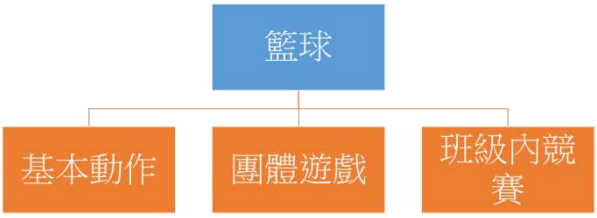
【附件 2】

109 年度優良適應體育教案甄選 教案格式

教學總時間	135 分	設計者	[redacted]	編輯 ： [redacted]
設計理念與教材	近年來『融合』成為趨勢，期望特殊生盡可能地回歸普通班上課，其中當然也包含體育課。學校也漸漸不再使用障別決定課程內容，而是以學習功能為主，針對學生的學習功能，進行不同的課程調整。本次單元以籃球作為主軸，並依學生的學習功能進行全方位課程設計，期望所有學生都能參與課程，樂在其中，愛上運動。 本課程利用摩斯登(Mosston)體育教學光譜與差異化教學精神設計，冀望每一位學生都能參與體育課、愛上體育課，並且能夠從中學習運動的知識、技能還有態度，養成終身學習的習慣。			
課程架構圖		課程名稱	友愛小組，無礙籃球	
學生條件分析	➢ 本班為國中普通班，其中有 22 位一般生、1 位學習障礙知動型學生、1 位輕度視障學生和 1 位輕度肢體障礙學生，共 25 位學生。 ➢ **學障學生**的弱勢為精細動作，如會有同手同腳的狀況發生，無法同時運球和走路，也無法做出跳投的動作；但其優勢能力為具備領導能力、熟悉籃球戰術，可以擔任團隊的戰術發動者和指揮。 ➢ **視障學生**為輕度弱視(近視度數超過 1000 度)，視野範圍正常，但有弱視和眼球震顫(眼球會快速左右晃動，造成難以專注一物)的情況。在疲勞或用眼專注盯物體超過 25 分鐘的情況下，視力會變得更加模糊甚至只剩光覺(僅感覺得到光亮)；優勢為喜好各式運動，不排斥上體育課程，個性溫和是班上的開心果。 ➢ **肢障學生**主要的困難在下肢，天生右腳腳掌外翻，難以久站，也不能快速跑動，加上過去學習的經驗，體育課興趣較低，學習動機低落；優勢為上肢，具有定點運球和投籃的能力，和學障學生是好朋友，可以在其鼓勵下參與課程。			

<table>
<tr><td>核心素養</td><td colspan="4">● 健體-J-A1
具備體育與健康的知能與態度，展現自我運動與保健潛能，探索人性、自我價值與生命意義，並積極實踐，不輕言放棄。
● 健體-J-B1
具備情意表達的能力，能以同理心與人溝通互動，並理解體育與保健的基本概念，應用於日常生活中。
● 健體-J-C2
具備利他及合群的知能與態度，並在體育活動和健康生活中培育相互合作及與人和諧互動的素養。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點：體育科目</td><td colspan="4">學習表現
1c-IV-1 了解各項運動基礎原理和規則。
2c-IV-2 表現利他合群的態度，與他人理性溝通與和諧互動。</td></tr>
<tr><td>學習內容

