

★大隊長筆記專區

【A】管理老師

A1 提醒老師(**不兇**)小孩

A2 非主課時請老師準備零件的(**成品**)或點(**材料**)

A3 老師之間吵架應立即(**制止**)開會時老師提出問題無法解決時，呈報協會(**秘書長**)

A4 老師教學狀況不佳
大隊長應進班親自(**示範**)並請老師在旁(**學習**)

A5 老師表現好時，大隊長可適時(**鼓勵**)老師

A6 老師拍的營區(**照片**)大隊長要檢查後才能上傳雲端。

【B】面對家長

B1 是面對家長不可以做的事情

A 不照(**協會**)說法回答家長

B 亂(**答應**)家長事情

(例如請假退費)

C 漏接家長(**電話**)

【C】課程+材料

C1 空檔時間不可請學生(**畫畫**)請老師帶學生玩(**團康**)

C2 大隊長要進班教學，回家要確實(**備課**)，熟悉課程

C3 箱子清點，確認箱內材料和(**貨運單**)及(**圖鑑表**)相同

C4 第一天(**一早**)有空就要點材料，而不是上課當下才說缺

C5 教材箱最後寄回協會時，要確實(**分類**)歸位，而不是亂塞。

C6 家長要購買材料，不現場

收(**現金**)，請家長聯絡協會。

C7 學生寫過的課本直接(**丟掉**)垃圾不要寄回協會。

C8 戶外課程，如足籃舞防，大隊長要撥空出去看(**學生**)安全。

【D】學生行為

D1 學生卡片被偷，操作 SOP

1 先補給學生(**卡片**)安撫學生

2 進班宣導教室有(**監視器**)

3 不小心撿到，交給(**大隊長**)

4 卡片就是你的(**錢**)，要收好

D2 建立學生(**喜歡**)大墩卡，大隊長用(**皇卡**)來鼓勵學生。

D3 班級秩序不好，不(**兇**)小孩，多使用約定給(**卡**)。

D4 下課宣導走廊勿(**奔跑**)

D5 舞防班請勿靠近(**欄杆**)

D6 教室禁區，學生不能靠近

例如有：烘焙的(**烤箱**)、老師桌的(**電腦**)

D7 處理小惡魔 SOP

1 先警告學生嚴肅但不(**兇**)

2 列點(**文字**)紀錄

3 約定給(**卡**)

4 約定給(**致電**)家長

5 回報協會

6 不可以沒(**給卡**)就回報協會

【E】環境整潔

E1 營區廁所髒要請(**老師**)打掃，只有(**大學**)不用，但太髒要回報場地組。

E2 班上垃圾太滿，要請(**老師**)拿去丟，中午(**便當廠商**)收走

E3 **周五**(**廚餘**)要請廠商收回，不可放周末。

【F】一日流程

▲7:40~8:00 開學日場佈

1 周末發 ABC 簽收本到營區(**LINE**)並催老師簽收

2(**場佈**)照片多拍幾張，上傳營區(**LINE 群**)相簿。

3 開學定點站位，(**親自**)帶老師到定點，不然老師會亂站。

▲8:00~9:00 報到時間

(1)前一天先印好(**點名單**)，並把檔案傳給行政組(**NINI**)，以防萬一可以隔天到超商印。

(2)沒在名單內學生

1 先看家長(**手機**)簡訊

2 有簡訊，請家長(**安心**)

3 沒簡訊傳行政(**LINE 群**)查

4 留下小孩姓名+(**電話**)

▲9:00~11:00 相見歡

2 在營區(**LINE 群**)

tag 老師分配點材料。

3 在(**9:30**)時點完名後打給

(**未到**)學生家長，親自統計便當數量，不可(**多訂**)便當。

4 大隊長時間，全程按照

(**小抄**)講才不會漏講。

<p>▲12:00~12:40 午餐午休</p> <p>1(素食)或特殊便當，大隊長寫(名字)後親自放到學生桌上</p> <p>-----</p> <p>2 便當有缺、配菜有少，回報(午餐 LINE)群。</p> <p>-----</p> <p>3 請便當廠商準備(紙箱)+大(垃圾袋)裝廚餘和垃圾</p> <p>-----</p> <p>4 午睡前提醒學生吃(藥)和上(廁所)。不強迫生睡(不吵)就好</p> <p>▲15:30~16:30 歡樂時光</p> <p>1 提醒換卡要(快)狠準，不要拖到放學時間</p> <p>-----</p> <p>2 卡門時，開放學會議，提醒老師放學(站位)不要嬉鬧</p> <p>-----</p> <p>3 放學經過辦公室音量(放低)</p> <p>-----</p> <p>4 走廊整隊請老師檢查(學生)物品有沒有帶走，帶隊到放學場地，最(後面)要有老師壓尾</p> <p>-----</p> <p>6 放學前最後一次上廁所，請(所有)學生都要去。</p> <p>▲16:27~16:50 放學時間</p> <p>1 確定學生領完(放學卡)，都有找到(家長)，才可以放人</p> <p>-----</p> <p>2 自己走路回家學生，有跟家長確認並留(簡訊)才放人。</p> <p>-----</p> <p>3 放學時(不兌)學生家長在看</p> <p>-----</p> <p>4 引導車子不擋(大門)口。</p> <p>-----</p> <p>5 下雨時，回報行政(LINE 群)放學(兩備)場地</p>	<p>▲16:50~17:10 進教室與開會</p> <p>1回教室由大隊長(壓尾)，確定學生無漏東西。</p> <p>-----</p> <p>2 聽放學錄音，所有老師都要認真聽，禁止(滑手機)。</p> <p>-----</p> <p>3 開會時間不(拖延)，快狠準解決老師問題，盡快下班。</p> <p>-----</p> <p>4 先發(放學卡)，再讓學生入座看多拉。</p> <p>-----</p> <p>5 不利用放學時間請老師(做事)</p> <p>-----</p> <p>6 大隊長和最後走老師確認教室門窗、電源都有關閉後回報營區(LINE 群)。</p> <p>-----</p> <p>▲17:10~17:30 課後照顧</p> <p>1 表定 17:30 收課照費，實際超過(17:35)分才可收。</p> <p>-----</p> <p>2 有學生要上廁所，請(高)年級陪同。</p> <p>-----</p> <p>3 提醒老師下班快(離開)教室</p> <p>▲隔日導護 8:00~9:00</p> <p>1 提醒老師(拍照)打卡</p> <p>2 有遲到導護門口不(放空城)</p> <p>3 先到老師麥克風先(充電)</p> <p>▲周五場地恢復</p> <p>1(中午)前就將教材先收箱</p> <p>-----</p> <p>2 按照場復表，確實場復，並拍照+(錄影)建立場復相簿。</p>	<p>[G] 其他</p> <p>1 學生個資請勿外流，包含學生(照片)、家長意見表。</p> <p>-----</p> <p>2 下課吹哨前(5)分鐘提醒老師</p> <p>-----</p> <p>3 營隊結束 ABC 任務</p> <p>A 上傳營區(照片)到雲端</p> <p>B 各班(點名單)上傳</p> <p>C 場復表+(場復照)寄 E-mail</p> <p>-----</p> <p>4 課程收尾結束時，都有提早(5)分鐘收拾，用完教具放進教具箱物歸(原位)，不亂丟。</p> <p>-----</p> <p>5 教學有原則，善用舉手秩序(口號)，課程照(協會)規則，老師互相分工合作，不計較</p> <p>-----</p> <p>6 下課(三溫暖)原則、坐金三角，請學生多喝(水)，不(跪)椅子或坐(兩腳)椅。</p> <p>-----</p> <p>7 教室內隨時都有(老師)，不放空城，(廁導)一吹哨就請老師就定位。</p> <p>-----</p> <p>[H] 行政自評</p> <p>1 上班不得閒聊(八卦)，應保持下課(金三角)。</p> <p>-----</p> <p>2 營隊期間禁止下班(聚餐)</p> <p>-----</p> <p>3 大隊長主動(入班)協助教學</p> <p>-----</p> <p>4 確實巡班(錄影)，而非沾醬油隨便拍拍應付協會</p> <p>-----</p> <p>5 打人罵人受傷(立即)處理。</p>
---	---	---

43屆(冬)獸醫筆記區

總分100/每格2分(單面)

姓名_____分數_____

【A】班鴨規介紹+飼養須知

A1 班鴨規的 PPT 放在
(心理學+TNVR) 的 PPT 最上面

A2 鴨跟龜到教室後，老師要放在教室
(後面)，下課讓學生看，注意學生
不能(摸)或(餵食)

