三、嘉義縣頂六國小114學年度校訂課程教學內容規劃表

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡,本課程是否實施混齡教學:是□(____年級和___年級)否■

年級	中年級	年級課程 主題名稱		足球社團-足球小將	課程設計者	李昌龍	總節數/學期 (上/下)	40 節/上40 節/下
符曜課類	■第二類 ■社	團課程 □技 類課程 □本	藝課程 上語文/新住	題 □專題 □議題 :民語文□服務學習□戶外教育□班際或校際交流 □領域補救教學(可以複選)	□自治活動	動□班級輔導		
學校願景							決問題,達到	「健體魄」
總綱核素養	E-A1 具備良好 慣,促進身心 並認能。 E-A2 具備探索 能力 日常生活	健全發展, 質,發展生 問題的思考 體驗與實踐	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,養團隊合作的好素養。 				

 ○ とこ 共開 年 所 他 八 恋 文 が 樂 於 與 人 互動 , 並 與 團 隊 成 員 合 作 之 素 養 。 → 應融入 □性別 平 等 教 育 □安全 教 育 (交通 安全) □ 户 外 教 育 (至 少 擇 ー) 或 □ 其 他 議 題	教學 進度	單元 名稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資 源	節數
樂於與人互動,並與團隊 成員合作之素養。 議題 *應融入 □性別平等教育 □安全教育(交通安全) □戶外教育(至少擇一) 或 □其他議題 (非必選) [此份校訂課程無上述三項議題融入,於其他課程融入。] 融入	內涵								
樂於與人互動,並與團隊 成員合作之素養。 *應融入 □性別平等教育 □安全教育(交通安全) □戶外教育(至少擇一) 或 □其他議題 (非必選) 上份校訂課程無上述三項議題融入,於其他課程融入。	實質								
樂於與人互動,並與團隊 成員合作之素養。 議題 *應融入 □性別平等教育 □安全教育(交通安全) □戶外教育(至少擇一) 或 □其他議題 (非必選) 融入 [此份校訂課程無上述三項議題融入,於其他課程融入。] 融入	議題								
樂於與人互動,並與團隊 成員合作之素養。 	融入								
樂於與人互動,並與團隊 成員合作之素養。 	<mark>融入</mark>	[此4							
樂於與人互動,並與團隊	議題	*應	融入 □性別平等	教育 □安全	℃教育(交通安全) □戶外教育(至少擇一)或 □其他議題	(非必選)		
F_C9 目供理解例人成必,		樂方							

	足	健/3b-Ⅱ-2 能於	停球技巧	1. 表現足球的停球基本動作能力。	1. 能做出正確的停球動作	活動一:足底停球(4節)	1. 教師	
	底	引導下,表現基本				(1)2 人一組一顆球,相距面對面約	於課前	
	停	的人際溝通互動技				三公尺。	蒐集足	
	球	能。		2. 透過實際操作停球技巧,探索身體	2. 能順暢將球停於足底	(2)滾球者,只能用手將球滾動,並	球起源	
		健/3c-Ⅱ-2 透過		對足球的運動潛能。		站立於停球者前方。	的參考	
		身體活動,探索運				(3)停球者,分別以自己想要的停球	資料。	
		動潛能與表現正確				方式,將球停滯。		
		的透過身體活動。				(4)每人需停球三次後角色交換。	2. 教師	
第		健/3d-Ⅱ-1 運用		3. 學習運用與隊友的溝通互動,完成		活動二:足球躲避球(4節)	準備與	
(1)		動作技能的練習策		停球技巧的練習策略。		(1)學生均分為二大組,進行對戰比	學生相	
週		略。				賽。	同數量	
_						(2)外場攻擊:僅能用手將球滾地,	的足	8
第						球的彈跳高度不能超過膝蓋或是騰	球。	
(4)						空擲球。		
週						(3)內場防守方:要使用足底停球的	3. 教師	
						方式停球。若被擊中腳踝,或是在	於課前	
						停球時被球擊中膝蓋以下的身體部	確認足	
						位,就代表出局,必須移至外場復	球活動	
						活區。	場地,	
						(4)復活方式:至場外復活區,以體能	例如:	
						訓練開合跳 10 下後,自動回到內場	草地、	
						參與比賽。	平坦地	
							面等。	

