

國立臺中教育大學全英語教學研究中心
109 年國民小學教育階段雙語教學教案設計競賽

編 號：_____（由承辦單位填寫）

作品名稱：羽你同行 Badminton with You

※注意：封面及整份教案請勿出現任何可供辨識參賽者身分之資料。

國立臺中教育大學全英語教學研究中心

109 年國民小學教育階段雙語教學教案設計

壹、設計理念

本教案因應十二年國教之核心素養以及跨領域的概念，並結合雙語教學的推動，以雙語發展羽球相關的教學歷程。本教案設計透過主角 Mario 與學生間的合作互動，完成任務。在這五節課中，透由教師詢問、遊戲、實際操作和反思的方式，將各節所欲落實之核心素養傳達給學生。透過五堂課的教學，讓學生對奧運、羽球規則、羽球動作學習、運動家精神有更進一步的認識，另在羽球實戰比賽中，供其全英環境以學習羽球相關概念及相對應之英語用語，並學習如何在體育活動中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作。

貳、教學分析

一、學生分析

1. 此教案設計對象為國小第三學習階段六年級學生。學生背景為英語程度中上，學習英語時間至少四年。學生能聽懂和讀懂課堂中所學字詞和句型，並且能從圖片、影片及學習單等學習素材進行課堂問答、提問。學生能夠跟隨教師的指示，在實際操作時完成每個步驟和課堂中各項任務。學生間能進行合作學習和簡易的角色扮演。
2. 學生已有健康與體育領域國小六年級所學先備知識。學生已經瞭解一些運動技能要素和基本運動規範，因此能在教師引導後，學習羽球運動基本動作及規則，在課堂中透過團隊合作表現同理心和運動精神。

二、教材分析

本教案以六上翰林版「健康與體育」第一單元為學科內容，以英語文表達輔助教學。依據十二年國民基本教育課程綱要，為培養學生具備健康生活與終身運動知識、能力與態度，以核心領域素養內涵融入五節課中，節次說明如下：

1. 健體-E-C3 具備理解與關心本土、國際體育與健康議題的素養，並認識及包容文化的多元性：介紹奧運相關英文字彙，並說明該會旗之設計理念，讓學生對此國際重要賽事有更進一步的認識。此處內容融入於本教案第一節。
2. 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：以羽球最高官方組織（世界羽球聯盟，Badminton World Federation）所提供之羽球相關資訊為教材，教導學生如何扮演場上球員及裁判（羽球規則、常識及基本動作），並以英語文作為學習及表達、演示之主要媒介。此處內容融入於本教案第二、三節。

3. 健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康；綜合前三節所學，以模擬正式比賽的方式，讓學生實踐前三節之所學（認知技能與運動技能），並體驗賽場上可能出現的狀況；輔以情境式的教學，引導學生認識與實踐運動家精神。此處內容融入於本教案第四、五節。

三、教學方法分析

1. 合作學習法 Collaborative Learning Approach

教師將全班採異質性分組，每組六人。教師扮演協助者的角色，以學生為中心，透過跟上課主題內容相關的競賽模擬，讓學生展現同儕合作。小組為了共同目標一起合作，學習透過團隊分工合作表現成果。

2. 差異化教學法 Differentiated Instruction

教師依據學生個別差異及需求，彈性調整教學內容、進度和評量方式，鼓勵學生勇於嘗試，提升學生學習效果，並引導學生適性發展。

3. 情境式教學法 Situated Learning

以溝通式教學觀的「有意義的學習」(Meaningful Learning) 概念為設計活動的核心理念。教師利用影片、圖片等媒介，讓學生能感受和體驗某種情境，引發學生興趣，也能同時進行語言訓練。學習活動是有情境脈絡，讓學生思考、創造與應用於生活情境中。

4. 任務導向教學法 Task-Based Learning

以任務為中心的教學法。任務(Task)是有意義的活動，以學生為中心，讓學生在課堂中能有更多時間理解和應用所學的知識和技能來完成任務。

四、情境脈絡分析

第一節

本節課以奧運為學習情境，以奧運 logo 為素材，藉由主角— Mario 想成為羽球國手，而必須和學生合作到五個道館完成任務，並蒐集象徵奧運參賽資格的五色環的故事為主軸。本節讓 Mario 與學生一同認識羽球好手戴資穎、奧運 logo、獎牌、和羽球裝備。

第二節

Mario 完成在選手村的任務後，來到 Village of Rule (規則館)學習羽球相關規則。透過打羽球的小短片學習羽球比賽術語、報分規則等，最後學生一起協助 Mario 完成學習單，通過第二個道館的任務。

第三節

接續前一節規則的介紹後，Mario 和學生對羽球有更進一步的瞭解並進入 Village of Training (訓練館)。本節開頭以羽球 3D (Direction, Distance and Don't miss!) 概念，

將精準打擊之重要性呈現給學生。實作演練開頭，老師透由影片先介紹完整概念後，再將其分為較容易操作之分解動作，為了讓學生養成正確跨步及揮拍姿勢，此階段練習時將暫時抽離球拍或球，使學生專注於跨步與揮拍，接下來希望學生能擊球、控制方向及力度。最後學生一起協助 Mario 通過訓練館的任務。

第四節

Mario 在選手村認識奧運和羽球，分別在規則館和訓練館認識羽球比賽規則和打羽球的正確動作後，來到了 Village of Manner (風度館) 學習運動精神的意義。教師將 Mario 和學生分組進行比賽，讓全班有機會輪流扮演選手、線審和主審。此實際演練活動讓學生能再次複習羽球比賽規則，也能再次練習羽球技巧。透過小組比賽，教師引導 Mario 和學生了解運動精神 (sportsmanship)，成為好的運動家。學生能透過自評表，思考和反省自己在比賽時是否展現運動家精神，並將運動精神體現在第五節的第二場比賽中。最後學生一起協助 Mario 通過風度館的任務。

第五節

帶著運動精神，Mario 來到了最後一關 Village of Battle (戰鬥館)。Mario 和學生實際上場進行比賽，練習羽球規則，展現運動精神和掌握羽球的基本技巧。教師看到 Mario 和學生們都學會這四節課的知識、技能和展現運動精神，因此贈予 Mario 最後一個環——帶有羽毛球的紅色環。成功蒐集完奧運五色環的 Mario，順利取得代表臺灣出征奧運羽球的門票。

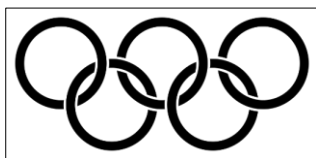
參、教學活動設計

單元名稱 Unit Title	羽你同行 Badminton with You	課程時間 Unit Length	共 5 節 200 分鐘
學生年級 Grade Level	六年級	學生人數 Number of Students	24 人
配合融入之學科領域 Integrated Subject/Content Area	<input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 社會		
配合融入之議題 Integrated Issue	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 無		
領域核心素養 Core Competencies	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-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。 健體-E-C3 具備理解與關心本土、國際體育與健康議題的素養，並認識及包容文化的多元性。		

