

教學實驗記錄

壹、教學實驗基本資訊

- 一、教材類別與項目：陣地攻守性球類運動
- 二、教材原始學習階段：第二學習階段
- 三、原始作者：
- 四、教學實驗學習階段：第二學習階段
- 五、教學者：傅一峯
- 六、實驗節次：共6節，實施第1-6節

貳、教學活動設計

領域/科目	健康與體育領域		教學者	傅一峯
實施年級	第二學習階段		總節數	6 節
單元名稱	PLAY 王			
教材來源/參考	體育教材資源網(http://sportsbox.sa.gov.tw/teaching/list)			
教學資源/設備	規則海報、圓盤標、籃球、樂樂足球、皮球、韻律球、碼表			
學習重點	學習表現	<p>1c-II-1 <u>認識身體活動的動作技能。</u></p> <p>2c-II-1 <u>遵守上課規範和運動比賽規則。</u></p> <p>2c-II-2 <u>表現增進團隊合作、友善的互動行為。</u></p> <p>2d-II-1 <u>描述參與身體活動的感覺。</u></p> <p>3d-II-2 <u>運用遊戲的合作和競爭策略。</u></p> <p>4c-II-2 <u>了解個人體適能與基本運動能力表現。</u></p>	領綱核心素養	<p>健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。</p> <p>健體-E-B1 具備運用體育與健康之相關符號知能，能以同理心應用在生活中的運動、保健與人際溝通上。</p> <p>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。</p>
	學習內容	<p>Hb-II-1 <u>陣地攻守性球類運動相關的拍球、拋接球、傳接球、擲球及踢球、帶球、追逐球、停球之時間、空間及人與人、人與球關係攻防概念。</u></p>		
議題融入	實質內涵	略		
設計理念與核心素養呼應說明	球類遊戲教學模組強調以學生為學習主體，運用球類遊戲的情境變化啟發學生主動思考探索、透過體驗與實踐解決問題（健體-E-A2），啟發興趣引導學生思考、討論（健體-E-B1）並執行進攻與防守的戰術，從團體互動合作中建立自信，體驗成功經驗，促進身心健康（健體-E-C2）。			

學習目標

1. 認知：認識陣地攻守性球類運動相關的身體活動的動作技能。（Hb-II-1、1c-II-1）。
2. 情意：能遵守上課規範和比賽規則，表現團隊合作、友善的互動行為及參與、嘗試的學習態度。（Hb-II-1、2c-II-1、2c-II-2、2d-II-1）。
3. 技能：運用遊戲的合作和執行陣地攻守性球類運動策略的攻防戰術（Hb-II-1、3d-II-2）。
4. 行為：了解個人在陣地攻守性球類運動的基本運動能力表現。（Hb-II-1、4c-II-2）。

課程大綱	節次	每節重點	教學實驗
	1	王牌線上一傳球&戰術	V
	2	王牌換我當一和不同隊友合作&戰術	V
	3	助攻我最行一助攻&戰術	V
	4	突破封鎖線一防守&戰術	V
	5	得分「難，不難」一得分&戰術	V
	6	捨我其誰一活化戰術	V

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節	<p style="text-align: center;">陣地攻守式球類遊戲教學模組</p> <p style="text-align: center;">本節重點：王牌線上一傳球&戰術</p> <p>熱身活動(5mins)</p> <p>(一) 球不動人動：個人、團體</p> <p>(二) 人不動球動：球感練習、個人拋接</p> <p>模組教學活動(Experiment) (30mins)</p> <p>(一) 遊戲比賽：</p> <ol style="list-style-type: none"> 4-6 個人一組。 每組選出一個人擔任王牌，分別站於場地左右兩邊的王牌區。 場地內會有一顆球和兩組人，一組為防守隊，另一組為進攻隊，拿到球者為進攻隊，最後要把球傳給王牌，由王牌進行射門。 得分後，球權交換。 出界和踩線的話就換對方發球，就在出界的邊線上發球，雙手過頭頂發球。 持球時，不可以運球及帶球行走，違例的話就換隊發球。 在活動進行中不可以發生衝撞、搶球的動作，違例的話就換隊發球。 	<p>藉由遊戲比賽學生能遵守上課規範和比賽規則 (2c-II-1)，</p>