			4. 教師	
			依學生	
			人數準	
			備三角	
			錐或其	
			他標的	
			物 數	
			個。	

	盤	健/3b-Ⅱ-2 能於	盤運球技	1. 表現足球的盤運球基本動作能力。	1. 能做出各種盤運球基本動作	活動一:123 木頭人(4節)	1. 教師	
	運	引導下,表現基本	巧			(1)將學生分為四組,同時進行。	準備與	
	球	的人際溝通互動技				(2)聽到老師說「123」 的時候,	學生相	
		能。		2. 透過實際操作盤運球技巧,探索身	2. 能用腳內側原地左右盤球	盤球前進。	同數量	
		健/3c-Ⅱ-2 透過		體對足球的運動潛能。	30 次	(3)聽到老師說「木頭人」的時候,	的 足	
		身體活動,探索運				以足底停球方式停球,若未停球或	球。	
		動潛能與表現正確				導致球滾動,則該名同學必須回到	2. 教師	
		的透過身體活動。		3. 學習運用與隊友的		起點重新出發。	於課前	
第		健/3d-Ⅱ-1 運用		溝通互動,完成盤運球技巧的練習策		(4)以此類推,直到將足球盤運進入	確認足	
(5)		動作技能的練習策		略。		老師所指定該組放置的呼拉圈位置	球活動	
週		略。				內。	場地,	
-						(5)切記!球必須以停球方式停滯呼	例如:	8
第						拉圈內,不是踢進呼拉圈裡。	草地、	
(8)						活動二:買雞蛋回家(4節)	平坦地	
週						(1)分為四組同時進行,每次僅只能	面等。	
						派一名隊友出發。	3. 教師	
						(2)跑至雞蛋集中區,將集中區裡的	依學生	
						雞蛋 (足球),盤運帶回自己的家。	人數準	
						(3)每一個人每次只能帶一顆雞蛋	備三角	
						(足球) 回家。	錐或其	
						(4)雞蛋(足球)帶回家後,必須將雞	他標的	
						蛋(足球)確實停滯在家內,才能與	物 數	
						隊友擊掌再換下一名隊友出發。	個。	

	傳	健/3b-Ⅱ-2 能於	傳接球技	1.	表現足球的傳接球基本動作能力。	1. 能做出各種的傳接球動作	活動一:穿越大門(4節)	1. 教師	
	接	引導下,表現基本	巧				(1)用兩大角錐為一個球門,在場地	準備與	
	球	的人際溝通互動技					內共放置 14 個球門。	學生相	
		能。		2.	透過實際操作傳接球技巧,探索身	2. 能順暢的傳接球	(2)兩人一組一顆球,必須以傳接球	同數量	
		健/3c-Ⅱ-2 透過			體對足球的運動潛能。		的方式通過不同的球門。	的 足	
		身體活動,探索運					(3)每次僅能通過一個球門為基準,	球。	
		動潛能與表現正確		3.	學習運用與隊友的		且球門不能重複。	2. 教師	
		的透過身體活動。			溝通互動,完成傳		(4)球門對面必須要有隊友接應球。	於課前	
第		健/3d-Ⅱ-1 運用			接球技巧的練習策		活動二:傳球王(4節)	確認足	
(9)		動作技能的練習策			略。		(1)以 3vs2 方式進行循環對戰賽。	球活動	
週		略。					(2)計時1分鐘,同組隊員必須互相	場地,	
_							傳接球。	例如:	8
第							(3)球傳出去時,才能抄截或阻擋。	草地、	
(12)							(4)傳1次球,得1分,以此類推。	平坦地	
週							(5)教師擔任計次與計分裁判。	面等。	
							(6)採循環賽方式進行,以最得分最	3. 教師	
							多的隊伍為優勝。	依學生	
								人數準	
								備三角	
								錐或其	
								他標的	
								物 數	
								個。	