A3 老師要照顧鴨和龜，記得要每天清
(大便)、幫烏龜(換水)。

A4 小鴨飼料早上課、午放學各餵食(一
次)，烏龜每日餵一次約(3~5)顆，
不可多餵，放學跟鴨子放在保暖的地方
(講桌下)。

◆【B】烏龜來上課

B1 烏龜課程順序(不可)換。依照烏
龜互動流程的(PPT)來上課

【1】翻滾

1-1 烏龜成功(翻身)，每位學生都可
以抽(1)卡，看不到調整位子，前面
(蹲下)後面站著。

1-2 倒數時老師可以速度放慢，烏龜盡
量放(斜)的，容易翻滾成功。

【2】游泳

2-1 烏龜容易不吃飼料，飼料可折(一
半)，或波動(水花)，吸引烏龜注
意力，較容易成功。

2-2 烏龜的(嘴巴)有碰到飼料就可以
抽卡，不一定要吞進去。

【3】量體重

3-1(不用)請學生出列，老師在講台上
拿出體重計。

3-2 體重計壞掉(沒關係)，學生實際
不需要看到數字。

3-3 師要先(操作)，才有獎徵答

【4】龜課文 PPT

●【學科 PPT】

1 請學生將課本拿出來，五天學科有
周1上(心理+TNVR)

周2上(植物+人體 PPT)

周3上(沒有 PPT)

周4上(痘藥理學)

周5上(解剖學+動物救援)

【C】明星狗來上課

C1 狗狗之歌影片問答影片在(PPT)
裡，老師要記得(投影)畫面到黑板
上。

C2 狗狗來上課的流程有：

★【A 狗先來】

1(摸聽耳)→2(圍圈)→3PPT

★【B 狗後來】

1PPT→2(摸聽耳)→3(圍圈)

●【狗狗摸聽耳流程】

【1】上PPT課程

【2】(摸)狗

【3】操作(聽診器)

【4】操作(檢耳器)

【5】課本打勾(抽卡)

C3 學生聽狗時，老師可以說甚麼？

【1】狗狗別(緊張)我是小小獸醫

【2】聽診有沒有聽到(心跳)聲

【3】檢耳有沒有看到(紅紅)的？

C4 學生聽狗時，老師要做甚麼？

【1】安撫狗狗情緒

【2】把(聽筒)放狗的(心臟)

【3】(輕拉)狗耳朵讓學生檢耳

C5 檢耳器的燈光要對準狗狗的耳朵，老
師要裝(3 號電池)兩顆

◆【狗狗圍圈】

1 老師回到課程 PPT

撥放注意事項(影片)

2 將學生帶到教室內或教室外

(空曠)處，學生圍成一個大圓圈

3 大墩送犬師，會帶狗狗來上課

老師要(自己)上課

4 學生只要有摸到狗，立即舉手

老師馬上發(1)卡給學生。

◆【植物/人體 PPT】

B4 植物/人體的流程有：

【1】上PPT課程

【2】學生摸(植物)標本

【3】最後寫(學習單)

【D】小鴨來上課

D1 鴨子課程順序(不可)換。依照鴨
子互動流程的(PPT)來上課

【1】圍鴨

1-1 學生在教室內或外(圍圈)坐下

1-2 老師發每位學生 1 顆鴨(飼料)

1-3 學生喊鴨子名字(小黃)

1-4 鴨子靠近學生就可抽(1)卡

1-5 鴨子(沒反應)老師用飼料吸引

【2】餵鴨

2-1 長方(積木箱)小鴨站在上面

2-2 準備飼料裝(白碗)，讓學生每人
啄(3)秒

2-3 學生餵鴨時，老師要(拍照)
啄完 3 秒後，學生自己把(白碗)
交給下一個人。

2-4 完成餵鴨每位學生抽(1)張卡

【3】鴨游泳

3-1 長方(積木箱)裝適量的水

3-2 把鴨子放進去。

3-3 這堂課老師要

【A】(拍照)

【B】一組一組請學生排隊(摸鴨)

【C】完成(紿卡)

3-4 結束後，拿(紙抹布)把鴨子擦
乾，不然鴨子會感冒生病。

【4】鴨課文 PPT

◆【打針流程】

1 寫出打針的九步驟

1(擦擦)內向外

2(看看)沒空氣

3(開開)蓋子

4(壓壓)手比七

5(插插)90 度

6(抽抽)沒有血

7(推推)藥進去

8(拔拔)放白碗

9(按按)棉球

43 冬烘焙-筆記區/烘總分 100 分，每格倒扣 1.5 分 姓名_____分數_____

A【如何備料??請填入代號】

(1)篩網(2)大白碗(3)鋼盆(4)開罐器
(5)電子秤(6)飯匙(7)50 克(8)120 克
(9)小白碗(10)六小白湯匙
1 麵粉 1 組 1 包已分好，把麵粉先放入(2)
2 糖粉 1 組 1 包已分好，糖粉先放入(2)上課倒入(1)，篩入(3)
3 奶油用(4)
打開，用(6)挖，倒入鋼盆要用(9)量需(8)克。
4 綠色+可可色粉分別挖(10)小白湯匙

B【畫餅趣教學流程】

(1)撥教學(影片)
(2)發材料
▲(6)片餅乾+衛生紙
▲巧克力醬用來塗(形狀)
▲(巧克力)黏巧克力醬上面
▲(牙籤)用來沾巧克米
▲小白碗用來裝巧克力米
▲學習單集滿(2個)打勾可抽卡
(3)做完可以(畫場)吃完
(4)一周會做(兩次)畫餅趣

C【寫器材口訣表板書】

1 打蛋器→轉轉轉轉(黏)在一起
(輕輕)敲(打滑順)
2 篩網→(敲敲壓壓)(靠近鋼盆、篩子敲(手)、結塊再壓)
3 飯匙→(轉轉壓壓)(鋼盆刮(乾淨)、亮金金)
4 鋼盆→(等等)沒事扶鋼盆(雙手)

D【洗器具專家+拍照】

1 只能下午(13:30)開始洗器具
2 烤盤不可用(菜瓜布)刷
3 塑膠壓模模具不可用(熱水)洗
4 鋼盆+打蛋器(鐵)用熱水(泡熱)再洗
5 紙抹布(重複)使用，爛了再丟
6 清洗器材流程：(先碗盤)清洗→(擦乾)→風乾→收拾
7 多的食材放進放(黑箱)帶寄回協會

E【餅乾→海洋壓模】

A((製作變成麵團))

1 取出奶油到倒鋼盆，用(電子秤)秤出(120)克奶油
2 將(糖粉)倒至篩網，倒至鋼盆中
3 用(打蛋器)把糖粉和奶油打至(打發)
4 麵粉(筛網)篩入鋼盆中，回收(打蛋器)
5 使用(刮刀)攪拌至成團

B((成團後，開始染色))

1 一分為(3)
2 一團加入 6 平匙(可)色粉，
3 一團加入 6 平匙(抹)色粉，
4 一團加入 6 平匙(巧克力)米
5 三個學生同時在(鋁箔)上用(刮刀)染色+巧克力

C((分給孩子，開始壓模))

1 將(3)色麵團各自分為(3)等份
2 每位孩子有(黑)(1)綠(1)白各(1)麵團
3 把 3 色麵團都各分為(3)球
4 發下(模貝)(一大組一包)
5 每位小朋友做出(8)塊餅乾(最多混(3)色)

F【各種烤箱問題】

1 (A)顧烤箱，一間教室 1 台烤箱。
2 放學後，食材用(夾鏈袋)裝好放在(烤箱)裡，不然會有蟑螂螞蟻。
3 烤箱封箱，鐵網架要拿出來放烤箱(上面)，箱子與烤箱之間塞(報紙)或衛生紙，膠帶也要(固定)，最後給(大膠帶)檢查，才可封箱
4 烤箱預熱之前要檢查裡面是否有東西，不然會(爆炸)。
5 烤箱(上火)和(下火)轉到指定溫度
6 有一組烤好就火速進烤箱，(手舞)等全班都好才進，會來不及。
7 拍個人照穿黃色(圓裙)+拿(鋼盆)+(打蛋器)
8 畫出烘焙餅乾在烤盤的排法？

00	00	00
00	00	00
00	00	00

G【餅乾→大頭雙色萌寵】

A((製作變成麵團))，流程 1~5 同上

B((成團後，開始染成兩色))

1 麵團一分為(2)

2 將(可可)粉倒入鋼盆中，與其中一個麵團攪拌成(2)色麵團

C((分給孩子，開始壓模))

1 將雙色麵團各自分為(3)等份
2 每人再分黑(1)團白(1)團
3 取其中黑(4)團白(4)團為今天的餅乾共(8)片
4 剩下的黑 1 團白 1 團是做(造型)
5 可以做花、(熊)、(貓)、兔子

H【餅乾→3D 熊熊雙色餅】

A((製作變成麵團))流程 1~5 同上

B((成團後，染成兩色))流程 1~2 同上

C((分給孩子，開始壓模))

將雙色麵團各自分為三等份

(1)黑一團白一團

(2)黑白各分(10)球

(3-1)黑(B)球，白(B)球

(3-2)黑黑(白)黑白黑

(3-3)做做(頭)與(身體)

(4-1)黑(2)球，白(2)球

(4-2)做做(手腳)與耳朵

(4-3)做出可愛的熊熊共(8)隻

I【教學技法】

1 餅乾進烤箱，學生只能玩(圓滾)

2 播(影片)教製作流程，看影片時請學生(手放後面)眼睛看影片，看完影片不要廢話，讓學生(直擡)開始做，老師都下去(充電+幫忙)。

3 上課時間也可出去洗(手+抹布)