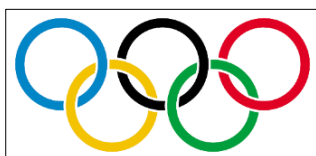
	<p>英-E-A1 具備認真專注的特質及良好的學習習慣，嘗試運用基本的學習策略，強化個人英語文能力。</p> <p>英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。</p> <p>英-E-C2 積極參與課內英語文小組學習活動，培養團隊合作精神。</p>
<p>本單元學習重點 Learning Focus</p>	<p>學習表現 Student Performance</p> <p>健康與體育 1c-III-1 了解運動技能要素和基本運動規範。 1d-III-1 了解運動技能的要素和要領。 2c-III-1 表現基本運動精神和道德規範。 2d-III-2 分辨運動賽事中選手和觀眾的角色與責任。 3c-III-1 表現穩定的身體控制和協調能力。</p> <p>英語文 1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。 2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。 2-III-5 能使用簡易的教室用語。 2-III-7 能作簡易的回答和描述。 2-III-11 能進行簡易的角色扮演。 6-III-2 樂於參與課堂中各類練習活動，不畏犯錯。</p>
	<p>學習內容 Learning Content</p> <p>健康與體育 Cb-II-3 奧林匹克運動會的起源與訴求。 Ha-III-1 網/牆性球類運動基本動作及基礎戰術。</p> <p>英語文 Ac-III-2 簡易的教室用語。 Ad-III-2 簡易常用的句型結構。</p>
<p>表現任務 Performance Task(s)</p>	<p>學生將分組進行比賽任務，在比賽當中學生能表現以下六個目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能說出目標單字及句型。 2. 學生能運用羽球裁判規則來報分數。 3. 學生能有效率的移動腳步以利擊球。 4. 學生能靈活使用手腕及以反拍擊球。 5. 學生能與搭檔保持連續擊球不落地。 6. 學生用英語進行簡易的角色扮演。
<p>節次架構 Lesson Structure</p>	<p>第一節 認識奧運和羽球 第二節 羽球規則 第三節 羽球操作 第四節 複習羽球規則和操作，認識運動精神。 第五節 實戰演練，統整前四節課所習得內容，帶入羽球裝備、規則、羽球技能、表現運動精神於比賽中。</p>

第一節 The First Period			
學習目標 Learning objectives	學科內容目標 Content/subject specific knowledge objectives	1. (Cb-II-3) 學生能瞭解奧運精神，培養關心國際賽事的世界觀。 2. (1d-III-1) 學生能說出羽球設備名稱 (球拍/羽球) 和獎牌種類 (金牌/銀牌/銅牌)。 3. (1d-III-1) 學生能認識羽球好手並引起對羽球運動的學習動機。	
	溝通/語言目標 Communication/ language objectives	1. (2-III-7) 學生能用簡易英語回答教師提問。 2. (1-III-6) 學生能說出羽球設備名稱 (racket/ shuttle) 和獎牌(gold medal/silver medal/bronze medal) 的英文單字。 3. (1-III-9) 學生能在課堂練習中進行 What do you see? I see a _____ 的句型問答。	
學習活動 Learning activities	教學內容與步驟 Procedures	跨語言實踐 Use of Translanguaging	學習檢核 Assessment
	課程情境： Mario 看到羽球選手戴資穎 (小戴) 的比賽影片，被小戴精湛的球技所吸引，因此也想變得跟小戴一樣厲害。但是 Mario 必須通過重重考驗。 現在，Mario 已經踏入第一個關卡—Village of Olympics (選手村)，接下來將會面臨什麼樣的挑戰呢？ 戴資穎比賽影片連結 https://drive.google.com/file/d/1dd3M3Y1upIDZYM-4cgX6VmKp276AIqpQ/view?usp=sharing	Scenario: T: Hi class, Mario will join us today. He wants to be a good player like Tai Tzu-Ying. But he needs to pass some tasks. T: Now, Mario is at the Village of Olympics. Let's go!	
	Preparation and warm up 1. (學科內容目標#1) 奧運簡介： 運用投影片秀出單色的五環圖，請學生猜測是什麼	Preparation and warm up 1. (學科內容目標#1) 教師用英語詢問，學生可用英語或中文回答。教師將學生的中文回答用英	Preparation and warm up 口語評量： 學生能回應教師提問。(溝通/語言

logo。



教師公布答案，秀出彩色奧運 logo，並說明其設計理念（即奧運的精神）：象徵著各國的友誼與團結，來自世界各地的運動員在奧運上齊聚一堂；並補充此六顏色（包括底色白色）為各國旗組成原色。



2. 教師說明本單元任務：Mario 只要能成功蒐集通過每個考驗的奧運五色環，就可以成為國手，代表我國參加羽球最高殿堂——下一屆東京奧運！

Presentation

1. 教師撥放投影片展示 Mario 夢想中參加奧運比賽的畫面（羽球場），請學生看圖推敲 Mario 決定要參加的奧運項目（圖片逐次增加），最後發現答案是羽球，並補充奧運的獎牌有金牌、銀牌、銅牌。

語重述學生的答案給全班聽。

T: He will play the game here. What's this?

S: 奧運 logo.

T: Good job! Yes, Logo of the Olympic Games. He will play in the Olympic Games. The colors are.....

S: Blue, yellow, black, green and red.

T: Great. The colors are blue, yellow, black, green and red.

2. T: Now, we are going to help Mario get 5 rings. Today, Mario can get one ring. Before Mario get the ring, we have 2 missions. First, we will guess. What's the sport? Second, we will learn some words with Mario. Are you ready?

S: Ready.

T: Let's go!

Presentation

1. 學生可用英語或中文回答。教師用英語向學生公布答案。

T: Now, guess. what's the sport?

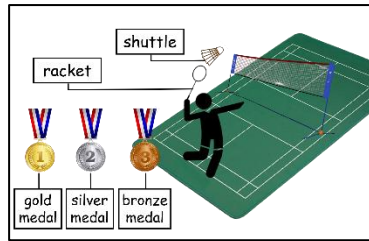
Ss: Tennis?

T: Look! Now there's a *shuttle*.

目標#1)

Presentation

口語評量：
學生能說出羽球相關單字。**(溝通/語言目標#2)**



2. (學科內容目標#2) 教師藉由該羽球場投影片，教學本節目標單字：
球拍 racket /羽球 shuttle/金牌 gold medal/銀牌 silver medal/銅牌 bronze medal

3.教師撥放投影片，提示目標單字的英文和圖片，請學生運用目標句型回答：What do you see? I see a _____ (回答完整句子得 2 分，句子不完整或僅回答單字得 1 分)

Practice

1. (學科內容目標#3) 教師播放影片介紹羽球好手戴資穎。
戴資穎精彩好球剪輯連結
<https://drive.google.com/file/d/1QLxFyPEV-0E8BGd3kqM0gEds8uzLguxj/view?usp=sharing>

2. “Do you know?”: 教師運用投影片，請學生進行搶答比賽，將 5 個羽球/戴資穎的知識配對 5 個單

Ss: It's badminton.