	攻	健/3b-Ⅱ-2 能於	射門技巧	1. 表現足球的射門基本動作能力。	1. 能做出各種的傳接球動作與	活動一:足球過山洞(4節)	1. 教師	
	守	引導下,表現基本			射門之基本動作	(1)編號 1 號同學做停球動作在起點	準備與	
	遊	的人際溝通互動技				處等待,其餘2-7號同學以接龍方	學生相	
	戲	能。				式排成一列,雙腳打開呈倒√字	同數量	
	_	健/3c-Ⅱ-2 透過				型,變成山洞形狀。	的足	
	傳	身體活動,探索運				(2)聽到哨音後,1號同學將球以盤運	球。	
	球	動潛能與表現正確				球式繞過踢過山洞後,將球以射門方		
	與	的透過身體活動。				式踢過山洞回到起點,由 2 號同學	2. 教師	
第	射	健/3d-Ⅱ-1 運用				站出來接球,以此類推,最快抵達終	於課前	
(13)	門	動作技能的練習策				點的組別獲勝。	確認足	
週		略。		2. 透過實際操作射門技巧,探索身體	2. 能順暢的盤球後射門	活動二:得分高手(4節)	球活動	
_				對足球的運動潛能。		(1)以 2 vs 2 方式進行循環對戰	場地,	8
第						賽,結束一輪遊戲增加攻守人數,	例如:	
(16)				3. 學習運用與隊友的溝通互動,完成射		到 3 vs 3。	草地、	
週				門技巧的練習策略。		(2)以 4 個圓扁盤為一個擂台,共設	平坦地	
						置4個擂台。	面等。	
						(3)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,	3. 教師	
						球權歸於該隊。	依學生	
						(4)計時 30 秒,同組隊員必須互相	人數準	
						合作,可以防守或是進攻。	備三角	
							錐或其	
							他標的	

			(5)任一隊伍將球踢進任一球門內,	物 數	
			並有同隊有碰到球即得分,得分最	個。	
			高者為優勝。		
			(6)球若出界,球必須在出界處,重		
			新開球。		
			(7)每一輪遊戲開始前給予學生討論		
			作戰策略的時間。		

			4 5 - 1 - 5 - 5 - 10 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	4 4 15 1 1 1	30 d	4 11 1	
攻	健/3b-Ⅱ-2 能於		1. 表現出足球聯合性的基本動作能力	1. 能與同儕順暢的做出傳接球	活動一:得分擂台(4 節) 	1. 教師	
守	引導下,表現基本	善用所學	(包含:停球、盤球、傳球、射門),運	之基本動作與概念	(1)以 3 vs 3 方式進行循環對戰	準備與	
遊	的人際溝通互動技	的技巧	用所學動作技能加強團隊練習。		賽,結束一輪遊戲增加攻守人數,	學生相	
戲	能。				到 4 vs 4。	同數量	
_	健/3c-Ⅱ-1 表現		2. 運用與隊友的溝通互動,藉由足球運	2. 能完成 40%的射門準度	(2)教師擔任計次與計分裁判,由教	的 足	
小	聯合性動作技能。		動提高體適能與基本運動能力。		師發球將滾球出去,誰先碰到球 ,	球。	
組	健/3d-Ⅱ-1 運用				球權歸於該隊。	2. 教師	
合	動作技能的練習策				(3)計時 1 分鐘,同組隊員必須互	於課前	
作	略。				相合作,可以防守或是進攻。	確認足	
	健/4d-Ⅱ-2 參與				(4)任一隊伍將球踢進任一球門內,	球活動	
	提高體適能與基本				並有同隊有碰到球即得分,得分最	場地,	
	運動能力的身體活				高者為優勝。	例如:	8
	動。				(5)球若出界,球必須在出界處,重新	草地、	
					開球。	平坦地	
					活動二:球給隊長(4節)	面等。	
					(1)以 4 vs 4 方式進行循環對戰	3. 教師	
					賽。	依學生	
					 (2)場上需有一名隊友擔任隊長,負	人數準	
					 責在隊長區內接球。	備三角	
					 (3)比賽方式是將足球傳給隊長就得	錐或其	
					分。	他標的	
					開隊長區出去搶球。	個。	
	遊戲一小組合	守遊戲一,表現基本的人際溝通互動技能。 一個/3c-Ⅱ-1表現聯合性動作技能。 一個/3d-Ⅱ-1運用動作技能的轉換。 一個/4d-Ⅱ-2參與提高體適的身體活	守 引導下,表現基本 善	守 引導下,表現基本	守 引導下,表現基本 的人際溝通互動技 的人際溝通互動技 能。 善用所學 的技巧 (包含:停球、盤球、傳球、射門),運 用所學動作技能加強團隊練習。 之基本動作與概念 成 作 財合性動作技能。 組 健/3d-Ⅱ-1運用 動作技能的練習策 作 略。 2.運用與隊友的溝通互動,藉由足球運 動提高體適能與基本運動能力。 2.能完成 40%的射門準度 動提高體適能與基本運動能力。	守 引導下,表現基本	中

