

樂樂足球資訊整合平台系統規劃

劉憲鉉*、柯比昂

國立中興大學運動與健康管理研究所

摘要

樂樂足球的目的就是要學生快樂的踢足球，足球是世界上最受歡迎的運動之一，也是所有運動中最多參與人數的運動，所以「樂樂足球資訊整合平台系統規劃」就是要讓學生更有學習意願，更有趣味活動的踢足球。在過去樂樂足球缺乏資訊整合之平台，導致樂樂足球相關資訊無法有效地在網路找尋，為改善此現象，本研究經由文獻研究分析和體育及足球專業人員需求規劃探討，設計出樂樂足球資訊整合平台系統架構，內容包含六大區塊：最新消息、比賽規則、教學專區、裁判專區、測驗專區、聯絡我們等系統功能，進而改善樂樂足球過去所欠缺的資訊整合平台，運用資訊與傳播科技，打破傳統平台學習方式，以學習者為出發點，增加創新貢獻為設計出科技實境的教學情境，使學習者在實境的教學情境進行主動學習、互動學習、模擬學習，以提升學習動機與成效，使未來使用者能夠快速與方便地獲得樂樂足球資訊，成為推廣樂樂足球之專業平台。

關鍵詞：樂樂足球、資訊整合平台

通訊作者：劉憲鉉 402 臺中市南區興大路 145 號 國立中興大學運動與健康管理研究所
電話：(04)2284085#805 傳真：(04)22852400 E-mail：skytommy0916@gmail.com

壹、緒論

足球是世界上最受歡迎的運動之一，也是所有運動中最多參與人數的運動（吳秋慧，2002）。現今競技運動朝向高競爭、高水平化發展，而改變運動本身的幾項重要性質：（一）運動高水平化，讓運動只有少數優秀運動員才能參與體育。（二）運動高競技化，著重於勝負，讓運動失去樂趣。（三）運動規則規範嚴格，迫使運動不適合老人、兒童、婦女，甚至一般青少年參加。（四）器材、場地高消費傾向，讓運動逐漸失去了大眾性和平民性（顧曉豔、徐輝，2002）。然而，現代運動的觀念多以健康為出發點，不一定追求劇烈的運動，鼓勵民眾將運動融入生活當中養成習慣（畢璐鑾、蕭嘉惠、陳麗華、林昕翰，2013）。因此，快樂健康的踢足球，成為國內政策推廣主要運動。

教育部深知學校體育為國內運動發展的基礎，於2010年開始辦理「全國國民小學樂樂足球計畫」，採普及化運動的概念，推廣與扎根足球運動，激發足球運動樂趣，並強調以班級組隊參賽，且逐步由班際、校際擴大到全國分區賽，讓足球運動在國小階段扎根，並以「國小玩足球、國中學足球、高中練足球、大學愛足球」進行階段性推廣我國足球運動，以趣味性的活動讓臺灣足球邁入普及化的第一步。樂樂足球共有三大性質（教育部體育署，2014）：（一）趣味性：樂樂足球最特別的地方是沒有守門員的設計，使得進球更加容易。（二）團體性：比賽時間一共分成三節，每一節上場的球員都不相同，而且上場五人中男女生的差異不得超過兩人，這項規則也讓男女生之間有機會同場較量。（三）安全性：樂樂足球所使用的球經過特別設計，球面相當柔軟，不容易使同學受到運動傷害。

現今是資訊與科技日新月異、蓬勃發展的時代，通訊與網路成為社會大眾獲得知識的重要管道之一，隨著知識不斷創新與累積的成果，網路上的學習平台方興起，幫助到許多學習者進行有效的學習，以及提供優質的教學支援情境。虛構的真實情境，讓學習者深入觀察運動技能時間、空間的概念，同時增加體育教學的樂趣性，也增加學習者的興趣，在動作技能學習與動作感覺統合的掌握更真實（黃旭輝、陳五洲，2003）。

基於以上所述之研究背景和動機，本研究擬探討樂樂足球資訊整合平台系統規劃，並希望能利用該系統達成教育部全國國民小學樂樂足球實施計畫之功效：（一）培養國民小學樂樂足球教學人才，配合體育課程暨班級活動進而建立學生良好運動習慣、促進學童身體健康、增強體適能。（二）鼓勵教師參與樂樂足球趣味競賽活動並編撰相關教材，提升小朋友學習成效。（三）培訓樂樂足球裁判人才，支援樂樂足球相關活動，以提升普及化運動競賽品質的班級教學活動。

本研究之研究目的在於建置出完整實用性的樂樂足球資訊整合平台，企圖運用資訊與傳播科技，以學習者為出發點，設計出科技實境的教學情境，期盼打破學習時空的侷限，使學習者在實境的教學情境進行主動學習、互動學習、模擬學習，以提升學習動機與成效。

貳、文獻與研究方法

本研究主要是透過文獻分析法，並搜集有關樂樂足球以及科技輔助體育教學的相關資訊，來協助系統之設計及建構更加完善，並且利用網路搜尋來進行系統建構之參考以及校正，進而設計開發本系統。

