

嘉義縣頂六國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	高年級	年級課程 主題名稱	社團：足球高手	課程 設計者	李昌龍	總節數 /學期 (上/下)	40 節/上學期 40 節/下學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	頂天立地 六藝超群 樂合作 Cooperation 勤學習 Learning 健體魄 Athlete 多分享 Sharing 勇創新 Innovation 修品格 Character	與學校願景呼 應之說明	透過足球社團的學習過程，讓學生在小組比賽中，具備主動探索及積極解決問題，達到「健體魄」的運動習慣。				
總綱 核心素 養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	課程 目標	一、藉由推廣足球運動，讓學生具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，發展運動的潛能。 二、探索如何發揮團隊合作，透過課程的引導去體驗與實踐，並促進學童身體健康、增強體適能。 三、在團隊競賽時，能理解隊員的感受，樂於和隊員小組互動，發揮合作精神，爭取勝利，養成團隊合作的好素養。				

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	足底停球	<p>健/3b-III-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。</p> <p>健/3c-III-1 表現穩定的身體控制和協調能力。</p> <p>健/3d-III-2 演練比賽中的進攻和防守策略。</p>	停球技巧	<p>1. <b>表現</b>足球的停球基本動作能力。</p> <p>2. <b>引導</b>及實際操作停球技巧，探索身體對足球的運動潛能。</p> <p>3. 學習運用與隊友的溝通互動，<b>演練</b>完成停球技巧的練習策略。</p>	<p>1. 能於 3 秒內做出正確的停球動作</p> <p>2. 能正確將球停於足底</p>	<p><b>活動一：足底停球(4 節)</b></p> <p>(1)2 人一組一顆球，相距面對面約三公尺。</p> <p>(2)滾球者，只能用手將球滾動，並站立於停球者前方。</p> <p>(3)停球者，分別以自己想要的停球方式，將球停滯。</p> <p>(4)每人需停球三次後角色交換。</p> <p><b>活動二：足球躲避球(4 節)</b></p> <p>(1)學生均分為二大組，進行對戰比賽。</p> <p>(2)外場攻擊：僅能用手將球滾地，球的彈跳高度不能超過膝蓋或是騰空擲球。</p> <p>(3)內場防守方：要使用足底停球的方式停球。若被擊中腳踝，或是在停球時被球擊中膝蓋以下的身體部位，就代表出局，必須移至外場復活區。</p> <p>(4)復活方式：至場外復活區，以體能訓練開合跳 10</p>	<p>1. 教師於課前蒐集足球起源的參考資料。</p> <p>2. 教師準備與學生相同數量的足球。</p> <p>3. 教師於課前確認足球活動場地，例如：草地、平坦地面等。</p> <p>4. 教師依學生人數準備三角錐或其他標的物數個。</p>	8

						下後，自動回到內場參與比賽。		
第 (5) 週 - 第 (8) 週	盤運球	<p>健/3b-III-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。</p> <p>健/3c-III-1 表現穩定的身體控制和協調能力。</p> <p>健/3d-III-2 演練比賽中的進攻和防守策略。</p>	盤運球技巧	<p>1. <b>表現</b>足球的盤運球基本動作能力。</p> <p>2. <b>引導</b>及實際操作盤運球技巧，探索身體對足球的運動潛能。</p> <p>3. 學習運用與隊友的溝通互動，<b>演練</b>完成盤運球技巧的練習策略。</p>	<p>1. 能正確做出各種盤運球基本動作</p> <p>2. 能用腳內側原地左右盤球 45 次</p>	<p><b>活動一：123 木頭人(4 節)</b></p> <p>(1)將學生分為四組，同時進行。</p> <p>(2)聽到老師說「1 2 3」的時候，盤球前進。</p> <p>(3)聽到老師說「木頭人」的時候，以足底停球方式停球，若未停球或導致球滾動，則該名同學必須回到起點重新出發。</p> <p>(4)以此類推，直到將足球盤運進入老師所指定該組放置的呼拉圈位置內。</p> <p>(5)切記！球必須以停球方式停滯呼拉圈內，不是踢進呼拉圈裡。</p> <p><b>活動二：買雞蛋回家(4 節)</b></p> <p>(1)分為四組同時進行，每次僅只能派一名隊友出發。</p> <p>(2)跑至雞蛋集中區，將集中區裡的雞蛋（足球），盤運帶回自己的家。</p> <p>(3)每一個人每次只能帶一顆雞蛋（足球）回家。</p>	<p>1. 教師準備與學生相同數量的足球。</p> <p>2. 教師於課前確認足球活動場地，例如：草地、平坦地面等。</p> <p>3. 教師依學生人數準備三角錐或其他標的物數個。</p>	