		(5)每次比賽計時 2 分鐘,得分數最
		多者為優勝。
教材來源	□選用教材 () ■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)
本主題是否 融入資訊科 技教學內容	■無 融入資訊科技教學內容 □有 融入資訊科技教學內容 共()節(以連結資訊科技議題為主)	
	 ※身心障礙類學生:□無 ■有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人 ※資賦優異學生:■無 □有-(自行填入類型/人數,如一般智能資優優異2人 ※課程調整建議(特教老師填寫): 	
	1.教學者要留意特教學生的粗大動作是否能符合各項足球動作的要求(例如盤3	求、射門)
特教需求學	2.若特教學生難以理解遊戲活動規範,可以簡化活動內容或進行個別化教學。	
生課程調整	3.團體活動中,需留意特教學生在隊伍中的表現狀況,避免因為能力不佳而被	2冷落。
	特教	老師姓名:陳嘉珊
	普教	老師姓名:李昌龍

教學	單元	領域學習表現	自訂	離 33 口 1巻	表現任務	學習活動	教學資	節數
進度	名稱	/議題實質內涵	學習內容	子自口保	(學習評量)	(教學活動)	源	即数

	達	健/3b-Ⅱ-2 能於	團隊合作	1. 透過足球的基本動作能力(包含:	1. 能與同儕順暢的做出足球的	活動一:溝通跑(4節)	1. 教師	
	陣	引導下,表現基本	達成競賽	停球、盤球、傳球、射門),探索身體	各種基本動作	(1)學生均分為兩組,分別為 A、B	準備與	
	得	的人際溝通互動技	任務	對足球運動的潛能。		丙隊。	學生相	
	分	能。				(2)A 隊:擔任活動式球門,這球門	同數量	
		健/3c-Ⅱ-2 透過				是運用每個人的雙腳,呈現連續式	的足	
		身體活動,探索運				的開合跳 V 字型動作。	球。	
		動潛能與表現正確				(3)B 隊:則需 2 人一組,每組 1		
		的透過身體活動。				顆球,透過兩人互相傳球的方式,		
第		健/3d-Ⅱ-1 運用				將球傳過 A 隊隊員的雙腳 V 字		
(1)		動作技能的練習策				型。		
週		略。		2. 運用攻守動作技能策略(包含:推	2. 能完成分組任務,為團隊獲	(4)遊戲計時 2 分鐘,B 隊帶球者		
_				進、防守、多打少、快攻)融入在比	得積分	要呼叫隊友,隊友必須找到球門做		8
第				賽情境中。		傳球,接球者則必須使用足底停		
(4)						球,將球接應。		
週						(5)每次完成傳球動作過一個 V 字		
						球門,皆可獲得到 1 分。		
						(6)切記!必須找不同球門、不同隊	2. 教師	
						友做傳球練習,得分最高的組別為	於課前	
						優勝隊伍。	確認足	
						(7)時間終止後,A、B 兩隊須角色互	球活動	
				3. 表現不同溝通互動方式(語言、手		換。	場地,	
				勢)與隊友達成小組合作目標。		活動二:足球達陣(4節)	例如:	
							草地、	