Hb-IV-1 陣地攻守性球類運動動作組合及團隊戰術。</td><td>學習內容

Hb-IV-1 陣地攻守性球類運動動作組合。</td><td colspan="2">學習內容

Hb-IV-1 陣地攻守性球類運動簡易動作組合。</td></tr>
<tr><td>融入議題</td><td colspan="4">□家庭教育 ■生命教育 ■品德教育 □人權教育 □性別平等教育
□法治教育 □環境教育 □海洋教育 □資訊教育 □科技教育
□能源教育 □安全教育 ■生涯規劃 □多元文化 ■閱讀素養
□戶外教育 □國際教育 □原住民族教育 □其他</td></tr>
<tr><td>議題融入之學習主題</td><td colspan="2">探索生命根本課題的知能；提升價值思辨的能
情意；增進知行合一的修養。
道德發展之能；了解品德核心價值和道德議
養成知善、樂善與行善的品德素養。</td><td>與其他科目連結建議</td><td colspan="2">1.可以與國文課連結，練習規則的解讀與訂定
2.可以與社會科目連結，從籃球起源演進、NBA……等等知識，讓學生了解籃球文化背後的歷史和造成的影響。
3.可連結功能性動作訓練，將身心障礙學生需要訓練的動作或部分，納入課程考量，但整體還是以籃球和運動為主，訓練為輔。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習目標</td><td>向度</td><td>體育科目</td><td>體育科目學習功能
輕微缺損</td><td>體育科目學習功能
嚴重缺損</td></tr>
<tr><td>1
認知</td><td>1-1
學生能規劃並討論出籃球遊戲的規則，45 分鐘中達</td><td>1-1
學生能討論籃球遊戲的規則，45 分鐘</td><td>1-1
學生能參與籃球遊戲的規則，45 分鐘</td></tr>
</table>

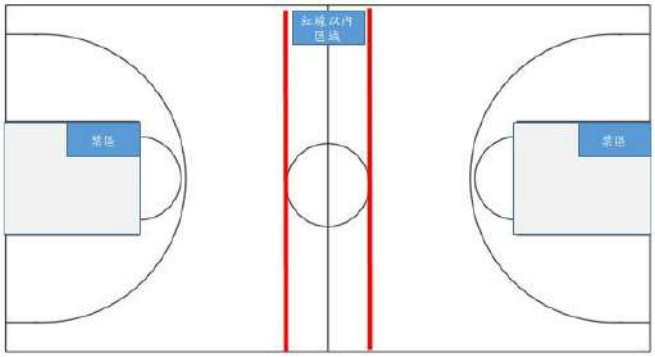
		成 40 分鐘。 1-2 學生能說出籃球基本動作的技巧，十次中完成八次。	中達成 35 分鐘。 1-2 學生能完成籃球基本動作，十次中完成八次。	中達成 40 分鐘。 1-2 學生能模擬籃球基本動作，十次中完成八次。
	2 情意	2-1 學生能互相幫助完成籃球遊戲，45 分鐘中完成 40 分鐘。 2-2 每一位學生能夠在競賽的一次進攻中完成傳球達一次，五次中完成四次。	2-1 學生能互相幫助完成籃球遊戲，45 分鐘中完成 40 分鐘。 2-2 學生能夠在競賽的一次進攻中傳出球達一次，五次中完成四次。	2-1 學生能接受幫助完成籃球遊戲，45 分鐘中完成 40 分鐘。 2-2 學生能夠在競賽的一次進攻中接到傳球達一次，五次中完成四次。
	3 技能	3-1 學生能持續運球跑步持續五秒，十次中有八次達成。 3-2 學生能在籃下投籃命中，五次中達成四次。	3-1 學生能持續運球持續五秒，十次中有八次達成。 3-2 學生能在籃下投出籃球碰到紅框，五次中達成四次。	3-1 學生能在一分鐘內運球拍地達到二十下。 3-2 學生能在罰球線內傳出球，五次中達成四次。
教學準備	1. 教師準備 進行課程前，需確認學生不會害怕籃球，且同儕間彼此有一定的認識。教師要對每一位學生的身體能力有基礎的了解。本堂課程的重點在於同儕完成活動，以及了解籃球運動的基本規則，教師不需過於強調勝負。建立增強制度，當學生表現佳時，給予學生加分機會，或是提供有限度的自由活動時間。 1. 教學需要教具，可請小老師於上課前借好。 （1） 一框籃球(13 顆) （2） 一個籃球全場 （3） 25 個角錐 2. 學生準備度 進入遊戲競賽課程前要兩兩分成一組(因為人數關係，其中一組三人)，由教師進行分組，依照學生能力和興趣分配，同時將身心障礙學生納入，而學障學生可以和肢障學生一組，視障學生可由教師安排友善或熱心的同學與他們一組。			

