

## 教學設計：王牌大進擊—競爭類型運動(網牆)

## 第三學習階段(國小高年級)

類別	競爭類型運動 (網牆)
階段	第三階段
名稱	王牌大進擊、攻防策略
主要目標	運用小組競賽、報告、討論與觀察任務，了解排球的基本動作操作原理，與同儕合作、思考與討論來解決學習任務。
課程大綱	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 逗陣玩排球、發球</li> <li>2. 支援前線、高/低手傳球</li> <li>3. 王牌大進擊、攻防策略</li> <li>4. 樂樂排球(一)</li> <li>5. 樂樂排球(二)</li> <li>6. 樂樂排球(三)</li> </ol>
撰寫	林士凱(臺中市塗城國小)

## 壹、教學案例

一、單元設計理念說明：略

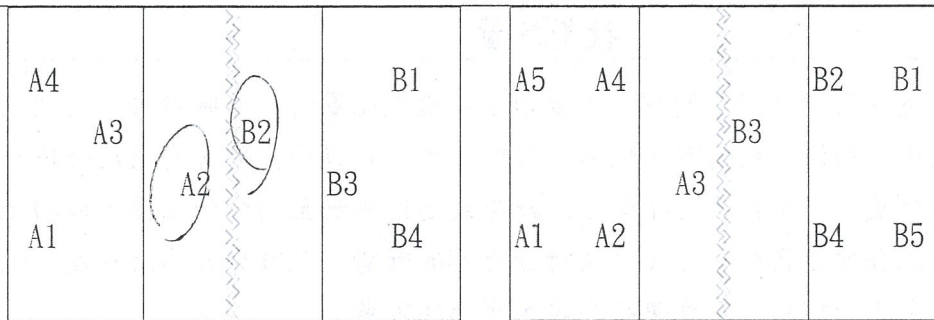
二、學習目標：

1. 透過排球遊戲認識排球基本原理、比賽規則及禮儀規範(3c-III-1)。
2. 應用學習策略，並演練比賽中的進攻和防守策略，提高運動技能學習效能 (3d-III-1, Hd-III-2)。
3. 運用小組競賽、報告、討論與觀察任務，了解排球的基本動作操作原理，與同儕合作、思考與討論來解決學習任務 (Ha-III-1)。

三、核心素養的展現：

透過 PLAY 的教學步驟，由淺至深的技能引導，由遊戲活動到正規比賽的遷移，讓學生能喜歡隔網運動的相關學習，從不同格網運動的球感練習，利用學生喜歡實作、遊戲與競賽的喜好，培養團隊合作與溝通的精神(健體-E-C2)，教師引導學生在學習情境的發現與問題，透過報告、討論與觀察，深化基礎動作概念(健體-E-B1)，能讓學生喜歡體育、最後愛上體育。

領域/科目	健康與體育領域		設計者	林士凱
實施年級	第三學習階段		總節數	12節
單元名稱	逗陣玩排球			
學習重點	學習表現	3c-III-1表現穩定的身體控制和協調能力。 3d-III-1應用學習策略，提高運動技能學習效能。 3d-III-2演練比賽中的進攻和防守策略。 3d-III-3透過體驗或實踐，解決練習或比賽的問題。	領綱核心素養	健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動，並與團隊成員合作，促進身心健康。
	學習內容	Ha-III-1排球運動基本運動及基礎戰術。		
議題融入	實質內涵	人E3了解每個人需求的不同，並討論與遵守團隊的規則		
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6節	<p>Play 策略</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>人數：4-5 人一組（異質性分組）</li> <li>器材：軟式排球、戰術板、球網、球架</li> <li>場地範圍：利用學校現有羽球場。</li> </ol> <p>(一)遊戲比賽</p> <p>1.熱身活動-</p> <p>傳接高手：每組 1 顆球，可依老師之前教授模式進行接發球熱身，各組也可討論組內需要設計低手接發球熱身活動。 ☆備註：學生需在場地內進行發球及低手接球活動，藉以完成「逗陣玩排球」遊戲所需肌群的熱身準備。</p> <p>2.「王牌大進擊、攻防策略」遊戲規則與禮儀</p> <p>學生在比賽的情境中，除第一球及最後一球以低手傳接，其餘球員傳接以手接住球來防守。「每位隊員皆傳接球」的用意則是增加每位學生的參與度與運動量。最後由王牌配球給其他隊友低手打過，藉以引導學生思考進攻的戰術。</p> <p>(1)發球：每隊、每人輪轉發球，發球線後方發球。</p> <p>(2)防守：第一球及最後一球以低手傳接（可落地一下），其餘以手傳接球，每位隊員皆傳接球後，才可回球過網。</p> <p>(3)進攻：經輪轉設定一固定位置為王牌，在王牌區配球給隊員擊過。</p> <p>(4)得分：球落地 2 次以上、球出界等。</p>			具備規劃、實踐與檢討反省的素養，學習與人正向互動，並以同理心與他人溝通並解決問題。(健體-E-C2)