						(4)雞蛋(足球)帶回家後，必須將雞蛋(足球)確實停滯在家內，才能與隊友擊掌再換下一名隊友出發。	
第(9)週 - 第(12)週	傳接球	健/3b-III-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。 健/3c-III-1 表現穩定的身體控制和協調能力。 健/3d-III-2 演練比賽中的進攻和防守策略。	傳接球技巧	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>表現</b>足球的傳接球基本動作能力。</li> <li>2. <b>引導</b>及實際操作傳接球技巧，探索身體對足球的運動潛能。</li> <li>3. 學習運用與隊友的溝通互動，<b>演練</b>完成傳接球技巧的練習策略。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能正確做出各種的傳接球動作</li> <li>2. 能順暢的傳接球 5 次以上</li> </ol>	<p>(4)雞蛋(足球)帶回家後，必須將雞蛋(足球)確實停滯在家內，才能與隊友擊掌再換下一名隊友出發。</p> <p><b>活動一：穿越大門(4節)</b>  (1)用兩大角錐為一個球門，在場地內共放置 14 個球門。  (2)兩人一組一顆球，必須以傳接球的方式通過不同的球門。  (3)每次僅能通過一個球門為基準，且球門不能重複。  (4)球門對面必須要有隊友接應球。</p> <p><b>活動二：傳球王(4節)</b>  (1)以 3vs2 方式進行循環對戰賽。  (2)計時 1 分鐘，同組隊員必須互相傳接球。  (3)球傳出去時，才能抄截或阻擋。  (4)傳 1 次球，得 1 分，以此類推。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師準備與學生相同數量的足球。</li> <li>2. 教師於課前確認足球活動場地，例如：草地、平坦地面等。</li> <li>3. 教師依學生人數準備三角錐或其他標的物數個。</li> </ol>

						(5)教師擔任計次與計分裁判。 (6)採循環賽方式進行，以最得分最多的隊伍為優勝。		
第 (13) 週 - 第 (16) 週	攻守 遊戲 -傳 球與 射門	健/3b-III-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。 健/3c-III-1 表現穩定的身體控制和協調能力。 健/3d-III-2 演練比賽中的進攻和防守策略。	射門技巧	1. <b>表現</b> 足球的射門基本動作能力。  2. <b>引導</b> 及實際操作射門技巧，探索身體對足球的運動潛能。  3. 學習運用與隊友的溝通互動， <b>演練</b> 完成射門技巧的練習策略。	1. 能正確做出各種的傳接球動作與射門之基本動作  2. 能順暢的盤球後射門5次以上	<b>活動一：足球過山洞(4節)</b> (1)編號1號同學做停球動作在起點處等待，其餘2-7號同學以接龍方式排成一列，雙腳打開呈倒V字型，變成山洞形狀。 (2)聽到哨音後，1號同學將球以盤運球式繞過踢過山洞後，將球以射門方式踢過山洞回到起點，由2號同學站出來接球，以此類推，最快抵達終點的組別獲勝。 <b>活動二：得分高手(4節)</b> (1)以2 vs 2方式進行循環對戰賽，結束一輪遊戲增加攻守人數，到3 vs 3。 (2)以4個圓扁盤為一個擂台，共設置4個擂台。 (3)教師擔任計次與計分裁判，由教師發球將滾球出	1. 教師準備與學生相同數量的足球。  2. 教師於課前確認足球活動場地，例如：草地、平坦地面等。  3. 教師依學生人數準備三角錐或其他標的物數個。	

