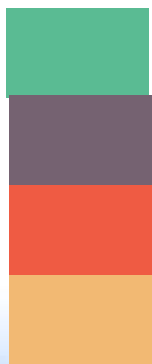




陣地攻守球類 教學模組簡介





學習內容架構圖



Aa生長、發展、老化與死亡
Ab體適能

Ba安全教育與急救
Bb藥物教育
Bc運動傷害與防護
Bd防衛性運動

Ca健康環境
Cb運動知識
Cc水域休閒運動
Cd戶外休閒運動
Ce其他休閒運動

Ia體操
Ib舞蹈
Ic民俗運動

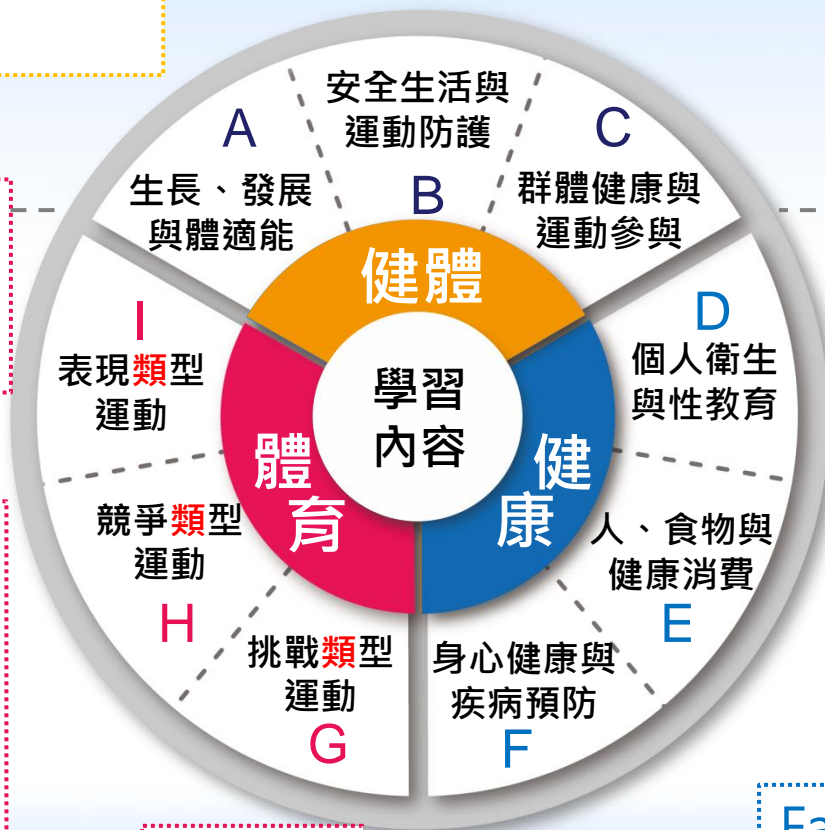
Ha網/牆性球類運動
Hb陣地攻守性球類運動
Hc標的性球類運動
Hd守備/跑分性球類運動

Ga田徑
Gb游泳

Da個人衛生與保健
Db性教育

Ea人與食物
Eb健康消費

Fa健康心理
Fb健康促進與疾病預防





Ha網/牆性球類運動

Hb陣地攻守性球類運動

Hc標的性球類運動

Hd守備/跑分性球類運動



競爭類型運動學習內容分類

陣地防守性 Invasion Games	網/牆性 Net/Wall Games	守備/跑分性 Striking/Fielding Games	標的性 Target Games
◆ 籃球 ◆ 足球 ◆ 橄欖球 ◆ 手球	◆ 羽球 ◆ 網球 ◆ 壁球 ◆ 排球	◆ 棒球 ◆ 壘球 ◆ 板球 ◆ 樂樂棒球	◆ 保齡球 ◆ 高爾夫球 ◆ 槌球 ◆ 飛盤高爾夫

- 透過符合規則的攻守對抗關係，由學生或與他人合作方式，同時與另一位對手或其同伴進行競爭，在進攻得分目標時亦須防守另一目標以免失分。
- 在競爭型活動中需要運用思考、理解、溝通、技能、戰術和策略，以進行問題解決活動，並養成尊重、負責、參與、領導、與關懷他人的責任行為。



競爭類型運動內涵



資料來源:李國榮(2018)

十二年國民基本教育 健康與體育領域綱要解析 競爭類型運動解析



理解式球類教學模式(TGfU)



(引自Bunker & Thorpe, 1986)



球類教學模組



P

Play games

遊戲比賽

- 主動學習，進行問題解決活動
- 運用系統思考解決遊戲比賽的問題

L

Learning focus

小組討論

- 確定問題情境與其解決方案
- 發展人際關係與團隊合作

A

Assessing

返回比賽

- 進行驗證
- 學習檢視其規劃執行與創新應變

Y

Yes, we got it!

