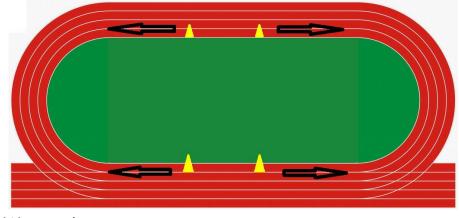
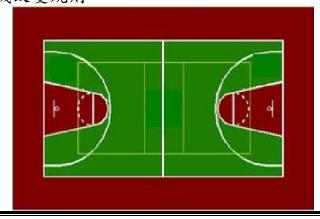
宜蘭縣國民教育輔導團國小健體領域輔導小組 104 學年度鄉鎮市巡迴服務成果紀錄

服務歷程記錄	
活動日期	105年05月25日 星期三
活動時間	13:30~16:00
活動地點	宜蘭縣冬山國小
輔導員姓名	陳柏如、林哲瑋、邱涵琳
參與人次	14 人
	一、 田徑遊戲教學策略及案例分享/輔導員陳柏如
	1. 熱身與遊戲規則說明
	2. 實際操作:



(1)攻陷城堡:

- ①將學生分成兩組或四組。
- ②站在角錐後,並同時向箭頭方向跑,每組一次一人出發。
- ③兩人相遇時猜拳,贏的繼續向前,輸的快速回到組員後排隊。
- ④當搶到對方的角錐時代表獲勝。
 - ※可自由規定贏的波比跳8下,輸的波比跳5下,教師可隨機改變規則。



活動概述

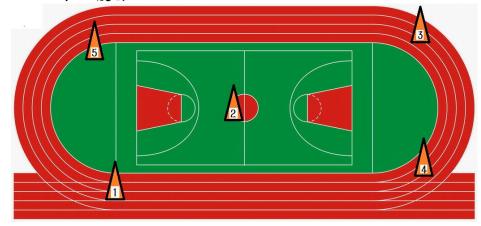
(2)線鬼:

- ①由一人當鬼(拿角錐),其他人逃跑,所有人與鬼街沿著線跑。
- ②被抓到的人必須做完波比跳5下,再進入遊戲場地。
 - ※可自由規定輸的懲罰,鬼的數量可斟酌加減,教師可隨機 改變規則。



(3)九宮格遊戲:

- ①將學生分成兩組,每組有三顆小球(或角錐…)。
- ②每人一次拿一顆小球往前跑,將小球放置九宮格的其中一格,以此類推。
- ③當小球放置完畢,可以移動九宮格中自己隊的小球位置。
- ④想盡辦法讓己隊連線,或阻擋敵隊連線,最先連成一條線的 隊伍獲勝。



(4)飛盤高爾夫:

- ①將學生集中固定場地並分成三組,每組一個飛盤。
- ②第一組第1人先攻1號角椎,第二組第1人先攻2號角椎,以此類推。
- ③每一次的投擲須從飛盤前次投擲後的落停點再繼續。
- ④完成一洞時,再由下一洞繼續投擲,直到完成所有洞的投擲 即算過關。
- ⑤可分成2種評分方式:
 - ◆計時賽—過關時間越快代表獲勝。
 - ◆計算投擲數—以最少的投擲次數成績者為獲勝。

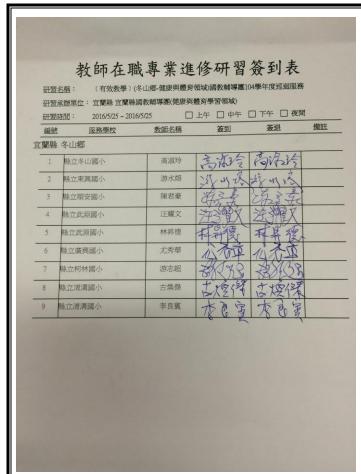
- (5)食物鏈追逐跑:
 - ①將學生分成A、B、C三組,並各穿上不同顏色的號碼衣。
 - ②利用鬼抓人的遊戲概念,但增加規定 A 抓 B、B 抓 C、C 抓 A。
 - ③被抓到的人必須做完5下波比跳,先在旁休息。
 - ④最後剩下的隊伍獲勝。
 - ※ 可自由規定輸的懲罰,場地部分,可沿著跑道跑,也可限 定範圍內自由跑,教師可隨機改變規則。

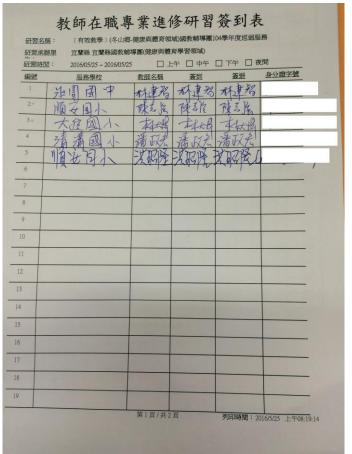
二、 愛滋病防治教育有效教學分享/輔導員林哲瑋

- 1. 為何要教導愛滋防治—四大警訊:
 - (1)愛滋年齡層下降
 - (2)醫療支出負擔重愛滋病患健保支出1000萬/人
 - (3)性觀念的開放vs預防技能的薄弱
 - (4)民眾非理性恐懼未消除
- 2. 愛滋病—我心中的愛滋(N次貼活動)。
- 3. 愛滋病—教學迷思與教學困難(學生與教師部分)
- 4. 愛滋病防治教育—認知部分(破除恐懼):
 - (1)愛滋錯誤迷思
- 5. 愛滋病防治教育—情意部分(疾病會傳染,態度也會傳染):
 - (1) 針對未感染者的教學
 - (2) 如何和感染者相處
 - (3) 如果自己是感染者
 - (4) 轉角遇見愛
- 6. 愛滋防治教學案例素材分享:
 - (1) 美國博克一家
 - (2)×○大挑戰
 - (3) 整人專家
 - (4) 泰國毒罐頭事件
 - (5)秘密客

三、 綜合座談

巡迴服務簽到冊





巡迴服務照片



*老師帶領大家做熱身操及遊戲規則說明。



*攻陷城堡—利用遊戲方式讓孩子在玩樂 中達到跑步暖身的效果。



*線鬼—類似沿著線跑的鬼抓人遊戲,可讓 孩子練習敏捷及耐力。



*九宫格遊戲—結合時下流行元素,在遊戲中考驗孩子的腦力及判斷能力。



*飛盤高爾夫—類似高爾夫的遊戲規則,是 不分年齡、種族及能力,很適合每個年齡 層的運動。



*食物鏈追逐跑—除了讓孩子在玩樂中達 到運動的效果外,還可讓孩子動腦思考討 論戰術。



*愛滋病—我心中的愛滋(N 次貼活動):讓 教師自省對於愛滋病是可接受或恐懼 的!



*透過四大警訊喚起老師們的警覺性,並了 解為何要教導愛滋防治。



*美國博克一家—透過真實故事了解愛滋 病的三個傳染途徑:不安全性行為、血液 傳染、母子垂直傳染。



*整人專家—透過影片觀賞後,經由小組討 論尋找出愛滋病的迷思概念,並互相發表 分享!



*秘密客遊戲—透過遊戲體會自我防護的 重要性,並發表任務行為的引申概念。



*教師於巡迴服務結束前分享個人對愛滋 病的不同看法。