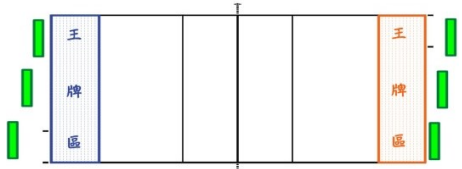
	<p>(二) 戰術討論：學生使用戰術板進行討論</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 如何進攻（進攻戰術）？最快速得分 2. 如何防守（防守策略）？ <p>(三) 返回比賽：運用討論出的進攻戰術及防守策略進行比賽</p> <p>回饋分享 (5mins)</p> <p>(一) 進攻戰術&防守策略是否確實執行？</p> <p>(二) 可以確實執行，為什麼？</p> <p>(三) 無法確實執行，為什麼？應該如何加強技能 or 修正？</p> <p>(四) 老師將學生分享内容歸納統整說明。</p>	<p>透過戰術討論表現團隊合作、互動行為及參與、嘗試的學習態度。(2c-II-2)</p> <p>過學生分享及教師歸納與統整，讓學生認識陣地攻守性球類運動相關的身體活動的動作技能。(1c-II-1)。</p>
--	---	--

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2節	<p>本節重點：王牌換我當一和不同隊友合作&戰術</p> <p>熱身活動(5mins)</p> <ol style="list-style-type: none"> (一) 球不動人動：團體貪食蛇 (二) 人不動球動：球感練習 (三) 人動球也動：雙人傳球 <p>模組教學活動(Experiment) (30mins)</p> <p>(一) 遊戲比賽：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 4~6 個人一組。 2. 規則同王牌線上。 3. 一組為防守隊，一組為進攻對，拿到球那隊為進攻隊，王牌得分後，得分隊的王牌換人當。 <p>(二) 戰術討論：學生使用戰術板進行討論</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 如何進攻（進攻戰術）？最快速得分 2. 如何防守（防守策略）？ <p>(三) 返回比賽：運用討論出的進攻戰術及防守策略進行比賽</p> <p>回饋分享 (5mins)</p> <ol style="list-style-type: none"> (一) 進攻戰術&防守策略是否確實執行？ (二) 可以確實執行，為什麼？ (三) 無法確實執行，為什麼？應該如何加強技能 or 修正？ (四) 老師將學生分享内容歸納統整說明。 (五) 學生課後填寫學習自評表。 	<p>執行討論出的進攻戰術及防守策略進行比 (3d-II-2)</p> <p>學生藉由討論回饋來了解參與身體活動的感覺 (2d-II-1)</p> <p>填寫學習自評表了解個人基本運動能力表現 (4c-II-2)</p>

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3節	<p>本節重點：助攻我最行一助攻&戰術</p> <p>熱身活動(5mins)</p> <ol style="list-style-type: none"> (一) 人動球也動：4vs.1人傳球 <p>模組教學活動(Experiment) (30mins)</p> <p>(一) 遊戲比賽：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 4~6 個人一組。 2. 規則同王牌換我當。 3. 王牌不能射門得分，必須要傳給同隊的隊友讓他們去得分。 	

	<p>(二) 戰術討論：學生使用戰術板進行討論</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.如何進攻（進攻戰術）？ 2.如何防守（防守策略）？ <p>(三) 返回比賽：運用討論出的進攻戰術及防守策略進行比賽</p> <p>回饋分享（5mins）</p> <ol style="list-style-type: none"> （一）進攻戰術&防守策略是否確實執行？ （二）可以確實執行，為什麼？ （三）無法確實執行，為什麼？應該如何加強技能 or 修正？ （四）老師將學生分享内容歸納統整說明。 	<p>健體-E-A2</p> <p>具備探索身體活動的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動的問題。</p>
--	--	--