4 學生沒帶保鮮盒給他(夾鏈袋)裝

5 學生手上沾滿食材，請他用自己的(手帕抹布)擦

6 烘焙餅乾(14:10)點發給學生。

【排桌椅編組別】

▲(3)人為一組做餅乾，全班分分完只剩 2 位也可當一組，多餘麵團直接多烤當學生(備份)。

魔術-筆記區(單面)

總分100分，每格倒扣1分 姓名_____ 分數_____

<p>A【魔術教學7步驟】</p> <p>A1 請寫出魔術教學 7 步驟?</p> <p>1 老師(表演)</p> <p>A 室內獨立班:學生坐(位置), 學習單放(桌上)</p> <p>B 室外合班:學生坐(地上), 學習單放(地上)</p> <p>2 腦力激盪</p> <p>最多問(3)位學生?</p> <p>3 老師破解</p> <p>A(室內獨立班)→播破解(影片)</p> <p>B(室外合班)</p> <p>1 老師(自己)破解</p> <p>2 老師自己帶(平板)或(手機)撥給學生看。</p> <p>4 老師教學</p> <p>發(道具+學習單): 帶唸+動做三次跟著老師(說+做)老師帶唸,學生很認真全部送一卡</p> <p>5 學生練習</p> <p>至少要變給(3)個同學看 (不用)真的要求,有來就驗收就給卡</p> <p>6 老師驗收</p> <p>▲一次驗收一樣, 很棒(2)卡, 不錯(1)卡</p> <p>▲先驗收 3 位魔術(小天才), 小天才驗收同學</p> <p>▲老師要給魔術小天才(卡片), 由學生驗收學生, (打勾+給卡)。</p> <p>7 家長驗+簽</p> <p>回家給家長(驗收)+簽名,集滿(2)簽名可抽 1 張卡</p>	<p>B【學生魔術舞台表演 4 步驟】</p> <p>B1 學生魔術舞台表演分成哪 4 步驟?</p> <p>1 表演順序</p> <p>老師直接(編號)一個一個上來 1 2 3 4 5..(高)的先表演,(矮)的後表演</p> <p>2 學生表演</p> <p>▲請學生講話(大聲), 忘記可看(學習單)</p> <p>▲自由選一樣道具就好(老師)準備</p> <p>▲每位學生只上台一次</p> <p>▲魔術道具表演完放回(原桌)上(後面學生還要用)</p> <p>3 老師給卡</p> <p>很棒(2)卡, 普通(1)卡 老師(馬上)給</p> <p>4 老師加分</p> <p>加分(專心)看+鼓掌全班加(15)分 (警告)1 次少 1 分</p> <p>C【選拔魔術小天才】</p> <p>1【時間】第一次驗收之後來選</p> <p>2【條件】活潑、外向、(手法)純熟、聰明</p> <p>3【作用】(教導)能力較差小朋友</p> <p>4【獎勵】</p> <p>每天的(歡樂時光), 每人可抽 2 張(幫忙卡)</p> <p>5【選 1~5 位】</p> <p>A】第二天起有更厲害人可(增加) B】不認真教會被(換掉)</p> <p>6【拍照回報】</p> <p>(黑板)寫魔術小天才+學生名字拍照傳到(LINE)群</p> <p>E【魔術學習單+課表】</p> <p>課表中的自代表(自己)變 (沒有)觀眾, 互代表(互動)魔術需(有)觀眾。</p> <p>E1 請寫出薩斯頓 3 原則</p> <p>1 表演前不可(漏)表演內容。 2 不對相同人變同樣魔術(2)次以上 3 魔術秘密永遠不能(告訴)別人。</p> <p>E2 請寫出觀看魔術遵守 4 個規定</p> <p>1 觀看時要(安靜) 2 看過不能說(我看過) 3 魔術師的道具不能(碰) 4 看完之後請(掌聲)鼓勵鼓勵</p> <p>E3 魔術學習單一開始就發下去, 學生知道秘密(沒有)關係, 重點在於學生要(學會)魔術, 訓練(口才)能力</p>	<p>【魔術老師該有的觀念】</p> <p>Q 學生魔術學不會, 漏洞百出怎麼辦?</p> <p>A 魔術重點在口條, 台風,(膽量), 小破綻, 家長會覺得(可愛), 但老師多(鼓勵)孩子, 多(讀美)很重要, 可以讓孩子愛上表演。</p> <p>Q 學生說魔術是騙人的, 如何回應?</p> <p>A: 魔術是一門(表演)藝術, 運用(瞳眼)法與(心理)學的原理, 訓練(口才)的表演</p> <p>Q: 老師在表演途中露餡了怎麼辦?</p> <p>A: 絶對不能說我(變錯)了, 要說: 哇～今天的(魔法精靈)特別調皮！老師(再變)一次</p> <p>D【魔術道具關鍵】 (請在空格中,打勾正確選項)</p> <p>1 魔法奇書按照上中下翻會有什麼畫面? <input type="checkbox"/> A 黑白、彩色、空白 <input type="checkbox"/> B 空白、黑白、彩色</p> <p>2 魔棒生花是根據什麼原理變出花的? <input type="checkbox"/> A 地心引力 <input type="checkbox"/> B 磁鐵吸力</p> <p>3 空手出棒的紙捲要如何收納? <input type="checkbox"/> A 對折五次 <input type="checkbox"/> B 橫捲起來</p> <p>4 空手出牌的牌藏在哪裡? <input type="checkbox"/> A 手心理面 <input type="checkbox"/> B 手背後面 <input type="checkbox"/> C 頭後面</p> <p>5 魔珠來去的假球機關從什麼位置打開? <input type="checkbox"/> A 上蓋 <input type="checkbox"/> B 中間</p> <p>6 紙袋出花的花盒要朝向哪? <input type="checkbox"/> A 朝向同一邊 <input type="checkbox"/> B 一三同邊二不同邊</p> <p>7 魔法屋的物品要選多大? <input type="checkbox"/> A 越小越好, 不容易被發現 <input type="checkbox"/> B 黑盒的八成高度</p> <p>8 幽靈吸管要讓觀眾把注意放在哪? <input type="checkbox"/> A 嘴巴 <input type="checkbox"/> B 手</p> <p>9 空中抓球的魔術關鍵是什麼? <input type="checkbox"/> A 要提醒手要握緊 <input type="checkbox"/> B 不能被發現偷換手</p> <p>10 幻聽骰什麼時機可以偷看點數? <input type="checkbox"/> A 觀眾轉過去時 <input type="checkbox"/> B 倒放小簡時</p> <p>11 螺絲自開的轉動方向是什麼? <input type="checkbox"/> A 右手抓蓋子由上而下往前繞 <input type="checkbox"/> B 右手抓蓋子由下而上往前繞</p> <p>14 瞬間換牌總共需要幾張牌? <input type="checkbox"/> A 1 張 <input type="checkbox"/> B 2 張 <input type="checkbox"/> C 3 張</p> <p>15 橡皮筋雙胞胎如何不被發現兩條橡皮筋? <input type="checkbox"/> A 不能兩邊同時打開 <input type="checkbox"/> B 要兩邊同時張開</p>
---	---	--

43屆(冬)積木筆記區

總分100/每格2分(單面)姓名_____分數_____

【A】事前準備

A1老師要在第(1)天時，就把(整周)的材料備好。

A2學生材料，要裝在(白碗)裡面，5天的英雄積木都用一樣的。

A3每個學生的白碗關鍵積木在(講師網)裡面可以看到，某些材料不夠，可用(軟積木)代替。

A4白碗裡面，要有(關鍵)積木、(場景)積木、底板、拆解器

A5學生積木不夠，可自己到(講台)拿，老師要準備好(積木箱)

A6最常缺關鍵積木是(大紅豆)，如果有學生拿太多，老師要請他拿(少量)，因為大家都要用。

A7老師在事前要先組好一款(成品)積木，讓學生可以看看問問，老師不需要兩款造型都做。

A8學生箱中有兩款積木是要贈送學生帶回家的，分別是(蜘蛛陀螺)和(工程力學)積木

A9贈送教材放在學生材料箱，老師一定要依照(箱子總表)清點正確數量，有缺一定要(第一天)回報。

A10看看問問小幫手分別是看(說明書)看老師(成品)問(同學)最後才問(老師)，有幫忙別人擔任小幫手可抽(幫忙卡)

【B】教學流程

B1請寫出教學步驟ABCD

【A-1】(任務介紹)

【A-2】有獎徵答

【B-1】(科學原理)

【B-2】有獎徵答

【C-1】(組裝教學)

【C-2】有獎徵答

【D】(看看問問)小幫手

B2教學步驟ABCD請老師要打開電腦並(投影)畫面，用PPT來上課。PPT的雲端連結在(講師網)，老師要事前下載到(隨身碟)。

B3第一到四天，課程結束後，請學生將白碗及積木放(教室)四周，不用分類收拾進箱子

B4第五天收拾時可以請(小幫手)幫忙，有幫忙可以抽一張卡，最重要是積木要(分類)收拾進積木箱子。

B5第一天上課時，組裝積木要另外再撥另外一支(關鍵)積木介紹的影片。

【C】如何抽卡

C1挑戰英雄任務成功可以抽(1卡)