			(1)範圍:在場地內擺放四個區域的	平坦地
			標示盤,視為達陣區。	面等。
			(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	3. 教師
			盤運球或傳接球方式進攻,將球傳	依學生
			給站在達陣區內的隊友,且須以足	人數準
			底停球的方式停球才算得分,倘若	備三角
			是自行盤運帶球跑進達陣區,則都	錐或其
			不予計分。	他標的
			(4)遊戲計時 1 分鐘,採循環賽,以	物 數
			得分最多的隊伍為優勝。	個。

	前	健/3b-Ⅱ-2 能於	團隊合作	1. 透過足球的基本動作能力(包含:	1. 能與同儕順暢的做出足球的	活動一:直線推進(4節)	1. 教師	
	進	引導下,表現基本	達成競賽	停球、盤球、傳球、射門),探索身體	各種基本動作	(1)學生均分為兩組。	準備與	
	最	的人際溝通互動技	任務	對足球運動的潛能。		(2)在場地上用小圓碟標示一條直	學生相	
	前	能。				線,並在直線的兩端放置兩個大角	同數量	
	線	健/3c-Ⅱ-2 透過		2. 運用攻守動作技能策略(包含:推		錐。	的 足	
		身體活動,探索運		進、防守、多打少、快攻)融入在比	2. 能完成分組任務,為團隊獲	(3)A、B 雨隊,分別站立於雨端的	球。	
		動潛能與表現正確		賽情境中。	得積分	大角錐;而兩側的學生當聽到哨音		
		的透過身體活動。				後,必須盤運球前進出發。		
第		健/3d-Ⅱ-1 運用				(4)當在直線上遇到對手時,進行猜		
(5)		動作技能的練習策				拳遊戲,勝利者繼續盤球前進,而		
週		略。				敗者則失去原有的團隊,歸到勝利		
_						者隊伍中。		8
第						(5)碰到對手的角錐,則為得分。		
(8)						(6)遊戲計時 3 分鐘,在時間內可		
週						多次挑戰。		
						(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。		
						活動二:通話遊戲(4節)	2. 教師	
				3. 表現不同溝通互動方式 (語言、手		(1)學生分為四組,A、B 為藍隊,	於課前	
				勢)與隊友達成小組合作目標。		C、D 為紅隊,採循環賽方式進行競	確認足	
						賽。	球活動	
							場地,	

			(2)場外:先由 A、C 兩隊擔任場外	例如:
			守門員,必須 3 人一組,每個人須	草地、
			將手牽著手,用腳停球。	平坦地
			(3)場內:則 B、D 兩隊的所有隊	面等。
			員,皆會由老師進行編號,每個人	
			都會有一個專屬的個人號碼。	
			(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	3. 教師
			隊友,以足底停球方式接應,即可	依學生
			獲得 1 分。	人數準
			(5)呼叫號碼可從 1 人,增加至 3	備三角
			人 (教師可視活動情況調整)。	錐或其
			(6)遊戲計時 1 分鐘,時間終了後,	他標的
			須回到自己隊伍最後方重新排隊,積	物 數
			分分數最高者為優勝。	個。

	進	健/3b-Ⅱ-2 能於	團隊合作	1. 透過足球的基本動作能力 (包含:	1. 能與同儕順暢的做出足球的	活動一:誰是抄截王(4節)	1. 教師	
	攻	引導下,表現基本	達成競賽	停球、盤球、傳球、射門),探索身體	各種基本動作	(1)每個人都有一顆球,必須在場地	準備與	
	空	的人際溝通互動技	任務	對足球運動的潛能。	2. 能完成分組任務,為團隊獲	內進行盤運球。	學生相	
	地	能。		2. 運用攻守動作技能策略(包含:推	得積分	(2)而每個人是進攻方,也同時是防	同數量	
		健/3c-Ⅱ-2 透過		進、防守、多打少、快攻)融入在比		守者;需要抄截球,也同時要保護	的 足	
		身體活動,探索運		賽情境中。		球。	球。	
		動潛能與表現正確				(3)若被抄截後導致掉球,則必須到	2. 教師	
		的透過身體活動。				場外復活區進行充電(體能訓練開合	於課前	
第		健/3d-Ⅱ-1 運用				跳 5 下),並拿起一個曬衣夾,夾	確認足	
(9)		動作技能的練習策				至於衣服上,才能復活回到場內繼	球活動	
週		略。				續進行遊戲。	場地,	
_						(4)遊戲計時 2 分鐘,看誰能降低	例如:	8
第						自己被抄球機率。	草地、	
(12)				3. 表現不同溝通互動方式 (語言、手		(5)身上最少曬衣夾的人為優勝。	平坦地	
週				勢)與隊友達成小組合作目標。		活動二:破門而入(4節)	面等。	
						(1)在場地的四端擺放大角椎,進行	3. 教師	
						4 vs 4 的足球比賽。	依學生	
						(2)得分方式:將球從左右兩個角錐	人數準	
						中間穿過就獲得 1 分。	備三角	
						(3)比賽方式採循環賽,有隊伍得分	錐或其	
						就換其他隊伍,每次比賽時間最多為	他標的	
						1 分鐘,獲得最多分數的該隊為優	物 數	
						勝。	個。	