經驗分享

- 進行反思，檢視其如何成功
- 身心素質與自我精進



陣地攻守球類的特色



遊戲/比賽目的

- 入侵對手的防禦區得分，要防守自己的防禦區。

概念和技能

- 持球、入侵和防守
- 傳球、運球、踢球、跑

比賽者角色

- 守門員、進攻者、防守者

比賽區域

- 每個比賽者都可以在場地內活動，以長方形為主，包括室內和室外球場。

進攻策略

- 持球、帶球至得分的區域、快速變化進攻和防守

防守策略

- 球要超出界外或在得分趨前要去攔截



陣地攻守球類學習內容



第一階段

Hb- I -1 陣地攻守性球類運動相關的簡易拍、拋、接、擲、傳、滾及踢、控、停之手眼、手腳動作協調、力量及準確性控球動作。

第二階段

Hb- II -1 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。

第三階段

Hb- III -1 陣地攻守性球類運動基本動作及基礎戰術。

Hb.陣地攻守
性球類運動





體育教學模組結構

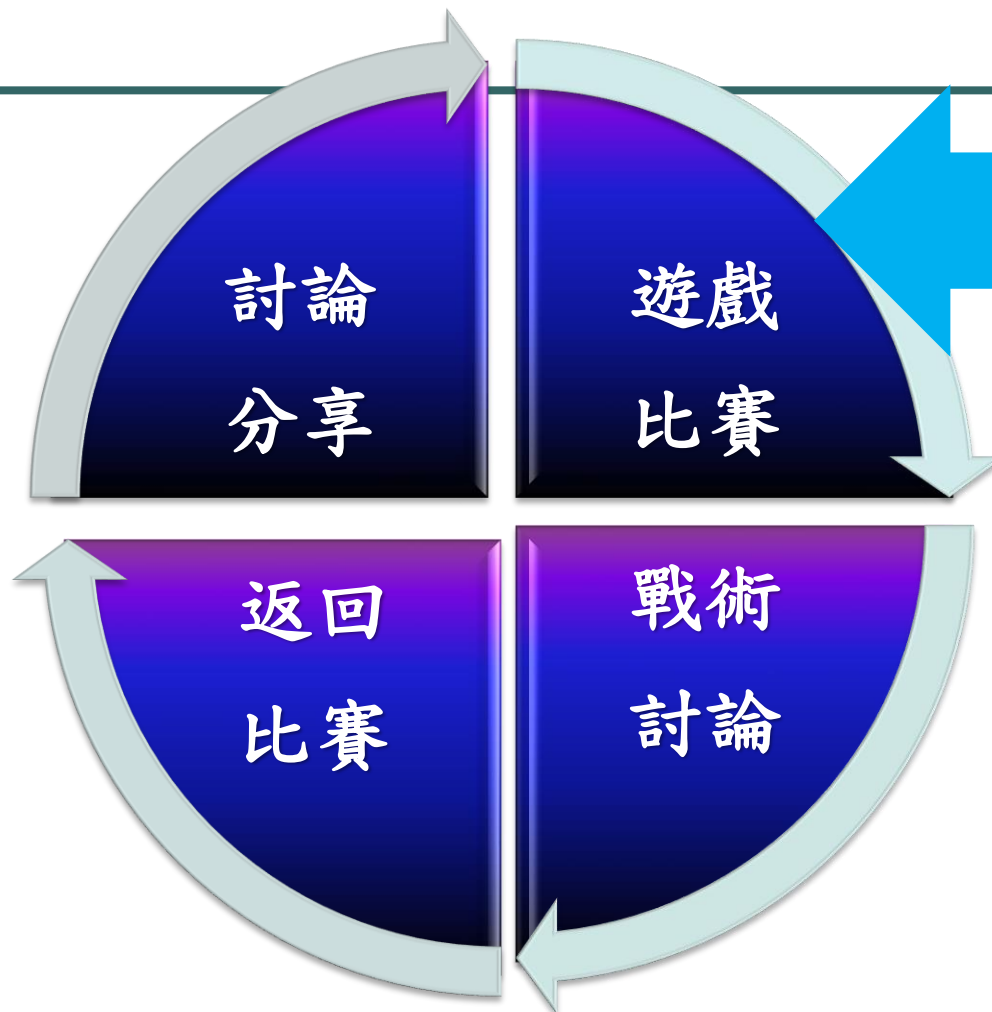
引用自掌慶維 (2017)