						<p>去，誰先碰到球，球權歸於該隊。</p> <p>(4)計時 30 秒，同組隊員必須互相合作，可以防守或是進攻。</p> <p>(5)任一隊伍將球踢進任一球門內，並有同隊有碰到球即得分，得分最高者為優勝。</p> <p>(6)球若出界，球必須在出界處，重新開球。</p> <p>(7)每一輪遊戲開始前給予學生討論作戰策略的時間。</p>	
<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>攻守 遊戲 - 小 組 合 作</p>	<p>健/3b-III-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。</p> <p>健/3c-III-1 表現穩定的身體控制和協調能力。</p> <p>健/3d-III-2 演練比賽中的進攻和防守策略。</p> <p>健/4d-III-1 養成規律運動習慣，維持動態生活。</p>	<p>小組合作 善用所學 的技巧</p>	<p>1. <b>表現</b>出足球聯合性的基本動作能力（包含：停球、盤球、傳球、射門），運用所學動作技能加強團隊練習。</p> <p>2. <b>養成</b>與隊友溝通互動，藉由足球運動提高體適能與基本運動能力。</p>	<p>1. 能與同儕順暢的做出傳接球之基本動作 5 次以上</p> <p>2. 能完成 50%的射門準度</p>	<p><b>活動一：得分擂台(4 節)</b></p> <p>(1)以 3 vs 3 方式進行循環對戰賽，結束一輪遊戲增加攻守人數，到 4 vs 4。</p> <p>(2)教師擔任計次與計分裁判，由教師發球將滾球出去，誰先碰到球，球權歸於該隊。</p> <p>(3)計時 1 分鐘，同組隊員必須互相合作，可以防守或是進攻。</p> <p>(4)任一隊伍將球踢進任一球門內，並有同隊有碰到球</p>	<p>1. 教師準備與學生相同數量的足球。</p> <p>2. 教師於課前確認足球活動場地，例如：草地、平坦地面等。</p> <p>3. 教師依學生人數準備</p>

					<p>即得分，得分最高者為優勝。</p> <p>(5)球若出界，球必須在出界處，重新開球。</p> <p><b>活動二：球給隊長(4節)</b></p> <p>(1)以 4 vs 4 方式進行循環對戰賽。</p> <p>(2)場上需有一名隊友擔任隊長，負責在隊長區內接球。</p> <p>(3)比賽方式是將足球傳給隊長就得分。</p> <p>(4)隊長必須在隊長區內，不可以離開隊長區出去搶球。</p> <p>(5)每次比賽計時 2 分鐘，得分數最多者為優勝。</p>	三角錐或其他標的物數個。
<b>教材來源</b>	<input type="checkbox"/> 選用教材 ( ) <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(改編自 108 年素養導向體育教材研發成果【陣地攻守性球類】教案)					
<b>本主題是否融入資訊科技教學內容</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共( )節 (以連結資訊科技議題為主)					
<b>特教需求學生</b>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無    <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙六年級(1)人、學習障礙 ( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、<u>(/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無    <input type="checkbox"/>有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u></p>					

## 課程調整

### ※課程調整建議(特教老師填寫)：

1. 特殊生的社交互動較差，進行分組活動時可能無法融入活動，應多觀察互動狀況，留意其不當言行。
2. 若特殊生無法達到同儕的評量，可以考慮降低標準，或用簡化的動作來替代。

