教學規範

1

體育教學與學習過程的四大規範

- 學生學習運動技巧或運動項目過程中，必須考慮學生的學習能力與進步空間。

規範一

- 學生學習運動技巧或運動項目過程中，必須依據學生的程度提供足夠的時間練習。

規範二

2

體育教學與學習過程的四大規範（續）

- 學生學習運動技巧或運動項目過程中，依據學生的學習經驗提供適當的學習方法。

規範三

- 學生學習運動技巧或運動項目過程中，無論何時應該注重三大體育教學目標。

規範四

3

規範一

- 以我在公立學校的經驗裡，我曾經有多機會和實習老師討論此評判標準。我曾經與小學老師討論過，他們覺得，他們的工作只是把教學技巧展示給學生而已，事實上學生們來沒準備好要學習那些技巧。
- 我也曾經和中學老師討論過，他們覺得他們最主要的責任是盡可能的把所有的技巧一次介紹和展現給學生。
- 總結來說，我遇到了很多的老師，他們相信他們的工作只是讓學生玩就好了。

4

以下的問題繼續存在：

- 事實上誰有責任把運動和活動的技巧交給學生？
- 誰有責任促進有運動潛能學生的能力？
- 教師除了展現技巧給學生外，體育教學課程和教學過程應該以使學生變得更熟練來設計。這可能表示，老師要花更多的時間來練習少一點的技巧。

5

規範二

- 練習時間是在學習運動技巧或體適能發展中，最主要的一個因素。最大限度時間的獲得，可經由先確定發展動作技巧時所需的最少學生人數安排，然後再設計學習經驗。
- 在設計學習經驗時，提高練習的時間應是最需要考慮的地方。

6

設計包含最大活動量的學習經驗：

- 器材或場地的限制
- 學生缺乏獨自練習的技巧
- 老師需要限制觀察的範圍，以便提供更精確的回饋最主要的目標是發展社會互動技巧的意圖

7

規範三

- 「失誤率」（error rate）是決定學習經驗是否適合學生能力範圍時的有用概念。
- 如果學生嚐試做動作，每次都成功，這個課題對學生來說可能不具挑戰性。
- 如果學生在一個課題上從沒有成功過，此課題或許在學生能力所及之上。
- 研究顯示，一個被視為恰當的體育活動具有80%的成功率。
- 在許多的體育教學活動中，教師以高成功率為教學目標的打算是很適當的。

8

- 最具挑戰性的教學技巧之一是，設計一個允許每位學生在適當的程度中發揮能力的學習經驗。這個概念有時被稱為個別化（individualization）。
- 當個別化的觀點被採納時，每一個個體的特殊需求，都會被考慮到經驗的設計裡，這個概念常被稱為人格化（personalization）。

9

規範四

- 在體育教學中，老師的特定目的是運動技能的發展，然而經驗可被設計來幫助所有領域的發展，同時不會減少達成動作技能的目標。

EX:

- 只有動作技能經驗：老師告訴學生移動至排球下方回擊成高球。
- 認知和動作技能經驗：老師要求學生去找出，他們必須做出什麼來回擊一個高弧度的排球。
- 情意、認知和動作技能經驗：老師要求學生去相互觀察對方擊球，然後共同決定必須怎樣做來回擊一個高弧度的球。

10

教學過程的瞭解
Understanding The Instructional Process

- Set Induction –
  Getting Ready
- Movement Task
- Organizational Arrangement
  People, Space, Time (practice)
  Equipment

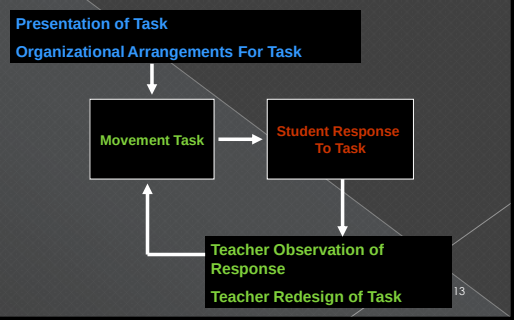
11

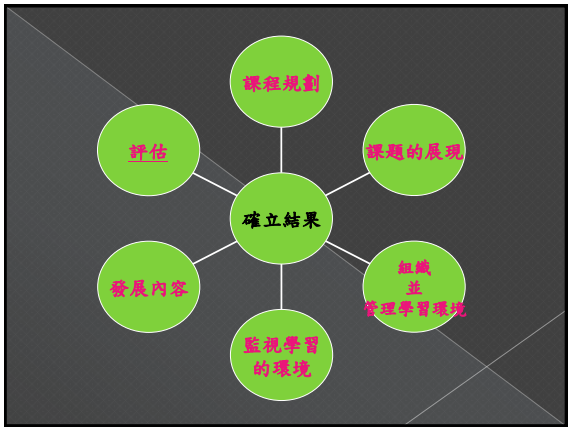
教學過程的瞭解
Understanding The Instructional Process (cont's)