做第二款造型可以再抽(1卡)

C2場景積木做好可以抽(1卡)

C3學生總共可以抽3張卡，分別是英雄積木(第1款)

英雄積木(第2款)

創意(場景)積木。

C4抽卡時要請學生帶(學習單)。

【D】常見問題

D1蜘蛛陀螺只要(一組)代表過關，就可(全班)一起抽一張卡。

D2任何學生只要擔任(小幫手)，就可以幫忙別人抽一張(幫忙卡)

D3學生反映積木不夠，請他使用(軟積木)或其他積木代替。

D4學生組的成品只要有(八成像)就可以了，不需要跟成品一模一樣，重點是能不能(完成任務)。

D5工程力學積木，發下去後，請學生自己看(說明書)完成積木造型，完成後可以抽1卡。

D6工程力學積木結束後，請學生把積木(全拆)老師發(半斤袋)讓學生把積木收進去帶回家

【E】英雄積木任務

E1伸縮夾、投石車、雷神彈弓都需要請學生把輪胎或(任何東西)夾/投/彈進白碗裡才算成功。

E2鋼鐵飛機需要把(紙飛機)射出去，只要飛過(線)才算成功。

E3學生如果一直玩橡皮筋，要請他去找(大隊長)，不可以自己處理

E4發材料時，要請學生變成(石頭)，老師雙手快速發下。

E5學生如果都完成了，速度太快的小朋友，可以請他把場景積木再裝飾得(更複雜)。

43屆(冬)巧智球筆記區

總分100/每格2分(單面)姓名_____分數_____

【A】事前準備

A1巧智球營的材料有(巧智球)和巧智球綠色封面的(課本)和桌遊

A2巧智球的球屬於學生材料，所以會放在(黑)色的學生箱。

A3巧智球課本在(紅)色的課本箱

A4巧智球營會用到的桌遊共有九宮格積木、(戰鬥陀螺)和(跳跳蛙)

A5桌遊放在(紅)色的生活材料箱。

【B】教學流程

B1請寫出巧智球營的教學四步驟

- 【一】聽(有聲書)有獎徵答
- 【二】播(教學影片)
- 【三】拿課本(解題操作)
- 【四】為故事(著色)

B2請寫出巧智球遊戲比賽八步驟

- 【一】(分組)
- 【二】裁判說眼睛請(閉上)
- 【一】裁判說123(作答)
- 【一】學生搶(拍)+檢查
- 【一】答對加(一分)
- 【一】答錯(醜一)
- 【一】集滿(三分)抽卡
- 【一】分數(歸零)裁判換人

【H】學生生理類

如果學生一直看錯滑塊或轉盤的顏色，教練要先

- (1)(確認)學生辨色力
- (2)如果發現辨色力(異常)

【A】立刻告訴(大隊長)

【B】聯絡(家長)是否要換營隊

【C】巧智球魔王關

C1學生做完教學題目+(著色)後請學生翻開課本第(16)頁魔王關

C2可以在(魔積巧)群組中的相簿找到魔王關的答案。

C3學生(可以)【可/不可】利用回家時間寫魔王關。

C4老師(不要)【要/不要】教學生魔王關怎麼做。

C5家長打勾的地方要在隔日(晨光)時打勾抽卡。

【D】比賽常見SOP

D1老師分組要將相同程度相同(年齡)的學生分在同一組。

D2只有在全班只有(5)人時才可以五個人一組。

D3全班十個人，要分成三組共(3)人、(3)人、4人

D4【可/不可】兩個人一組。

D5遊戲比賽時，學生同時抽，應該先看(下面)再看(面積)。

D6遊戲比賽的題目【可/不可】重複使用。

【E】教練心法

E1課程進行中，學生程度有快有慢，程度慢老師可以(個別)指導

E2加減法學生無法心算，可以請學生先用(筆)計算完，再(轉球)

E3學生再加減法的主題不會計算，老師可以把答案寫在(黑板)上

【F】操作類常見問題

F1巧智球只有(6)沒有9。

F2巧智球(紫)色的滑塊沒有(8)

F3巧智球不在手上時，就只能放在(盒子)裡。

F4巧智球摔到地上，滑塊噴出去，老師可以直接用手(按回去)

F5彩虹滑塊代表(不限)顏色。

【G】巧智球保管類

G1學生每天都有帶球來上課，可以獎勵一張(神卡)。

G2學生巧智球在家摔壞了，可以寄回(原廠)修理。

G3每天都要跟學生宣導，球只能在(手上)轉或(盒子)裡。

G4學生把巧智球丟來丟去，要立刻制止並帶他去找(大隊長)。

G5只有上(主課)才可拿出巧智球

科學-(單頁)筆記

總分100分,每格倒扣1分 姓名_____ 分數_____

A【對打機器人】

A1老師事前準備,機器人需先(充電),遙控器裝(4號)電池,教材用完要回收從綠色的(科學箱)拿。

A2對打機器人箱子內共有(3)黑(3)白,對戰時(一)黑(一)白,1師分(1)組,2師分(2)組帶開玩。

A3對打分組(不用)編號,勝者可抽(1)卡,平手(都可)抽1卡

A4沒電了趕快換下一台,原本沒電的趕快(充電)。

A5老師一到學校就要(充電)與測試,避免中途沒電無法替換。

B【畫線車】

B1路線圖遺失時自己補畫(八)字形,線條需畫得(粗粗)。用(麥克)筆至少畫兩道。

B2由老師(親自)操作,學生可加油鼓勵,跑完一圈(全班)抽1卡,

C【機器狗】

C1全程(老師)操作,學生不用操作

C2機器狗要開啟(語音)模式,要請學生(安靜),不然會影響操控。

完成(4)個項目可以抽(1)卡。

C3總共有4個項目分別是

【一】你叫甚麼(名字)

【二】你從(哪裡)來

【三】唱歌,老師要(帶動跳)

【四】前進

C4機器狗異常可(重啟)再試一次。

D【VR眼鏡】

D1班上一師用(1)台,二師(2)台用(老師)的手機,播(3D)影片。

D2手機過(大),無法放入請找(大隊長),看完影片抽(1)張卡

D3等待中的學生看(影片)老師播放十萬個為甚麼

E【摩天輪泡泡機】【學生親自組裝】

E1學生組裝(底板)+電池盒時,方向要正確,前後是(短)邊,左右是(長)邊。

E2學生電池盒要擺電線在(前),開關在(後),切齊底板右邊的(洞洞)位置。

E3藍色底座要鎖在電池盒左邊(置中),(前後)要鎖大螺絲

E4黃色長桿插進藍色底座後,馬達軸朝(左)邊,要插上紅色(扇葉)。

E5電線紅色插在馬達(上)面耳朵,黑色的插(下)面的耳朵,這樣風才會(吹)出去。風如果是吸回來的代表電線插(反了)。

E6學生成完成泡泡機成品後,老師要在講台準備好(塑膠盒)裝泡泡液,一師(1)組,二師(2)組。

E7成功吹出泡泡,可以抽(1)卡,老師發下(半斤袋)+塑膠小盒+泡泡液(2)包,學生帶回家。剩餘時間看(紅藍)眼鏡影片問答。

F【摩天輪泡泡機】

【老師事前組裝】

F1老師的事前準備要組裝好(黃桿)

不可以再課堂上跟學生一起組,若組不完,可請(大隊長)協調派(其他班)老師協助

F2馬達有(凹痕)的朝上,(短)支架裝屁股,(長)支架裝馬達軸。

F3黃色長桿上銀色掛勾和馬達軸一定要裝(不同)面,多孔的那面裝(馬達),馬達軸要朝(左)邊,少孔的那面裝(掛勾)。

F4銀色掛勾裝在從下面數上來第(11)個洞,馬達裝從上數下來第(13)個洞

F5橫桿插進銀色掛勾,左右各自鎖上(橘色)圈圈,增加摩擦力。

F6最後檢查當掛勾朝向(自己)的時候,馬達軸要朝(左邊)。

G【紅藍眼鏡】

G1撥放科學原理影片,做(有獎徵答)。抽卡一張

G2發下去的紅藍眼鏡要(回收)

G3觀看時燈要全關,(窗簾)拉上。

H【影片問答】

影片問答有AI影片大集合+科學偉人(牛頓愛迪生...),這些影片都已製作成(PPT)請老師到(雲端)的科學資料夾的下載。

麥塊-筆記區(單面)

總分100分，每格倒扣1分 姓名_____ 分數_____

【A】事前準備

A1 麥塊教育版安裝檔前一天事先下載到(**麥塊43**)資料夾後放進自己隨身碟-----1

A2 麥塊帳號分派去哪兩個地方看?

