教師：持球者何時需要自己運球突破，何時須做傳球動作？</p>	5 分		能說出
	<p>(一) 戰術討論：</p> <p>1. 教師：未持球者應該如何跑位接應？或如何拉開空間？</p> <p>(二) 衝鋒陷陣遊戲 2</p> <p>同上，規則修改，必須運球且不可帶球走步。</p> <p>(三) 戰術討論</p> <p>1. 教師：持球者何時需要自己運球突破，何時須做傳球動作？</p>	6 分		能做出
	<p>(一) 戰術討論：</p> <p>1. 教師：未持球者應該如何跑位接應？或如何拉開空間？</p> <p>(二) 衝鋒陷陣遊戲 2</p> <p>同上，規則修改，必須運球且不可帶球走步。</p> <p>(三) 戰術討論</p> <p>1. 教師：持球者何時需要自己運球突破，何時須做傳球動作？</p>	5 分		
	7 分		能做出	

	<p>規則同上，王牌位於中線預備</p> <p>(三) 戰術討論</p> <p>1. 王牌何時啟動接球?跑動的路線有幾種?何種最有效?</p> <p>(四) 課程概念</p> <p>1. 綜合能力、快攻</p>	10分		能說出
--	---	-----	--	-----

附件：

參考資料：

1. 掌慶維 (2008) 理解式球類遊戲之創意教材變化之要素。學校體育，18(6)，54-63。
2. 闕月清 (2008) 理解式球類教學法。台北：師大書院，198-211。