教學影片必要流程





教學流程主要活動與概念

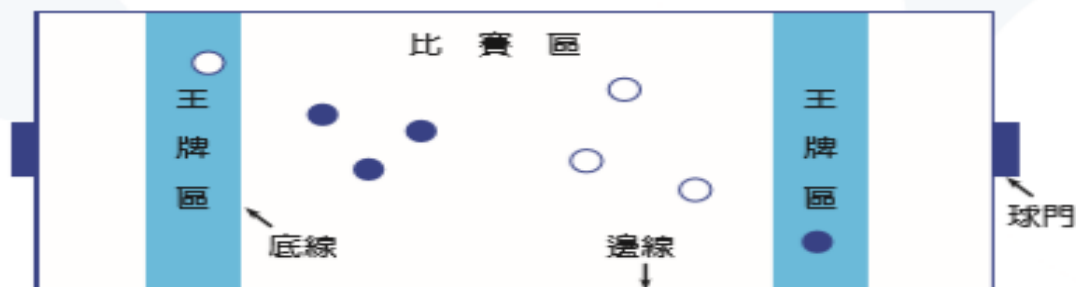


教師講解遊戲規則，讓學生理解如何進行比賽和相關概念



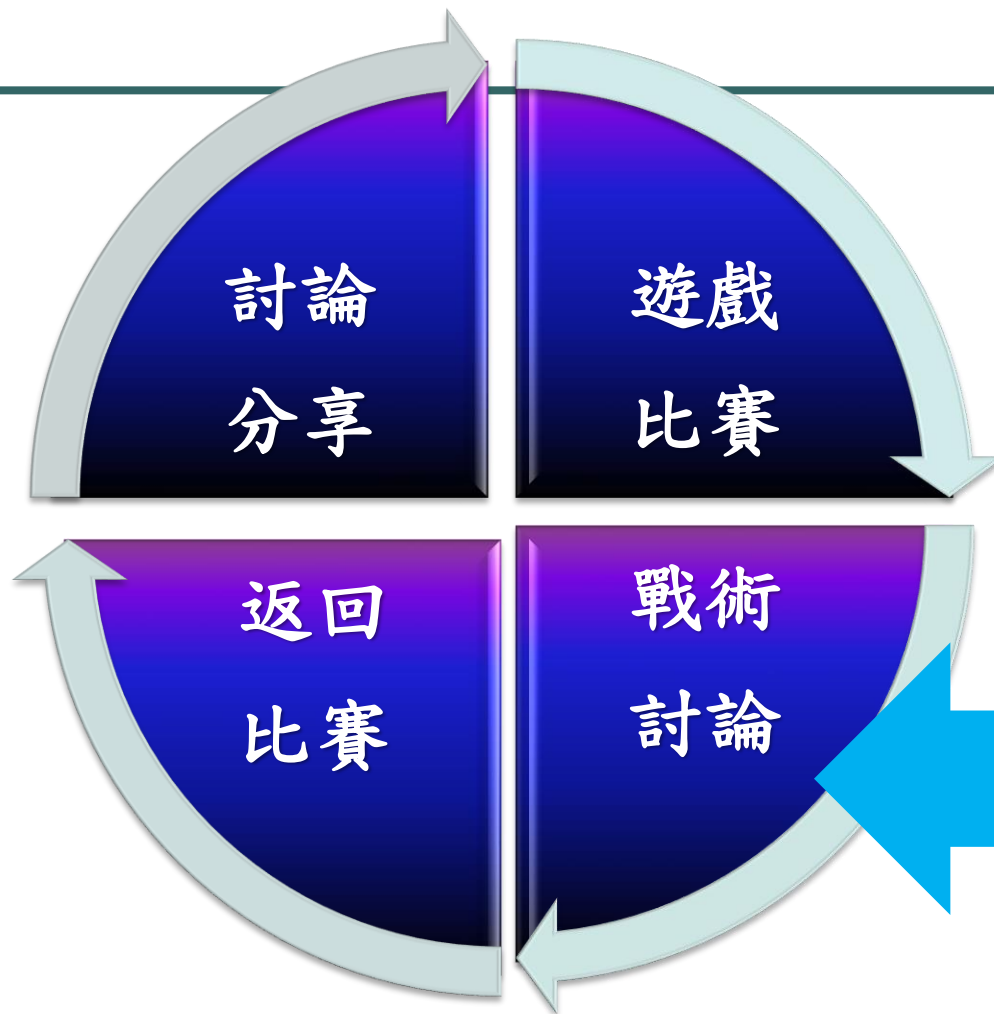
~王牌線上~

1. 四個人或五個人一組。
2. 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。
3. 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，進攻隊將球傳給王牌，由王牌執行射門。
4. 得分後，球權交換。
5. 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。
6. 王牌可以用手接球，再放置地上進行射門動作。
7. 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。





