

★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 給卡無效後(**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。

▲12:00~12:40 午餐午休

1(**素食**)或特殊便當，大隊長寫(**名字**)後親自放到學生桌上

2 便當有**缺**、配菜有**少**，回報(**午餐 LINE**)群。

3 請便當廠商準備(**紙箱**)+大(**垃圾袋**)裝廚餘和垃圾

4 午睡前提醒學生吃(**藥**)和上(**廁所**)。不強迫生睡(**不吵**)就好

▲15:30~16:30 歡樂時光

1 提醒換卡要(**快**)狠準，不要拖到放學時間

2 卡鬥時，開放學會議，提醒老師放學(**站位**)不要嬉鬧

3 放學經過辦公室音量(**放低**)

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

6 放學前最後一次上廁所，請(**所有**)學生都要去。

▲16:27~16:50 放學時間

1 確定學生領完(**放學卡**)，都有找到(**家長**)，才可以放人

2 自己走路回家學生，有跟家長確認並留(**簡訊**)才放人。

3 放學時(**不兇**)學生家長在看

4 引導車子不擋(**大門**)口。

5 下雨時，回報行政(**LINE 群**)放學(**雨備**)場地

▲16:50~17:10 進教室與開會

1 回教室由大隊長(**壓尾**)，確定學生無漏東西。

2 聽放學錄音，所有老師都要認真聽，禁止(**滑手機**)。

3 開會時間不(**拖延**)，快狠準解決老師問題，盡快下班。

4 先發(**放學卡**)，再讓學生入座看多拉。

5 不利用放學時間請老師(**做事**)

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**)。

▲17:10~17:30 課後照顧

1 表定 17:30 收課照費，實際超過(**17:35**)分才可收。

2 有學生要上廁所，請(**高**)年級陪同。

3 提醒老師下班快(**離開**)教室

▲隔日導護 8:00~9:00

1 提醒老師(**拍照**)打卡

2 有遲到導護門口不(**放空城**)

3 先到老師麥克風先(**充電**)

▲周五場地恢復

1(**中午**)前就將教材先收箱

2 按照場復表，確實場復，並拍照+(**錄影**)建立場復相簿。

【G】其他

1 學生個資請勿外流，包含學生(**照片**)、家長意見表。

2 下課吹哨前(**5**)分鐘提醒老師

3 營隊結束 ABC 任務

A 上傳營區(**照片**)到雲端

B 各班(**點名單**)上傳

C 場復表+(**場復照**)寄 E-mail

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。

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

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。

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。

【H】行政自評

1 上班不得閒聊(**八卦**)，應保持下課(**金三角**)。

2 營隊期間禁止下班(**聚餐**)

3 大隊長主動(**入班**)協助教學

4 確實巡班(**錄影**)，而非沾醬油隨便拍拍應付協會

5 打人罵人受傷(**立即**)處理。

【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(病藥理學)

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(給卡)

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 (4)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)用來沾巧克力

▲小白碗用來裝巧克力

▲學習單集滿 (2個)打勾可抽卡

(3)做完可以 (當場)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

(輕壓)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→(輕壓壓) (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：(洗碗精)清洗→

(擦乾)→風乾→收拾

7 多的食材放進 (果箱) 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 (冰夾持)

4 麵粉 (篩網) 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 (鋼盆) 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) (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 (大隊長) 檢查，才可封箱

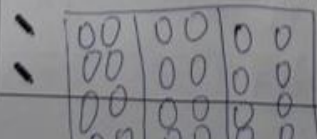
4 烤箱預熱之前要檢查裡面是否有東西，不然會 (爆炸)。

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，(不要) 等全班都好才進，會來不及。

7 拍個人照穿黃色 (圍裙) + 拿 (鋼盆) + (打蛋器)

8 畫出烘焙餅乾在烤盤的排法?



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 (可) 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 (8) 球，白 (8) 球

(3-2) 黑黑 (白) / 黑黑白

(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 (團圓)

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 (直接) 開始做，老師都下去 (示範+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 (147%) 點發給學生。

【排桌椅編組別】

▲(3) 人為一組做餅乾，全班分完只剩 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_____

【A】魔術教學7步驟

A1 請寫出魔術教學 7 步驟?

