

核心任務架構之分期學習目標

主要教材	基礎期 Fundamental	入門期 Introduction	發展期 Development	轉換期 Intermediate	精熟期 advanced
籃球 傳接球	在遊戲中使用不同的傳接球動作，將球投擲/傳遞至目標區	在陣地攻守的遊戲中使用單手、雙手傳球動作完成傳球達陣	能在修改式籃球比賽中，利用各種傳接球及跑位接應來保持控球權、滲透至得分區(快攻)。	能在修改式的籃球比賽中利用傳接球及跑位來進行強弱邊轉移、創造進攻空檔。	能在籃球比賽中利用傳接球、跑位、掩護等動作組合來製造投籃或上籃的空檔，增加隊伍進攻效益。

一、術科課程主題：小學組—籃球傳球（入門期）

二、設計者：陳朱祥老師 老梅國小

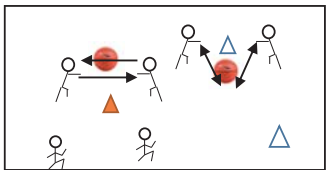
三、單元學習目標與核心問題設定


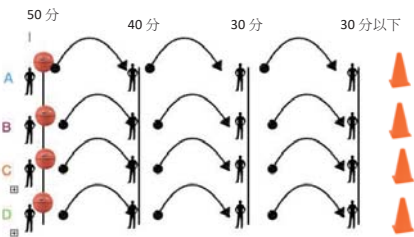
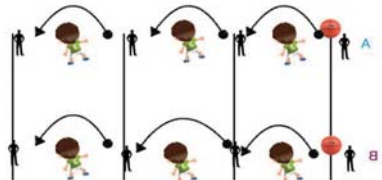
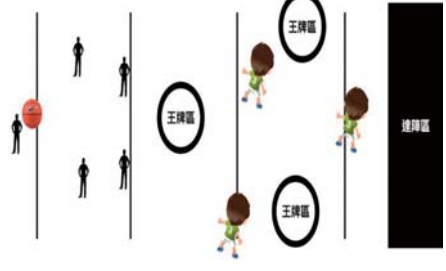
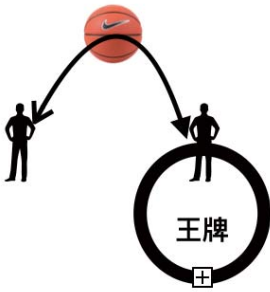
學習重點	學習表現	2c-III-2 表現同理心、正向溝通的團隊精神。 2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。	教材核心問題	如何製造成功推進的機會（傳接穩定）？ 如何突破防守的包圍？ 如何有效接應與合作？
	學習內容	Hb-III-1 陣地攻守性球類運動基本動作及基礎戰術。		
核心素養		健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。		
學習目標		1. 能在修改情境性籃球比賽中，利用各種傳接球將球傳至達陣區 (Hb-III-1) 2. 能在情境活動中，保持正向且積極的態度與團隊精神 (2c-III-2、2c-III-3)		

四、單元課程大綱（以該單元於 109-1 實際授課節數來規劃，無須寫滿六節課）

節次	第一節	第二節	第三節	第四節	第五節	第六節
每節重點	操作胸前傳球傳接技能，並在互動中，準確將球傳至目標區。	操作地板傳球技能表現，並在互動中，準確將球傳至目標區。	可透過胸前與地板傳接球方式，發展區域性戰術。	在有人防守情況下，以胸前與地板傳接球方式，發展區域性戰術。		
使用教學活動	準 1 主-1 主-2	準 1 主-2 綜-1	主-2 綜-1	準 1 準 2 主-1 綜-1		