樂樂足球是依照樂樂棒球概念所發展出的新型態足球遊戲，與正式足球相比規則簡單，也不需正規的草地球場，一般躲避球場、籃球場就能夠作為比賽場地，球門也比正式球門小，主要以快樂踢球、享受足球運動為目標(許睿元、掌慶維，2012)。莊美玲、許義雄 (2004) 提出認為教學需要樂趣才能夠注入學習活力，藉由「樂樂足球」樂趣化、遊戲化的體育課程不但可以吸引學生參與，更可以增進師生之間的互動關係，達到良好的學習目標，使學生提升學習意願 (劉飛銘，2013；趙坤景，2002)。

隨著時代的演進，資訊科技已融入於課程、教材與教學中，成為師生不可或缺的教學與學習工具(王全世，2000)，其所強調的是要讓教學更方便，並使教學成效更於顯著，因此資訊科技不只是技術上的純熟運用，而是要把科技融入到各個學科中，使用資訊科技的重點在於促進學生的有效學習 (紀秋雲、蔡明貴，2016)。

王俊傑、林啟東等 (2015) 指出體育教師在運動技能指導外，也可藉由資訊科技教學來補充體育教學不足之處，更容易加深學生的學習觀念，使體育教學方式更多元化與創新，以達到最佳的學習成效。郝光中、林保源 (2009) 透過多媒體電腦輔助教學系統應用在籃球訓練，該研究驗證了籃球多媒體輔助教學系統是具學習效能提升之作用與效果，另也有學者研究虛擬實境輔助體育課程教學，能有效提升學習效果，對於學生的認知上帶來更好的成效 (李宏盈、掌慶維等，2020；林怡君、施登堯，2016)。

參、資訊整合平台系統規劃

經由文獻研究分析和體育及足球專業人員需求規劃探討，設計出樂樂足球資訊整合平台系統架構，內容包含六大區塊：最新消息、比賽規則、教學專區、裁判專區、測驗專區、聯絡我們等系統功能，如 (圖1) 所示。此平台系統的創新貢獻，可主動分享全國最新賽事消息，清晰提供文字和影音的比賽規則，有實際訓練及科技實境的教學，有專業的裁判案例和模擬裁判以及測驗題庫，利用本平台系統能夠使樂樂足球更加獲得喜愛，使用者更能夠回顧學習歷程或測驗記錄，以瞭解自身學習狀況。



各選項之功能與內容如下所述：

一、最新消息

內容發布以教學專區及裁判專區資訊修改為主，配合系統平台版本更新與系統功能之增加或修改，以及分享全國各縣市舉辦樂樂足球賽事訊息。

二、比賽規則

本選項功能介紹樂樂足球比賽規則，如場地及球具設備規格規範、比賽人數、比賽時間等，除了透過文字敘述外，也搭配影音的方式呈現介紹。

三、教學專區

本選項功能提供樂樂足球教學相關內容，分成訓練技巧及戰術運用二類，主要透過實際訓練影片以及科技實境方式呈現，使用者可選擇自身缺乏之區塊，以達到主動學習的效果；使用者若為體育教師或家長亦可透過教學專區與學生、孩子，達到互動學習的成效；使用者也能透過本系統提供科技實境之功能，以實現模擬學習，提升使用者專業技能。



圖 2 系統規劃教學專區示意圖

四、裁判專區

本選項功能內容分為文字說明搭配圖像及影像資訊。影像資訊方面蒐集比賽期間適合做為裁判技術之判例資料，補充文字說明之不足，進而培訓樂樂足球裁判人才。裁判人員透過本專區，亦可到主動及互動學習，利用本系統提供圖像及影像的裁判案例模擬裁判，提升裁判專業技能。