(四人，A2、B2 為王牌；A1、B1 為發球者)

(五人，A3、B3 為王牌；A1、B1 為發球者)

(5) 時間：6-8 分鐘。

(6) 禮儀：敬禮握手、服從裁判。

(7) 網子高度：約 130~150 公分。

#### ☆班級經營注意事項

學童在遊戲比賽中，因得失分與勝負發生爭執與責怪的現象。老師應引導學生有問題與爭執時，先自行協調解決。若無法處理，請老師協助解決或是判定為公正球等。

(二) 戰術討論 9:50, 15分鐘

在比賽前、中、後進行戰術討論目的是為了促進學生對遊戲戰術的思考並增進學生溝通互動與發表的能力，老師應巡視各組引導學童討論，可幫助釐清疑惑，並且適時提問引發同學思考。

#### 1. 師生問答：

當我們發球的時候，應該將球發到哪些位置可以增加我們得分的機會？

參考答案：空位、角落、兩個人中間、弱邊、近身、後場等

#### 2. 小組討論：

請各隊圍成一個圓圈，拿著戰術板，討論王牌進攻時較容易得分的位置；當我們防守的時候，如何分配位置，防守時要注意什麼？

#### (三) 返回比賽

學生返回原先的比賽，或是進行較複雜的挑戰性比賽。教師從旁觀察學生是否能落實剛剛討論的戰術，是否能提升比賽表現。

#### (四) 討論分享

在討論分享中，讓學童有機會能與不同組別的隊員分享其成功經驗，包括比賽戰術、團隊合作、相互指導的方式等。藉由簡易性的遊戲比賽，找到解決遊戲問題情境的方法，更能增進排球比賽表現。

1. 進攻戰術：發球位置和對象、攻擊站位分配。

2. 防守戰術：防守分配位置、傳球順序。

## 教學評量

教學評量採用實作評量的方式，當學生在遊戲比賽時，老師觀察、提問並紀錄學生的比賽表現與討論溝通的情形。例如「策略應用」是指學生能有意圖地發球至空位、後場或角落等位置。支援接應是指學生能轉身或迅速移動至適當的位置，成功地接應隊友的傳球。團隊合作是指能和隊友共同討論比賽的戰術，並鼓勵與協助隊友。教師也可以設計學習單來進行認知、情意與行為等多元化的評量。

### (一) 排球比賽表現教師評量表

1. 策略應用：學生能有意圖地發球至空位、後場或角落等位置。
2. 支援接應：學生能轉身或迅速移動至適當的位置，成功地接應隊友的傳球。
3. 團隊合作：能和隊友共同討論比賽的戰術，並鼓勵與協助隊友。

學生		評量項目			優點與建議
		技能	技能	情意	
座號	姓名	策略應用	支援接應	團隊合作	
1	郭○○	5	4	5	能發到空位，能認真討論戰術，要移位接球。
2	黃○○	5	5	3	能轉身接應隊友的傳球，要指導而非責怪隊友。
3	劉○○	5	5	4	能發到角落，要服從裁判。
4	林○○	4	4	5	能請老師協助解決問題，接發球時膝蓋要蹲低。
5	陳○○	3	4	5	能鼓勵隊友，要思考發球的位置。
6	李○○	5	5	5	能移位接應傳球、熱心指導同學、認真練習。

非常優良：5分；優良：4分；已經做到：3分；有待改進：2分；努力改進：1分