1 老師(**表演**)

A 室內獨立班:學生坐(**位置**)，學習單放(**桌上**)

B 室外合班:學生坐(**地上**)，學習單放(**地上**)

2 **腦力**激盪

最多問(**3**)位學生?

3 老師**破解**

A(室內獨立班)→播破解(**影片**)

B(室外合班)

1 老師(**自己**)破解

2 老師自己帶(**平板**)或(**手機**)撥給學生看。

4 老師教學

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**

5 學生練習

至少要變給(**3**)個同學看

(**不用**)真的要求,有來就驗收就給卡

6 老師驗收

▲一次驗收**一樣**,很棒(**2**)卡,不錯(**1**)卡

▲先驗收 3 位魔術(**小天才**),小天才驗收同學

▲老師要給魔術小天才(**卡片**),由學生驗收學生,(**打勾+給卡**)。

7 家長驗+簽

回家給家長(**驗收**)+簽名,集滿(**2**)簽名可抽 1 張卡

B【學生魔術舞台表演 4 步驟】

B1 學生魔術舞台表演分成哪 4 步驟?

1 **表演順序**

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

2 **學生表演**

▲請學生講話(**大聲**),忘記可看(**學習單**)

▲自由選一樣道具就好(**老師**)準備

▲每位學生只上台**一次**

▲魔術道具表演完放回(**原桌**)上(後面學生還要)

3 **老師給卡**

很棒(**2**)卡,普通(**1**)卡

老師(**馬上**)給

4 **老師加分**

加分(**專心**)看+鼓掌全班加(**15**)分(**警告**)1 次少 1 分

C【選拔魔術小天才】

1【**時間**】第一次驗收之後來選

2【**條件**】活潑、外向、(**手法**)純熟、聰明

3【**作用**】(**教導**)能力較差小朋友

4【**獎勵**】

每天的(**歡樂時光**),每人可抽 2 張(**幫忙卡**)

5【**選 1~5 位**】

【A】第二天起有更厲害人可(**增加**)

【B】不認真教會被(**換掉**)

6【**拍照回報**】

(**黑板**)寫魔術小天才+學生名字拍照傳到(**LINE**)群

E【**魔術學習單+課表**】

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。

E1 請寫出薩斯頓 3 原則

1 表演前不可(**洩漏**)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。

E2 請寫出觀看魔術遵守 4 個規定

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

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

【魔術老師該有的觀念】

Q 學生魔術學不會,漏洞百出怎麼辦?

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(**讚美**)很重要,可以讓孩子愛上表演。

Q 學生說魔術是騙人的,如何回應?

A:魔術是一門(**表演**)藝術,運用(**障眼**)法與(**心理**)學的原理,訓練(**口才**)的表演

Q:老師在表演途中露餡了怎麼辦?

A:絕對不能說我(**變錯**)了,要說:哇~今天的(**魔法精靈**)特別調皮!老師(**再變**)一次

D【**魔術道具關鍵**】

(請在空格中,打勾正確選項)

1 魔法奇書按照上中下翻會有什麼畫面?

A☐黑白、彩色、空白

B☐空白、黑白、彩色

2 魔棒生花是根據什麼原理變出花的?

A☐地心引力 B☐磁鐵吸力

3 空手出棒的紙捲要如何收納?

A☐對折五次 B☐橫捲起來

4 空手出牌的牌藏在哪裡?

A☐手心理面 B☐手背後 C☐頭後面

5 魔珠來去的假球機關從什麼位置打開?

A☐上蓋 B☐中間

6 紙袋出花的花盒要朝向哪?

A☐朝向同一邊 B☐一三同邊二不同邊

7 魔法屋的物品要選多大?

A☐越小越好,不容易被發現 B☐黑盒的八成高度

8 幽靈吸管要讓觀眾把注意放在哪?

A☐嘴巴 B☐手

9 空中抓球的魔術關鍵是什麼?