特教老師簽名：陳一鋒

普教老師簽名：李昌龍

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	達陣得分	<p>健/3b-III-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。</p> <p>健/3c-III-1 表現穩定的身體控制和協調能力。</p> <p>健/3d-III-2 演練比賽中的進攻和防守策略。</p>	團隊合作達成競賽任務	<p>1. <b>表現</b>足球的基本動作能力 (包含：停球、盤球、傳球、射門)，探索身體對足球運動的潛能。</p> <p>2. <b>演練</b>及運用攻守動作技能策略(包含：推進、防守、多打少、快攻) 融入在比賽情境中。</p>	<p>1. 能與同儕正確順暢的做出足球的各種基本動作</p> <p>2. 能完成分組任務，為團隊獲得積分 3 分以上</p>	<p><b>活動一：溝通跑(4 節)</b></p> <p>(1)學生均分為兩組，分別為 A、B 兩隊。</p> <p>(2)A 隊：擔任活動式球門，這球門是運用每個人的雙腳，呈現連續式的開合跳 V 字型動作。</p> <p>(3)B 隊：則需 2 人一組，每組 1 顆球，透過兩人互相傳球的方式，將球傳過 A 隊隊員的雙腳 V 字型。</p> <p>(4)遊戲計時 2 分鐘，B 隊帶球者要呼叫隊友，隊友必須找到球門做傳球，接球者則必須使用足底停球，將球接應。</p> <p>(5)每次完成傳球動作過一個 V 字球門，皆可獲得到 1 分。</p> <p>(6)切記！必須找不同球門、不同隊友做傳球練習，得分最高的組別為優勝隊伍。</p> <p>(7)時間終止後，A、B 兩隊須角色互換。</p>	<p>1. 教師準備與學生相同數量的足球。</p> <p>2. 教師於課前確認足球活動場地，例如：草地、平坦地面等。</p>	8

				3. <b>表現</b> 不同溝通互動方式（語言、手勢）與隊友達成小組合作目標。		<b>活動二：足球達陣(4節)</b> (1)範圍：在場地內擺放四個區域的標示盤，視為達陣區。 (2)主要規則：採 4vs4 進行競賽，活動的過程中，僅只能用「腳踢球」的方式進行，不可以用手觸球，也不得踢高遠球，更不可以射門，此類動作皆不予計分。 (3)得分方式：活動過程中僅能使用盤運球或傳接球方式進攻，將球傳給站在達陣區內的隊友，且須以足底停球的方式停球才算得分，倘若是自行盤運帶球跑進達陣區，則都不予計分。 (4)遊戲計時 1 分鐘，採循環賽，以得分最多的隊伍為優勝。	3. 教師依學生人數準備三角錐或其他標的物數個。	
第(5)週 - 第(8)	前進最前線	健/3b-III-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。 健/3c-III-1 表現穩定的身體控制和協調能力。 健/3d-III-2 演練比賽中	團隊合作達成競賽任務	1. <b>表現</b> 足球的基本動作能力（包含：停球、盤球、傳球、射門），探索身體對足球運動的潛能。	1. 能與同儕正確順暢的做出足球的各種基本動作	<b>活動一：直線推進(4節)</b> (1)學生均分為兩組。 (2)在場地上用小圓碟標示一條直線，並在直線的兩端放置兩個大角錐。	1. 教師準備與學生相同數量的足球。	8

週		的進攻和防守策略。		<p>2. <b>演練</b>及運用攻守動作技能策略(包含：推進、防守、多打少、快攻) 融入在比賽情境中。</p> <p>3. <b>表現</b>不同溝通互動方式(語言、手勢)與隊友達成小組合作目標。</p>	<p>2. 能完成分組任務，為團隊獲得積分 3 分以上</p>	<p>(3)A、B 兩隊，分別站立於兩端的大角錐；而兩側的學生當聽到哨音後，必須盤運球前進出發。</p> <p>(4)當在直線上遇到對手時，進行猜拳遊戲，勝利者繼續盤球前進，而敗者則失去原有的團隊，歸到勝利者隊伍中。</p> <p>(5)碰到對手的角錐，則為得分。</p> <p>(6)遊戲計時 3 分鐘，在時間內可多次挑戰。</p> <p>(7)若在進行盤運球時偏離直線，而使對手觸碰到角錐，則算是對手得分。</p> <p><b>活動二：通話遊戲(4 節)</b></p> <p>(1)學生分為四組，A、B 為藍隊，C、D 為紅隊，採循環賽方式進行競賽。</p> <p>(2)場外：先由 A、C 兩隊擔任場外守門員，必須 3 人一組，每個人須將手牽著手，用腳停球。</p> <p>(3)場內：則 B、D 兩隊的所有隊員，皆會由老師進行</p>	<p>2. 教師於課前確認足球活動場地，例如：草地、平坦地面等。</p>
---	--	-----------	--	--	---------------------------------	--	--------------------------------------