【1】老師救命網址(**麥塊**)專區

【2】(**科麥無**)群組記事本

A3 WIFI 機密碼改成(**12345678**)-----

A4 學生編號要(**老師**)直接幫學生號碼分配(**1~30**)的編號，分配完馬上寫在(**學習單**)上。-----

A5 學生課程進行的流程為

【1】看(**引導**)影片

【2】完成任務

【3】打勾抽(**1卡**)-----

A6 學生電腦臨時有狀況無法使用，要請(**大隊長**)通知家長，趕緊帶替換的電腦來營區。-----

A7 若沒有可以替換的電腦，可接受(**手機**)或平板來上課。

【B】課程總整理

B1 麥塊帳號@後面的網域(**不會**)改變，但是(**密碼**)每周都會更新。-----

B2 這次麥塊營(**不行**)使用投影幕，因為螢幕要給別的營隊用，麥塊營只能讓學生看(**自己**)電腦。-----

B3 每天可選(**4個**)麥塊小神童，獎勵為(**神卡**)1張。-----

B4 嚴格禁止請(**同組**)組員操作破任務，要讓學生自己完成挑戰。

【C】課程注意事項

C1 學生水壺(**不行**)拿出來，要喝的(**舉手**)告訴老師。-----

C2 下課了，筆電應該按(**睡眠**)關上-----

C3 中午收拾跟最後收尾時電腦/滑鼠/耳機要放(**書包**)裡-----

【D】課程總整理

◎(Day1) (**新兵訓練營**)

D1 第一天新兵訓練營完成最多可以拿(**8**)張普卡。

D2 建造庇護所要檢查是否有(**屋頂**)

D3 神祕科學家的合成課要把合成物放在(**螢光石**)上。

D4 修復損壞的農田要用鐵鋤轉換成(**農地**)。

D5 蒐集鑽石礦要帶上(**鐵槁**)跟合成火把。

◎(Day2) (**紅石之路**)

D6 第二天紅石之路完成最多可以拿(**8**)張普卡

D7 控制紅石能量通過要使用(**拉桿**)

D9 紅石能量傳遞要紅石(**中繼器**)

D10 放上紅石中繼器後可以再延伸(**15**)格

D11 紅石比較器總共有(**8**)格，最小跟最大相差(**8**)倍

D12 動力軌道需插上紅石(**火把**)才能繼續往前

D13 修復祭壇關卡因為牛會攻擊人必須優先(**清除**)

◎(Day3) (**禿鷹王**)的天空堡壘

D14 第三天禿鷹王的天空堡壘完成最多可以拿(**8**)張卡，裡面最少要有(**3**)張神卡，

D15 在順序 1 的主線任務中，必須檢查(**背包**)卡片

D16 在順序 2 拿第二張主線卡片，需要前往(**禿鷹王**)辦公室的寶庫，紅石中繼器

D17 在順序 3 的任務內容是要擊敗(**守衛者**)。

D18 在順序 4 的最後階段(**跑酷**)任務，完成後會發(**1**)張卡。

◎(Day4) (**皇家學院**)

D19 第4天皇家學院完成最多可以拿(**8**)張卡，裡面最少有(**2**)張神卡

D20 各關完成的指標?

任務1直線練習:讓機器人往前走(**六格**)

任務2立體迷宮:讓機器人上上下下跟(**往前**)

任務3破壞練習:讓機器人往前(**破壞**)

任務4拾取練習:讓機器人收集物品丟給(**玩家**)

任務5耕種練習:讓機器人田地是否有(**耕種**)

◎(Day5) 最終決戰

D21 第5天最終決戰完成最多可以拿(**4**)張神卡。

D22 城堡遺跡的關卡重點是要取得大墩裝備(**四件**)套。

D23 溫室-陽光感測器的關卡重點在天氣設為(**白天**)。

D24 溫室-種植馬鈴薯關卡重點種(**馬鈴薯**)。

D25 溫室-中央廚房重點加熱(**食物**)

D26 地牢關卡需要讓(**AGENT機器人**)走出迷宮拿(**龍翼之弓**)

D27 要擊敗(**禿鷹王**)才過關

【E】問題處理

E1 連線問題馬上檢查(**wifi 機**)

E2 帳號驗證問題問(**教學長**)

E3 任務問題請學生多看(**影片**)

E4 操作問題請學生多熟悉(**操作技巧**)勤練習為主

E5 最高原則一定要成功(**登入**)麥塊

E6 故障排除SOP

★ 檢查連線是否能(**上網**)

★ 重開程式並(**右鍵**)以系統管理員身分執行(**安裝檔**)按修復重新開機

★ 麥塊畫面破圖、變黑、無法正常顯示可能(**顯示卡**)有問題或狀況，重新安裝顯卡(**驅動程式**)還是不行就要換電腦。

無人機-筆記區(單頁)