教學評量	根據學習目標設計的評量單，分成口頭測驗、實作、競賽。(可見附件一)
教材來源	1. 體育教材教法 葉憲清著(2013) 2. 20181210 學科中心北區第二組教案幣海籃天鄭光志、王甯、張瓊恩 3. 【鈞鈞體育課-ChunPE】-籃球-綜合練習四部曲 (https://www.youtube.com/watch?v=5e2unF5pjCM) 4. 基礎籃球(https://www.youtube.com/watch?v=Rom_cAckusw) 5. Mosston（摩斯登）體育教學光譜互惠式教學法在桌球多球訓練法上的應用(曾秋美)

教學活動	時間/分	評量方式	學習目標	備註
---------第一節課----------				
一、準備活動				
一、 集合點名	5 分鐘			
二、 暖身運動：分成兩排，學生互相觀察對方的動作，彼此提醒動作的完成。 *※根據教學準備時，根據已分好組別進行活動*	5 分鐘			
三、 引起動機： 請學生根據分組兩兩坐下，並請學生練習閉著眼睛將球拿著繞著自己身體轉兩圈，兩人皆練習完後，由教師提供指令，學生須根據教師的指令做出相同動作，如：將球舉高、拿球往左邊繞一圈、單手滾球繞身體一圈……。 接著讓學生互相出考題，各練習一分鐘。結束後由教師帶入今日主題—球感。說明球感是個人對於控制球的能力，球感越好越能夠將球操作好。		實作評量 學生互評	1-1 1-2 2-1	教師須注意學生位子，因閉眼可能會打到旁邊的同學
二、發展活動				
一、運球介紹--進行分組練習：讓學生依照組別練習:坐地點球繞圈、原地單手運球、原地換手運球、運球折返、雙人傳球折返。	5 分鐘	觀察	1-1 1-2	
二、運球練習--小關主闖關活動：選出五組學生作為關主，負責練習的五個動作的關卡。教師將身心障礙學生的組別設為關主(視障學生為運球折返、學障學生為原地單手運球、肢障學生為坐地點球繞圈)。學生需和關主一起完成條件才能通關，關主不用進行通關，負責守關就可以。非關主的小組必須至少選三關去挑戰，教師可鼓勵小組完成全部的關卡，多完成者可以多加分。 ※通關內容： (1)坐地點球繞圈：在一分鐘內，每個人完成兩次繞圈。 (2)原地單手運球：在一分鐘內，每個人站在原地運球 50 下。 (3)原地換手運球：在一分鐘內，每個人左右手互換運球 50 下。	15 分鐘	實作評量	1-1 1-2 2-1	教師負責計時一分鐘，時間到即吹哨提醒學生需換下一組

(4)運球折返：在一分鐘內，每個人輪流要運球繞過角椎兩次。 (5)雙人傳球折返：在一分鐘內，兩人胸前且互傳不運球，到達角椎後折返，四人互相不重複搭配完成一次。 ※本教學活動運用互惠式和包含式策略，讓學生給予回饋指導，也讓學生根據自己的程度選擇要挑戰的關卡。 **三、運球複習—友愛小組** 請關主選出與他們配合最好的小組，並且請他們示範一次動作，再請同儕回饋動作或配合好的地方，最後大家鼓掌鼓勵給予社會增強。		實作 同儕互評	3-1 1-1	**互惠式：**讓學生互相觀摩，給予回饋學習，教師從旁協助引導，是一種以學習者為主體的教學法 **包含式：**教師給予不同的任務給予學生選擇，學生可依照自己的能力選擇任務，獲得成功經驗。
三、 總結活動 **一、教師給予各組回饋** 教師表揚 關主和積極參與活動的小組，接著複習球感的練習的方式，透過練習累積，即使目前可能還難以掌握好球，但只要持續練習便能進步。最後鼓勵學生在下課後、放學時也能繼續練習操作運球技巧，根據自己的能力從不同的練習開始。 **二、收操** **三、預告下節課程內容** 下一節課要進入籃球遊戲，預告規則是可以共同討論，與一般看到的籃球比賽不同。 **四、回家作業** 請學生回去看一場籃球比賽，並且注意球場上戰術的執行。例如：快攻時，攻防兩方的應對、進攻時，攻擊方如何運用傳球創造投籃空檔。 -----第一節課結束-----	10 分鐘	觀察	1-2	