A☐要提醒手要握緊 B☐不能被發現偷換手

10 幻聽殼什麼時機可以偷看點數?

A☐觀眾轉過去時 B☐倒放小筒時

11 螺絲自開的轉動方向是什麼?

A☐右手抓蓋子由上而下往前繞

B☐右手抓蓋子由下而上往前繞

14 瞬間換牌總共需要幾張牌?

A☐1 張 B☐2 張 C☐3 張

15 橡皮筋雙胞胎如何不被發現兩條橡皮筋?

A☐不能兩邊同時打開 B☐要兩邊同時張開

【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)。

【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

| | | |
|---|---|--|
| <div>A【對打機器人】</div> <div>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。</div> <div>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。</div> <div>A3對打分組(不用)編號，勝者可抽(1)卡,平手(都可)抽1卡</div> <div>A4沒電了趕快換下一台，原本沒電的趕快(充電)。</div> <div>A5老師一到學校就要(充電)與測試，避免中途沒電無法替換。</div> <div>B【畫線車】</div> <div>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。</div> <div>B2由老師(親自)操作，學生可加油鼓勵，跑完一圈(全班)抽1卡，</div> <div>C【機器狗】</div> <div>C1全程(老師)操作，學生不用操作</div> <div>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。</div> <div>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</div> <div>C4機器狗異常可(重啟)再試一次。</div> | <div>D【VR眼鏡】</div> <div>D1班上一師用(1)台，二師(2)台用(老師)的手機，播(3D)影片。</div> <div>D2手機過(大)，無法放入請找(大隊長)，看完影片抽(1)張卡</div> <div>D3等待中的學生看(影片) 老師播放十萬個為甚麼</div> <div>E【摩天輪泡泡機】【學生親自組裝】</div> <div>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。</div> <div>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。</div> <div>E3藍色底座要鎖在電池盒左邊(置中)，(前後)要鎖大螺絲</div> <div>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)。</div> <div>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)。</div> <div>E6學生完成泡泡機成品後，老師要在講台準備好(塑膠盒)裝泡泡液，一師(1)組，二師(2)組。</div> <div>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。</div> | <div>F【摩天輪泡泡機】 【老師事前組裝】</div> <div>F1老師的事前準備要組裝好(黃桿) 不可以在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</div> <div>F2馬達有(凹痕)的朝上，(短)支架裝屁股，(長)支架裝馬達軸。</div> <div>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)。</div> <div>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</div> <div>F5橫桿插進銀色掛勾，左右各自鎖上(橘色)圈圈，增加摩擦力。</div> <div>F6最後檢查當掛勾朝向(自己)的時候，馬達軸要朝(左邊)。</div> <div>G【紅藍眼鏡】</div> <div>G1撥放科學原理影片，做(有獎徵答)。抽卡一張</div> <div>G2發下去的紅藍眼鏡要(回收)</div> <div>G3觀看時燈要全關，(窗簾)拉上。</div> <div>H【影片問答】</div> <div>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。</div> |
|---|---|--|

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 神秘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(鐵稿)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: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

【A】做操/分隊/哨聲/錄影回報

A1集合哨聲短長長，手往(**內**)揮。
蹲下哨聲短長長，手往(**下**)揮。

A2:如何將學生分大壩隊與陽光隊?

(**教練**)直接分，人數各
(**一半**)，實力高矮要(**平均**)

A3 靜態操的五旋轉動作為繞頭，
(**繞手**)，(**繞腰**)，(**繞膝蓋**)，繞腳踝

A4:做靜態操時學生(**大壩隊**)一排，(**陽光隊**)一排，教練站在(**前面**)帶操

A5:第一次到球場要360 度(**錄場地**)
傳到足藍LINE群，給教學組確認
(**場地安全**)。

A6:何時錄影，錄影內容要去依照(**LINE記事本**)規定，錄影目的教學組要確保(**教學品質**)。

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

A7學生休息時要在(**陰涼處**)休息(會熱死)