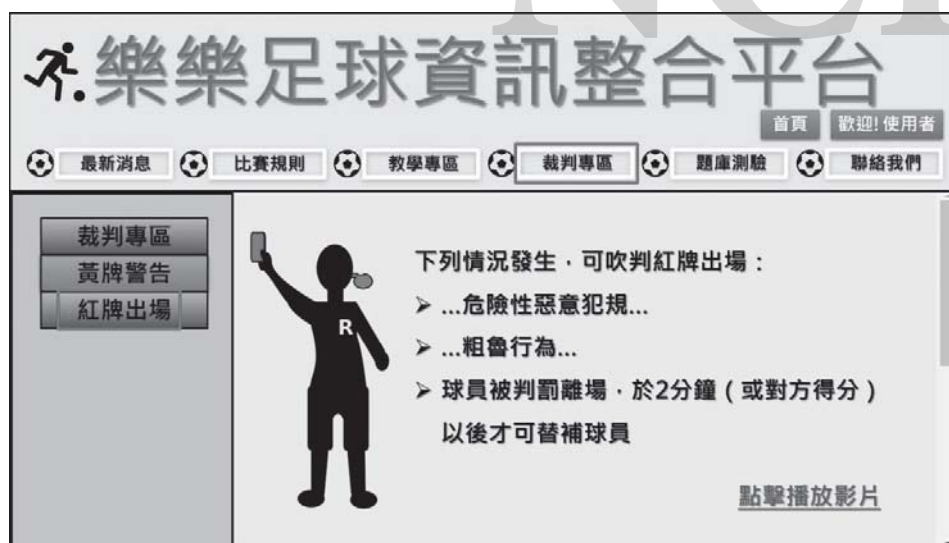


圖 3 系統規劃裁判專區示意圖

五、測驗專區

本系統亦搭配題庫，使用者可依照自身需求選擇題目範圍進行測驗，透過適當的題庫測驗，進行事先預習、事後複習，以瞭解自身學習的狀態。

六、聯絡我們

本系統相關聯絡方式以及建置理念介紹，並提供平台使用者問題諮詢服務。

肆、結語

本研究針對樂樂足球整合平台進行規劃研究，以迅速、便利、簡易為開發目標，希望能夠透過本研究之結果，建置樂樂足球資訊整合平台，進而協助解決目前樂樂足球缺乏資訊整合之平台。透過科技融入運動，提昇其資訊整合之效能已是時勢所趨，本研究跳脫傳統平台的建置方式，增加創新貢獻為科技實境的教學情境，使學習者在實境的教學情境進行主動學習、互動學習、模擬學習，以提升學習動機與成效，也期望未來能更完善設計與建置完整的樂樂足球資料整合平台，使未來使用者能夠快速與方便地獲得樂樂足球資訊，成為推廣樂樂足球之專業平台。

參考文獻

- 王全世（2000）。資訊科技融入教學之意義與內涵。*資訊與教育雜誌*，80，23-31。
- 王俊傑、林啟東、楊總成、王元聖（2015）。桃竹地區之國中體育教師應用資訊科技教學與創新教學之研究。*嘉大體育健康休閒期刊*，14(1)，46-54。
- 李宏盈、掌慶維、鍾啟暘（2020）。虛擬實境輔助體育課羽球教學之研究。*體育學報*，53(4)，375-391。
- 吳秋慧（2002）。南韓在 2002 世界盃足球賽表現及其運動的發展。*大專體育*，(62)，75-79。
- 林怡君、施登堯（2018）。虛擬實境輔助國中籃球教學之研究。*嘉大體育健康休閒期刊*，17(2)，48-59。

- 紀秋雲、蔡明貴(2016)。資訊科技融入教學策略對國小高年級學童學習成效之研究。**學校行政**，(103)，34-60。
- 郝光中、林保源(2009)。籃球多媒體輔助教學系統之開發。**大專體育**，(101)，146-155。
- 教育部體育署(2014)。新型態「樂樂足球」將引爆校園運動風潮，取自：
<https://www.sa.gov.tw/News/NewsDetail?Type=3&page=138&id=749&n=92>
- 莊美玲、許義雄(2004)。樂趣化體育教學。**國民體育季刊**，23(3)，12-21。
- 許睿元、掌慶維(2012)。國小學童樂樂足球遊戲型式之探討。**中華體育季刊**，26(3)，361-369。
- 畢璐鑾、蕭嘉惠、陳麗華、林昕翰(2013)。法鼓山健走休閒效益、活動滿意度與忠誠度。**臺灣體育運動管理學報**，13(4)，317-337。
- 黃旭輝、陳五洲(2003)。資訊科技融入體育教學之探討。**大專體育**，(69)，49-57。
- 趙坤景(2002)。運動教育模式基礎下談樂趣化體育教學的應用。**中華體育季刊**，16(3)，94-100。
- 劉飛銘(2013)。大家一起踢球趣——樂樂足球。**學校體育**，(135)，124-128。
- 顧曉艷、徐輝(2002)。新體育運動項目：現代人追求的時尚運動。**黔南民族師範學院學報**，22(4)，107-110。

System planning of happy soccer information integration platform

Xian-Hong Liu* and Pi-Ang Ko

Graduate Institute of Sport and Health Management, National Chung Hsing University

Abstract

The purpose of happy soccer is to make students play soccer happily. Soccer is one of the most popular sports in the world and the one with the largest number of participants in all sports. Therefore, the "happy soccer information integration platform system planning" is to make students play soccer with more willingness to learn and more interesting activities. In the past, happy soccer lacked a platform for information integration, which made it impossible to find relevant information on the Internet effectively. In order to improve this phenomenon, this study designed the system architecture of happy soccer information integration platform through literature research and analysis and demand planning of sports and soccer professionals. The content includes six blocks: the latest news, game rules, teaching area, referee area, test area Contact us and other system functions, so as to improve the information integration platform that happy soccer lacked in the past, use information and communication technology, break the traditional platform learning method, take learners as the starting point, increase innovation contribution, and design the teaching situation of science and technology reality, so as to enable learners to carry out active learning, interactive learning and simulated learning in the actual teaching situation, so as to improve learning motivation and effectiveness, So that future users can quickly and conveniently obtain happy soccer information and become a professional platform to promote happy soccer.

Keywords: Happy Soccer, Information Integration Platform