教學活動	時間/分	評量方式	學習目標	備註
---------第二節課--------- **一、準備活動** 1. **集合點名** 2. **分組入座**：由教師分組，將班上分成五組，每一組的戰力最好平均。並讓學生依照組別入坐。 3. **引起動機**：教師播放趣味籃球活動影片，並請學生回答和一般籃球不同之處在哪裡。接著介紹本堂課的重點，規劃與策略學生要在這堂課中完成班級籃球競賽的規劃。 ※體育教學模組__籃球—王牌前線 https://www.youtube.com/watch?v=WRGZSbjTxyE&t=64s	10 分鐘			本節課先在教室中進行，由學生一起討論規則，模擬戰術。接著再進入運動場練習試行。
二、發展活動 **1.認識規則** 教師在簡報中呈現趣味籃球的規則。 ※比賽場地使用一個籃球全場。籃球場中分為三個區域：紅線之內、禁區、運球區。 (1)紅線之內：兩隊各只有指定人選(大手)能待在此區域接球，在這個區域接到球的人可以拿球跑動不運球(亦即帶球走步)，但離開此區域前要將球傳出。 (2)禁區：罰球線梯形區域，所有投籃、上籃動作都必須先將球傳入禁區的指定人選(王牌)，再由王牌傳球或自己投射。(即球必須要傳給王牌一次) (3)運球區：除了紅線區域和禁區之外的地方，在運球區不可以進行投籃的動作，在此區運球不可以超過五秒，時間到前必須將球傳出。	10 分鐘	口頭	1-1	器材： 電子白板 平面圖 本堂課程內容以**設計式**與**包含式**為主，學生可以自行計畫實行，也能選擇自己的位子。 **設計式：** 學生為達到特定目標而與教師同儕討論進而設計、發展的計畫。

 ※比賽成員：每隊各有大手(1 位)、王牌(1 位)、隊員(3 位)、裁判(2 位，1 位教師、1 位非比賽組別的隊員) A. 大手：比賽階段都在紅線之內區域動作。負責待在紅線之內的區域接傳球，大手可以用手拿球跑動而不犯規(意即可走步)。而大手只有敵對大手可以防守，其他敵對隊員不可以干擾大手傳球。大手也不可以投籃。 B. 王牌：只有在己方攻擊時才可上場。比賽期間都能待在禁區協助進度，所有進攻都必須先傳給王牌一次，王牌拿到球後無法運球，可以選擇將球傳出或投射。 C. 隊員：隊員也是比賽中很重要的存在，要進行防守，也要協助進攻。由於防守時會少一個人(王牌)，所以必須想好如何防守才能避免敵隊得分。 D. 裁判：共兩名，一位教師負責，另一位則從沒有上場比賽的隊伍中的成員負責。在出現違規行為時暫停比賽，交換球權。 ※簡易規則： (1)由雙方大手跳球決定球權，比賽開始第一次不用傳給大手即可開始攻防。 (2)他人進球得兩分，王牌得分為三分。 (3)違規要交換球權。 (4)進攻一定要傳一次球給王牌和大手。 (5)其餘規則和國際籃球相同。 **2. 了解規則** 教師講解規則後，由學生在圖上模擬規則，並且選出各隊的大手、王牌和裁判。教師可以引導學	5 分鐘	1-1	本活動可連結閱讀素養，透過規則的理解，學生可嘗試擷取資訊、統整訊息、解釋規則到最高層次的省思評鑑，不同學生的能力不一，分組討論也可讓彼此觀摩，刺激進測發展區，發展新的閱讀模式。 平面圖 大手王牌隊員小人