	先	健/3b-Ⅱ-2 能於	團隊合作	1. 透過足球的基本動作能力 (包含:	1. 能與同儕順暢的做出足球的	活動一 :射擊遊戲(4節)	1. 教師	
	馳	引導下,表現基本	達成競賽	停球、盤球、傳球、射門),探索身體	各種基本動作	(1)首先,每組 8 個人,分別在八	準備與	
	得	的人際溝通互動技	任務	對足球運動的潛能。		個不同地方(老師可視班級人數自	學生相	
	點	能。				行調整)。	同數量	
		健/3c-Ⅱ-2 透過				(2)從中央兩個大角錐的中心點開	的 足	
		身體活動,探索運				始。	球。	
		動潛能與表現正確				(3)採用 1 vs 0 無防守方式,射向		
		的透過身體活動。				任一個球門,結束一輪活動後,可		
第		健/3d-Ⅱ-1 運用				增加攻守人數 2 vs 1、3 vs 2 (老		
(13)		動作技能的練習策				師可視課程需求調整攻防人數)。		
週		略。				(4)防守者:可以使用手接球。	2. 教師	
_						(5)進攻方:則可選擇任一球門進行	於課前	8
第						進攻射門。	確認足	
(16)						(6)射門後,外場的同學拿球繞到隊	球活動	
週						伍的最後方去排隊。	場地,	
						(7)而原本射門的同學,就移動到外	例如:	
						場去等待拿球。	草地、	
				2. 運用攻守動作技能策略(包含:推	2. 能完成分組任務,為團隊獲	活動二:讓球轉動(4節)	平坦地	
				進、防守、多打少、快攻)融入在比	得積分	(1)在場地的四端擺放大角椎,進行	面等。	
				賽情境中。		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	3. 教師	
				3. 表現不同溝通互動方式 (語言、手		區域防禦(老師可視班級人數與課	依學生	
				勢)與隊友達成小組合作目標。		程需求進行調整)。	人數準	

			(2)得分方式:透過團隊合作將球踢	備三角	
			進得分區,得分區內需要有隊友接	錐或其	
			應停球,即獲得 1 分。	他標的	
			(3)比賽方式採循環賽,每次比賽時	物 數	
			間為 1 分鐘,獲得最多分數的隊伍	個。	
			為優勝。		