【B】喝水/回教室/上課+下課

B1:去上課要提醒學生帶(**水瓶+球**)，(**統一**)放在旁邊角落。

B2:一堂課只給一時段(**3分**)喝水休息，(**不能**)學生自己想喝水就喝或跑去裝水。

B3:每次下課提醒學生快去(**上廁所**)不然在球場屎尿很麻煩

B4:進教室前要先(**發卡**)。提早到教室，室內班還沒下課，要(**安靜**)地回座位做自己的事。

【C】幾點下課?要提早走回教室

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(**11:55**)要從球場出發走回教室。教練要訂手機的(**鬧鐘**)提醒自己

C2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**)

最早只能(**5分**)鐘回到教室(打好打滿)，不可提早回教室讓學生發呆

【D】教練威嚴建立

D1教練像『塑膠不管』打人罵人，學生會(**討厭你**)，家長會(**投訴你**)，你需去(**道歉**)，甚至會有賠償責任。

D2學生動作亂做不認真?? 教練要說教練(**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**)

D3如何讓學生愛上你??賞罰分明、
(**公平公正**)，當全班面(**讚美**)學生

D4籃球高年級學生特色??瞧不起別人，(**好勝心強**)，(講髒話，鬥牛比賽一定要(**嚴格**)抓犯規。

D5足球低年級學生特色??聽不懂指令，天真(**搞不清楚狀況**)，動作慢又不太會，教練要下去親自示範或
抓人(**定位**)。

【E】老師職務的特色+該做什麼?

E1那種『**老師**』最令人喜歡?
會管學生(**秩序**)、進教室前發
(**認真**)卡與(**風度**)卡。

E2那種『**老師**』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(**不關我屁事**)

E3老師職務嚴禁(**坐下**)，要管休息區序，(打人罵人受傷)

【F】打人罵人管理

F1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、亂罵髒話。(**立刻**)請老師帶去給大隊長處理。

F2學生做出《嚴重垃圾話白癡，很笨，拖油瓶》《嗆人撞人》《態度囂張》(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，要是去跟大隊長(4)(**回報**)當時狀況

F3為什麼要把在球場的事情，報告大隊長? 學生回家會跟(**家長**)講，大隊長才能知道狀況處理

F4:舉出2點學生罵人的話(_____)、
(_____)

F5:舉出2點學生的衝突行為?
(_____)、(_____)

【G】有陌生人要把我們趕走?

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(**營隊課程**)，繼續上課

B(學校主任校長很生氣)

反問(**對方身份**)，就說我只是教練，立即打給(**大隊長**)來處理，聽從(**指令**)回到教室或移到(**空地**)練習。

【H】受傷處理

學生受傷處理(三等級)?

【A 輕微，小碰撞沒傷口】

確認身體OK，問學生(**還要打嗎**)?

要打(**繼續**)，不打(**旁邊休息**)。

【B 中等，小小傷口/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。

▲配有老師，請(**老師**)直接帶回去給大隊長

▲課程結束跟大隊長(**報告**)情況。

【I】籃球架怎麼組裝?

I1好像快下雨了??要趕快組(**籃球架**)預備，紙箱有(**QRcode**)可掃描教學

I2:籃球鐵桿卡死時(**潤滑劑**)，並且找另一人可(**邊敲邊轉開**)，真的不會
(**教學網**)有教學影片。

I3:籃球架放在教室四周，要放
(**倒下**)，不然會壓死學生。

I4籃球架上課教練腳要(**踩底座**)，不然會壓死學生。

【J】下雨了要繼續運動嗎?

