

教學設計：球類戰術策略應用—競爭類型運動（陣地攻守）

第五學習階段（高中）

類別	競爭類型運動—陣地攻守
階段	第五階段
名稱	球類戰術策略應用
主要目標	1.能在活動中做出傳球、跑位等基本戰術原則。 2.能理解比賽中Give & Go概念，並發展團隊溝通模式。 3.能在比賽中發展團隊進攻戰術，並實際應用於比賽中。 4.能積極融入於團隊中，並培養團隊合作之性情。
課程大綱	1.傳球達陣—熟悉場地及比賽基本模式。 2.我是不倒翁—不對等的得分區域規劃，發展人數超載進攻策略。 3.人人皆是不倒翁—發展球、人的順暢流動。 4.傳球Me to We—個人進攻認知發展已逐漸成熟，能選擇適當位置得分。
撰寫	楊幸鈞(新北市板橋高中)

壹、教學案例

一、單元設計理念說明

本單元課程設計以「籃球」為主軸，加入其他遊戲元素以活化課程豐富性。籃球為各個學校普遍教學項目之一，也是深受學生喜愛的運動之一，但在班際賽中發現，大部分學生僅能透過一對一單打獨鬥的方式進行得分，卻無法真正發展出籃球運動精隨-合作得分。籃球要透過合作不外乎是「傳球」與「信任隊友」為出發點，建立學生進攻觀念。本單元藉此引導學生思考團結合作與以往單打獨鬥在得分效率上的差異，並且培養學生團隊合作之精神。

二、學習目標

能在活動中做出傳球、跑位等基本戰術原則。(Hb-V-1, 3c-V-3, 3d-V-1, 4d-V-1)

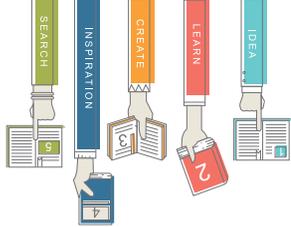
能理解比賽中Give & Go概念，並發展團隊溝通模式。(Hb-V-1, 2c-V-2)

能在比賽中發展團隊進攻戰術，並實際應用於比賽中。(傳球移動、空間、關係…等)
(Hb-V-1, 1d-V-2, 3d-V-1, 3d-V-2)

能積極融入於團隊中，並培養團隊合作之性情。(Hb-V-1, 2c-V-1)

三、核心素養的展現

透過PLAY教學策略，作為教學實施架構，以理解式球類教學法(TGfU)作為活動設計

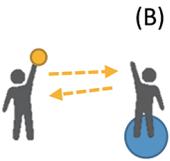
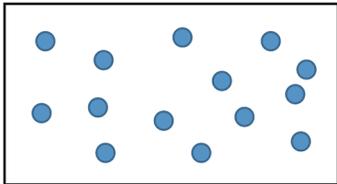


