

二、社團活動/技藝課程

每週學習節數(2)節，上學期(14)週共(28)節、下學期(14)週(28)節，合計(56)節。

(一)社團活動課程規劃(表九)(備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入、教材設計說明)

編號	社團名稱	核心素養	課程目標	表現任務	備註
	樂樂足球社	• 健體 -E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，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。 • 健體 -E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 • 健體 -E-B1 具備運用體育與健康之相關符號知能，能以同理心應用在生活中的運動、保健與人際溝通上。	1. 能在練習／遊戲中能以各種動作（足內側、足底、足外側……等）將球運球到指定位置、踢向標的物（1c-l-1, 2c-l-2, 3c-l-1, Hb-l-1）。 2. 能在陣地攻守遊戲中表現出對進攻（多打少、利用空檔突破）及防守（如：面向持球者與對手、阻擋在對手與防守標的物之間）基本概念的理解（1c-l-2, 2c-l-1, 3c-l-1, Hb-l-1）。 在遊戲中能遵守規則並認真參與，在小組討論與發表時能勇於發言並尊重他人的意見（2c-l-2, Hb-l-1）。	1c-l-1 認識身體活動的基本動作。 1c-l-2 認識基本的運動常識。 2c-l-1 表現尊重的團體互動行為。 2c-l-2 表現認真參與的學習態度。 3c-l-1 表現基本動作與模仿的能力。	若有連結必要之法定議題，請備註。

(二)社團活動課程實施內涵(表十)(請依進度填列社團式教學進度與學習活動，可跨多週填列)

教學進度與 學習活動 社團名稱	_樂樂足球社
	上學期學習活動

第(3)週-第(6)週，(8)節

一、動員活動 (Engagement)

(一) 確認人數，提醒安全注意事項。

(二) Say Hello：

1. 環境：躲避球場 x2。

2. 人員：全班。

3. 規則：計時 3 分鐘與班上的人擊掌 say hello，3 分鐘內擊掌次數最多者為勝利者。

二、實驗活動 (Experiment)、解釋活動 (Explanation)

(一) 概念引導：以問答方式請學生回想剛剛的活動，想要與人擊掌是不是要移動，若要累積更多次數是不是要移動更快。

(二) 實驗活動：琴譜移動鬼抓人。

1. 環境：地上畫七條約 5 公尺線。

2. 人員：全班分為四組。

3. 規則：全班 28 人分為四組，每組七人，分為進攻與防守者，進攻者依序排好一直線，防守者必須站在限定的七條直線上面移動，不可以超出範圍，進攻者必須衝破防線，沒有被抓到即為隊上獲得一分。若進攻者被抓到即淘汰，一人進行完再換下一人進攻，進攻七人跑完後統計分數後攻守交換，獲得分數最多者獲勝。



(三) 結果調查與推理：

1. 集合學生。

2. 詢問進攻學生該如何突破防線？

3. 引導學生思考可能的動作（不給答案）。

4. 詢問防守學生如何守住抓到的人？

5. 引導學生思考可能的動作（不給答案）。

三、闡述活動 (Elaboration)

(一) 引導學生以自己的語言（可加上動作演示）來說明 Say Hello 及琴譜移動鬼抓人，哪種比賽需要較快的反應及速度？為什麼？

(二) 邀請不同的組別來闡述。

	四、總結學生的發現。評價活動（Evaluation） （一）引導學生在第一個遊戲當中是開放性的場地，每一人是人也是鬼（是進攻者也是防守者），相對之下容易得分也容易失分，若要比別人獲得更多的分數必須要比別人採取更多的進攻（搶更多報紙的動作）才能獲勝，若學生停滯較少進攻相對的是被動的狀態分數會較少。可請其與同學進一步討論可能的方式還有為何？ （二）第二個遊戲是限制的範圍場地，分成兩邊一邊是進攻者須到達最後防守者才可獲勝，一邊是防守者必須想辦法抓到進攻者淘汰，因此可引導學生在限制的場地當中防守者只有一直線左右移動，需靠速度取勝，而進攻者可以選擇的路線更多種，可以靠假動作帶開防守者。 預告下節課操作的鬼抓人 II 遊戲。
--	---

第(8)週-第(12)週，(10)節

一、動員活動 (**Engagement**)

(一) 確認人數，提醒安全注意事項。

(二) ET Go Home：

1. 環境：躲避球場 x1。

2. 人員：全班。

3. 規則：當鬼者身上帶著一顆足球，被抓到者必須蹲下休息，等待其他人（需兩位牽手在頭上喊 ET Go Home 才可繼續遊戲）。

二、實驗活動 (**Experiment**)、解釋活動 (**Explanation**)