						<p>編號，每個人都會有一個專屬的個人號碼。</p> <p>(4)編號後，老師會把球扔進球場內，同時唸號碼，此時，被唸到號碼的球員，必須快速移動到場地內進行爭奪球權，並將球傳給外場的隊友，以足底停球方式接應，即可獲得 1 分。</p> <p>(5)呼叫號碼可從 1 人，增加至 3 人（教師可視活動情況調整）。</p> <p>(6)遊戲計時 1 分鐘，時間終了後，須回到自己隊伍最後方重新排隊，積分分數最高者為優勝。</p>	<p>3. 教師依學生人數準備三角錐或其他標的物數個。</p>
<p>第 (9) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>進攻空地</p>	<p>健/3b-III-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。</p> <p>健/3c-III-1 表現穩定的身體控制和協調能力。</p> <p>健/3d-III-2 演練比賽中的進攻和防守策略。</p>	<p>團隊合作 達成競賽 任務</p>	<p>1. <b>表現</b>足球的基本動作能力（包含：停球、盤球、傳球、射門），探索身體對足球運動的潛能。</p> <p>2. <b>演練</b>及運用攻守動作技能策略(包含：推進、防守、多打少、快攻) 融入在比賽情境中。</p>	<p>1. 能與同儕正確順暢的做出足球的各種基本動作</p> <p>2. 能完成分組任務，為團隊獲得積分 3 分以上</p>	<p><b>活動一：誰是抄截王(4 節)</b></p> <p>(1)每個人都有一顆球，必須在場地內進行盤運球。</p> <p>(2)而每個人是進攻方，也同時是防守者；需要抄截球，也同時要保護球。</p> <p>(3)若被抄截後導致掉球，則必須到場外復活區進行充電(體能訓練開合跳 5 電(體能訓練開合跳 5 下)，並拿起一個曬衣夾，</p>	<p>1. 教師準備與學生相同數量的足球。</p> <p>2. 教師於課前確認足球活動場地，例</p>

				3. <b>表現</b> 不同溝通互動方式（語言、手勢）與隊友達成小組合作目標。		夾至於衣服上，才能復活回到場內繼續進行遊戲。 (4)遊戲計時 2 分鐘，看誰能降低自己被抄球機率。 (5)身上最少曬衣夾的人為優勝。 <b>活動二：破門而入(4 節)</b> (1)在場地的四端擺放大角錐，進行 4 vs 4 的足球比賽。 (2)得分方式：將球從左右兩個角錐中間穿過就獲得 1 分。 (3)比賽方式採循環賽，有隊伍得分就換其他隊伍，每次比賽時間最多為 1 分鐘，獲得最多分數的該隊為優勝。	如：草地、平坦地面等。  3. 教師依學生人數準備三角錐或其他標的物數個。
第 (13) 週 - 第 (16) 週	先馳 得點	健/3b-III-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。 健/3c-III-1 表現穩定的身體控制和協調能力。 健/3d-III-2 演練比賽中的進攻和防守策略。	團隊合作 達成競賽 任務	1. <b>表現</b> 足球的基本動作能力（包含：停球、盤球、傳球、射門），探索身體對足球運動的潛能。	1. 能與同儕正確順暢的做出足球的各種基本動作	<b>活動一：射擊遊戲(4 節)</b> (1)首先，每組 8 個人，分別在八個不同地方（老師可視班級人數自行調整）。 (2)從中央兩個大角錐的中心點開始。 (3)採用 1 vs 0 無防守方式，射向任一個球門，結束一輪活動後，可增加攻守人	1. 教師準備與學生相同數量的足球。  8