T: Good job. Yes, Mario wants to play badminton in the Olympic Games.

2. (學科內容目標#2) 教師進行英語單字教學。

T: Class, repeat after me.
Racket.

Ss: *Racket.*

T: Great.

3. (溝通/語言目標#3) 教師用英語說明句型，全班進行口語練習。

T: Class, ask me!
What do you see?

Ss: *What do you see?*

T: *I see a racket.*

Ss: *I see a racket.*

T: Good job.

Practice

1. (學科內容目標#3) T: Let's watch a video. I will ask what you see in the video.


2. (溝通/語言目標#2) 教師用英語說明遊戲規則，學生用英語進行遊戲。

觀察評量：
低成就學生能看圖回答英語單字，高成就學生能看圖進行英語口語句型問答。
(溝通/語言目標#3)

Practice

遊戲化評量：
學生能透過遊戲“Do you know?”回答英語單字。

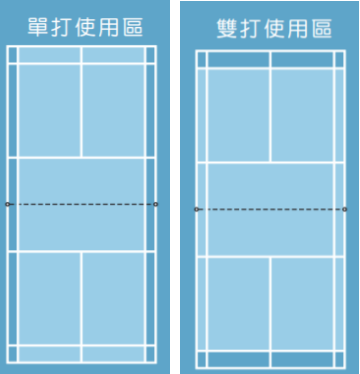

	<p>字。</p> <p>3. “What Do You See?” 進行接龍遊戲，教師測驗學生們是否熟記本節學到的單字。</p> <p>規則：全班圍成一圈。先抽籤選出第一位學生，並請全班一起問 “What do you see?”，此時第一位學生從籤桶抽一張圖片進行第一個造句，如：I see a racket.）。第二位學生則抽出第二張圖片，進行接龍，說出 I see a racket. I see a silver medal.。</p> <p>Production and wrap up 1. 教師拿出實物(球拍、羽球、金牌、銀牌、銅牌)請學生和 Mario 複習本節單字及句型。</p>	<p>T: We learned 5 words today. Now we are going to match the 5 words with 5 things about badminton and Tai Tzu-Ying. Here we go!</p> <p>3. (溝通/語言目標#3) 教師用英語說明遊戲規則，學生用英語進行遊戲。</p> <p>T: Class, let’s make a circle together. (教師拿出籤桶) Later we will take a draw to decide Number 1 student.</p> <p>T: After we ask “<i>What do you see?</i>” Number 1 student will get a picture and make a sentence.</p> <p>T: For example, “<i>I see a racket.</i>” Then, Number 2 student will make next sentence: “<i>I see a racket. I see a silver medal.</i>” Any questions?</p> <p>Production and wrap up (溝通/語言目標#3) 教師帶學生一起用英語複習本節單字及句型。</p> <p>T: Class, let’s review the words with Mario. What’s this? Ss: It’s a racket./ a shuttle / a gold medal. T: What do you see? Ss: I see a silver medal. T: What do you see? Ss: I see a bronze medal.</p>	<p>(溝通/語言目標#2)</p> <p>遊戲化評量： 學生能透過遊戲 “What Do You See?” 用英語進行問答。(溝通/語言目標#3)</p> <p>Production and wrap up 口頭評量： 學生能使用目標單字及句型。(溝通/語言目標#3)</p>
--	---	---	---

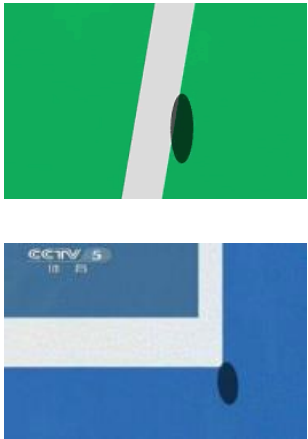
	<p>劇情發展： 恭喜 Mario 和學生們完成選手村的小任務，獲得代表「球鞋」的藍色環！今日在課程中不僅認識了奧運，瞭解到奧運的宗旨，更認識到了羽球的設備。接下來，Mario 即將前往第二個道館－規則館。</p> 	<p>T: Good job.</p> <p>Development: T: Mario gets the blue ring. Hooray! In the next class, we are going to Village of Rule. See you then.</p> <hr/> <p>教師</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teacher allows students to ask questions or answer in Chinese. 2. Teacher tries her best to teach the lesson in English, but teacher uses Chinese to boost students' understanding. <p>學生</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Students are allowed to use Chinese to answer questions when the sentences are too complex. However, students are encouraged to try to use English words, and teacher will help them to complete the sentence. 	
--	--	--	--

第二節 The Second Period

<p align="center">學習目標 Learning objectives</p>	<p>學科內容目標 Content/subject specific knowledge objectives</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. (1c-III-1)學生能理解羽球比賽相關場地及規則。 2. (2d-III-2)學生能運用羽球裁判規則來報分數。 	
	<p>溝通/語言目標 Communication/ language objectives</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. (1-III-6) 學生能聽懂課堂中所學的羽球相關字詞。 (serve/ scoreboard/ love / “Love all, play.”/ “Game.”) 2. (2-III-2) 學生能說出課堂中所學的羽球相關字詞。 (serve/ scoreboard/ love / “Love all, play.”/ “Game.”) 3. (6-III-2) 學生能樂於參與課堂中各類練習活動，不畏犯錯。 	
<p align="center">學習活動</p>	<p align="center">教學內容與步驟</p>	<p align="center">跨語言實踐</p>	<p align="center">學習檢核</p>

Learning activities	Procedures	Use of Translanguaging	Assessment
	<p>課程情境： 在選手村認識了羽球的 Mario，帶著雀躍的心情踏入第二個道館—Village of Rule (規則館)，需學習羽球相關規則並完成任務。</p> <p>Preparation and warm up 1. 教師請學生協助 Mario 完成學習單。(附件一) 2. 影片播放：教師請學生注意分數的計算。 影片連結 https://drive.google.com/file/d/1oxONFvxTCUaujkdakoZNJzuwPbpp_8pT/view?usp=sharing</p> <p>Presentation 1. 得分規則</p>  <p>(1)請學生觀察小蜥蜴發球時的位置。 (2)教師詢問學生為什麼主角要站右邊？ (溝通/語言目標#1) 教師講解：偶數分發球時站右邊/奇數分發球時站左邊/接發球方站在斜對角所以發球發斜對角 (從講解中帶入新單字 serve-發球)。 (3)小考驗 (溝通/語言目</p>	<p>Scenario: T: Hi class, welcome to P.E class. Look, we are at the Village of Rule. We have to finish the second task. Are you ready? Ss: Ready. T: Good. Let's go inside with Mario.</p> <p>Preparation and warm up 2. T: Please look at the points they get.</p> <p>Presentation T : Why does he stand on the right side ? S1: 因為他的分數要站右邊。 T: Right. If you get 0, 2, 4, 6, 8, 10, 12 ...points, you should stand on right side. If you get 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13... points, you should <i>serve</i> on left side. So, he gets 20 points, he should stand on the right side.</p>	<p>Presentation 口語評量：學生能回應教師提問。</p> <p>觀察評量：</p>