總分100分，每格倒扣1.5分

姓名_____ 分數_____

【A】無人機大補帖

1配對無人機時，先將（高度）搖桿上下各撥一次，一次只能配對（一台）

2校準無人機時，將兩個搖桿同時向（內側）撥一次

3七孔USB充電器同時充（三顆）無人機電池是最有效率的

【B】事前準備工作

1將無人機（電池）拿去充電時，至少保證有充到（50）分鐘以上

2請完成操作口訣：按下（緩飛）準備（起飛）（紅色）高度（藍色）方向先（紅）再（藍）一次只動一隻手

3關卡終點一率都是（四）個紙箱

4各關卡之間間距（一）個腳掌距離

5所有無人機都（降落）之後，老師才可以說（撿）的口令，老師需務必確保每一台有都降落

【C】常見問題

1課程中無人機有狀況時，第一優先換（電池）第二換一台（無人機），第三當下換（螺旋槳）

下課需常座無人機做（維修）

2A螺旋槳是（黑白）色的，B螺旋槳是（紅藍）色的

3學生一起飛後的（五）秒開始倒數，倒數完馬上（降落），學生還是不降落，叫小幫手去（搶）遙控器並按下（緊急）鍵

4只有一邊無人機準備好，就（直接飛）同時處理另一邊的狀況

【D】關卡佈置

1各級關卡有什麼道具

第一級（紙箱）

第二級紙箱+（堡壘）

第三級紙箱+（隧道）

第四級紙箱+（堡壘）+（隧道）

2小幫手撿回無人機，放在（起飛紙）

【E】飛行課程時的工作分配

1主課老師需負責喊大墩陽光

（起飛）並確保小朋友有開始操作

2每一位老師在小朋友成功後都要（發卡片），卡片只需要（用手）拿，不要帶大墩袋

3第一次飛行時要記得幫學生

（編號），提醒他們之後都是按照這個順序玩，小幫手五天都是固定

（同一位），小幫手也要按照編號操作無人機

4小朋友成功飛進紙箱有（1）張卡片，如果弄倒一疊堡壘上的卡片有（1）張，兩疊都用倒的話有（2）張，穿越隧道有（1）張，但來回穿越（不會）有多的卡

【F】無人機學習單

1無人機學習單共有（二）張

2有聲書周一跟三是（11:50）播放，周二四五是（14:10）播放

4在教室（外）聽完無人機有聲書要（有獎徵答）題目在（學習單）答對直接（給卡），回教室寫完學習單老師去（批改）並給卡，提醒回家給家長（簽名）隔日（換卡）

【G】課程需知

1每天老師一有空就該檢查（無人機）哪一台比較靈敏，還有將無人機的（電池）拿去充

2每次上課至少要備（三）台以上的無人機去課程場地

3有小朋友不降落，小幫手也沒有去搶，老師這時候需要直接去拿（遙控器）並直接按下（緊急）鍵

4如果無人機有撞到小朋友，都需要帶給（大隊長）處理，嚴重的話當下直接打電話請大隊長來處理

5七位小朋友以下只需要排（一排）如果八位以上需要拆成（兩排）

【H】桌遊課程

1小朋友反應都玩過了很無聊時，老師可以（加強鼓勵）、放（強卡）進卡袋等，絕對不可以給小朋友（負面）氣氛

2跳跳蛙、陀螺、九積材料在（紅大箱）拿

【I】其他重點

1每一位老師都可控好兩排，管控秩序時，實施好最重要的三個口令（搶）、（撿）、（放）

2提醒學生（眼睛）隨時看無人機，才不會被刮到臉，受傷跟

（大隊長）回報

3記得幫小朋友（拍照），可以用（擺拍）的方式去拍

【A面】足藍筆記 ▲姓名_____ ▲分數_____

▲A面總分100分，每格倒扣1分

<p>【A】做操/分隊/哨聲/錄影回報</p> <p>A1集合哨聲短長長，手往(<u>內</u>)揮。 蹲下哨聲短長長，手往(<u>下</u>)揮。</p> <p>A2:如何將學生分大墩隊與陽光隊? (<u>教練</u>)直接分，人數各 (<u>一半</u>)，實力高矮要(<u>平均</u>)</p> <p>A3 靜態操的五旋轉動作為繞頭， (<u>繞手</u>), (<u>繞腰</u>), (<u>繞膝蓋</u>), 繞腳踝</p> <p>A4:做靜態操時學生(<u>大墩隊</u>)一排，(<u>陽光隊</u>)一排，教練站在(<u>前面</u>)帶操</p> <p>A5:第一次到球場要360 度(<u>錄影場地</u>) 傳到足藍LINE群，給教學組確認 (<u>場地安全</u>)。</p> <p>A6:何時錄影，錄影內容要去依循(<u>LINE記事本</u>)規定，錄影目的教學組要確保(<u>教學品質</u>)。</p> <p>學生集合時用(<u>倒數</u>)10秒才有效率，請學生(<u>面對</u>)教練，不用說左右邊之類，要講解規則時要請學生 (<u>坐下</u>)，手放(<u>後面</u>)眼睛看 (<u>教練</u>)。</p> <p>A7學生休息時要在(<u>陰涼處</u>)休息(會熱死)</p>	<p>【B】喝水/回教室/上課+下課</p> <p>B1:去上課要提醒學生帶(<u>水瓶+球</u>), (<u>統一</u>)放在旁邊角落。</p> <p>B2:一堂課只給一時段(<u>3分</u>)喝水休息，(<u>不能</u>)學生自己想喝水就喝或跑去裝水。</p> <p>B3:每次下課提醒學生快去(<u>上廁所</u>)不然在球場尿尿很麻煩</p> <p>B4:進教室前要先(<u>發卡</u>)。提早到教室，室內班還沒下課，要(<u>安靜</u>)地回座位做自己的事。</p> <p>【C】幾點下課?要提早走回教室</p> <p>C1:例如從教室走到外面(球場)要5分鐘，12:00要回來吃飯，所以預計(<u>11:55</u>)要從球場出發走回教室。教練要訂手機的(<u>鬧鐘</u>)提醒自己</p> <p>C2第一節下課時間為(<u>11:00~11:10</u>) 早二節下課時間為(<u>12:00</u>) 午三節下課時間為(<u>14:20~14:40</u>) 午四節下課時間為(<u>15:20~15:30</u>)</p> <p>最早只能(<u>5分</u>)鐘回到教室(打好打滿)，不可提早回教室讓學生發呆</p>	<p>【D】教練威嚴建立</p> <p>D1教練像『塑膠不管』打人罵人，學生會(<u>討厭你</u>)，家長會(<u>投訴你</u>)，你需去(<u>道歉</u>)，甚至會有賠償責任。</p> <p>D2學生動作亂做不認真? 教練要說教練(<u>喜歡</u>)認真的小朋友，並且再(<u>示範</u>)正確動作。老師要說看哪位學生最(<u>認真</u>)，就送他(<u>認真卡</u>)</p> <p>D3如何讓學生愛上你?賞罰分明、 (<u>公平公正</u>)，當全班面(<u>讚美</u>)學生</p> <p>D4籃球高年級學生特色??瞧不起別人，(<u>好勝心強</u>)，講髒話，鬥牛比賽一定要(<u>嚴格</u>)抓犯規。</p> <p>D5足球低年級學生特色??聽不懂指令，天真(<u>搞不清楚狀況</u>)動作慢又不太會，教練要下去親自示範或抓人(<u>定位</u>)。</p> <p>【E】老師職務的特色+該做什麼?</p> <p>E1那種『<u>老師</u>』最令人喜歡? 會管學生(<u>秩序</u>)、進教室前發 (<u>認真</u>)卡與(<u>風度</u>)卡。</p> <p>E2那種『<u>老師</u>』最令人討厭? 坐在旁邊不管秩序，大聲亂罵學生，不協助課程一副(<u>不關我屁事</u>)</p> <p>E3老師職務嚴禁(<u>坐下</u>)，要管休息區序，(打人罵人受傷)</p>
<p>【F】打人罵人管理</p> <p>F1學生發生爭吵，處理(三等級)? 【A 輕微】說你(<u>警告</u>)一次 【B 中等】說你警告一次 ，並說要告訴(<u>大隊長</u>) 【C 嚴重】例如互打互毆、飆罵髒話。(<u>立刻</u>)請老師帶去給大隊長處理。</p> <p>F2學生做出《嚴重垃圾話白癡，很笨，拖油瓶》《嗆人撞人》《態度蠻張》(1)要(<u>當場阻止</u>)，(2) (<u>口頭警告</u>)說教練不喜歡這樣的行為，再有一次就去(3) (<u>找大隊長</u>)，並且回教室時，要是要去跟大隊長(4) (<u>回報</u>)當時狀況</p> <p>F3為什麼要把在球場的事情，報告大隊長? 學生回家會跟(<u>家長</u>)講，大隊長才能知道狀況處理</p> <p>F4:舉出2點學生罵人的話(_____)、 (_____)</p> <p>F5:舉出2點學生的衝突行為? (_____)、(_____)</p> <p>【G】有陌生人要把我們趕走?</p> <p>G1陌生人跟你說，你為什麼在這打球? A((不重要路人或學校師長隨意問問))禮貌的說:我們是 (<u>營隊課程</u>)，繼續上課 B((學校主任校長很生氣)) 反問(<u>對方身份</u>)，就說我只是教練，立即打給(<u>大隊長</u>)來處理，聽從(<u>指令</u>)回到教室或移到(<u>空地</u>)練習。</p>	<p>【H】受傷處理</p> <p>學生受傷處理(三等級)?</p> <p>【A 輕微，小碰撞沒傷口】 確認身體OK，問學生(<u>還要打嗎</u>)? 要打(<u>繼續</u>)，不打(<u>旁邊休息</u>)。</p> <p>【B 中等，小小傷口/小扭到】 直接(<u>旁邊休息</u>)，等下課一起回教室。</p> <p>【C 嚴重，有傷口，扭到會痛】 ▲教練單人，(<u>打電話</u>)給大隊長，請大隊長(<u>來球場</u>)帶回處理。 ▲大隊長沒接電話，請(<u>高年級</u>)學生帶回教室，教練不可放空城。 ▲配有老師，請(<u>老師</u>)直接帶回去給大隊長 ▲課程結束跟大隊長(<u>報告</u>)情況。</p> <p>【I】籃球架怎麼組裝?</p> <p>I1好像快下雨了??要趕快組(<u>籃球架</u>)預備，紙箱有 (<u>QRcode</u>)可掃描教學</p> <p>I2:籃球鐵桿卡死時(<u>潤滑劑</u>)，並且找另一人可(<u>邊敲邊轉開</u>)，真的不會 (<u>教學網</u>)有教學影片。 I3:籃球架放在教室四周，要放 (<u>倒下</u>)，不然會壓死學生。 I4籃球架上課教練腳要(<u>踩底座</u>)，不然會壓死學生。</p>	<p>【J】下雨了要繼續運動嗎?</p> <p>J1:下雨了該去哪裡上課問 (<u>大隊長或教學長</u>)</p> <p>J2下雨場地溼滑的或毛毛小雨，能用拖把拖地，盡可能要上 (<u>運動</u>)課程。 (<u>不可以</u>)自作主張休息或回教室玩團康，家長會暴怒。</p> <p>【K】((其他))</p> <p>K1大墩陽光的足藍舞課程以優化二十多年，嚴禁老師 (<u>自己改</u>)教學流程，出事了，你對家長與學生 (<u>沒能力</u>)負責。</p> <p>K2足藍舞要去講師網(<u>班表</u>)看跟哪一營隊(<u>合班</u>)一起上課，學生通常坐在教室(<u>最後面或旁邊</u>)。</p> <p>K3天氣太冷學生(<u>可以</u>)穿外套上課。</p> <p>K4教練(<u>不準</u>)下去跟學生打籃球，會把學生撞倒，家長質疑大人欺負小孩，秩序與安全+受傷沒人注意</p> <p>K5每周三、五穿一下球衣，如果 (<u>很臭</u>)必須洗，(<u>不臭</u>)不必洗</p> <p>K6足球門需要用(<u>椅子</u>)或(<u>課本</u>)裝在塑膠袋壓住，或是找周邊石頭。</p>

