

桃園市新屋區蚵間國民小學公開授課教學活動設計單

課程活動設計-王牌前線

壹、課程設計理念

由於學生對於足球運動較少參與，希望透過王牌前線遊戲比賽讓學生建立足球基本動作如帶球、傳接球、射門等的技能養成，並透過遊戲比賽發展基礎的進攻防守概念，進而對足球提高學習興趣及增加足球知能。此課程設計希望學生能深刻理解足球運動的基本原理並提升體能與技能，藉團隊遊戲與他人建立適宜合作關係，學習尊重與互助，透過思考或策略解決遊戲或比賽中的問題，培養學生將此能力應用於日常生活情境之中，達到本課程教學目標。

貳、課程架構（含主題、活動、目標、學習對象年級、學習活動名稱、評量等，以及這些要素的關係）

主題名稱	王牌前線
目標	1. 在活動中表現身體的協調能力。 2. 能熟悉足球基本動作技能。 3. 能做出適當的攻守選擇與策略。 4. 在團隊活動中能合作並參與討論。 5. 透過比賽活動了解團隊精神及合作之重要性。
總綱核心素養	A1 身心素質與自我精進 C2 人際關係與團隊合作
學習表現	1d-Ⅱ-1 認識動作技能概念與動作練習的策略。 2c-Ⅱ-1 遵守上課規範和運動比賽規則。 3c-Ⅱ-1 透過身體活動，探索運動潛能與表現正確的身體活動。 4a-Ⅱ-2 展現促進健康的行為。
學習內容	Hb-Ⅱ-1 陣地攻守性球類相關的拍球、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。
學習對象	四年級
學習活動名稱	王牌前線
學習目標	藉遊戲活動學習足球基本動作技能(停球、盤球、傳接球、射門)，並了解簡易攻守概念，透過團隊互動共同合作完成任務。
授課時間	40 分鐘
教學策略	遊戲比賽→戰術討論→返回比賽→討論分享
學習評量	

參、課程內容

<b>領域/議題</b>		健康與體育	<b>設計者</b>	陳柔妃
<b>實施年級</b>		四年級	<b>節數</b>	共1節，40分鐘
<b>主題/單元名稱</b>		王牌前線		
<b>總綱核心素養</b>		A 自主行動 C 社會參與		
<b>領域學習重點</b>	<b>學習表現</b>	1d-Ⅱ-1 認識動作技能概念與動作練習的策略。 2c-Ⅱ-1 遵守上課規範和運動比賽規則。 3c-Ⅱ-1 透過身體活動，探索運動潛能與表現正確的身體活動。 4a-Ⅱ-2 展現促進健康的行為。	<b>核心素養</b>	健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活問題的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。
	<b>學習內容</b>	Hb-Ⅱ-1 陣地攻守性球類相關的拍球、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。		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。
<b>學習目標</b>		藉由比賽活動學習足球基本動作技能(停球、盤球、傳接球、射門)，並了解簡易攻守概念，透過團隊互動共同合作完成任務。		
<b>教學策略</b>		遊戲比賽→戰術討論→返回比賽→討論分享		
<b>教材來源</b>		桃園市109年度體育教學模組		
<b>教學設備/資源</b>		(包含視聽設備、教具、延伸教材、網站、影音資源等)		

教學活動設計(活動進行步驟)

教學內容及實施方式	時間	評量
<p>一、暖身活動(10分)</p> <p>1. 走跑繞場</p> <p>繞比賽場地跑兩圈(躲避球場內場)。</p> <p>2. 基本暖身</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>全班分兩組，每組選一人為王牌，在各自場內將球傳給隊員(每位隊員都要傳到)，再將球傳給王牌，由王牌站在王牌區射門。每組組員輪流當王牌。</li> </ul> <p>二、遊戲比賽(10分)</p> <p>1. 教師說明規則(3分)</p> <p>全班分兩組，每組選一人為王牌，站立於敵方王牌區，控球方每人皆需傳到球，再將球傳給王牌，由王牌射門，射門成功即可得分，只要得分，王牌就要換人。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>只有王牌可進入王牌區。</li> <li>王牌可用手接球，將球帶至易得分點處定點射門。</li> <li>王牌接球後三秒內射門(由裁判讀秒)。</li> <li>控球方將球帶至敵方區域，敵方才可搶球。</li> <li>得分或出界時攻守交換，踢球入場。</li> <li>不允許衝撞，衝撞時犯規點發球(防守距五步)。</li> </ul> <div data-bbox="316 1451 1007 1805" data-label="Diagram"> </div> <p>2. 比賽開始(7分)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>計時7分鐘，時間內得分較高的隊伍者獲勝。</li> </ul>		

### 三、戰術討論(7分)：

回顧比賽經驗，引導學生可應用之戰術

#### 1. 師生問答(2分)

- 如何增加得分機會？(趕快把球給王牌)
- 如何快速把球傳給王牌？(不要擠在一起，攻守位置分配好，才能快速將球給王牌)
- 哪些是容易得分的位置？(把球帶至球門前面)

#### 2. 小組討論(5分)

- 進攻時如何才能突破敵方防守？
- 守備位置該如何站位？

### 四、返回比賽(8分)

1. 請學生返回原先的比賽，此時難度提高一點，王牌以手接球，將球放置原地定點射門；難度更高則是以腳接球，原地或運球至易得分定點處射門。
2. 此時得分制度稍作修改，能力較好者射門成功得一分，能力較弱者射門成功得一分。

第一組	第二組
朱程睿(1分)	楊政豐(1分)
吳志彬(1分)	吳睿霖(1分)
連育森(2分)	許均睿(2分)
許詩婷(2分)	楊欣寬(2分)
張亭煊(2分)	
陳姿佑(2分)	張宸維(2分)

### 五、討論分享(5分)

1. 請學生分享，討論戰術過後，是否有運用在比賽上？
2. 自己的動作還有哪些地方要加強？
3. 如果還想得到更好的分數，該怎麼做？
4. 預告下節課上課內容。

參考資料

桃園市109年度體育教學模組

## 1126 公開授課分組名單(四甲-健體)

背號	藍隊	背號	綠隊
1	楊政豐(1分)	1	朱程睿(1分)
2	吳志彬(1分)	2	吳睿霖(1分)
3	連育森(2分)	3	許均睿(2分)
4	許詩婷(2分)	4	楊欣霓(2分)
5	陳姿佑(2分)	5	張宸維(2分)
6	張亭煊(2分)		