(一) 概念引導：以詢問方式請學生回想剛剛的活動，並思考我們當鬼要去抓人（進攻者概念），當人須逃命不被抓到（防守者概念）。

(二) 實驗活動 1：鬼抓人遊戲 II。

1. 環境：躲避球場 x1。

2. 人員：全班。

3. 規則：全班圍一個圈坐下，先指定 2 人，一位是進攻者（抓人）一位是防守者（當鬼）當防守者順時鐘跑完一圈後可以把足球放在指定的人背後，指定者變成防守者必須逃命，防守者可坐在指定者位置休息。進攻者若抓到防守者必須攻守交換。

(三) 結果調查與推理：

1. 集合學生。

2. 詢問學生該如何保護自己不被抓到（防守概念）？

3. 引導學生思考可能的動作（不給答案）。

4. 詢問學生該如何達到休息機會（進攻概念）？

5. 引導學生思考該如何可以抓到人（不給答案）。

(四) 再操作一次。

三、闡述活動 (**Elaboration**)

(一) 引導學生以自己的語言（可加上動作演示）來說明 ET Go Home 和鬼抓人遊戲 II，哪種比賽需要較快的反應及速度？為什麼？

(二) 邀請不同的組別來闡述。

四、總結學生的發現。評價活動 (**Evaluation**)

(一) 引導學生在第一個遊戲當中是有限制方向及跑完一圈才可以抓人，因此在速度上及方向上都有限制。可請其與同學進一步討論可能的方式還有為何？

(二) 第二個遊戲是限制的範圍場地，沒有限制方向及範圍，更需靠假動作及速度來提高抓到人及逃命的成效。

預告下節課操作的鬼抓人 III 遊戲。

一、動員活動（**Engagement**）

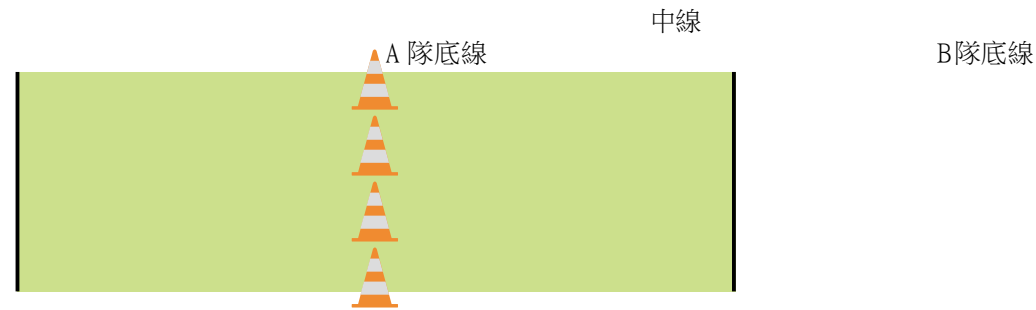
（一）確認人數，提醒安全注意事項。

（二）蓋拆房子：

1. 環境：躲避球場 x1。

2. 人員：全班。

3. 規則：畫三條線：分為兩條底線和中線，各分為兩隊從底線出發，一隊蓋房子把角錐立起，一隊拆房子把角錐推倒。計時一首歌時間，歌曲結束後靜止不動看哪一隊的房子最多者為獲勝。



二、實驗活動（**Experiment**）、解釋活動（**Explanation**）

（一）概念引導：請學生回想剛剛的活動，思考如何獲得更多的分數。

（二）實驗活動 1：蓋拆房子遊戲 I。

1. 環境：躲避球場 x1。

2. 人員：全班。

3. 規則：躲避球場散落角錐各處，全班分為兩隊分為進攻者和防守者，進攻者為須用手把角錐立起來稱為蓋房子，另一隊為防守者須用手把角錐推倒稱為拆房子計時 3 分鐘，看哪一隊的蓋或拆房子比較多即為獲勝。

（三）結果調查與推理 1：

1. 集合學生。

2. 詢問學生該如何讓自己的隊得分較多（進攻概念）？

3. 引導學生思考可能的動作（不給答案）。

（四）實驗活動 2：蓋拆房子遊戲 II。

2. 1. 環境：躲避球場 x1。人員：全班。

3. 規則：躲避球場散落角錐各處，全班分為兩隊分為進攻者和防守者，進攻者為須用腳把角錐立起來稱為蓋房子，另一隊為防守者須用腳把角錐推倒稱為拆房子計時 3 分鐘，看哪一隊的蓋或拆房子比較多即為獲勝。