原則，問題導向學習（PBL）作為提問原則。藉此引導學生自我導向學習，並將所學實際運用於比賽中，同時增加學生人際互動以培養溝通、彼此欣賞與包容之社會能力。

四、教學單元案例：

領域/科目	健康與體育領域		設計者	楊幸鈞
實施年級	第五學習階段		總節數	4節
單元名稱	球類戰術策略應用			
學習重點	學習表現	1d-V-2評估運動比賽的各項策略。 2c-V-1遵守運動規範，展現良好道德情操，並運用於生活當中。 2c-V-2展現包容異己，溝通協調的適切人際互動技巧。 3c-V-3因應不同的運動情境，展現精進與超越個人潛能。 3d-V-1熟練運動技術的學習與比賽策略。 3d-V-2應用系統思考與後設分析能力，解決各種運動情境的問題。 4d-V-1完善發展適合個人之專項運動技能。	領綱核心素養	健體-U-A2 A2 具備系統思考、分析與探索體育健康的素養，深化後設思考，並積極面對挑戰，以解決人生中各種體育與健康問題。 健體-U-A3 A3 具備規劃、實踐與檢討反省的素養，並以創新的態度與作為，因應新的體育與健康情境或問題。 健體-U-C2 C2 具備於體育活動和健康生活中，發展適切人際互動關係的素養，並展現包容異己、溝通協調及團隊合作的精神與行動。
	學習內容	Hb-V-1攻守入侵性運動技術綜合應用及團隊戰術。		
議題融入	實質內涵	性別平等、生涯發展、人權教育		
課程大綱	節次	每節重點		
	1	傳球達陣—熟悉場地及比賽基本模式		
	2	我是不倒翁—不對等的得分區域規劃，發展人數超載進攻策略。		
	3	人人皆是不倒翁—發展球、人的順暢流動。		
4	傳球Me to We—個人進攻認知發展已逐漸成熟，能選擇適當位置得分。			
教學活動內容及實施方式			學習重點暨核心素養呼應說明	
第1堂	【傳球達陣】 一、熱身(10min) 二、小組競賽-傳球鬼抓人(16min) (一)得分方式：球砸到籃板即得分。 (二)分兩隊進行比賽，可持球跑，不得運球，球砸到籃板即得分。 (三)被對隊抓到，則攻守交換。 三、問題討論(3min)		專注在傳球技巧的使用(1d-V-2, 4d-V-1)，以熟悉比賽模式為重要目的(2c-V-1, 3d-V-1) 學習以小組為中心的進攻模式(健體-U-A3 A3)，並從中反思自己願意與人合作的程度。	

	<p>Q：進攻時要如何跑動，可以減少被對方抓到而攻守交換的狀況？</p> <p>四、再次比賽-傳球爭奪賽(16min)</p> <p>(一)得分方式：球砸到籃板即得分。</p> <p>(二)規則比照飛盤爭奪賽。</p> <p>(三)分兩隊進行對抗賽，不可運球，僅能以傳球及跑位方式使球跟人流動</p> <p>(四)防守須保持1隻手臂之距離，不得碰觸持球者身體，亦不可抄進攻者手上的球，僅可抄傳球中的球。</p> <p>(五)球若落地則攻守交換。</p> <p>五、反思分享(5min)</p> <p>過去比賽中，學生喜歡掌控球權，導致球多數只在高成就者身上。以鬼抓人的模式，可迫使學生必須傳球，成功率較高的得分模式，可鼓勵低成就者勇敢得分，使每一個人皆能投入比賽。</p>	
第 2 堂	<p>【我是不倒翁】</p> <p>一、熱身(10min)</p> <p>二、小組競賽(16min)</p> <p>(一)全場籃球場擺設三組以圓盤圍成的圈。(如圖所示)</p> <p>(二)圈中站立進攻方三人負責接球(將背帶綁於手腕上以示區別)，不可離開位置。</p> <p>(三)場中進攻4位 V.S. 防守7位。</p> <p>(四)進攻將球傳給圈內的隊友並接住，即得1分。</p> <p>(五)4分鐘之後攻守交換。</p> <div data-bbox="360 1368 907 1687" data-label="Image"> </div> <p>三、小組討論(3min)</p> <p>Q：如何製造某一位不倒翁可以完全沒有人守，又能順利得分？</p> <p>Q：在圈圈內的同学如果球接不住怎麼辦？</p> <p>四、再次比賽-隨機改變進攻防守(16min)</p> <p>4分鐘內，老師隨機吹哨立即攻守交換，增加比賽難度，提高防守積極性。</p> <p>五、反思分享(5min)</p> <p>戰術發展完成會是讓低成就者擔任圈圈內的接球</p>	<p>突破以往得分的框架，發展戰術策略。(3c-V-3)同時分配不同角色於比賽中，使每人都能參與，並各司其職。(健體-U-C2 C2, 4d-V-1)</p> <p>以低成就同學為中心，在傳接球時產出最適當的方法避免失誤。(2c-V-2, 4d-V-1)</p>