五、單元內重要教學活動與流程

教學活動及實施方式	教學與評量安排 (差異化、情境脈絡化)	備註
準-1 【追不到我-傳接球】 設計者：陳朱祥 一、全班分兩組，一組拿籃球一組沒有拿。 二、全場放與人數對半數量相同的角錐。 三、場中有一隻鬼，其他人不可觸碰到鬼，被觸碰到者就得至復活區(彈牆接球 20 次/與他人傳接球 20 次即可復活)。 四、音樂下時，鬼只能用走的。 五、音樂停，鬼可以跑的抓人。 六、其他人，首先要找到夥伴，有球的要找沒有球的；與此相反，再者要注意 1.橘色角錐前要胸前傳球 2.其他顏色角錐要地板傳球。	以遊戲方式進行動態性熱身，將鬼抓人的特質，培養學生在準備階段的專注提升以及球感練習。 	籃球、角錐、音箱、音樂

教學活動及實施方式	教學與評量安排 (差異化、情境脈絡化)	備註
<p>準-2</p> <p>【傳接球我最行】動態評量</p> <p>一、分兩組，站兩排，中間場上各放三個角錐，分數分別 1-3 分。</p> <p>二、胸前傳球：直接傳給夥伴與第三個角錐 3 分、中間 2 分、前面 1 分；同儕則相反。共投 10 次，算個別加總。</p> <p>三、地板傳球：傳至第三個角錐 3 分、中間 2 分、前面 1 分；同儕則相反。共投 10 次，算個別加總。</p>	<p>以累積積分「動態性評量」，實施胸前傳球與地板傳球，由學生自行計算並得知自己獲得的分數進行下一階段主要活動的分組區分。</p> 	分數角錐
<p>主-1</p> <p>【傳接小達人】</p> <p>設計者：陳朱祥</p> <p>一、依剛剛分數 50 分以上一排、40 分以上一排、30 分一排，30 以下一排，均分數組，每組人數約為 4 人。</p> <p>二、各組依判斷自身傳球穩定程度，站在線的左右兩端，以胸前傳球方式進行傳球。</p> <p>三、比賽途中不可掉球、如有掉球者就得重來。</p> <p>四、傳球一輪拿一個角錐，計時 1 分鐘，看哪一組可以獲得最多角錐。</p>  <p>【傳接小達人 2】</p> <p>一、加深難度，胸前傳完後，需要以地板傳球，再傳回來至開球者才算完成。</p> <p>二、中間調整增加防守者，一樣最快傳球不失球的隊伍，即可獲勝。</p>	<p>區分四個等級的動作精熟。該階段學生能依自己對動作的熟悉程度進行區域間的前、後距離的調整。</p> <p>由高分組協助擔任抄球王角色，透過「阻礙」、「防守」等變動性因素，使學生在傳接球時更貼近於真實的比賽。</p> 	<p>籃球、角錐、夾子</p> <p>籃球、背帶、圓形地墊</p>
<p>綜-1</p> <p>【攻防突破我最行】</p> <p>設計者：陳朱祥/ 轉化自：楊幸鈞、黃正杰老師</p> <p>一、5 打 3 形式</p> <p>二、攻擊方須想辦法傳球至王牌區內，或是達陣區。</p> <p>三、在王牌區內互相傳球，來回一次即可獲得 1 分，連續 3 次則可獲得 3 分。防守者不能進入王牌區，但可在圈外企圖攔截球。</p> <p>四、進攻至達陣區，並且投籃打板或是投進籃球框，即可獲得 10 分，且攻守進行交換。</p> <p>五、注意：進攻時，只能往前推進，在相對範圍內可以回傳，但超過區塊範圍回傳，則算進攻失敗，攻守交換。</p> <p>六、討論核心問題</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 如何有效傳球至目標區 2. 如何提高傳接球的成功？ 3. 如何有效實施區域推進？ <p>七、返回比賽</p> <p>八、闡述與解釋活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 有效傳球的特質 2. 比賽情境中傳接球成功要素 3. 有效推進的戰術實施 4. 性別與能力間的合作討論 	<p>以進攻者與防守者人數比例上的調整，擁有真實比賽推進的感受，在區域間的傳接合作中，以呼拉圈作為區域的王牌位置，能以技能不熟悉者進行區域推進和得分的角色。應用擬真性的區域的傳接球合作動作中，來完成傳接達陣的目標。</p> 	<p>籃球、背帶、呼拉圈、小白板、白板筆</p>