

教學實驗教案與心得記錄

壹、教學實驗基本資訊

- 一、教材類別與項目：競爭類型運動—陣地攻守
- 二、教材原始學習階段：第五學習階段
- 三、原始作者：楊幸鈞
- 四、教學實驗學習階段：第五學習階段
- 五、教學者：詹恩華
- 六、實驗節次：共2節，實施第1-2節

貳、教學活動設計

領域/科目	健康與體育領域		教學者	詹恩華
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： 本單元著重於陣地攻守中「推進」的概念			
教材來源/參考	106-107 年十二年國教素養導向體育課程轉化與教學方法研發工作坊【陣地攻守】教案(http://sportsbox.sa.gov.tw/material/detail/226)			
教學資源/設備	白板、角錐 15 個、背帶兩色各 20 個			
學習重點	學習表現	<p>1d-V-2<u>評估運動比賽的各項策略。</u></p> <p>2c-V-1<u>遵守運動規範，展現良好道德情操，並運用於生活當中。</u></p> <p>2c-V-2<u>展現包容異己，溝通協調的適切人際互動技巧。</u></p> <p>3c-V-3<u>因應不同的運動情境，展現精進與超越個人潛能。</u></p> <p>3d-V-1<u>熟練運動技術的學習與比賽策略。</u></p> <p>3d-V-2<u>應用系統思考與後設分析能力，解決各種運動情境的問題。</u></p> <p>4d-V-1<u>完善發展適合個人之專項運動技能。</u></p>	領綱 核心 素養	<p>健體-U-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。</p> <p>健體-U-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。</p> <p>健體-U-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。</p>
	學習內容	Hb-V-1 <u>攻守入侵性運動技術綜合應用及團隊戰術。</u>		
議題融入	實質內涵	性別平等、生涯發展、人權教育		

<p>設計理念 與 核心素養 呼應說明</p>	<p>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髓-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。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(健體-U-A2, 健體-U-A3)。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(健體-U-C2)。</p>
-------------------------------------	---

學習目標
<ol style="list-style-type: none"> 1. 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) 2. 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) 3. 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) 4. 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)

課程大綱	節次	每節重點	教學實驗
	1	傳球達陣—熟悉場地及比賽基本模式	V
	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。	V
	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節	<p>本節重點：【傳球達陣】</p> <p>* 為保護學生肖像權，本教案使用之照片皆經過模糊處理 *</p> <p>一、熱身(15min)</p> <p>(一) 靜態熱身操 (如右圖)</p> <p>(二) 動態熱身：在球場內隨意慢跑，當教師吹哨後，比出方向，學生需跑向該方向的邊/底線後折返跑到老師面前。</p> <p>(三) 概念熱身：複習之前陣地攻守型『推進』概念，連結動態熱身的活動目的，到本日球類戰術策略的概念。</p>   <p style="text-align: center;">學生聽到哨音後折返至老師面前</p> <p>二、小組競賽—傳球鬼抓人(10min)</p> <p>(一) 得分方式：球砸到籃板即得分。</p> <p>(二) 分兩隊進行比賽，不得走步、運球，球砸籃板即得分。(每次下場人數為8人，其餘夥伴在底下完成兩項任務：1.提供鼓勵、加油/場上空擋提醒，2.準備替換隊友)</p> <p>(三) 被對隊抓到籃板，則攻守交換。</p>	<p>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>



學生試圖得分



以正式跳球的方式開球，挑選兩隊最可愛的女隊員來跳球，增加參與度

三、問題討論(5min)

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？

Q： 如何佈陣（安排每個人的角色），讓我們可以比較容易得分？

學生反思問題如：分不清楚進攻方向、長傳球的風險、隊友不知道要怎麼跑位、沒有人要接球等。



教師引導討論與反思



師培生引導討論與反思

四、再次比賽-傳球爭奪賽(15min)

(一)得分方式：球砸到籃板即得分。

(二)規則比照飛盤爭奪賽。

(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
(本階段人數以全班加入比賽)

(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。

(五)球若落地則攻守交換。



賽前禮儀



全班一起加入挑戰

(六) 給予學生討論的機會，再返回比賽

五、反思分享(5min)

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。

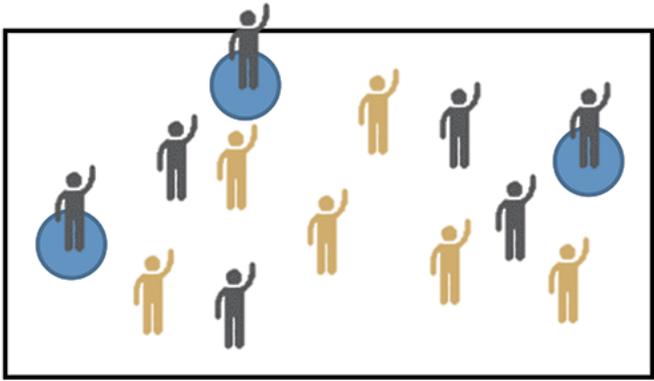


教師引導學生反思



教師在比賽過程中利用呼聲凝聚團隊

* 兩節課中間休息 10 分鐘

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：【我是不倒翁】</p> <p>一、熱身(10min)-→因兩節課連在一起就沒有再次熱身</p> <p>概念說明：連結剛剛比賽，近一步解釋陣地攻守型的概念與說明接下來小組競賽的規則</p> <p>教師說明</p> <p>二、小組競賽(15min)</p> <p>(一) 全場籃球場擺設三組以圓盤圍成的圈。(如圖所示) (場地調整為兩個全場)</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。(調整為10vs10，七人進攻，十人防守)</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> 	<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，使每人皆能參與，並各司其職。(健體-U-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>