【B面】足+籃技術筆記(B面總分100分，畫圖+每格倒扣1分)▲姓名_____▲分數_____

<p>★畫出教練站位表的答案就 (講師網有影片說明)</p> <p>↖2(籃球)畫出(雙人傳球)教練站位↓</p> <p>A1((運球時))眼睛看(前面),用(手指)運球，膝蓋微彎 A2((防守時))手臂張開，(斜向)往後 A3((傳球時))球放(胸前),腳往前踏出一步傳球，球需(彈地一次)不可像丟(躲避球)。 A4((教練要說)) (運球)膝蓋微彎，到了要說(我到了),(繞過)腳盤後，運回到(自己)腳盤，運球(十)下，傳球後要(壓上去)防守，防守的人(不要)抄球。</p>	<p>↖1(籃球)畫出(二打一)教練站位↓</p> <p>C1((分組)) 你是1號,你是2號,你是3號你們是第一組,(三人)一組全部分完。分好隊的就(蹲下)。</p> <p>C2((說明)) 穿(背心)是防守，其他(2)位是進攻方，只有(30)秒，球進就贏了。防守方(搶到球)就贏，贏的人(馬上)抽一張卡片。待會1號先穿背心防守，打完後換2號，再換3號。</p> <p>C3((用麥克風喊)) 要(傳球)、防守(雙手)打開跟上、搶到球給(教練) ●教練要帶一疊(卡片)出去 ●(強弱)分開，強分在一起。 ●(犯規)要抓(二運走步，打罵人)</p>	<p>↖3(籃球)畫出(搶十射門)教練站位↓</p> <p>B1((分組))大墩隊站在(A組腳盤)起點，(陽光)隊站在B組腳盤起點</p> <p>B2((流程))聽到逼逼兩聲，快速運球(上籃)，先投進去就得一分，最快拿到(10)分得(2)卡，有(風度)1卡</p> <p>B3((注意)) 1不可越過(中間)腳盤。 2投完球只能從(兩旁)回去 3把球(用拿的)給下一位同學 4禁止投(三分球)，會打到人。 5等待人(坐)著，有球人才可(起立) 6大墩隊把(球衣)穿上 7依照(身高)矮在前高在後</p>	<p>↖4(籃球)畫出(鬥牛)教練站位↓ (含休息區-比賽區)</p> <p>A((分組))大墩隊起立，(3)個1組蹲下，(陽光)隊起立，3個1組蹲下，教練(直接)抓學生。</p> <p>B((講規則)) 1進1球(1)分，贏(2)卡，風度1卡 2球權用(猜拳) 3二運:運球(拿起來)又運第二次 4走步:拿球直接走，沒有(運球) 5跳步:拿球跳起來，(沒)傳球或投球 6休息區起立，幫另一隊(加分) 7大墩隊穿(球衣)</p> <p>C((活動開始教練要說)) 1得分時:球給(教練)下一組就定位 2犯規時:球給(教練)就定位(洗球) 3搶到敵隊籃板要(回線)，(同隊)直接投。</p> <p>▲鬥牛沒抓犯規，會害大隊長被(家長罵)，學生(討厭)教練。 ▲兩隊分數相差太多?調整學生(強弱)</p>
--	---	---	---

<p>★畫出教練站位表的答案就 (講師網有影片說明)</p> <p>↖1(足球)畫出(雙人傳球)教練站位↓</p> <p>((講解+示範)) 1運球(腳前兩側)都可運 2拉球兩下，推一下，用腳內側傳球這就是(拉拉推傳),傳球不(大力亂踢) 3停球有(腳內側)與(腳底)兩種 4防守人(側身)斜往後退,雙手打開</p> <p>((流程)) (點球)5下出發，運運運到了說(我到了),繞過(腳盤),拉拉推傳，傳完要(壓上去)防守</p> <p>((分組)) 1起立給(10)秒,(2)人一組找好蹲下 2沒找到的人請舉手，(教練)直接分 3三秒鐘決定，一個人去(拿球) 4教練(抓著)拿球的人站(腳盤),隊友站在對面</p>	<p>↖2(足球)畫出(搶十射門)教練站位↓</p> <p>B1((分組))大墩隊站在(A組腳盤)起點，(陽光)隊站在B組腳盤起點</p> <p>B2((流程)) 聽到這一聲說(預備)，聽到逼逼兩聲(開始),用最快速度運到腳盤(射門)，先進球幫小組得(一)分。搶到(十)分，贏得(2)卡有(風度)1卡</p> <p>B3((注意)) 1射門完只能從(兩旁)回去 2把球(運給)給下一位同學 3等待人(坐)著，有球人才可(起立) 4大墩隊把(球衣)穿上 5依照(身高)矮在前高在後 6多餘時間可玩搶(五)分</p>	<p>↖3(足球)畫出(運球射門)教練站位↓</p> <p>A((講解+示範)) 用腳(前內側)或(外側)運球，用(S)型繞過腳盤，到最後一個(三)秒內射門，腳內側傳球 (大力)一點就是射門動作。</p> <p>B3((注意)) 1球進了，用(手)撿出來,再用(腳)運回去到隊伍(最後面)。 2腳盤弄歪自己(擺正) 3下一個人何時出發?前一個人到(轉彎處) 4要做幾次??教練說(停才停) 5球門有人在撿球,等他(離開)再可射門</p> <p>●B((分組)) 大墩隊起立，去拿球，在我(前面)排一排，教練走到A組腳盤起點，陽光隊以此類推。</p>	<p>↖4(足球)畫出(二對一比賽)教練站位↓</p> <p>A((分組))大墩隊起立，(2)個1組蹲下，(陽光)隊起立，3個1組蹲下，教練(直接)抓學生。</p> <p>B((講規則)) 1大墩/陽光隊攻那邊用(手指)比進1球(1)分，贏(2)卡，風度1卡 2球權用(猜拳) 3第一球不能(大力)踢 4進攻方(三步內)才可守球門 5(不危險)繼續踢 6(三)次出界換下一組 7球出界『一個人去撿球，球給(教練)就定位』 8休息區起立，幫另一隊(加分) 9大墩隊穿(球衣)</p>
---	--	---	--

舞防-筆記區(2-1頁)

總分100分(第1頁+第2頁)，每格倒扣1分

姓名_____分數_____

【A】去哪裡跳舞?喝水?

1去問大隊長，哪上?去離教室最近的
(川堂或走廊)，**(不可)**自己做決定

2練習隊型**(矮)**前**(高)**後，**(直接)**抓人站位，鄰居有衝突，立刻換位置，位置是**(固定)**的，不能換來換去。

3要提醒學生帶**(水瓶)**，**(統一)**放在旁邊角落。一堂課只給一時段**(3分)**喝水休息，**(不能)**學生自己想喝就喝

【B】幾點下課?要提早走回教室

1例如從教室走到外面(場地)要2分鐘，12:00要回來吃飯，要預計**(11:55)**從場地出發走回教室。教練要訂手機的**(鬧鐘)**提醒自己，最早只能**(5分)**回到教室，早**(跳好跳滿)**，不可提早回教室發呆

2早一節下課時間為**(11:00~11:10)**
早二節下課時間為**(12:00)**
午三節下課時間為**(14:20~14:40)**
午四節下課時間為**(15:20~15:30)**

【C】舞防高年級女生特色?

1很愛整理**(頭髮)**
2覺得很彆扭，**(不好意思)**做動作
3覺得動作很**(簡單)**
4會常常說很**(累)**，要休息要喝水
5女生多，聽話、**(文靜)**、乖巧
6跟高年級女孩相處?

7多**(閒聊)**、多**(鼓勵)**、多**(讚美)**

【D】為什麼讓孩子充分運動?

1超過**(5)**分休息沒在動
2等待時間太長，學生會不**(耐煩)**，搗亂，打鬧推擠，**(秩序)**變得不好，會有安全問題，還會被**(家長)**會投訴。
3要讓孩子身體充分**(放電)**，盡情跳舞

【E】打人罵人管理

1學生發生爭吵，處理**(三等級)**

【A 輕微】說你**(警告)**一次

【B 中等】說你**(警告)**一次
，並說要告訴**(大隊長)**

【C 嚴重】例如互打互毆，飭罵髒話。

(立刻)請老師帶去給大隊長處理。

2學生做出**《嚴重垃圾話白癡，很笨，拖油瓶》**《別人跳得很爛》(1)要

(當場阻止)，(2)**(口頭警告)**說教練不喜歡這樣的行為，再有一次就去(3)

(找大隊長)，並且回教室時，要是要去跟大隊長**(回報)**當時狀況

【F】受傷處理

1學生受傷處理**(三等級)**

【A 單人】拍，輕微小碰撞沒傷口】

確認身體OK，**(鼓勵)**學生，認真會有機會得到很**(強)**的卡片，問學生**(還要跳)**嗎?除非身體**(真的)**不舒服，請他去找大隊長，不然都要跳

【B 中等，小小傷口/小扭撞到】

直接**(旁邊休息)**，等下課一起回教室。

【C 嚴重，有傷口，扭撞會痛】

▲教練單人，**(打電話)**給大隊長，請大隊長**(來球場)**帶回處理。

▲大隊長沒接電話，請**(高年級)**學生帶回教室，教練不可放空城。

【G】上桌遊

1例如獸+烘培班，要到哪上桌遊?在教室

(外)講完規則，在**(回教室)**安靜玩

2學生問為何要玩桌遊?因整天一直跳舞會累，玩桌遊可以**(動腦)**，腦袋越聰明就越會**(跳舞)**。

【H】教練威嚴建立(20格)

1教練像『塑膠不管』打人罵人，學生會**(討厭你)**，家長會**(投訴你)**，你需要去**(道歉)**，甚至會有賠償責任。

2如何讓學生愛上你??賞罰分明、

(公平公正)，當全班面**(讚美)**學生

3學生動作**《亂做不認真》**《無聊幼稚》**《學得好累》**?? 教練要說:要多學習各種歌曲和舞步，教練**(喜歡)**認真的小朋友，並且再**(示範)**正確動作。老師要說看哪位學生最**(認真)**，就送他**(認真卡)**，**(不可以)**想休息就不跳。

【I】教學技巧

1學生集合時用**(倒數)**10秒才有效率，請學生**(面對)**教練，不用說左右邊，講解規則時要請學生**(坐下)**，手放**(後面)**眼睛看**(教練)**。

