

## 第一講(續) 體育課程設計之 課程設計的模式

By  
Mei-Yao Huang, Ph.D



## 課程設計的模式

- 課程設計的模式是課程設計的實際運作狀況的縮影，或是理想運作狀況的呈現，希望藉以介紹、溝通或示範課程設計的藍圖，使未來的課程設計行動獲得指引。
  - 目標模式(objectives model)的課程設計
  - 歷程(過程)(process model)模式的課程設計
  - 情境模式(situation model)的課程設計

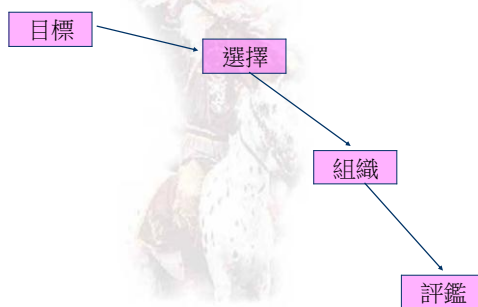
## 目標模式的課程設計

◆ 受工業心理學的影響

◆ 美國課程學者「泰勒」在《八年研究》計畫中所發展出來。



## 「目標模式」的原理



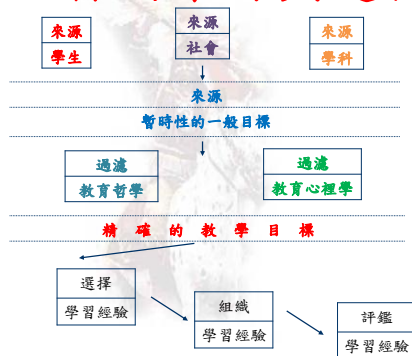
## 課程設計的四個重要問題

- 問題一：學校課程應達成那些教育目標？
- 問題二：學校課程應該要提供那些學習經驗才能達成教育目標？
- 問題三：學校課程如何有效地組織學習經驗？
- 問題四：學校如何確定這些教育目標已經達成？

## 「目標模式」的本質

- 主要精神在於「目標取向」的理念。
  - 第一：根據學習者的需要、社會生活、學科內容、學校的教育及社會哲學及心理學來擬定目標。
  - 第二：依照目標決定學習經驗。
  - 第三：將所選的的學習經驗組合整合。
  - 第四：設計評量工具進行評鑑。

## 目標的來源與選擇



## 目標的陳述

- ◆ 希望改變學生的行為類型與內容
- ◆ 列出教育目標：
  - 【行為類型】：能說出、演示、比較、、、等。
  - 【內容類型】：學會英文單字、數學題目、游泳技巧、、、等。

## 目標的分類-泰勒版

- 一般目標：是長期性最後到達的目標
- 具體目標：教學歷程後學生所獲得的特定學習行為與內容之結果

### 注意

「具體目標」不一定包括「行為目標」的特殊情境與學習成就標準，但應包括學生行為與行為內容兩個要項。

## 行為目標

### 例子

一年級兒童能利用剪刀剪出二種以上的基本幾何圖形。

對象：一年級兒童  
條件：利用剪刀  
行為：剪出  
標準：二種以上  
結果：基本幾何圖形

包括：  
學生行為  
行為內容  
行為表現標準  
行為情境