

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<br>(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

|                |  |  |  |
|----------------|--|--|--|
| <b>項目/單元名稱</b> | 籃球—快!攻地略球  | <b>設計者</b>   | 施典均、陳昱融、張瑞鈴  |
| <b>教學對象</b>    | 國中三年級  | <b>教學節數</b>  | 4 節  |
| <b>融入議題</b>    | 球類理解式  | <b>教學資源</b>  | 籃球、角錐、說明板  |
| <b>設計理念</b>    | <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> |  |  |
| <b>教學目標</b>    | <b>能力指標</b>  | <b>教學目標</b>  |  |
|                | 3-3-3<br>3-3-4<br>3-3-5  | <b>教學目標</b><br>一、認知目標<br>1-1 瞭解傳球時機<br>1-2 體悟空間概念<br>1-3 理解多打少的應對方式<br>二、技能目標<br>2-1 熟練傳接球動作技巧<br>2-2 學會跑位概念<br>2-3 學會上籃與投籃技巧<br>三、情意目標<br>3-1 培養團隊合作與運動精神<br>3-2 培養守法與負責的態度 | <b>具體(行為)目標</b><br>一、認知目標<br>1-1-1 能說出傳球時機<br>1-2-1 能說出空間概念的要點<br>1-3-1 能說出多打少的應對方式<br>二、技能目標<br>2-1-1 能做出傳接球動作<br>2-2-1 能做出跑位動作<br>2-3-1 能表現出上籃與投籃技巧<br>三、情意目標<br>3-1-1 能充分發揮運動家的精神<br>3-2-1 能認真學習並且遵守秩序<br>3-2-2 能愛護器材並能確實歸還 |

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

|             |  |     |                 |     |
|-------------|--|-----|-----------------|-----|
| 第<br>二<br>節 | <b>壹、準備活動</b><br>一、集合、點名<br>二、動態熱身、伸展  | 5分  |                 |     |
|             | <b>貳、主要活動</b><br>一、「人來就閃」遊戲<br>1. 人數：每隊三人，A、B兩隊，進行遊戲<br>2. 場地：籃球全場<br>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<br>角錐<br>解說板 | 能做出 |
|             | <b>(一) 戰術討論：</b><br>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？<br>學生：放大視野、尋找空間。   | 4分  |                 | 能說出 |
|             | <b>(二)「人來就閃」遊戲2</b><br>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 |
|             | <b>(三) 戰術討論</b><br>1. 教師：連續交錯過程中，球員如何維持直線持續傳球？<br>學生：速度一致，隊友被擋到時要等他一下。   | 3分  | 能說出             |     |
|             | <b>二、「衝鋒陷陣」遊戲</b><br>1. 人數：每隊五人，A、B兩隊，進行遊戲<br>2. 場地：籃球全場<br>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 |
|             | <b>(一) 戰術討論</b><br>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 |
|             | <b>(二) 遊戲2</b><br>規則同上   | 5分  |                 |     |
|             | <b>(三) 課程概念</b><br>1. 相對位置<br>2. 空間分配<br>3. eye contact  |     |                 |     |

|  |  |     |                 |             |
|--|--|-----|-----------------|-------------|
| 第<br>三<br>節  | <p><b>壹、準備活動</b></p> <p>一、集合、點名</p> <p>二、動態熱身、伸展</p> <p><b>貳、主要活動</b></p> <p><b>一、衝鋒陷陣遊戲(進階)</b></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><b>二、「三角進攻」遊戲</b></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>  | 7 分 | 籃球<br>角錐<br>解說板 | 能<br>做<br>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>  | 5 分 |                 | 能<br>說<br>出 |
|  | <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>  | 6 分 |                 | 能<br>做<br>出 |
|  | <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 |                 |             |
|  | <p><b>二、「三角進攻」遊戲</b></p>   | 7 分 |                 | 能<br>做<br>出 |
|  |  |     |                 |             |



|  |   |     |  |     |
|--|---|-----|--|-----|
|  | <p>規則同上，王牌位於中線預備</p> <p><b>(三) 戰術討論</b></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><b>(四) 課程概念</b></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。