2教學時，**(中低)**年級要上音樂+念出口訣，**(高)**年級要求動作準確，跟上拍子，律動更強，搭配**(口訣)**，邊跳邊唸，才容易記住

【J】學習單與成果展?麥克風

1家長問:有成果表演展嗎?答:**(沒有)**，但最後一天會有**(考核)**表演

2學習單直接訂在**(課本)**後面，要提醒學生回家給家長**(簽名)**打分數，音樂在**(學習單)**有條掃可掃

3要準備幾二個麥克風，一個撥

(音樂)，一個**(講話)**用。播音樂時，將耳麥直接靠近手機撥放。

4為什麼相同動作要一直做? **●(反覆)**練習才能更加完美

舞防-筆記區(2-2頁)

總分100分(第1頁+第2頁)，每格或每題倒扣1分

姓名_____

●1寫口訣: Queencard (全題1分)

- (1)比心比心打叉叉
- (2)打開、看我、點點點
- (3)轉身拍照、敲三下
- (4)踩踩愛心、劃掉愛心
- (5)推胸推胸6下下上
- (6)甩手甩手3下拍照
- (7)聽歌聽歌6下飛吻
- (8)點左點右點左點右

●2寫口訣: APT 阿帕茲 (全題1分)

- (1)不要點點、不要點點
- (2)跳轉(半)、跳轉(半)+慢跑慢跑
- (3)敬禮(x4)
- (4)右邊4次、左邊4次
- (5+6)右左交換(x3)+握拳+恩亨恩亨
- (7+8)右左交換(x3)+握拳+恩亨恩亨

●3寫口訣: Dirp我就是酷 (全題1分)

- (1)夾點夾開、左右防禦
- (2)右夾左夾、點點點點
- (3)插腰夾夾、夾夾抖肩
- (4)點點點踢、甩甩甩撥

●4寫口訣: Round & round 轉圈圈 (全題1分)

- (1)轉轉手拍、轉轉手拍
- (2)打鼓轉圈、打鼓轉圈
- (3)轉轉手拍、轉轉手拍
- (4)拉弓四次、拉弓四次
- (5)插腰轉圈(1圈)
- (6)換邊轉圈(1圈)
- (7)右手左手拉拉手
- (8)勾腳踢腳、換邊踢腳

●5寫口訣: TT (全題1分)

- (1)TT抖抖(X2)
- (2)肩膀(X2)生氣(X2)
- (3)TT扭扭(X2)
- (4)飛吻飛吻貓咪貓咪

●6寫口訣: 糖葫蘆 (全題1分)

- (1)右左右右
左右，呼嚕嚕嚕嚕
- (2)右左右右
心臟心臟，關門哈！
- (3)右左右右
左右，呼嚕嚕嚕嚕
- (4)右左右右
呼嚕嚕嚕嚕嚕

●7寫口訣: Pink Veom 粉紅毒藥 (全題1分)

- (1)正反點拉、踩踩踩左
- (2)右左下、腳三下
- (3)比槍頭頂、喔喔喔
- (4)攻擊肩膀、丫丫丫
- (5)背身點點、點點出去
- (6)左右下、切切切
- (7)比槍頭頂、喔喔喔
- (8)交叉摸頭、丫丫丫

●8寫口訣: Fantastic Baby佳人寶貝 (全題1分)

- (1)右左右右、左右左左
- (2)前前後後、前前後跳
- (3)右左右右、左右左左
- (4)前前後後、勇士甩手

【K】防身劇場課程

A【防身小劇場】
B【動作練習】

B1《別碰我》

雙手(交叉)，舉到最高，往外(畫圈)(喊別碰我)趕快逃跑。

B2《你走開》弓箭步，手往(前推)(喊你走開)，趕快逃跑。

B3《你放手》弓箭步，雙手合一，用力(往後甩)(喊你放手)趕快(逃跑)。

C【個人驗收】

老師會變成(壞人)，帶(課本)讓老師打分數，對老師使出xxx，動作口訣越標準，分數越高！回家跟(家人)練習，明可抽一卡

*寫出防身(霍元甲) 上課要講的口訣。

【1五步拳】全題1分

- 1併步抱拳
- 2弓步沖拳
- 3彈腿沖拳
- 4馬步架打
- 5歇步沖拳
- 6提膝穿掌
- 7仆步穿掌
- 8虛步挑掌
- 9併步抱拳

【2京劇太極】全題1分

- 1雲手畫圓(右上左下)
- 2弓步穿掌(右)
- 3雲手畫圓(右上左下)
- 4弓步穿掌(左)

【3跆拳道拳】全題1分

- 1左打拳
- 2交叉跳三次(左腳先在前)
- 3右打拳
- 4交叉跳三次(左腳先在前)
- (X2次)

(答案)43冬漫畫-筆記區(1頁)

總分100分，每格倒扣1.5分 姓名_____分數_____

【A】用品+漫畫格式+作品放相簿

1漫畫營學生會使用到哪4樣工具

(自動鉛筆)，橡皮擦

(色鉛筆)，削鉛筆機。

2漫畫營課本採(右)邊翻書，採用

(直)式敘述對白。共通課本採用

(橫)式敘述對白，

3學生作品每天都要在漫畫(line群)，

建立相簿取名：屆數+營區+漫畫+日期

(範例40屆中興漫畫7/1~7/6)，要分優秀

待加強兩種都要(上傳)

4學生畫完(整頁)才可跟老師(換卡)

【B】漫畫教學五步驟

1帶學生離開教室時，只能帶(課本)出去，其他什麼都不要帶。

①[技]先講(繪畫技巧)(老師拿課本邊畫邊講邊示範)，(小抄)就在課本上

②[播]播(繪畫範例)有聲書，學生聽到哪裡(手)比到哪裡，麥克風(靠近)手機出聲孔

③[講]老師講(動手畫)要畫哪裡(用定睛術，讓學生都看老師的(課本))

④[畫]帶學生(回教室)畫漫畫(巡視、鼓勵、指導、監督進度)

⑤[收]結尾收東西，A收筆收課本、B桌面淨空、C沒畫完(回家)畫

【C】獎勵給卡+讚美教學

1▲讚美學生作品?定睛術→課堂中拿起學生(作品)→讚美→(給卡)

2▲為何讚美教學很重要?

被讚美的學生獲得(自信)，回家會告訴(家長)被表揚，老師(正向)

教學，學生會更(喜歡)你。

【D】漫畫課程內容

1■第一天第一堂課要三步驟是
1播(動畫)2發(課本)3材料介紹
C1合班時，播天城之城影片，跟室內班老師說，(一起看)。動畫有獎徵答，答對直接(給卡)

2■故事配音，老師直接帶唸，一次就結束了，帶唸要(生動活潑)，逗點斷句，老師(一句)，學生一句，配音結束繼續(畫畫)。

3■第一頁的自畫像，學生可畫(自己)的真實樣子，也可以(隨意)畫一個人或角色代表自己。

4■動手畫裡的符號，例如(A1)(B3)代表(繪畫範例)在教的內容，在畫的過程中，可以去找來(對應)，學會如何畫。

5■第一天下午播(大墩王)的公告，合班時(例如烘+漫一起上)要出去外面直接用聽(聲音)，天才獎給(1神1皇)卡，(認真)獎給1神1皇卡，在每週二三四五(11:50)分頒獎，還有(15:30)分頒獎

【E】學生常見QA

1動作慢學生，老師直接(協助)。動作快的學生，鼓勵多畫(細節)&(上顏色)。

2低年級不知道畫哪裡或不會畫，老師直接(告知)。一直說我不會畫，請他看課本(最後面)彩色範例並(模仿)他畫。

【F】繪畫技法

1▲排線運用，線的分級分成(四)個等級。3級線，表示人與物體的外邊線或陰影部分是最(粗)的線。2級線，用於表現(人)和物體內的線。1級線，用於增加(細節)。0級線，用色塊或排線凸顯(隱藏)的線，來增加畫面(豐富)度。

2▲完形理論的錯覺輪廓用(虛)線表現強光照射，仍可以辨識角色(輪廓)。

3▲空氣透視法，(遠景)顏色較淺，(中景)顏色較正常，(近景)顏色較深。週二下午

4▲人體比例，頭占全身長度較小，看起來比較(成熟)。頭與身體相比較大，角色顯得更加(可愛)。

5▲色彩基礎學，三原色分別是(紅黃藍)透過這三種顏色混合出世上(所有)的顏色。

6▲角色配色，相似色感覺(平衡)，對比色感覺(明顯)。

7▲漫畫演進史，四格固定漫畫較為(呆板)。大小不一的格子，使故事看起來更有(動感)。

8▲分鏡表現法，如分鏡格子較少，節奏呈現較慢，震撼度較(大)。分鏡格較多節奏呈現(緊湊)，震撼度較比較(一般)。

【G】老師常見問題

●漫畫班跟室內班合班(一起上課)，不影響上課品質 原因是漫畫班課程普遍(安靜)。學生會(沈浸)在自己座位上畫畫，學生有問題，老師到座位旁(指導)