學生參與活動



學生參與活動

三、小組討論(5min)

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？

Q：在圈圈內的同學如果球接不住怎麼辦？

Q：老師未設定許多規則，各位有沒有想到什麼方式，在有限的規則內創造無限的進攻和防守機會？



教師先引導思考方向 讓學生自行討論策略，教師從旁引導

四、再次比賽-隨機改變進攻防守(15min)

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。



學生參與活動



學生參與活動

五、反思分享(5min)

戰術發展完成會是讓低成就者擔任圈圈內的接球者，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。

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		√			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		√			未安排	情境化脈絡化的學習（不僅教結果也重視學習的歷程）
符合			√		未安排	學習歷程、方法與策略（不僅教抽象知識更重視情境學習）
符合				√	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>本次教學實驗的課程由於原本是單獨分開的兩節課，但是由於本校的課程安排是兩節課排在一起，所以與原本教案的安排以所調整。然而，本次課程的流程和形式，與教學者原本的習慣有所不同，以及授課的班級特性，為考量整體的班級經營和學習成效，與原本的教案撰寫安排有些不同！臨時增加許多能夠讓學習者融入的小方法！這也是教師在教學上很重要的 PCK 轉化，於此，在本次課程中的方反思如下：</p>	
1. 公開觀課省思	
<p>本次的公開觀課搭配高師大大四師培生一起觀課與參與，再加上教學實驗專業社群的成員與本校其他體育教師，約有將近 20 位觀察者在旁邊觀察以及一起學習，所以對於學生而言，確實會造成一點影響，而且因為有很多大哥哥大姊姊，學生的表現也比較驚扭，另外教學者本身也因為這麼多人一起參與，在教學上也有點緊張。</p>	
2. 教材設計省思	
<p>本次課程的教材設計內容相當好，透過遊戲讓學生了解球類戰術的概念，但是在教案內容中並沒有看到更進一步執行的細節，也提供教學者很多想像空間。此教材的難易度適合本次公開授課的學生，對於多數學生能夠理解，但是要能夠快速掌握概念並且應用到比賽上的學生並不多，可能與本次授課的班級為球類運動能力較不好的班級有關，這也讓教學者發現，在本教案中並沒有技能的練習，可能是因為這已經是第五幾段的教案，又或者有其他安排，所以對於本次的班級技能能分差異性大時，就不容易看到期待的成果，不過綜觀整堂課程，還是可以看到學生的進步。</p>	
3. 學生學習省思	
<p>雖然本次的教材難易度適合學生學習，但是對於本次授課的班級仍然具有挑戰性，特別是因為學生個別差異大，要能夠確實執行，所以還是具有挑戰性。在本次活動中，有許多學生成為了合法的周邊參與者，試圖想要躲到舒適的區域，是需要注意的，所以若是要能夠讓更多學生可以有參與的機會，可以再進一步設定傳球次數。此外，原先教案設計者使用較少的人數，並且不斷輪替，讓學生都可以參與，但是由於本班學生特性，再換組的過程當中無法馬上換組，需要準備和更多討論時間，所以，有許多時間浪費在換組上，這也是教學者要去改進和省思的。另外，本堂課程使用『PBL』的方式，但是要能夠引導學生提問討論，教師必須要有一定提問的能力，並且教師可</p>	

以選擇合適的領袖帶領小組討論分享會使討論更有效，並且要將時間拉長，才能看到這樣概念是引導與技能培養綜合之下的成果。

4. 師生互動省思

教學者的風格與學生互動佳，主要希望透過引導者的角色，而非權威的教師角色，讓學生可以很放心的提出想法，並且試圖給予更多平常比較拿不到球的學生開球、跳球的機會。另外，教學者重視運動家精神，再比賽的開始與結束都會安排敬禮和感謝大家，學生也都很能配合，只是，在活動過程中，學生會因為活動過程激烈而說出『髒話』，當下教學者是沒有特別制止，這也是需要省思要建立學生的品德。

5. 班級經營省思

本堂課學生受到太多的觀察者觀察，學生顯得有點驚扭，所以教學者一直利用不同方式激勵學生，讓氣氛更熱絡！例如：在活動比賽時增加喊聲加油，凝聚團隊氣氛，以及在綜合活動的比賽前，利用『科呼』（本校特色）分貝比賽，讓比賽暖場更熱絡。另外為了讓參與的觀察者（大四學生）一起融入，讓學生可以挑選一位大四的學生一起融入活動當中，學生也很聰明地挑選身材高大的籃球隊學生，並且在籃球隊學生的融入，幫助學生們能夠活動的更順利，並且後來學生也會主動向他們討論尋求協助，是非常好的互動。

肆、附件

如：具代表性的學生學習單、作業、調查結果、實施過程之紀錄（照片）...等資料。

當天使用的教具（一）	當天使用的教具（二）
	
用於解釋本堂課陣地攻守型的概念	用於解釋第二個【我是不倒翁】遊戲規則