

核心任務與分期學習目標規劃總表：競爭類型運動—陣地攻守性球類運動：籃球 (2020.08.05 修改)

階段	基礎期 Fundamental	入門期 Introduction	發展期 Development	轉換期 Intermediate	精熟期 advanced	註記
<p>核心任務 (表現本位評量)</p> <p>主要教材</p>	<p>1.以不同手(或單/雙手)來操作不同方向與距離的拍/運球、傳接球、定點投球</p> <p>2.在教師安排的競速、接力、擲準或反應等遊戲中，展現移動能力以及對球的控制，並與隊友合作追求自己的最佳表現。</p> <p>3.描述比賽中的成功與失誤，並肯定彼此的表現。</p>	<p>1.展示基本的籃球技巧，如運球、傳球、投籃(兩人一組)。</p> <p>2.自創一個簡單的小組遊戲/比賽，該活動需要使用傳球、運球以及投射某個標的物。</p> <p>3.針對自己的優點及需要改進的地方提出看法。</p>	<p>1.與夥伴合作創造一串運球、傳球與投籃的動作組合。</p> <p>2.在 3v1 或 2v2 的對抗中利用個人技巧來維持控球權，並且朝得分需移動、投籃得分。</p> <p>3.思考你們的強項以及需要發展的面向。</p>	<p>1.帶領一個小組，組織一個能展現運球、傳球、投籃技巧與控制能力的活動。</p> <p>2.在 3v3 or 4v4 的對抗中利用個人技巧來維持控球權，並且朝得分需移動、投籃得分。</p> <p>3.在遊戲情境中，展現出你的戰術欣賞。</p> <p>4.分析你自己還有隊友的優點及可加強之處。</p>	<p>1.帶領同學，安排並帶領大家進行幾種能運用在籃球的動作技能。</p> <p>2.在 5v5 的比賽中展現你的個人技巧。</p> <p>3.展現你對比賽的戰術理解。</p> <p>4.評價你自己還有對手的表現。</p>	<p>核心任務應包含該階段應有的認知、情意、技能和行為等「整合性」的表現。</p> <p>核心任務並非學習目標，而是一種用來進行「真實性評量」的「表現任務描述」，教師透過安排符合學生程度的表現任務，並藉以觀察(評量)學生的先備能力或學習結果。</p>
籃球-傳接球	能在遊戲中使用不同的傳接球動作，將球投擲/傳遞至目標區	能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。	主要教材係從事該項運動所需的能力或運動技能，可貫穿或橫跨不同的階段，並且可以有難易度的延伸，類似學校體育課常出現的「教學進度」。
籃球-投籃	能在遊戲中選擇適合自己的方式(投球角度、出手距離)將球投向標的物(籃框或其他目標)。	能在定點投籃的練習過程中不斷修正動作，提高命中率。能在陣地攻守遊戲或修改式比賽中利用空檔進行原地投籃。	能在不同位置的定點投籃練習/遊戲中展現有效率的投籃動作。能在修改式比賽中跑位接球，並做出流暢的接球後投籃(連續動作)。	能在修改式籃球比賽中，根據防守者的壓迫程度，做出第一拍或第二拍(假動作)的投籃。	在籃球半場陣地戰中，透過空手跑位閃避防守，找到投籃空檔，並做出各種變化的投籃動作。	各主要教材在該運動的不同發展時期會訂定不同的「學習目標」，該目標之規畫重點為「必須包含該發展時期的學生所能理解/連結/應用的真實/複雜情境」。
籃球-運球	在遊戲中，能以單手或雙手拍球的方式，運球移動位置。	能在陣地攻守遊戲中，以運球穿過低壓迫防守(限定防守者範圍、軌跡或動作)，並將球運到目標位置。	在陣地攻守遊戲/比賽中，能夠以高速運球推進達陣，或能透過運球吸引防守者並為隊友製造空檔。	能在練習中靈活地運用慣用手/非慣用手進行不同方向、速度的運球。能在修改式籃球比賽中，利用多種運球方式維持控球權，或製造戰術情境。	能在籃球比賽中，透過運球製造自己或隊友的進攻空檔。能在籃球比賽中以運球切入至目標位置，進行一連串的進攻戰術。	該目標可作為單元教案的主要目標，但需要與「學習表現」相對應，以規劃更為整體性的教學活動(認知、情意、技能、行為)。
籃球-上籃	能在遊戲中避開障礙物，並以助跑起跳的方式投球命中位置較高的標的物(如：籃框、籃板或其他)	在練習/遊戲中，能在快攻或無人防守的狀況下運用跑步單腳起跳投/籃下擦板投籃。	在修改式比賽中，能在面對快攻或多打少(輕微防守干擾)的情況時以慣用手或非慣用手上籃得分。	在修改式籃球比賽中，能利用空切接獲隊友助攻球的方式上籃得分。	在籃球比賽中，可使用多元的腳步或上籃姿勢閃避對手上籃得分。	
籃球-進攻	能在陣地攻守遊戲中表現出對進攻基本概念的理解(如：進攻方向、得分條件、有利得分位置...等)	能在陣地攻守的遊戲中，利用傳接球、球及跑位等動作來完成達陣/投籃(快攻/滲透)	在遊戲或修改式比賽中，能利用開放空間進行傳接球與接應，以獲得投籃或上籃的空檔。(利用空間/拉開)	能在修改式比賽中，利用無球跑動與傳導來擾亂對手的防守陣型/位置，以獲得投籃/上籃的機會。	能在比賽中根據對手的防守來擬定與執行不同的進攻籃框策略。	
籃球-防守	能在陣地攻守遊戲中表現出對防守基本概念的理解(如：面向持球者與對手、阻擋在對手與防守標的物之間...等)	能在陣地攻守的遊戲中跟隨目標防守者，以合法的方式拖延或阻止對手的傳球、接球或投籃。	在遊戲或修改式比賽中，能與隊友透過討論分配各自的防守責任區，並執行防守策略(區域防守)	能在修改式比賽中根據對手的進攻選擇、執行並調整區域防守策略。	能與隊友合作，在比賽中根據對手的行動選擇與執行半場/全場的區域或盯人防守。	