

淡江大學 100 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	男、女生體育－籃球興趣班	授課 教師	覃素莉 Sunny Chin
	PHYSICAL EDUCATION-BASKETBALL		
開課系級	體育興趣日 H	開課 資料	必修 上學期 0學分
	TGUPB0H		
系 所 教 育 目 標			
一、提升身體適應能力。 二、建立正確體育概念。 三、增進運動技能。 四、體驗運動參與樂趣。			
系 所 核 心 能 力			
A. 養成終生規律運動習慣。 B. 提升健康體適能的能力。 C. 具備運動休閒及健康生活知能的能力。 D. 具備理解體育運動知識的能力。 E. 具備團隊合作精神。 F. 了解該項運動特殊性與技能。 G. 具備正確運動方法的能力。 H. 具備運動鑑賞的能力。 I. 促進和諧的人際關係。 J. 體驗自我超越樂趣。			
課程簡介	以樂趣化籃球運動為主軸，提高參與者學習動機，進而開發其對籃球運動的認知等；並藉由團隊運作的模式，增進溝通與領導能力，期望創造籃球運動為學習者之生涯運動。		
	To elevate the learning motivation of participants, the main idea is to make basketball more entertaining, thus to develop the core knowledge. In order to make basketball a life-long exercise, the ability of leadership and communication of participants would be improved through teamwork.		

本課程教學目標與目標層級、系所核心能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系所核心能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應該系「系所核心能力」。單項教學目標若對應「系所核心能力」有多項時，則可填列多項「系所核心能力」(例如：「系所核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列)。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系所核心能力
1	一、樂趣化籃球運動概念的建立 二、藉由籃球運動提升身體適應能力 三、建立正確的籃球運動概念及增進籃球運動技能 四、了解比賽運作及實際參與比賽。 五、於課程運作中學習團體互動及啟發領導能力	1 Demonstrate understanding of the basic skill of basketball. 2, Demonstrate effective and correct basketball skills in defence and offence. 3 Demonstrate proficiency in basic technical, alliance technical and competition capacity of basketball. 4 Demonstrate understanding of the rules and strategies of basketball. 5 Display a high level of sportsmanship and game etiquette.	A6	CDEFGH

教學目標之教學策略與評量方法

序號	教學目標	教學策略	評量方法
1	一、樂趣化籃球運動概念的建立 二、藉由籃球運動提升身體適應能力 三、建立正確的籃球運動概念及增進籃球運動技能 四、了解比賽運作及實際參與比賽。 五、於課程運作中學習團體互動及啟發領導能力	課堂講授、分組討論	出席率、報告、小考、期中考、期末考

本課程之設計與教學已融入下列本校基本素養與核心能力

淡江大學基本素養與核心能力	內涵說明
◆ 表達能力與人際溝通	有效運用中、外文進行表達，能發揮合作精神，與他人共同和諧生活、工作及相處。
◇ 科技應用與資訊處理	正確、安全、有效運用資訊科技，並能蒐集、分析、統整與運用資訊。
◇ 洞察未來與永續發展	能前瞻社會、科技、經濟、環境、政治等發展的未來，發展與實踐永續經營環境的規劃或行動。
◇ 學習文化與理解國際	具備因應多元化生活的文化素養，面對國際問題和機會，能有效適應和回應的全球意識與素養。
◇ 自我了解與主動學習	充分了解自我，管理自我的學習，積極發展自我多元的興趣和能力，培養終身學習的價值觀。
◆ 主動探索與問題解決	主動觀察和發掘、分析問題、蒐集資料，能運用所學不畏挫折，以有效解決問題。
◆ 團隊合作與公民實踐	具備同情心、正義感，積極關懷社會，參與民主運作，能規劃與組織活動，履行公民責任。
◆ 專業發展與職涯規劃	掌握職場變遷所需之專業基礎知能，管理個人職涯的職業倫理、心智、體能和性向。

授 課 進 度 表

週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)	備 註
1	100/09/05~ 100/09/11	1.上課注意事項 2.考試項目介紹 3.熱身運動 4.基本能力分組檢測	體育館七樓上課
2	100/09/12~ 100/09/18	1.熱身運動與體能建立 2.基本動作複習 3.防守腳步練習 4.對打練習	
3	100/09/19~ 100/09/25	1.傳接球練習 2.全場傳接球練習 3.對打練習	拍點名照片
4	100/09/26~ 100/10/02	1.原地投籃 移動中投籃 2.跑位練習 3.對打練習	
5	100/10/03~ 100/10/09	複習9/27課程	
6	100/10/10~ 100/10/16	1.兩人全場跑位 2.二對二	
7	100/10/17~ 100/10/23	1.兩人全場跑位複習 2.二對二複習	大隊接力報名
8	100/10/24~ 100/10/30	體適能檢測 1.七樓填寫基本資料、仰臥起坐、立定跳遠、柔軟度 2.操場測跑走(女生800公尺 男生1600公尺) 3.三對三及五對五	
9	100/10/31~ 100/11/06	期中考試週	
10	100/11/07~ 100/11/13	1.三人全場跑位 快攻練習 2.全場三對三	
11	100/11/14~ 100/11/20	1.測驗罰球(30分鐘) 2.三人快攻複習 3.全場三對三	罰球測驗
12	100/11/21~ 100/11/27	1.補考 罰球測驗(15分鐘) 2.全場四人跑位 快攻練習 3.全場四對四	補考罰球測驗

13	100/11/28~ 100/12/04	1.一分鐘三分線外運球上籃測驗(30分鐘) 2.全場四人跑位複習 3.全場四對四	一分鐘三分線外運球上籃測驗
14	100/12/05~ 100/12/11	1.補考 一分鐘三分線外運球上籃測驗(15分鐘) 2.全場五對五跑位 防守及快攻練習 3.全場五對五	補考一分鐘三分線外運球上籃測驗
15	100/12/12~ 100/12/18	1.兩人一組禁區外跳投測驗一分鐘(30分鐘) 2.全場五對五跑位 防守及快攻複習 3.全場五對五	兩人一組禁區外跳投測驗
16	100/12/19~ 100/12/25	1.補考兩人一組禁區外跳投測驗(15分鐘) 2.全場五對五	補考兩人一組禁區外跳投測驗
17	100/12/26~ 101/01/01	全場五對五	補考
18	101/01/02~ 101/01/08	期末考試週	
修課應 注意事項		1.穿著運動裝備、攜帶毛巾、飲水 2.請假請依學校規定辦理：(繳交假單) (1)曠課6節者(三堂課)，予以扣考。 (2)缺課總時數達該科授課時數三分之一時，學期成績以零分計算。 若課程有所更動，請隨時注意老師公佈之新的訊息。 訊息來源：1.教學資源平台 2.上課講述 老師的聯絡方式：csunny@mail.tku.edu.tw Facebook：覃素莉 與老師聯絡之注意事項：請寫清楚主旨 20110921 覃素莉 體育系一A 723009 週二12 第一份報告 郵件交寄日期 姓名 系級 學號 上課時間 事由 必須收到老師的回信才算繳交成功，否則請再寄一次直到收到老師回信為止。	
教學設備		(無)	
教材課本		自訂	
參考書籍			
批改作業 篇數		2 篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)	
學期成績 計算方式		◆平時考成績：30.0 % ◆期中考成績： % ◆期末考成績： % ◆作業成績： 20.0 % ◆其他〈出席及平時表現〉：50.0 %	
備 考		「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/ 〉教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 ※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。	