- Procedures –
  how students will get equipment
  how they will organize into groups
  how the space will be divided among student for practice

12

Movement Task – Student Responses to Task





教師在教學或學習過程中的功能

- 確立結果
  確立學習的目標和目的
- 課程規劃
  設計有條理並適當的學習經驗和課題以達成制定的目標
- 課題的展現
  展現並有效地溝通這些課題，所以學生能清楚的了解他們所被要求去做的事和所被引發的動機
- 組織並管理學習環境
  安排並維持能引發學生練習此課題的學習環境
- 監視學習的環境
  經由正確的評估，在學生表現時適時提供回饋
- 發展內容
  根據學生對此課題的反應，更進一步的修改並發展課題
- 評估
  評估指導活動過程的有效性

案例討論與分析

珍妮心理想著：「如果我今天可以成功的展現球技，我想我修的這堂高爾夫球課，我一定可以得到A的成績，因為筆試對我來說很簡單，而且我知道我在實際演練的時候一定可以做得很好。」珍妮和他的朋友馬力換好了衣服準備好要去上體育課，大方老師叫每個同學坐在場邊椅子上，他簡短的複習一下考試的順序以及相關的資訊，因為他昨天在課堂結束之前已經講解過考試的程序，所以這並沒有花費太久的時間。

16

今天會有三個測驗，第一個測驗是用木桿揮杆，第二個測驗是切球，把球切過七尺長的圓圈（超過七尺的意思），第三個測驗是不同距離的推杆。

大方老師讓學生在第一個測驗中揮杆五次，藉此來評斷成績，學生可以選擇單純的揮杆或揮杆擊球，大方老師帶了兩個高年級的學生大毛跟麗麗幫忙做切球以及推杆的測驗員，大方老師把學生分成三組，他自己帶了十個學生從揮杆這個測驗站開始，十個同學去切球測驗站，十個同學去推杆測驗站。

17

大方老師這組讓兩個學生同時進行考試，其他還沒輪到的學生在旁邊練習，兩兩一組輪流測驗，直到大家都測驗完；在其他的測驗站，還沒輪到的同學都在旁邊站著或是聊天，大方老師在考試前告訴學生要有秩序，但是大毛和麗麗很難維持學生的秩序，大方老師帶領的十個學生很快就測驗完了，所以他們在旁邊等著另外兩組學生測驗完畢，才能交換到下一個測驗場地，當考試進行的時候，每個學生都會輪到考試。

18

這項測驗在下課前五分鐘才完成，大方老師讓同學把所有的器材以及分數卡交回來，然後學生就解散，大方老師把分數卡放在包包裡帶回家，如此一來，他才可以在家裡用統計分析計算學生的測驗分數，並且準備如何向同學解釋測驗的結果。

19

～動動腦～

一、請舉出案例中正面的概念。

二、請說出案例中錯誤的地方。

三、上完這堂課後，如果你是大方老師課堂上的觀察者請提供兩個讚美以及兩個建議給大方老師。

20

卡片式腦力激盪法

- 特色：盡可能不要花費開會的時間
- 方式：先把構想寫在卡片上然後帶入小組中，適用於解決事務性、實務性的問題。
- 進行步驟：參加的學生對會前所提示的主題進行構想，並把構想寫在卡片上，然後帶入小組中（每張卡片寫一個構想，每人提出5個以上的構想）。
- 在開會時，各人把卡片放在桌子上，輪流進行解說。

21

- 傾聽他人構想時，如果自己有新構想，應立即寫在備用的卡片上，並把它放在桌子上。
- 參加的學生發言完畢以後，將內容相似的卡片集中起來，並加上標題。將卡片的分類標題列在最前頭，橫排成一列。
- 主持人決定分類標題的重要程度。

22