				<p>2. <b>演練</b>及運用攻守動作技能策略(包含：推進、防守、多打少、快攻) 融入在比賽情境中。</p> <p>3. <b>表現</b>不同溝通互動方式(語言、手勢)與隊友達成小組合作目標。</p>	<p>2. 能完成分組任務，為團隊獲得積分 3 分以上</p>	<p>數 2 vs 1、3 vs 2 (老師可視課程需求調整攻防人數)。</p> <p>(4)防守者：可以使用手接球。</p> <p>(5)進攻方：則可選擇任一球門進行進攻射門。</p> <p>(6)射門後，外場同學拿球繞到隊伍的最後方去排隊。</p> <p>(7)而原本射門的同學，就移動到外場去等待拿球。</p> <p><b>活動二：讓球轉動(4 節)</b></p> <p>(1)在場地的四端擺放大角椎，進行 2 vs 1 的區域防禦，結束一輪遊戲後，可增加攻守人數，到 3 vs 1 區域防禦 (老師可視班級人數與課程需求進行調整)。</p> <p>(2)得分方式：透過團隊合作將球踢進得分區，得分區內需要有隊友接應停球，即獲得 1 分。</p> <p>(3)比賽方式採循環賽，每次比賽時間為 1 分鐘，獲得最多分數的隊伍為優勝。</p>	<p>2. 教師於課前確認足球活動場地，例如：草地、平坦地面等。</p> <p>3. 教師依學生人數準備三角錐或其他標的物數個。</p>
--	--	--	--	--	---------------------------------	---	--

<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>王牌 快攻 手</p>	<p>健/3b-III-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。 健/3c-III-1 表現穩定的身體控制和協調能力。 健/3d-III-2 演練比賽中的進攻和防守策略。</p>	<p>團隊合作 達成競賽 任務</p>	<p>1. <b>表現</b>足球的基本動作能力（包含：停球、盤球、傳球、射門），探索身體對足球運動的潛能。  2. <b>演練</b>及運用攻守動作技能策略(包含：推進、防守、多打少、快攻) 融入在比賽情境中。 3. <b>表現</b>不同溝通互動方式（語言、手勢）與隊友達成小組合作目標。</p>	<p>1. 能與同儕正確順暢的做出足球的各種基本動作  2. 能完成分組任務，為團隊獲得積分 3 分以上</p>	<p><b>活動一：王牌快攻手(4 節)</b> (1)採用樂樂足球規則，無守門員，球門前 2 公尺內不能有人站立。 (2)每組 5 個人，其中 1 人擔任「王牌快攻手」，則另外 4 人擔任進攻者（場內所有人皆是進攻方，也是防守者）。 (3)老師將足球從場外滾入場內，即可進行比賽。 (4)在球場中線兩端，設立兩個王牌區，讓雙方的王牌快攻手在此範圍內等待進攻機會。 (5)王牌快攻手：當球通過中線，進入對方的球場內時，此時，王牌快攻手才可以進入對方球場內進行攻擊。 (6)王牌快攻手也可以在自己的區域內進行協助防守。 (7)球若未到對方球場內，王牌快攻手是不能提前進入對方區域內進行進攻（例</p>	<p>1. 教師準備與學生相同數量的足球。  2. 教師於課前確認足球活動場地，例如：草地、平坦地面等。 3. 教師依學生人數準備三角錐或其他標的物數個。</p>	<p>8</p>
--	------------------------	--	-----------------------------	--	--	---	---	----------

						<p>如：到對方球門前等待傳球射門)。</p> <p>(8)比賽計時 2 分鐘，射門即為得一分，比賽採用團體循環賽，時間終了或得一分，就換其他隊伍上場比賽。</p> <p><b>活動二：五人制足球(4 節)</b></p> <p>(1)採用樂樂足球賽制，無守門員，球門前 2 公尺內不能有人站立。</p> <p>(2)每組 5 個人，進行班級內競賽，採積分賽。</p> <p>(3)每場比賽進行 3 分鐘，贏得最多分的隊伍為優勝。</p>	
<b>教材來源</b>	<input type="checkbox"/> 選用教材 ( ) <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(改編自 108 年素養導向體育教材研發成果【陣地攻守性球類】教案)						
<b>本主題是否融入資訊科技教學內容</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共( )節 (以連結資訊科技議題為主)						
<b>特教需求</b>	※身心障礙類學生： <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-智能障礙六年級(1)人、學習障礙 ( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、( /人數)						
<b>學生</b>	※資賦優異學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)						
<b>課程調整</b>	※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 教學活動進行中，須留意特殊生的情緒變化，避免過度興奮而忘記遵守規範進而與他人產生摩擦。						

2. 特殊生於群體中表現不易，常會被同儕忽略，可以在比賽中協助引導增加其表現機會(助攻或射門得分)，以增加自信心而不自我膨脹。

特教老師簽名：陳一鋒

普教老師簽名：李昌龍