生:大手適合運球不熟練的同學；王牌適合體力差、不擅跑步、但是會傳球、會投射的同學；裁判適合對規則很了解的同學、或是很公正的同學。 ※根據學生能力分配，視障學生和肢障學生適合擔任王牌、學障學生適合擔任大手。教師可引導該組別的學生讓他們擔任其位子。 **3. 熟練規則** 分配完位子後將學生帶到球場實際操作，每次兩組，一次五分鐘，其他組別可觀看比賽，模擬並討論比賽的重點和可嘗試的戰術。 **4. 歸納規則** 集合學生，由教師出題，讓學生回答比賽的規則和個人員的工作。	10 分鐘 5 分鐘	實作評量 口頭評量	1-1 2-1 2-2 3-1 3-2 1-1	帶到球場練習
三、 總結活動 **1. 課程總結：**先詢問學生在本堂課程體驗的心得，再由教師說明競賽的重點，在於快攻的進行，如何利用王牌創造優勢是每個隊伍要思考的，畢竟王牌可以主導進攻。 **2. 預告下一節課：**教師提醒學生下次上課當天會有很多不同的獎項，比賽勝負不是唯一的評分來源，各組要互相配合、執行戰術。 **3. 回家作業：**請學生在下一節課之前全班討論出當天的主持人、第二主持人、主播、賽評(以上皆一到二位)和出賽順序；各組別則要思考可行的戰術，並在下次上課中使用。 -----第二節課結束-----	5 分鐘			

教學活動	時間/分	評量方式	學習目標	備註
---------第三節課--------- **一、準備活動** **1.集合點名** **2.暖身運動：**兩兩練習第一節課的運球動作，由教師計時，每個動作進行一分鐘。 **3.引起動機** (1)運動員宣誓：由教師帶領全班同學進行，全班立正跟著教師一起說：「我(學生姓名)，將以一名運動員身分。用快樂、活潑的心情，強健的體魄，參加本次運動競賽；我願遵守大會一切規章，並服從裁判員之判決，發揚運動光輝，爭取團隊之榮譽。」 (2)各隊握手 ※利用宣示和握手的過程，向學生宣導良好的運動精神，並延伸至日常生活也應該用相同良好友善的態度待人處事。 (3)教師提醒：競賽前，由教師進行最後規則地確認，所有學生都了解之後即可開始本堂活動。	5 分鐘	實作評量	1-2 2-2 3-1	此可連結品德教育，透過宣示帶領學生思考運動場上該展現的態度與精神。
二、發展活動 **1.主持人出場：**介紹各隊伍和今日比賽流程。 **2.開始比賽** (1)每一場比賽以五分鐘為限，由主持人計時，當主持人要比賽時，則由第二主持人負責。 (2)比賽時，會有主播、賽評負責說話炒熱氣氛，教師可準備大聲公和桌子給予主播賽評們。 (3)每次比賽結束後，需和敵隊握手，並且感謝對方和裁判。 (4)每一組都輪流打過後，以勝場決定前三名 **3.小休息與討論時間** 競賽結束後，小組各自圍圈休息喝水，也要互相分享在這次過程中小組成員表現很好的地方。教師可下場引導學生，帶領他們看見對方的優點。	30 分鐘	實作評量 觀察評量	2-1 2-2 3-1 3-2 1-1	主持人、主播、賽評等職位可連結職業教育，讓有這方面興趣的學生可以嘗試與磨練。
三、總結活動 **1.頒獎** 由教師頒獎，學生上台接受大家掌聲				此活動可連結生命教育，透

(1)優勝【前三名隊伍皆為優勝組】 (2)最佳王牌【建議可預訂肢障學生，給予成功經驗，使其增加對體育活動的興趣】 (3)最佳大手【建議可預訂學障學生，鼓勵其繼續保持運動習慣】 (4)最佳成員【由隊員中選出，其中最能夠團隊合作的學生】 (5)最佳團隊獎【團隊合作最順暢的隊伍】 (6)執行戰術獎【能將戰術執行最成功的隊伍】 (7)創意戰術獎【新穎或是有〝笑〞果的戰術】 (8)籃球高手獎【從非優勝隊伍中選出表現好的學生】 (9)MVP【從優勝中選出表現好的學生】 ※教師可多增加獎項，讓每一位學生都能獲得鼓勵，並且了解到勝負不是唯一的重點，能夠合作才是最佳的運動方式。 **2.預告下一節課** **3.回家作業** -----第三節課結束-----				過不同的獎項，讓學生可以看見不同人不同生命的優點，達到尊重他人。並進而觀察自身的優勢。