	<p>標 3) (學科內容目標#1) 教師拿出計分板 scoreboard 並報分數，學生依據老師報分數判斷發球者在左邊還是右邊發球。若是左邊場地發球就往左跳，反之則往右跳。</p> <p>2.界內界外 (學科內容目標#1) (1)單打線 雙打線</p>  <p>以圖示給予學生正確的單雙打使用區的概念，並教學界內、界外手勢及英文用語-in 界內/ out 界外。</p> <p>(2)壓線 (學科內容目標#1) 教師用投影片三張圖片詢問學生哪幾張是界外？哪幾張是界內？並給予有壓到一點點線就是界內的概念。</p> 	<p>2. 教師藉由引導學生裡面及外面的英文是 “in”及 “out” 來告訴學生，在羽球規則裡面也是，並以圖示給予學生正確的單雙打使用區的概念。</p> <p>(2) T: I will show you some pictures. Please show me in or out. (with in and out gesture) T: The first picture is in. T: The second picture is in, too. T: The last one is in. T: 老師剛剛看到很多同學很困惑，聽完三張圖片都是界內後，誰可以告訴我為什麼都是界內呢？ Ss: 因為壓在線上。 T: 正確答案，只要有壓</p>	<p>教師觀察學生是否樂參與活動，且能在小考驗中判斷正確的發球站位。(溝通/語言目標#3) (學科內容目標#1)</p> <p>觀察評量： 教師觀察學生是否能運用所學，判斷球的界內及界外。(學科內容目標#1)</p>
--	--	---	---

	 <p>3. 裁判 (1) 影片的評分爭議情境 (0:38~1:05) 詢問學生這時該怎麼做。 (2) (學科內容目標#1) 教師給予正確答案：以主審判得為主。</p> <p>4. 報分數(溝通/語言目標#1) (1) 教師拿記分板以英語報分示範先報得分方的分數並帶入計分板的英語 scoreboard。 Ex: sixteen eight/ nine sixteen (2) 0 分時要說 love Ex: two love (3) 同分時要說 all Ex: nine all (4) 教師以英語引導開局即結束時裁判用語並播放真實比賽影片使學生更清楚比賽狀況。 開局影片：Player A to</p>	<p>到一點點線就算是界內。</p> <p>3. T: In the video, how can we know who gets the point? Ss: 以比較近的人看得為主。 T: Is there any other answers? Ss: 以裁判說得為主。 T: Right. T: 我們要以裁判裡面的主審為主。</p> <p>4. T: Now, look at this <i>scoreboard</i>, Player A is ten points, Player B is five points, it's ten five. Now Player B gets one point, it turns to six ten. 所以我們必須先講得分者的分數，而不是比較高分的人的分數。 T: We should say <i>love</i> when 0 point. And say all when the same point. T: So, what do we say 0:0? (以記分板講解) Ss: Love all. T: Yes. We should say</p>	<p>口語評量： 學生能回答影片中的情境問題並說出想法及正確答案。(學科內容目標#1)</p> <p>口語評量： 學生能運用所學，以英語說出整場比賽正確的分數及報分的順序。(溝通/語言目標#2 和#3) (學科內容目標#2)</p>
--	--	--	--

serve. Love all, play.
<https://drive.google.com/file/d/1HkNeQxJUdXfqJUgOwbnnZVx0LSzXHdF6/view?usp=sharing>

結束影片：Game.

<https://drive.google.com/file/d/1NJWyD7HwIwKZF4fnuac7tAatPA6Dpuek/view?usp=sharing>

教師提醒學生，比賽結束後記得和對方握手。

(5)小考驗 (溝通/語言目標#2 和#3) (學科內容目標#2)

教師翻動手中的記分板來表示一場 5 分的比賽，請全班學生一起當裁判，一起從頭到尾報分數。

Practice

(溝通/語言目標#3)

教師給學生三分鐘完成學習單，再與學生一起說出學習單各題的答案。

Village of Rule
Class _____ Number _____ Name _____

1. Matching: Match the correct side. (連連看，請連到分數的正確位置)

Diagram 1: Tennis court with Player A on the right side and Player B on the left side. Scoreboard shows 0-0.

- Player A : Player B = 0 : 0 (Player A serve)
- Player A : Player B = 5 : 3 (Player B serve)
- Player A : Player B = 5 : 8 (Player A serve)
- Player A : Player B = 5 : 9 (Player A serve)
- Player A : Player B = 1 : 3 (Player B serve)

Diagram 2: Tennis court with Player A on the left side and Player B on the right side. Scoreboard shows 0-1.

2. Choose the right answer

(1) What is it?
It's a scoreboard / It's a boardscore.

(2) How to say 0 : 0?
Zero zero / Love all / play.

(3) How to say 4 : 4?
Four / Four / Four all.

(4) What can we say when the game is over?
Game over / Game.

“Player A to serve. Love all, play.” when the game starts. And say “Game.” when the game is over.

(5) T: Look at the scoreboard, how do you say?

Ss: Love all, play.

Ss: One love.

Ss: Two love.

Practice


T: Do you remember the rules?

Ss: Yes.

T: Let's do this worksheet. I will give you three minutes.

Practice

口語評量：學生能回應教師提問。

	<p>Production and wrap up (溝通/語言目標#2)</p> <p>1. 教師利用學習單複習單字。 發球 serve 記分板 scoreboard 0:0 love 15:15 fifteen all 開局 Love all, play. 結束 Game.</p> <p>劇情發展： Mario 在教師的指導以及和同學一起學習後，順利完成規則館的任務，取得了代表「裁判椅」的黃色環，開心地前往下一個道館。</p> 	<p>Production and wrap up</p> <p>T: What is it? Ss: It's a scoreboard. T: How to say 0 : 0? Ss: Love all, play. T: How to say 4 : 4? Ss: Four all.</p> <p>Development:</p> <p>T: Hooray! Mario finishes the task with students. He wins the yellow ring. We are going to Village of Training in the next class. See you then!</p> <hr/> <p>教師</p> <p>1. Teacher tries her best to teach the lesson in English, but teacher use Chinese to boost students' understanding. 2. Teacher allows students asking questions or answer in Chinese.</p> <p>學生</p> <p>1. Students can answer teacher's question in Chinese when they lack the words.</p>	
第三節 The Third Period			
學習目標 Learning objectives	學科內容目標 Content/subject specific knowledge objectives	<p>1. (3c-III-1) 學生能有效率的移動腳步以利擊球。</p> <p>2. (3c-III-1) 學生能靈活使用手腕及以反拍擊球。</p> <p>3. (3c-III-1) 學生能與搭檔保持連續擊球不落地。</p>	