（五）結果調查與推理 2：

1. 集合學生。

	2. 詢問學生該如何得分？ 3. 引導學生思考可能的動作（不給答案）。 4. 詢問學生第一次遊戲用手第二次遊戲用腳，覺得哪一個動作比較好得分，用手或者用腳？拆房子還是蓋房子？ 5. 引導學生思考可能的動作（不給答案）。 三、闡述活動（Elaboration） （一）引導學生以自己的語言（可加上動作演示）來說明在第一個遊戲用手蓋拆房子跟第二個遊戲用腳蓋拆房子，哪一個動作較好得分？為什麼？ （二）邀請不同的組別來闡述：第二個遊戲需要用腳，利用腳是否會跟手有不一樣的體會？腳會不會比較難操作？但拆房子動作會不會比用手更快速呢？ （三）總結學生的發現。 四、評價活動（Evaluation） （一）引導學生在第一個遊戲當中。與第二個遊戲差別在哪裡？可請其與同學進一步討論可能的方式還有為何？ （二）我們人若沒有手會不會有不便的地方？尊重任何身體有殘缺的人。 （三）身體部位的運用，會不會更快速方便我們的目標完成。
--	--

教學進度與 學習活動	社團名稱 _樂樂足球社
	下學期學習活動

第(3)週-第(6)週，(8)節

一、動員活動 (**Engagement**)

- (一) 確認人數，提醒安全注意事項。
- (二) 手腳並用攻防遊戲：

- 1. 環境：躲避球場 x1。
- 2. 人員：全班。

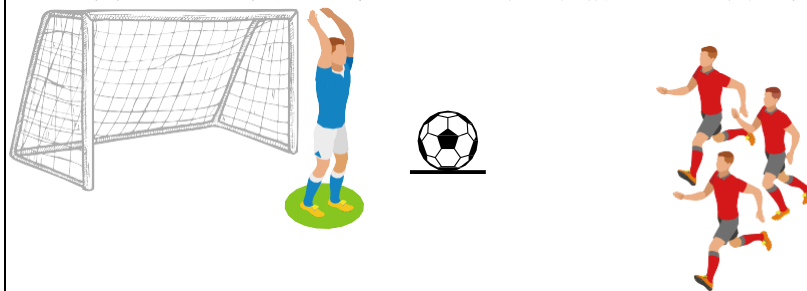
3. 規則：地上有許多顆球，當音樂下時每一個人可以自由行走，當音樂停時必須找到一顆球踩住它，沒有踩到球者淘汰。

二、實驗活動 (**Experiment**)、解釋活動 (**Explanation**)

- (一) 概念引導：請學生回想剛剛的活動，思考如何獲得更多的分數。
- (二) 實驗活動：手腳並用攻防遊戲 I。

- 1. 環境：躲避球場 x1、兩座小交通錐球門。

人員：全班。3. 規則：全班分為四隊，四隊輪流當防守者或進攻者，二對一 PK 賽，防守者站在小球門前，需用腳防守，若球進了球門則進攻者得分，進攻者須用手滾地前進，一個一個輪流 PK 比賽結束後看哪一隊得分最多即為勝利。



(三) 結果調查與推理：

- 1. 集合學生。
- 2. 詢問學生該如何讓自己的隊得分較多（進攻概念）？
- 3. 引導學生思考可能的動作（不給答案）。
- 4. 詢問學生該如何不讓別隊得分（防守概念）？
- 5. 引導學生思考可能的動作（不給答案）。

三、闡述活動 (**Elaboration**)

- (一) 引導學生以自己的語言（可加上動作演示）來說明第一個個人遊戲跟第二個團體遊戲，哪一個遊戲較好得分？為什麼？
- (二) 邀請不同的組別來闡述：第二個遊戲是需靠團體合作，跟個人一對一 PK 賽不一樣的體會，團體合作需要如何溝通和配合操作？
- (三) 總結學生的發現。

四、評價活動 (**Evaluation**)

- (一) 引導學生在第一個遊戲當中。與第二個遊戲差別在哪裡？可請其與同學進一步討論可能的方式還有為何？
- (二) 我們團體比賽需不需要彼此溝通的地方？團隊合作是不是很重要。

	（三）比賽溝通喊聲的運用，會不會更快速方便我們的目標完成。 預告下節課操作的遊戲。
--	--

一、動員活動（**Engagement**）

（一）確認人數，提醒安全注意事項。

（二）鬼抓人遊戲 III：

1. 環境：躲避球場 x1。

2. 人員：全班。

二、規則：老鷹抓小雞遊戲每一個人須搭著前面人的肩膀，全班分為 2 隊，一人為老鷹其餘為小雞，小雞若被對方任何一位碰到必須到對方隊伍，計時 3 分鐘隊伍最長者獲勝。實驗活動（**Experiment**）、解釋活動（**Explanation**）

