

教學實驗記錄

壹、教學實驗基本資訊

- 一、教材類別與項目：競爭型運動(隔網)
- 二、教材原始學習階段：第三學習階段
- 三、原始作者：黃志成、葉仰道
- 四、教學實驗學習階段：第三學習階段
- 五、教學者：林士凱
- 六、實驗節次：共8節，實施第6節

貳、教學活動設計

領域/科目		健康與體育領域	教學者	林士凱
實施年級		第三學習階段	總節數	8節
單元名稱		逗陣玩排球		
教材來源/參考		自編、國小體育教學模組「網/牆」概念構圖		
教學資源/設備		軟式排球、戰術板、球網、球架		
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		
設計理念與核心素養呼應說明		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，從不同隔網運動的球感練習，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		

學習目標

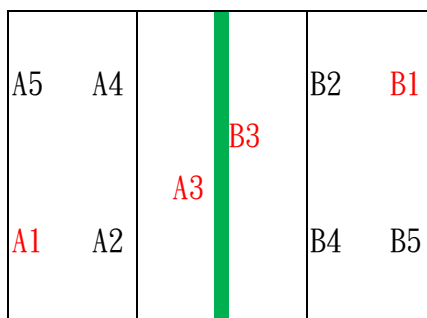
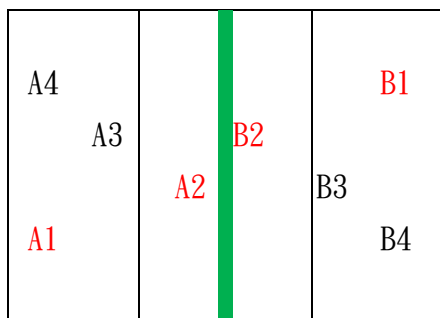
1. 透過排球遊戲認識排球基本原理、比賽規則及禮儀規範(Ha-III-1、3c-III-1)。
2. 應用學習策略，並演練比賽中的進攻和防守策略，提高運動技能學習效能 (3d-III-1、3d-III-2、Ha-III-1)。
3. 運用小組競賽、報告、討論與觀察任務，了解排球的基本動作操作原理，與同儕合作、思考與討論來解決學習任務 (Ha-III-1、3d-III-3)。

課程大綱	節次	每節重點	教學實驗
	1	支援前線、高/低手傳球	V
	2	支援前線、高/低手傳球	V
	3	王牌大進擊、攻防策略	V
	4	王牌大進擊、攻防策略	V
	5	逗陣玩排球、發球	V
	6	逗陣玩排球、發球	V
	7	樂樂排球	
	8	樂樂排球	

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"> 1. 人數：4-5 人一組（異質性分組） 2. 器材：軟式排球、戰術板、球網、球架 3. 場地範圍：利用學校現有羽球場。 <p>（一）遊戲比賽</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 熱身活動- 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。 2. 「王牌大進擊、攻防策略」遊戲規則與禮儀 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。 （1）發球：每隊、每人輪轉發球，發球線後方發球。 （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。 	

(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。

(4) 得分:球落地2次以上、球出界等。



(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

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。

透過小組的戰術時間，經溝通討論，解決比賽的問題(Ha-III-1、3d-III-3)，並引導其規劃、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)。

參、教學實施自我檢核及教學省思

素養導向教學自我檢核指標						
符合程度				指標項目與內含		
符合	V				未安排	整合知識技能與態度（不僅教知識也要教技能與情意）
符合	V				未安排	情境化脈絡化的學習（不僅教抽象知識更重視情境學習）
符合		V			未安排	學習歷程、方法與策略（不僅教結果也重視學習的歷程）
符合	V				未安排	實踐力行的表現（不僅要在學校中，更要能落實於日常生活）

試教成果與教學提醒
<p>試教成果：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學童在教學過程中能維持高度興趣。 2. 身體能力較差同學，在修改規則的比賽中，亦能發揮各自能力，參與其中。 3. 透過循序漸進的強度設計，建立學童信心。 4. 以 P L A Y 的模式教學，整合知識技能與態度，也符合實際情境。 5. 透過討論與分享，培養學童與人的溝通能力與創造力。 6. 孩子在分享的過程，培養了表達的能力，也能將自己所學進行整理及內化。 <p>教學提醒：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 在這樣的教學模式裡，將教師主導轉化為學生成主體，教師需要學習適應成為引導與觀察者，學童則要從傳統被動的學習模式變成主動。 2. 建議教師一開始教學先與學童建立良好的默契與常規，可大大增進學習成效與安全。 3. 事先的準備與設計大於課中的講述。教師說得少，學童動得多。 4. 技能教授的時間與進程應適宜，教師要觀察學童目前的發展給予合適的內容。

肆、附件



適當熱身後，透過老師基本的分組與講解，即開始進入比賽。

比賽開始啦！雙方表現比賽應有的禮儀，互相握手。



比賽進行中！小小球員認真比賽。比賽不計分，只記時間。同學互相幫忙，認真參與。

教師於場地中巡視，觀察學生發展狀況，適時調整下次規則，增加難度。



比賽暫停，各組領取戰術板，就剛比賽的內容進行策略調整。小組討論熱烈，學習與同儕溝通，並試著找出應對策略。



再次返回比賽，執行剛剛小組所討論的戰術。

比賽結束，小組輪流派人出來分享剛剛所討論的戰術應用狀況及感想。