J1:下雨了該去哪裡上課?問

(**大隊長或教學長**)

J2下雨場地溼溼的或毛毛小雨，能用拖把拖地，盡可能要上(**運動**)課程。

(**不可以**)自作主張休息或回教室玩團康，家長會暴怒。

【K】(其他)

K1大壩陽光的足藍舞課程以優化二十多年，嚴禁老師(**自己改**)教學流程，出事了，你對家長與學生
(**沒能力**)負責。

K2:足藍舞要去講師網(**班表**)看跟哪一營隊(**合班**)一起上課，學生通常坐在教室(**最後面或旁邊**)。

K3:天氣太冷學生(**可以**)穿外套上課。

K4教練(**不準**)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

K5每周三、五聞一下球衣，如果
(**很臭**)必須洗，(**不臭**)不必洗

K6足球門需要要用(**椅子**)或(**課本**)裝在塑膠袋壓住，或是找周邊石頭。

【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</p> <p>A2((防守時))手臂張開，(斜向)往後</p> <p>A3((傳球時))球放(胸前)，腳往前踏出一步傳球，球需(彈地一次)不可像去(躲避球)。</p> <p>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))</p> <p>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))</p> <p>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))</p> <p>要(傳球)、防守(雙手)打開跟上、搶到球給(教練)</p> <p>●教練要帶一疊(卡片)出去</p> <p>●(強弱)分開，強分在一起。</p> <p>●(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))</p> <p>1不可越過(中間)腳盤。</p> <p>2投完球只能從(兩旁)回去</p> <p>3把球(用拿的)給下一位同學</p> <p>4禁止投(三分球)，會打到人。</p> <p>5等待人(坐)著，有球人才可(起立)</p> <p>6大墩隊把(球衣)穿上</p> <p>7依照(身高)矮在前高在後</p> | <p>↘4(籃球)畫出(鬥牛)教練站位↓</p> <p>(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))</p> <p>1進1球(1)分，贏(2)卡，風度1卡</p> <p>2球權用(猜拳)</p> <p>3二運:運球(拿起來)又運第二次</p> <p>4走步:拿球直接走，沒有(運球)</p> <p>5跳步:拿球跳起來，(沒)傳球或投球</p> <p>6休息區起立，幫另一隊(加分)</p> <p>7大墩隊穿(球衣)</p> <p>C((活動開始教練要說))</p> <p>1得分時:球給(教練)下一組就定位</p> <p>2犯規時:球給(教練)就定位(洗球)</p> <p>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。</p> <p>▲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)</p> <p>1運球(腳前兩側)都可運</p> <p>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)</p> <p>3停球有(腳內側)與(腳底)兩種</p> <p>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)</p> <p>1起立給(10)秒，(2)人一組找好蹲下</p> <p>2沒找到的人請舉手，(教練)直接分</p> <p>3三秒鐘決定，一個人去(拿球)</p> <p>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))</p> <p>聽到逼一聲說(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))</p> <p>1射門完只能從(兩旁)回去</p> <p>2把球(運給)給下一位同學</p> <p>3等待人(坐)著，有球人才可(起立)</p> <p>4大墩隊把(球衣)穿上</p> <p>5依照(身高)矮在前高在後</p> <p>6多餘時間可玩搶(五)分</p> | <p>↘4(足球)畫出(運球射門)教練站位↓</p> <p>A((講解+示範))</p> <p>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</p> <p>(大力)一點就是射門動作。</p> <p>B3((注意))</p> <p>1球進了，用(手)撿出來，再用(腳)運回去到隊伍(最後面)。</p> <p>2腳盤弄歪自己(擺正)</p> <p>3下一個人何時出發?前一個人到(轉彎處)</p> <p>4要做幾次??教練說(停才停)</p> <p>5球門有人在撿球，等他(離開)再可射門</p> <p>●B((分組))</p> <p>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(二對二比賽)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))</p> <p>1大墩/陽光隊攻那邊用(手指)比</p> <p>進1球(1)分，贏(2)卡，風度1卡</p> <p>2球權用(猜拳)</p> <p>3第一球不能(大力)踢</p> <p>4進攻方(三步內)才可守球門</p> <p>5(不危險)繼續踢</p> <p>6(三)次出界換下一組</p> <p>7球出界『一個人去撿球，球給(教練)就定位』</p> <p>8休息區起立，幫另一隊(加分)</p> <p>9大墩隊穿(球衣)</p> |

【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，飆罵髒話。

(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 輕微】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+烘合班，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: Drip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弓步冲拳
- 3彈腿冲拳
- 4馬步架打
- 5歇步冲拳
- 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 跆拳道正拳】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)

【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)