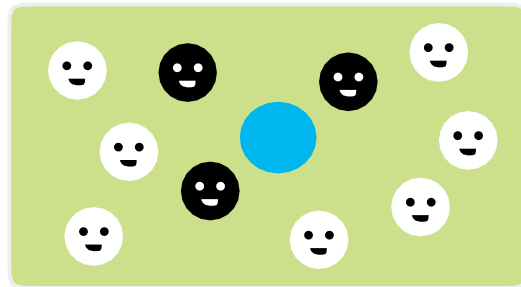
（一）概念引導：請學生回想剛剛的活動，並思考我們要去抓人（進攻者概念），我們小時候常常玩的老鷹抓小雞，進攻者（老鷹）只有一位時該如何抓到小雞（防守者）。

（二）實驗活動 1：鬼抓人遊戲 III。

1. 環境：躲避球場 x1。

2. 人員：全班。

3. 規則：老鷹抓小雞遊戲，全班分為四隊，每一隊輪流當防守者（老鷹－黑色）推派 3 位即可，計時 3 分鐘抓到敵隊的小雞數量為得分數；進攻者（小雞－白色）在設法躲避老鷹的同時可跑往巢穴，進入之後就得分。



（三）結果調查與推理：

1. 集合學生。

2. 提問：小雞可以如何成功回到自己的巢穴（進攻概念）？

3. 提問：老鷹可以如何抓到小雞（防守概念）？

三、闡述活動（**Elaboration**）

（一）引導學生以自己的語言（可加上動作演示）來說明在鬼抓人 III 運用何種的比賽策略？進攻者（老鷹）與防守者（小雞、母雞）的行動分別為何？為什麼？

（二）邀請不同的組別來闡述。

（三）總結學生的發現。

四、評價活動（**Evaluation**）

（一）引導學生在第一個遊戲當中。與第二個遊戲差別在哪裡？可請其與同學進一步討論可能的方式還有為何？

（二）第二個遊戲是多一個球進攻，更需靠假動作、速度及帶球技巧來提高得分的成效。防守者雖有母雞帶領，但後面的小雞如何延長隊伍攔下進攻球，也是可以思考的策略方式。

預告下節課操作的鬼抓人 **IV** 遊戲。

一、動員活動（**Engagement**）

（一）確認人數，提醒安全注意事項。

（二）鬼抓人遊戲 IV-1：

1. 環境：躲避球場 x1。

2. 人員：全班。

3. 規則：全班分為兩部分從各自半場的底線帶球出發，過程中不可搶別人的球，出發運球抵達對方底線則得一分，得分後從場外繞回己方底線再次出發（兩人一顆球，有球的即可運球前進，成功達陣後把球交給夥伴出發）。



二、實驗活動（**Experiment**）、解釋活動（**Explanation**）

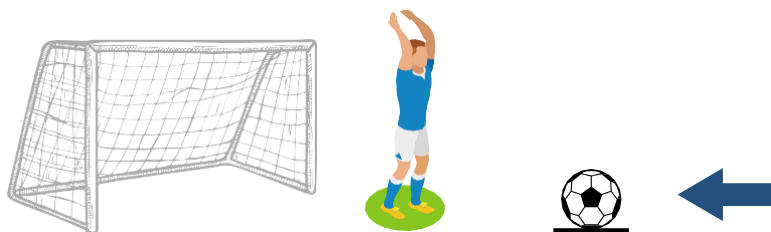
（一）概念引導：請學生回想剛剛的活動，並思考進攻者。

（二）實驗活動：鬼抓人遊戲 IV-2。

1. 環境：躲避球場 x1。

2. 人員：全班。

3. 規則：全班分為「進攻者」與「防守者」，進攻者從底線出發，每次 2 人同時出發，每人皆有一顆球準備射門；防守者後方有一個球門，對手每次射門之後就換人防守。



（三）結果調查與推理：

1. 集合學生。

2. 詢問學生該如何保護自己球門不被得分（防守概念）？

3. 引導學生思考可能的動作（不給答案）。

	4. 詢問學生什麼狀況下適合射門（進攻概念）？ 5. 引導學生思考可能的動作（不給答案）。 三、闡述活動（Elaboration） （一）引導學生以自己的語言（可加上動作演示）來說明鬼抓人遊戲IV-1和鬼抓人遊戲IV-2，哪種比賽需要較快的反應？變成兩個球門需有什麼改變策略？為什麼？ （二）邀請不同的組別來闡述。 四、總結學生的發現。評價活動（Evaluation） （一）引導學生在第一個遊戲當中。與第二個遊戲差別在哪裡？可請其與同學進一步討論可能的方式還有為何？ （二）第二個遊戲是多一個球門，進攻者射門方向跟第一個遊戲只有一個球門射門動作跟角度有何不同？。 防守者一次要守兩個球門跟第一個遊戲比較有何不同，有什麼策略可以避免對方得分？
--	--