附件一：目標檢核表

【目標檢核表】

評量標準

0—目標須再修正　1—經肢體協助能完成　2—能視覺提示能完成　3—經口頭提示能完成
4—經手勢提示能完成　5—能獨立完成

課堂目標與評量結果

次數	學習功能 無缺損	學習功能 輕微缺損	學習功能 嚴重缺損
目標	1-1 學生能規劃並討論出籃球遊戲的規則，45 分鐘中達成 40 分鐘。	1-1 學生能討論籃球遊戲的規則，45 分鐘中達成 35 分鐘。	1-1 學生能參與籃球遊戲的規則，45 分鐘中達成 40 分鐘。
預計標準	5	3	3
第 1 堂	無此目標	無此目標	無此目標
第 2 堂	5	5	5
第 3 堂	5	5	5

次數	學習功能 無缺損	學習功能 輕微缺損	學習功能 嚴重缺損
目標	1-2 學生能說出籃球基本動作的技巧，十次中完成八次。	1-2 學生能完成籃球基本動作，十次中完成八次。	1-2 學生能模擬籃球基本動作，十次中完成八次。
預計標準	5	4	4
第 1 堂	5	4	4
第 2 堂	4	4	4
第 3 堂	3	3	3

次數	學習功能 無缺損	學習功能 輕微缺損	學習功能 嚴重缺損
目標	2-1 學生能互相幫助完成籃球遊戲，45 分鐘中完成 40 分鐘。	2-1 學生能互相幫助完成籃球遊戲，45 分鐘中完成 40 分鐘。	2-1 學生能接受幫助完成籃球遊戲，45 分鐘中完成 40 分鐘。

預計標準	5	3	3
第 1 堂	4	4	3
第 2 堂	3	3	3
第 3 堂	5	5	5

次數	學習功能 無缺損	學習功能 輕微缺損	學習功能 嚴重缺損
目標	2-2 每一位學生能夠在競賽的一次進攻中完成傳球達一次，五次中完成四次。	2-2 學生能夠在競賽的一次進攻中傳出球達一次，五次中完成四次。	2-2 學生能夠在競賽的一次進攻中接到傳球達一次，五次中完成四次。
預計標準	5	5	5
第 1 堂	無此目標	無此目標	無此目標
第 2 堂	3	3	3
第 3 堂	5	5	5

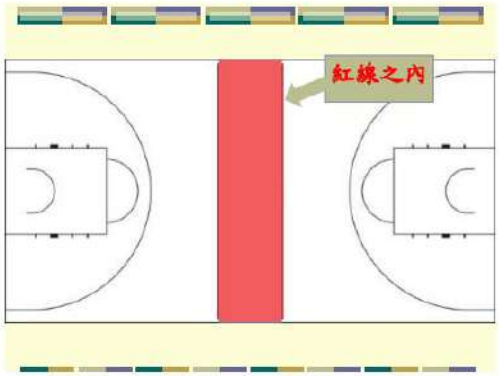
次數	學習功能 無缺損	學習功能 輕微缺損	學習功能 嚴重缺損
目標	3-1 學生能持續運球跑步持續五秒，十次中有八次達成。	3-1 學生能持續運球持續五秒，十次中有八次達成。	3-1 學生能在一分鐘內運球拍地達到二十下。
預計標準	5	3	3
第 1 堂	5	5	4
第 2 堂	5	5	5
第 3 堂	5	5	5