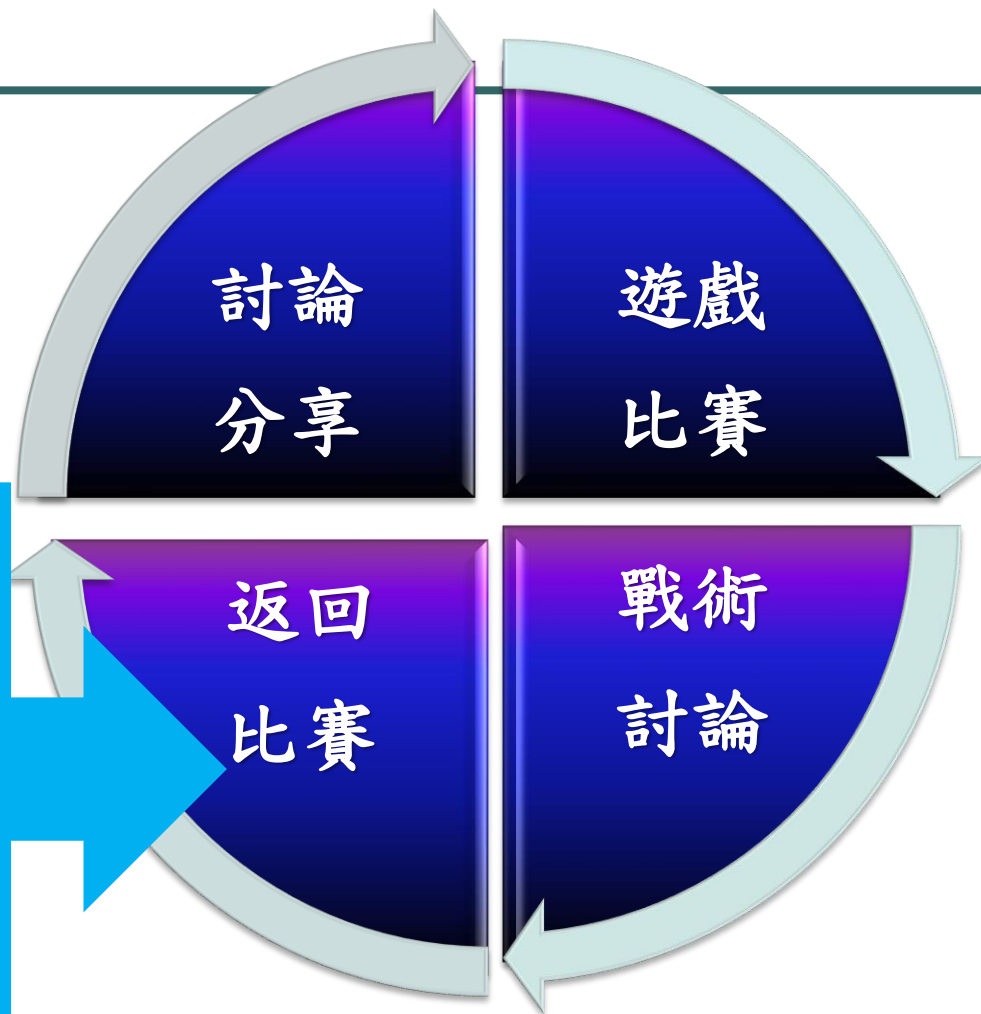
教學流程主要活動與概念



教師提問，
引導學生小
組討論比賽
歷程相關概
念，或是如
何獲勝



教學流程主要活動與概念

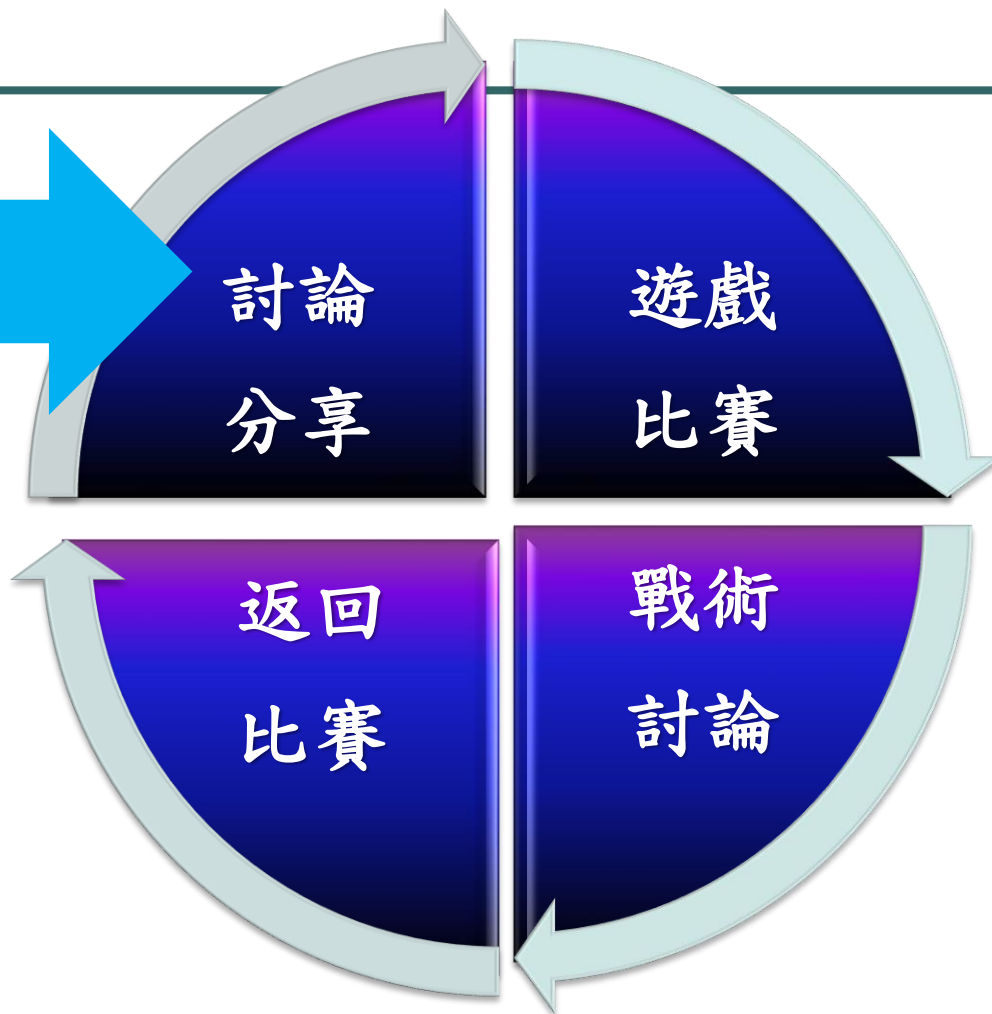


引導學生
重回比賽
情境，應
用討論結
果解決問
題。



教學流程主要活動與概念

教師提問、
引導學生思
考、學習省
思、運動賞
識、交流。





球類比賽或遊戲修正方式



C - Coaching 訓練方式

H - How to score 如何得分

A - Area 比賽區域

N - Number of Players 比賽人數

G - Game Rules 比賽規則

E - Equipment 比賽器材

I - Inclusion 融合方式

T - Time of Play 比賽時間