	溝通/語言目標 Communication/ language objectives	1. (1-III-6) 學生能聽懂課堂中所學的字詞 (Direction/ Distance/ Don't miss/ Step up/ Thumb up)。 2. (2-III-5) 學生能使用簡易的教室用語 (One more time, please.)。	
學習活動 Learning activities	教學內容與步驟 Procedures	跨語言實踐 Use of Translanguaging	學習檢核 Assessment
	<p>課程情境： 剛通過規則館認證的 Mario 信心滿滿的踏入 Village of Training (訓練館)，準備接受訓練。</p> <p>Preparation and warm up 播放精彩比賽影片後，讓學生小組討論片中選手的動作有何共同點，並派一人發表後，由老師引導重點後再看一次影片 (手腕靈活，同手同腳向球趨近)。 影片連結 https://drive.google.com/file/d/1KRW0iOpf2XM1AI602yRa25gu9J2wAxNm/view?usp=sharing</p> <p>Presentation 1. (溝通/語言目標#1) 教師先複習前一節的場地邊界規則，教師用英語詢問什麼情況下會得分，學生可以中文回答，教師引導其構句，並帶入單字、片語 3D 概念 (Direction, Distance and Don't miss)，</p>	<p>Scenario: T: Hi class, welcome to P.E class. Look, we are at the Village of Training. We have to finish the third task. Are you ready? Ss: Ready. T: Good. Let's go inside with Mario.</p> <p>Preparation and warm up T: What do you see? S1: 他們怎麼都接得到。 S2: They are good.</p> <p>Presentation 1. (溝通/語言目標#1) T: How do you score a point? S1: 別人沒打到的話。 T: You can say "the other player miss the shuttle." T: 那別人沒打到就一定你得分嗎？</p>	<p>Preparation and warm up</p> <p>Presentation 1. 關鍵字評量： 老師問學生 3D 是哪三個 D，分別是甚麼意思 (學生能以中文回答)。(溝通/語言目標#1)</p>

帶學生了解精確打擊的重要性。

2.教師帶完暖身後，講解、示範接下來的羽球動作要領，並將動作拆解讓學生分段練習。動作拆解如下：
(1) 跨步練習 (Step up)，此時不持球拍，使其更專注於下肢動作。教師同時口頭講解並搭配動作示範(以慣用側的同手同腳上前迎向來球)。



(2)反拍揮拍與手腕靈活度練習；教師先示範反拍握法，再演示如何揮拍與發球。(口頭講解並同時搭配動作)
此時學生無球，專注動作養成—避免為了打球而不顧動作。



S2: 還要是 “in”。

T: 沒錯!要打在界內的話要控制好方向跟力道。

T: Repeat after me,
Direction / Distance / Don't miss.

2. (溝通/語言目標#1) 此階段各動作教師以英語敘述為主並配合肢體動作示範。

(1) 跨步練習：

T: Watch me.

Ss: (仔細聽並看教師動作)

T: If you use right hand to hold the racket, *step up* (同時做出跨步動作) with your right foot to catch.

(2)反拍教學：

T: Everyone, hold your racket and give me a big *thumb up*. (教師將拇指豎起並貼在握把上給學生看) This is call the “backhand”.

T: Now turn your *wrist* and *press* the racket (教師同時搭配旋轉手腕、揮拍動作). This is how you hit the shuttle.

2. (每段動作驗收部分開始前，教師會先找一位學生一起示範。)

(1) 動作驗收：兩人一組練習羽球拋接，一方先將球丟往另一方近身處，接球方跨出慣用腳並伸出慣用手接球後，回到原位再將球拋給另一方反覆練習。每人需以規定姿勢成功接到 10 球。(學科內容目標#1)

(2)動作驗收：兩人一組，一人先當丟球者，往持拍者上半身丟球(以手腕為圓心，所畫的上半圓範圍)，持拍者腳站原地不移動，以反拍擊回10球即過關。交換練習。(學科內容目標#2)



Practice

1.教師將兩個分段練習動作合併講解後，進行分組操演（發球後保持腳步移動與來回擊球）。教師此時以剛剛兩個分解動作的英文關鍵字(step up, thumb up) 搭配動作，示範給學生看。

Production and wrap up

教師帶學生再複習一次動作相關字詞：3D, 2up (Direction, Distance, Don't miss; step up, thumb up)，並讓學生再看一次課堂開頭的精采比賽影片（經過實際操作後，學生應有不同體會，能觀察到第一次沒注意的細節。最後鼓勵學生課餘時間多練習。

劇情發展：

經過教師的指導以及和學生們練習後，Mario 順利通過練習館的考驗，取得代表「球拍」的黑色環，信心滿滿地前往下一個道

Practice

1. (溝通/語言目標#2)

T: First, don't forget your *thumb up*. (豎起拇指貼在握把) When the shuttle comes, *step up* (移動腳步迎向來球並擊球) to hit the shuttle.

S1: 太快了!老師再一次。

S2: Again! Again!

T: You can say "*one more time, please*".

S1: *One more time, please.*

Production and wrap up

T:他們（片中選手）也跟你們一樣，是從不會練到會，所以持續努力練習，有天你們也會變得很厲害。

T: Remember to practice more.


T: Practice makes perfect!
(老師以中文解釋)

Development:

T: Hooray! Mario finishes the task with students. He wins the yellow ring. We are going to Village of Manner in the next

Practice

1.動作驗收：發球後與搭檔擊球連續5個來回（不落地）。(學科內容目標#3)

	館。 	class. See you then! <hr/> 教師 1. Teacher demonstrates the movement in English with gesture, and use Chinese to help students to understand complex concepts. 學生 1. Students are allowed to use Chinese in peer discussion. 2. Students are allowed to use Chinese to answer questions if the sentence is too complex; students are encouraged to try to use English words, and teacher will help the student to complete the sentence.	
--	---	---	--

第四節 The Fourth Period

學習目標 Learning objectives	學科內容目標 Content/subject specific knowledge objectives	1. (1d-III-1) 學生能了解運動技能的要素和要領，模擬運動場上情境。 2. (2c-III-1) 學生能了解和表現基本運動家精神。	
	溝通/語言目標 Communication/ language objectives	1. (2-III-11) 學生用英文進行簡易的角色扮演。 2. (2-III-7) 學生能作簡易的回答。 3. (1-III-6) 學生能聽懂課堂中所學的字詞。 4. (2-III-2) 學生能說出課堂中所學五項代表運動精神的字詞。(sportsmanship/ “Be kind.”/ “Play fair.”/ “Be positive.”/ “Teamwork.”/ “Shake hands.”)	
學習活動 Learning activities	教學內容與步驟 Procedures	跨語言實踐 Use of Translanguaging	學習檢核 Assessment
	課程情境： 從訓練館完成任務的 Mario，信心滿滿的踏入 Village of Manner (風度館)。期望透過與同學們的實際演練，認識運動精神，	Scenario: T: Hi class. Look, this is the green ring. How can we get the green ring? We have to show sportsmanship.	

