

National Taiwan Sport University

國立體育大學

Department of Sport Promotion

體育推廣學系

課程名稱: 幼兒動作發展與學習研究

上課地點: 教學大樓三樓

上課時間: 18:10-19:50pm

學分: 2 學分

授課老師: 黃美瑤 Ph. D. 助理教

研究室: 教學大樓六樓 653

Office Hours: By Appointment

郵件信箱: 教學大樓五樓體育推廣學系

E-mail: huangyoyo@hotmail.com

聯絡電話: 03-328-3201 轉 8653

Teaching Homepage: <http://myhuang.ntsui.edu.tw/>

課程目的

這門課將會著重於幼兒動作技能發展學習理論與遊戲之相關研究，並且著重於鑽石型課程設計、動作技能主題 (Skill Themes) 與動作技能基礎理論與概念 (Movement Theory & concepts) 之應用與關係。因此，經由這們課之後，就如同一個好的學習結果，期待研究生將：

課程目標

經由這們課之後，就如同一個我們期待成功的教育結果一樣，期待學生將：

1. 能解釋基礎運動技能 (loco-motor skills)、操作性運動技能 (manipulative skills) 與非操作性運動技能 (non-manipulative skills) 的理論及應用。
2. 能解釋運動技能概念結構與四大主要元素(包括: 身體 Body、空間 Space、動力 Effort 及關係 Relationship) 的理論及應用。
3. 能根據不同年級設計動作技能學習課程。

參考課本:

Graham, G., Holt/Hole, S. A., & Parker, M. (2004). *Children Moving : Reflective Approach to Teaching Physical Education (7th Edition)*. IL, Dubuque: Mc GrawHill.

Buschner, C. (1994). *Teaching Children Movement Concepts and Skills: Becoming a Master Teacher*. Champaign IL: Human Kinetics.

參考資料:

Hopple, C. J. (1995). *Teaching for Outcomes in Elementary Physical Education: A Guide for Curriculum and Assessment*. Champaign, IL: Human Kinetics.

Gallahue, D.L. (1993). *Developmental physical education for today's children*. Dubuque, Iowa: Brown & Benchmark.

丁麗珍 (2003)。學前兒童感覺統合運動能力與智力發展之相關。台北市立體育學院，未發表碩士論文。

王文宜(2005)。教育性體操課程對國小五年級學童動作技能、創造力與兒童社交技巧之影響。台北市立體育學院運動科學研究所，未發表碩士論文。

周建智、彭慧君、王文宜、黃美瑤 (2005)。動作教育課程介入對國小五年級學童社交技巧及動作技能表現之影響。北體學報，第 13 期，頁 248~260。

- 林信宏、黃美瑤、石國棟、周建智 (2005)。國小學童動作技能表現、運動技能概念與學習動機之關聯。大專體育學刊，8 卷1 期，47-58 頁。
- 陳嘉弘 (2005)。以資訊融入體育教學探究國小五年級學童體育課學習動機與動作技能表現。台北市立體育學院運動科學研究所，未發表碩士論文。
- 黃永寬(2001)。動作教育模式在幼兒運動遊戲教學之觀察研究。國立體育學院體育研究所，未發表碩士論文。
- 黃美瑤、謝發詮、周建智 (2006)。台北市國小五年級學童之運動技能表現與創造力之研究。國體論叢。
- 黃慧菁 (2004)：動作技能學習計畫介入對學齡前兒童的基本動作技能與運動概念認知之影響。台北市立體育學院運動科學研究所，未出版碩士論文。
- 劉淑英(2000)：幼兒動作探索。台北：華騰文化股份有限公司。

期末成績：

| | |
|-----------------------------------|------|
| 學習表現/出缺席 | 10 |
| 指定章節導讀 | 35 |
| Term Paper | 45 |
| Extra Points (submit paper prove) | 10 |
| | 100% |

所有的作業請以 Word 的方式繳交，所有參考文獻需全部附在你的作業中(依照體育學報的寫作格式)。

- ◆ **出缺席政策：** 每一次無故缺席將影響你的總成績，3 次無故缺席將自動列入扣考名單。所有的請假需有假條才可銷假，病假的假條需以健保卡及學校假條兩者為主，事假需事先告知，事後再以假條銷假。你/妳已是一位大學知識份子，所以我預期每一位同學都能準時上課，當然我也會準時下課，對於每一次遲到及早退的同學將以扣 1 分以示警告。遲交作業當以 0 分計算，除非事先有告知老師。
- ◆ **指定章節導讀：**
從第十週(11/18)起，每週由一位同學負責三章的章節導讀，帶領全班學習該內容、針對相關問題進行討論並接受同學提問 20 分鐘(請自備 Powerpoint 並在前一天寄給老師與同學)導讀當天請繳交 1-2 頁的心得)。未負責導讀者，亦須瀏覽指定章節並於課堂中參與討論。
- ◆ **Term Paper (學期報告)**

根據中華民國身心殘障法令，你若是行動不方便者，請告知我。站在教育的立場，將會提供最大的協助。

本學期教學大綱

| 週 次 | 教 學 計 畫 | 報 告 繳 交 |
|-------------|--|-------------------------------------|
| 1. 09/16/10 | | |
| 2. 09/23/10 | | |
| 3. 09/30/10 | 課程介紹與認識學生 | |
| 4. 10/07/10 | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Value and purpose of physical education for children ◆ Skill theme approach | Ch 1, 2 |
| 5. 10/14/10 | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Skill theme, movement concepts, and the National Standards | Ch 3, |
| 6. 10/21/10 | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Reflective Teaching | Ch 5 |
| 7. 10/28/10 | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Determining Generic Levels of Skill Proficiency ◆ Planning | Ch 7 Ch.8 |
| 8. 11/04/10 | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Establishing an Environment for Learning ◆ Maintaining Appropriate Behaviors | Ch.9, 10 Term Paper share |
| 9. 11/11/10 | 校慶停課一次 (補課) | |
| 10.11/18/10 | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Development Content ◆ Instructional Approaches | Ch.12, 13 |
| 11.11/25/10 | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Assessing Student Learning | Ch, 14 |
| 12.12/02/10 | Graham ch.29 | 章節導讀 |
| 13.12/09/10 | Graham ch. 30 | 章節導讀 |
| 14.12/16/10 | Graham ch. 31 | 章節導讀 |
| 15.12/23/10 | Graham ch.32 | 章節導讀 |
| 16.12/30/10 | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Observation Techniques ◆ Understanding Your Teaching | Ch, 11, 15 |
| 17.01/06/11 | | Term Paper Due |
| 18.01/13/11 | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Physical Fitness and Wellness for Children ◆ Teaching Children With Special Needs | Ch, 4, 6 |

POSSIBLE TITLE TO WRITE:

1. 動作教育教學對學生創造力表現
2. 動作教育與體適能活動設計概念和原則
3. 動作教育的教學理念
4. 動作教育模式在幼兒運動遊戲的課程設計原則