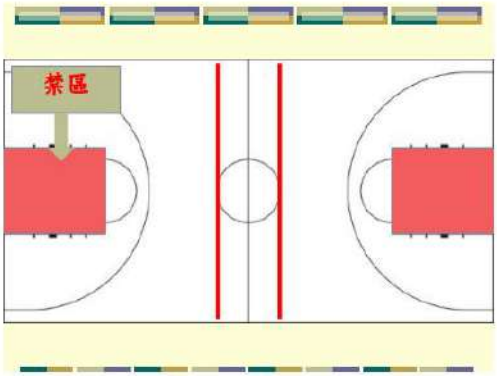
次數	學習功能 無缺損	學習功能 輕微缺損	學習功能 嚴重缺損
目標	3-2	3-2	3-2

	學生能在籃下投籃命中，五次中達成四次。	學生能在籃下投出籃球碰到紅框，五次中達成四次。	學生能在罰球線內傳出球，五次中達成四次。
預計標準	5	3	3
第 1 堂	無此目標	無此目標	無此目標
第 2 堂	3	3	3
第 3 堂	3	3	3

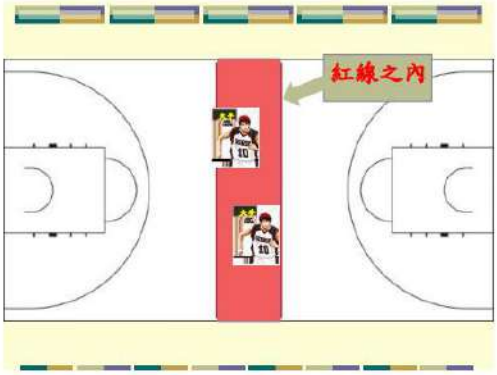
附件二

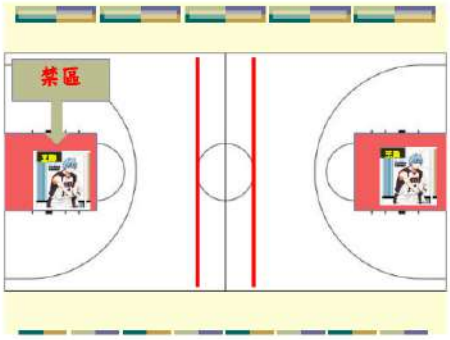
教學簡報


紅線之內

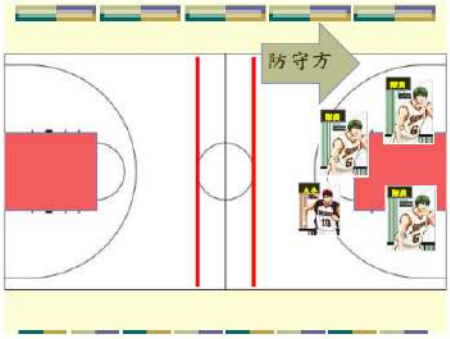

禁區

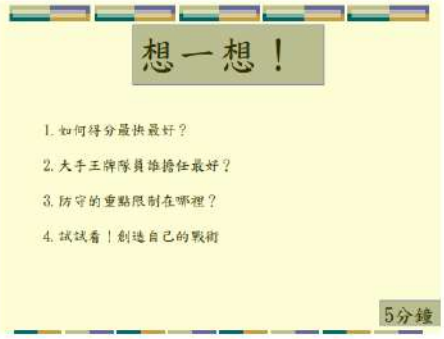
王牌
大手
隊員
只有在己方攻擊時才可上場，比賽期間都能待在禁區協助進攻，所有進攻都必須先傳給王牌一次，王牌拿到球後無法運球，可以選擇將球傳出或投籃。
比賽階段都在紅線之內區域動作。負責將在紅線之內的區域接傳球。大手可以用手拿球跑動而不犯規(意即可走步)。而大手只有做到大手可以防守，其他隊對隊員不可以干擾大手傳球。大手也不可以投籃。
隊員也是比賽中很重要的存在，負責進行防守，也要協助進攻。由於防守時會少一個人(王牌)，所以必須想好如何防守才能避免做隊得分。


紅線之內


禁區

進攻方


防守方


想一想！
1. 如何得分最快最好？
2. 大手王牌隊員誰擔任最好？
3. 防守的重點限制在哪裡？
4. 試試看！創造自己的戰術
5分鐘