	<p>順利完成任務。</p> <p>Preparation and warm up 1. (學科內容目標#1) 教師先幫 Mario 和學生複習羽球規則，和打羽球的動作要領。接著在全班實戰演練前，教師先以投影片示意圖輔助說明待會比賽時擔任的角色。說明完後，教師帶 Mario 和學生進行暖身。</p> <p>演練規則說明： 教師用 PPT 示意圖說明全班將分為四組，一組 6 人輪六扮演選手、主審和線審等角色，組內進行比賽。 (1)小組內進行編號，各組編號 1 和 2 的學生為選手 A、B，編號 3 和 4 的學生為主審 C、D，編號 5 和 6 的學生為線審 E、F。 (2)選手 A、B 中最快得 5 分者即獲勝。</p>	<p>T: What is sportsmanship? T: You don't know? Don't worry. Let's learn with Mario.</p> <p>T: Look, we are here. (教師用投影片顯示風度館的圖像)</p> <p>T: Are you ready to go? Ss: Yes. T: Great. Let's go inside.</p> <p>Preparation and warm up 1. (學科內容目標#1) T: If you are 0 point, what do you say? Ss: Love. T: If you and the other player get the same point, like 3:3, what do you say? S: Three all. T: Everyone, hold the racket. Let's practice.</p> <p>T: Later we will have a game. Six people in a group. Now look at PPT. Student 1 is Player A and Student 2 is Player B.</p>	<p>Preparation and warm up 口語評量： 教師問學生羽球規則並帶學生複習羽球動作要領。(學科內容目標#1)</p>
--	---	---	--

PPT 示意圖：



2. (溝通/語言目標#1)

教師說明完規則後，依序請小組內各編號的學生上場就定位進行第一場演練，教師會巡視各組，確認學生瞭解比賽進行方式及規則。

Presentation

1. (溝通/語言目標#2)

第一場比賽結束後，教師詢問學生是否喜歡剛剛的比賽。

(學生可能的反應)

兩位學生回答很喜歡剛剛的比賽，因為同學很友善和彼此團隊合作。兩位學生回答不喜歡，因為感到同學有人不夠樂觀和評分不公平。

2. (溝通/語言目標#1)

T: Now you know you are players, umpires (主審) or line judges (線審).
Let's start the game.

Presentation

1. (溝通/語言目標#2)

T: Do you like the game?

Ss: (學生可能的反應)

(S1: Yes. 因為當我不太會打時，我的隊員會教我，所以 I like the game.)

(S2: I like the game because 我當線審時，我會詢問同樣擔任線審的同學，他能給我意見，我們團隊合作，所以剛剛的比賽和計分過程都很順。)

(S3: I don't like the game because 有一位同學不太會打，就把球拍丟地上，態度很差。)

(S4: I don't like the game because 我覺得很不公平。我們組的主審計分不

實作評量：

教師巡視學生透過角色扮演實戰演練比賽情況。
(溝通/語言目標#1)

Presentation

口語評量：

老師詢問學生對於第一輪羽球比賽的感受。
(溝通/語言目標#2)

2. (溝通/語言目標#3)

教師發給每位學生一張運動精神自評表 (附件二)。

Evaluation Sheet of Sportsmanship
運動精神自評表

Class _____ Number _____ Name _____

Read and check the items.
(閱讀以下句子，將自己看達到個運動精神項目打勾)

Evaluation Item	Game 1	Game 2
1. I am kind.		
2. I play fair.		
2. I am positive.		
4. Teamwork.		
5. Shake hands.		

What can you do better in the game? Write down your answer.
(你及有運動精神的人嗎? 寫下你願意改變的事, 讓自己有運動精神。)

教師透過此學習單和投影片引導學生認識運動精神 (sportsmanship/ Be kind./ Play fair./ Be positive./ teamwork/ Shake hands.)



公平。因為有同學是他的好朋友，所以他就給他的分數多一點。)

2. T: Here is a worksheet about “sportsmanship”? Repeat after me. (教師將 sportsmanship 這個單字拆成三個音節。)


- Sports.
Ss: Sports.
T: Man.
Ss: Man.
T: Ship.
Ss: Ship.
T: *Sportsmanship.*
Ss: *Sportsmanship.*

T: There are five things you can do to show sportsmanship. (教師秀出圖片的投影片)
“Be kind.”/ “Play fair.”/ “Be positive.”/ “Teamwork”./ “Shake hands.”

T: Look at this picture. The girl is helping her classmate. She is teaching her. She is being kind. Can you say “Be kind.”?


- Ss: *Be kind.*
T: Can you laugh at your classmates?
Ss: No.
T: If your classmate is not nice to you, what can

	<p>Practice</p> <p>1. (學科內容目標#2) 教師給學生兩分鐘，讓學生在自評表中將自己有展現的運動精神打勾。</p> <p>2. 教師請學生寫下如何改變自己的行為，讓自己在之後比賽能展現運動精神。</p> <p>Production and wrap up</p> <p>1. (溝通/語言目標#4) 教師請學生發表如何改變自己讓自己日後具備運動精神。</p> <p>2. (溝通/語言目標#4) 問學生如何使用跟「運動精神」相關單字，並用投影片複習所學的六個單字： Sportsmanship/ Be kind./ Play fair./ Be positive./ Teamwork./ Shake hands.</p> 	<p>you say? Ss: <i>Be kind.</i></p> <p>Practice</p> <p>1. (學科內容目標#2) T: Think about the game and check if you show <i>sportsmanship.</i> T: Are you kind? If yes, check the box. T: What can you do better in the next game? Write down your idea. (寫下你可以改變的事，讓自己下次比賽能有運動精神)</p> <p>Production and wrap up</p> <p>1. (溝通/語言目標#4) T: Can anyone tell me your ideas? Ss: I don't play well, but I will try next time. I want to be positive. T: Great.</p> <p>2. (溝通/語言目標#4) T: If someone cheats in the game, what can you say? Ss: "Play fair." T: What do you do when the game is over? Ss: Shake hands. T: Good! Next time we will have one more game. Remember to show sportsmanship.</p>	<p>Practice</p> <p>學習單評量： 學生透過寫自評表檢核自己是否具備運動精神，也能思考如何改變自己的行為，讓自己在之後比賽能展現運動精神。(學科內容目標#2)</p> <p>Production and wrap up</p> <p>口語評量： 學生能說出如何改變，讓自己之後表現運動精神。(溝通/語言目標#4)</p> <p>口語評量： 全班能說出教師今天所教的跟運動精神相關的單字。(溝通/語言目標#4)</p>
--	--	--	--