	<p>者，使得低成就者能獲得得分的成就感，但同時須帶領學生思考的是，如何造成比賽中某一方人數超載的原則，以提高另一邊得分的機會，藉此同時發展小組內人際互動及戰術策略。</p>	
<p>第 3 堂</p>	<p>人人皆是不倒翁】 一、熱身(10min) 二、小組競賽(16min) (一)場地擺設及規則如第2堂。 (二)凡抄到球成為進攻隊，該隊任一人皆可進入圈內得分。 (三)4分鐘後換隊比賽。 三、小組討論(3min) 請問一直待在圈內等球傳進來比較容易得分，還是隨機進入比較容易? 請問進攻要如何發展戰術讓小組較容易得分? 四、再次比賽-天使來了(16min) 每隊增加一名天使，防守時可手持棒子打進攻，凡被打到者須原定開合跳兩下方可繼續進攻。 五、反思分享(5min) 增加天使角色後，會增加進攻困難度，也提高防守強度，在高複雜性的比賽中，原本設定的小組戰術還是依然有用嗎?為什麼?如果得分率因此降低了，有什麼改變戰術的方法可以提高得分率?</p>	<p>學生需有更流暢的進攻策略，並且小組中每人持球次數應逐漸趨於均衡。(健體-U-C2 C2)</p> <p>天使角色可促進進攻方的流動性，避免停留在原地，也加強防守積極態度。(3c-V-3, 2c-V-1)</p>
<p>第 4 堂</p>	<p>【傳球Me to We】 一、熱身(10min) 二、小組比賽(16min) (一)球場隨機擺設圓形軟墊作為得分目標。 (二)得分方式：1人(A)傳球給在圈內的(B)，(B)必須回傳給(A)。 (三)全班分成兩隊，分別站於球場邊線排成一列。 (四)一次上場三個人進行比賽，老師吹哨立即替換排隊優先的三人上場。 (五)以傳球方式使球流動，過程中不得走步。 (六)老師可隨機丟出不同球類，如：籃球、軟式排球、PU軟球、軟飛盤、瑜珈球…等。</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="margin-right: 20px;"> <p>(A)</p>  </div> <div>  </div> </div>	<p>學生需有更流暢的進攻策略，並且小組中每人掌控球權次數應逐漸趨於均衡。(健體-U-C2 C2)</p>

三、小組討論(3min)

Q：如何跑動可以讓進攻者遠離防守？

強調沒有球的隊友的跑動，並非2人都要在圓點上，注意兩人傳球的距離，距離過近無法使球流動。

四、再次比賽-得分變化(16min)

(一)得分方式如同階段一，但改變場地圓點擺法如下圖所示。

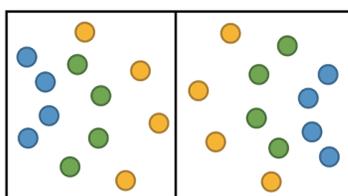
(二) ● 1分，● 3分，● 5分。

(三)甲隊進攻甲邊，乙隊若抄到球則返回乙半場進攻乙邊。

(四)引導學生發展靠近籃框的進攻模式，修正學生容易在

外圍進攻，只倚靠外線得分方式。

(乙) (甲)



五、反思分享(5min)

將所有小組打散後，所有學生皆是隨機配對上場，藉此檢驗戰術策略的認知能力是否提升，如觀念一致，即便是原本學習成就較低落的學生，也能有高度參與率。在比賽中是否能順利得因比賽情境中的變數增多，須思考問題加廣，學生須透過觀察比賽及反省來改變戰術。在比賽中是否能順利得到3分？球與人的距離應是多遠才適當，傳接球的時機與跑位時機的配搭，是否能順暢？因隨機的小組配搭使得在場上即時溝通顯得格外重要。

因比賽情境中的變數增多，須思考問題加廣，學生須透過觀察比賽及反省來改變戰術。(3d-V-2, 健體-U-A2 A2)