	王	健/3b-Ⅱ-2 能於	團隊合作	1. 透過足球的基本動作能力 (包含:	1. 能與同儕順暢的做出足球的	活動一:王牌快攻手(4節)	1. 教師	
	牌	引導下,表現基本	達成競賽	停球、盤球、傳球、射門),探索身體	各種基本動作	(1)採用樂樂足球規則,無守門員,球	準備與	
	快	的人際溝通互動技	任務	對足球運動的潛能。		門前 2 公尺內不能有人站立。	學生相	
	攻	能。				(2)每組 5 個人,其中 1 人擔任	同數量	
	手	健/3c-Ⅱ-2 透過				「王牌快攻手」,則另外 4 人擔任	的 足	
		身體活動,探索運				進攻者(場內所有人皆是進攻方,	球。	
		動潛能與表現正確				也是防守者)。		
		的透過身體活動。				(3)老師將足球從場外滾入場內,即		
第		健/3d-Ⅱ-1 運用				可進行比賽。		
(17)		動作技能的練習策				(4)在球場中線兩端,設立兩個王牌		
週		略。		2. 運用攻守動作技能策略(包含:推		區,讓雙方的王牌快攻手在此範圍		
_				進、防守、多打少、快攻)融入在比	2. 能完成分組任務,為團隊獲	內等待進攻機會。		8
第				賽情境中。	得積分	(5)王牌快攻手:當球通過中線,進		
(20)				3. 表現不同溝通互動方式 (語言、手		入對方的球場內時,此時,王牌快		
週				勢)與隊友達成小組合作目標。		攻手才可以進入對方球場內進行攻		
						擊。	2. 教師	
						(6)王牌快攻手也可以在自己的區域	於課前	
						內進行協助防守。	確認足	
						(7)球若未到對方球場內,王牌快攻	球活動	
						手是不能提前進入對方區域內進行	場地,	
						進攻(例如:到對方球門前等待傳	例如:	
						球射門)。	草地、	
						(8)比賽計時 2 分鐘,射門即為得一		

ı		分,比賽採用團體循環賽,時間終了	平坦地				
		或得一分,就換其他隊伍上場比賽。	面等。				
		活動二:五人制足球(4節)	3. 教師				
		(1)採用樂樂足球賽制,無守門員,	依學生				
		球門前 2 公尺內不能有人站立。	人數準				
		(2)每組 5 個人,進行班級內競	備三角				
		賽,採積分賽。	錐或其				
		(3)每場比賽進行 3 分鐘,贏得最多	他標的				
		分的隊伍為優勝。	物數				
			個。				
教材來源	□選用教材 ()	■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)					
	■無 融入資訊科技教學內容 □有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)						
本主題是否 融入資訊科 技教學內容		節 (以連結資訊科技議題為主)					
融入資訊科	□有 融入資訊科技教學內容 共()負)人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症(1)人、身體病弱()人 <u>(自行填入類型/人數)</u>					
融入資訊科	□有 融入資訊科技教學內容 共()值 ※身心障礙類學生:□無 ■有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症(1)人、身體病弱()人 <u>(自行填入類型/人數)</u>					
融入資訊科	□有 融入資訊科技教學內容 共()值 ※身心障礙類學生:□無 ■有-智能障礙(※資賦優異學生:■無 □有-(自行填入) ※課程調整建議(特教老師填寫):)人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症(1)人、身體病弱()人 <u>(自行填入類型/人數)</u>					
融入資訊科技教學內容	□有 融入資訊科技教學內容 共()值 ※身心障礙類學生:□無 ■有-智能障礙(※資賦優異學生:■無 □有-(自行填入對 ※課程調整建議(特教老師填寫): 1.特教學生於分組活動中容易產生依賴而)人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症(1)人、身體病弱()人(自行填入類型/人數) 類型/人數,如一般智能資優優異2人)					
融入資訊科技教學內容 技教學內容 特教需求學	□有 融入資訊科技教學內容 共()值 ※身心障礙類學生:□無 ■有-智能障礙(※資賦優異學生:■無 □有-(自行填入對 ※課程調整建議(特教老師填寫): 1.特教學生於分組活動中容易產生依賴而)人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症(1)人、身體病弱()人(自行填入類型/人數) 類型/人數,如一般智能資優優異2人) 不積極,須留意其學習狀況調整上課方式 學生得失心太重,可以留意學生情緒變化,讓學生提前做好心理建設。					
融入資訊科 技教學內容 特教需求學	□有 融入資訊科技教學內容 共()值 ※身心障礙類學生:□無 ■有-智能障礙(※資賦優異學生:■無 □有-(自行填入對 ※課程調整建議(特教老師填寫): 1.特教學生於分組活動中容易產生依賴而 2.在競爭對抗的教學活動中,為避免特教)人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症(1)人、身體病弱()人(自行填入類型/人數) 類型/人數,如一般智能資優優異2人) 不積極,須留意其學習狀況調整上課方式 學生得失心太重,可以留意學生情緒變化,讓學生提前做好心理建設。					