	<p>劇情發展</p> <p>萬歲！Mario 和學生們了解運動精神，完成風度館的任務，獲得代表「球網」的綠色環！</p> <p>下一節課，Mario 和學生將一起前往最後一個道館－戰鬥館。到時見！</p> 	<p>Development:</p> <p>T: Hooray! Mario learned how to show sportsmanship! He wins the green ring.</p> <p>T: We are going to visit a new place in the next class. See you then.</p> <hr/> <p>教師</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teacher allows students to ask questions or answer in Chinese. 2. Teacher tries her best to teach the lesson in English, but teacher uses Chinese to boost students' understanding. <p>學生</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Students are allowed to use Chinese to answer questions when the sentences are too complex. However, students are encouraged to try to use English words, and teacher will help them to complete the sentence. 	
--	--	--	--

第五節 The Fifth Period

<p style="text-align: center;">學習目標 Learning objectives</p>	<p style="text-align: center;">學科內容目標 Content/subject specific knowledge objectives</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. (1d-III-1) 學生能了解運動技能的要素和要領，模擬運動場上情境。 2. (2c-III-1) 學生能了解和表現基本運動家精神。
	<p style="text-align: center;">溝通/語言目標 Communication/ language objectives</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. (2-III-11) 學生用英文進行簡易的角色扮演。 2. (2-III-7) 學生能作簡易的回答。 3. (1-III-6) 學生能聽懂課堂中所學的字詞。 4. (2-III-2) 學生能說出課堂中所學五項代表運動精神的字詞。(sportsmanship/ “Be kind.”/ “Play fair.”/

		“Be positive.”/ “Teamwork.”/ “Shake hands.”)	
學習活動 Learning activities	教學內容與步驟 Procedures	跨語言實踐 Use of Translanguaging	學習檢核 Assessment
		<p>課程情境： 帶著運動家的精神，Mario 來到了最後一關 Village of Battle (戰鬥館)，究竟 Mario 能不能順利過關，通過挑戰並成功蒐集到奧運五色環，代表臺灣出征奧運會呢？</p> <p>Preparation and warm up 1. 教師帶學生暖身後，用 PPT 進行十題 The Right/ Wrong Game，透過遊戲確認學生是否瞭解前四節課所學知識。</p> <p>遊戲規則：全體同學起立，當教師出第一道題目後，學生讀完題目敘述後，教師倒數三秒，學生必須在三秒內在胸前比出圓圈或叉叉，答錯的學生則坐下並淘汰。十題結束後，教師依各小隊獲勝的學生人數進行加分。</p> <p>Presentation 1. 教師帶領學生進行組內</p>	<p>Scenario: T: Hi class, welcome to P.E class. This is Mario. Look, we are at the Village of Battle. We have to finish the final task. Are you ready? Ss: Ready. T: Good. Let’s go inside with Mario.</p> <p>Preparation and warm up 1. 教師進行 The Right/ Wrong Game，透過遊戲確認學生是否瞭解羽球規則。 T: Now, we are going to play The Right/ Wrong Game. Listen to me.</p> <p>遊戲規則：教師說明遊戲規則並進行示範。 1. T: If you get 0, you say “Love.” Yes or no? Ss: (Ss hold a circle.) 2. T: Look at the picture.</p>  <p>T: Is this a <i>shuttle</i>? Ss: (Students hold an X in front of them.)</p> <p>Presentation T: Look at the picture,</p>

實戰比賽，在比賽前教師複習比賽規則，並以 PPT 示意圖輔助說明。



Practice

- 1.各組進行一場實戰比賽後，透過第三節課的兩兩對打及第四、第五節的演練比賽後，小組內推派一名選手進行組間對抗賽。
- 2.在第一場組間對抗賽後，兩組獲勝的隊伍進行冠亞軍之戰，另外兩組同樣進行季軍之戰。
- 3.第一場比賽後，教師集合全班各小組，檢討過程中的失誤，並留意學生在比賽過程中是否具有運動精神。
- 4.第二場組間對抗賽規則說明：
 - (1)檢討完第一場比賽後，教師請各組透過之前小組的演練和比賽後，小組內推派一名選手、一名主審、一名線審進行組間對抗賽。
 - (2)四名選手猜拳決定對手。

students, remember the rules?

Ss: Yes.

T: Now, let's review together.

Practice


1. (溝通/語言目標#1)

T: After the game, I want each group to choose one person to be the player.

Practice

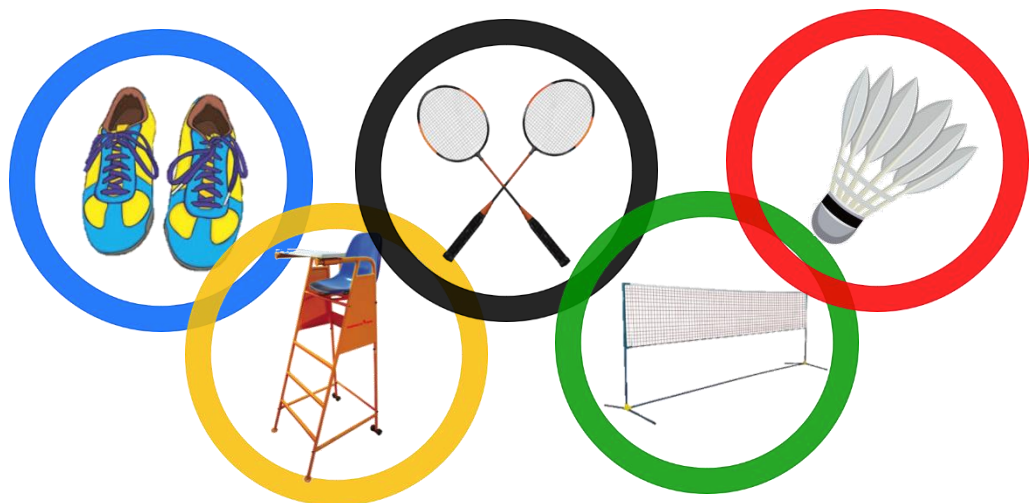
實作評量：
教師巡視，學生透過角色扮演實戰演練比賽情況。(溝通/語言目標#1)

	<p>(3)各組一名選手、主審、線審就教師指定位子，對抗賽由教師吹哨後開始，其餘場外學生觀摩比賽。</p> <p>5.冠亞季軍之戰： 在第一場組間對抗賽後，兩組獲勝的隊伍進行冠亞軍之戰，另外兩組同樣進行季軍之戰。</p> <p>Production and wrap up 1.冠亞季軍之戰結束後，教師集合全班各組，教師發下第四節課未完成的自評表，請學生勾選在今天的比賽過程中，是否確實表現運動精神。</p> <p>2.完成自評表後，教師總結課程並進行頒獎。</p> <p>劇情結尾： Mario 和學生的切磋下，已掌握羽球的基本技巧，也都具備運動精神，因此教練贈予他最後一個環——帶有「羽毛球」的紅色環。成功蒐集完奧運五色環的</p>	<p>5. (溝通/語言目標#1) 冠亞季軍之戰： T: Two teams won the game, right? Ss: Yes. T: Now, we will have a game to see who wins the gold medal. Let's start the game.</p> <p>Production and wrap up (學科內容目標#2) 1. T: Students, do you enjoy the game? Ss: Yes. T: Do you show sportsmanship? Ss: Of course. T: Now, let's check it.</p> <p>2. T: You are Number 1, what color is your medal? Ss: Gold. T: Yes, here is your gold medal.</p> <p>Ending: T: Hooray! Mario finished the tasks with students. He wins the red ring. Mario is very happy because he gets five rings! Mario can be a</p>	<p>實作評量： 教師巡視，學生透過角色扮演實戰演練比賽情況。(溝通/語言目標#1)</p> <p>Production and wrap up 學習單評量： 學生透過寫自評表檢核自己是否具備運動精神，也能思考如何改變自己的行為，讓自己在之後比賽能展現運動精神。(學科內容目標#2)</p>
--	--	---	--