教學活動內容及實施方式		學習重點暨核心素養呼應說明
<p>第4節</p>	<p>本節重點：突破封鎖線—防守&戰術</p> <p>熱身活動(5mins)</p> <p>(一) 人動球也動：3vs.1人傳球</p> <p>模組教學活動(Experiment) (30mins)</p> <p>(一) 遊戲比賽：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.4~6個人一組。 2.規則同助攻我最行。 3.在王牌區前安排一位守門員，降低對方射門得分的機會，同時也要思考有守門員在時如何得分。 <p>(二) 戰術討論：學生使用戰術板進行討論</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.如何進攻（進攻戰術）？ 2.如何防守（防守策略）？ <p>(三) 返回比賽：運用討論出的進攻戰術及防守策略進行比賽</p> <p>回饋分享（5mins）</p> <ol style="list-style-type: none"> （一）進攻戰術&防守策略是否確實執行？ （二）可以確實執行，為什麼？ （三）無法確實執行，為什麼？應該如何加強技能 or 修正？ （四）老師將學生分享内容歸納統整說明。 	<p>健體-E-B1</p> <p>具備運用體育相關符號知能與人際溝通上。</p>

教學活動內容及實施方式		學習重點暨核心素養呼應說明
<p>第5節</p>	<p>本節重點：得分「難，不難」—得分&戰術</p> <p>熱身活動(5mins)</p> <p>(一) 人動球也動：2vs.1人傳球</p> <p>模組教學活動(Experiment) (30mins)</p> <p>(一) 遊戲比賽：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.4~6個人一組。 2.規則同突破封鎖線。 3.增加得分目標數量和距離，思考不同距離的目標如何得分。 	

	<p>(二) 戰術討論：學生使用戰術板進行討論</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.如何進攻（進攻戰術）？ 2.如何防守（防守策略）？ <p>(三) 返回比賽：運用討論出的進攻戰術及防守策略進行比賽</p> <p>回饋分享（5mins）</p> <ol style="list-style-type: none"> （一）進攻戰術&防守策略是否確實執行？ （二）可以確實執行，為什麼？ （三）無法確實執行，為什麼？應該如何加強技能 or 修正？ （四）老師將學生分享内容歸納統整說明。 	<p>健體-E-C2</p> <p>具備同理他人感受，在體育活動樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。</p>
--	--	--

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 style="text-align: center;">本節重點：捨我其誰—活化戰術</p> <p>熱身活動(5mins)</p> <p>(一) 人動球也動：1vs.1</p> <p>模組教學活動(Experiment) (30mins)</p> <p>(一) 遊戲比賽：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 4~6 個人一組。 2. 規則同王牌線上。 3. 把目標移到王牌區裡面，每一個人都可以進攻目標，但要把全部的目標都擊中後，那一組才算獲勝。 <div data-bbox="242 1048 944 1330" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>The diagram shows a rectangular board divided into two vertical columns by a central line. Each column contains three brown boxes, each labeled '目標' (Target), arranged vertically from top to bottom.</p> </div> <p>(二) 戰術討論：學生使用戰術板進行討論</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.如何進攻（進攻戰術）？ 2.如何防守（防守策略）？ <p>(三) 返回比賽：運用討論出的進攻戰術及防守策略進行比賽</p> <p>回饋分享（5mins）</p> <ol style="list-style-type: none"> （一）進攻戰術&防守策略是否確實執行？ （二）可以確實執行，為什麼？ （三）無法確實執行，為什麼？應該如何加強技能 or 修正？ （四）老師將學生分享内容歸納統整說明。 	

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

肆、附件

『王牌線上』學習自評表

班級：____年____班 座號：____ 姓名：_____

*我今天的上課狀況，請打勾：

	我有提供戰術並與隊友一起討論，依據大家的結論一起執行。
	依據我提供的戰術策略，我直接分配任務給隊友一起執行。
	隊友提供的戰術我有表達意見與討論，並依據大家的結論一起執行。
	我只聽從隊友指示一起執行戰術。
	我這節課沒有參與戰術討論與執行戰術

*今天的戰術是誰的想法？_____

*畫出你們今天的進攻戰術與防守策略。

進攻戰術【 <input type="checkbox"/> 成功； <input type="checkbox"/> 再加油】	防守策略【 <input type="checkbox"/> 成功； <input type="checkbox"/> 再加油】

*玩過『王牌線上』我有什麼感覺或想法？

--