	<p>Mario, 順利取得代表臺灣出征奧運盛會的門票, 在接下來的日子, Mario 加以練習, 帶著在每個道館所習得的知識、技能和運動精神, 期待 Mario 在奧運會上能順利摘金。</p> 	<p>badminton player. He can join the Olympic Games.</p> <hr/> <p>教師</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teacher tries her best to teach the lesson in English, but teacher use Chinese to boost students' understanding. ° 2. Teacher encourages students speak English, but when students don't know how to use English to explain, teacher allows students asking questions or answer in Chinese. <p>學生</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Students are allowed to use Chinese in peer discussion. 2. Students can answer teacher's question in Chinese when they lack the words. 	
--	---	--	--

附件 (多媒體教學資源、教材、學習單、評量單)

各道館 logo



十五分鐘教學演示影片連結

https://drive.google.com/file/d/1d5dJSJ_Z06Ubv8M_2Navc1p8VpTEh7SC/view?usp=sharing

第一節 教學資源

投影片

<https://drive.google.com/file/d/1W3fpe5X2eWZ3ONU2DT3iwOV9OQSaIVoI/view?usp=sharing>

影片一 戴資穎比賽影片連結

<https://drive.google.com/file/d/1dd3M3Y1upIDZYM-4cgX6VmKp276AlqpQ/view?usp=sharing>

影片二 戴資穎精彩好球剪輯連結

<https://drive.google.com/file/d/1QLxFyPEV-0E8BGd3kqM0gEds8uzLguxj/view?usp=sharing>

第二節 教學資源

投影片

https://drive.google.com/file/d/1NHbBSN_pdtAPI555UyIvqDPSoPufTg6/view?usp=sharing

影片一連結

https://drive.google.com/file/d/1oxONFvxTCUauj dakdoZNJzuwPbpp_8pT/view?usp=sharing

影片二 開局影片：Player A to serve. Love all, play.

<https://drive.google.com/file/d/1HkNeQxJUdXfqJUgOwbnnZVx0LSzXHdF6/view?usp=sharing>

影片三 結束影片：Game

<https://drive.google.com/file/d/1NJWyD7HwIwKZF4fnuac7tAatPA6Dpuek/view?usp=sharing>

學習單 (附件一)

第三節 教學資源

投影片

<https://drive.google.com/file/d/1kSbebNBzseWskj2ePtbitLoge7jdEfbC/view?usp=sharing>

影片連結

<https://drive.google.com/file/d/1KRW0iOpf2XM1AI602yRa25gu9J2wAxNm/view?usp=sharing>

第四節 教學資源

投影片

<https://drive.google.com/file/d/1HvJwb-Q4IN5bLjqBXXehsJwbGDCsKXwg/view?usp=sharing>

自評表 (附件二)

第五節 教學資源

投影片

<https://drive.google.com/file/d/1CcGBJQui-pCiaRMPQ6CWGDLGNi9Spq4d/view?usp=sharing>

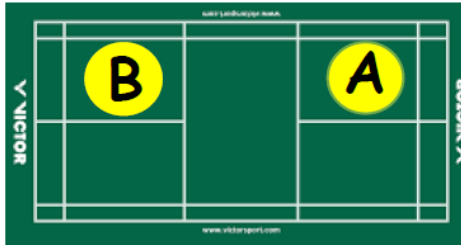
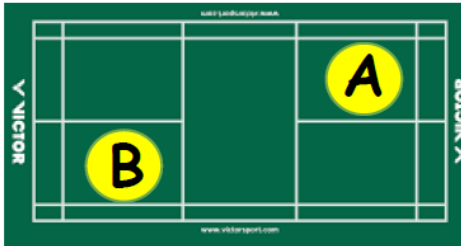
自評表 (同附件二)

Village of Rule



Class _____ Number _____ Name _____

1. Matching : Match the correct side. (連連看，請連到分數的正確發球位置)



- Player A : Player B = 0 : 0 (Player A serve)
- Player A : Player B = 5 : 3 (Player B serve)
- Player A : Player B = 5 : 8 (Player A serve)
- Player A : Player B = 5 : 9 (Player A serve)
- Player A : Player B = 1 : 3 (Player B serve)



2. Choose the right answer

(1) What is it?

It's a scoreboard / It's a boardscore.

(2) How to say 0 : 0?

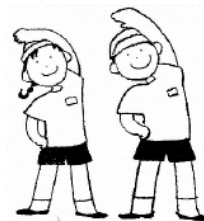
Zero zero/ Love all, play.

(3) How to say 4 : 4?

Four four/ Four all.

(4) What can we say when the game is over?

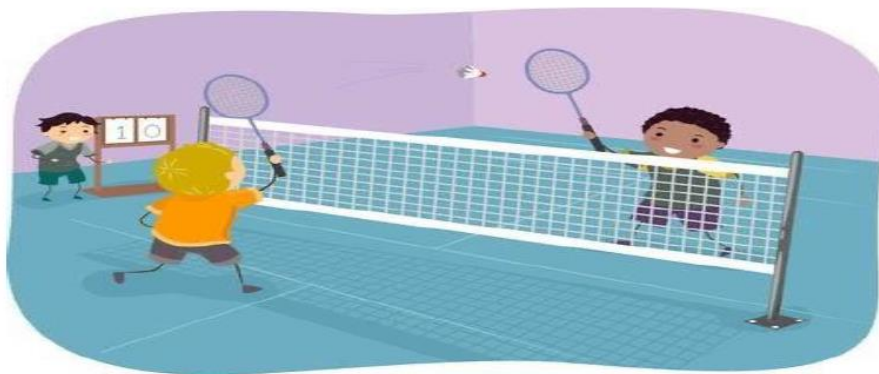
Game over./ Game.



Evaluation Sheet of Sportsmanship

運動精神自評表

Class _____ Number _____ Name _____



Read and check the items.

(閱讀以下句子，將自己有達到的運動精神項目打勾)

Evaluation Item	Game 1	Game 2
1. I am kind.		
2. I play fair.		
2. I am positive.		
4. Teamwork.		
5. Shake hands.		

What can you do better in the game? Write down your answer. (你是有運動精神的人嗎？寫下你願意改變的事，讓自己有運動精神。)
