

## 回饋時間

1

## 教學規範 教案設計的意義

2

### 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

3

### 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

4

### 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。

5

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。

6

## 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。

7

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**

8

## 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。
- 如果學生嘗試做動作，**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。

9

- 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)**。

10

## 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。

11



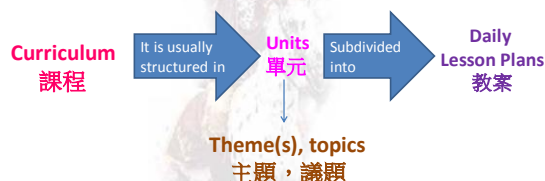
# 體育教案設計原則

By  
Mei-Yao Huang, Ph.D.



## Curriculum Is at the Heart of Education

All lessons are based on curriculum



## Curriculum Is at the Heart of Education



## 教案設計

教學是一項包含

活動前(pre-active)  
活動中(active)  
活動後(post-active)決策的過程。

活動前：與課程計劃、單元計劃、和上課計劃有關。

活動中：與這些在實際課程所執行的決策有關。

活動後：與指導的過程和成果的反省及評量有關。

## GOOD PLANNING

- Keeps the teacher and students on track
- Achieves the objectives
- Helps teachers to avoid "unpleasant" surprises
- Provides the roadmap and visuals in a logical sequence
- Provides direction to a substitute
- Encourages reflection, refinement, and improvement
- Enhances student achievement



## POOR PLANNING

- Frustration for the teacher and the student
- Aimless wandering (漫無目地的遊盪)
- Unmet objectives (未得到滿足的目標)
- No connections to prior learnings (無法連結前次的經驗)
- Disorganization (無組織)
- Lack of needed materials (缺乏所需要的材料)
- A waste of time (浪費時間)
- Poor management (管理不佳)

## Where do I Begin?

- Gather information from a variety of sources.
  - Compendium Supplement (彙編補充)
  - Course of Study (課程內容)
  - Local curriculum guide
  - Pacing guide (課程進度)
  - Textbook and textbook resources (教科書)
  - Library books, videos (圖書館)
  - Personal files (and co-workers' too!)

## What Next?

- Put information in a logical sequence.
  - Refer to long range plans to know how many days to plan.
  - Use the textbook as a guide (not the law) for sequencing the concepts/skills.
  - Be careful not to get stuck on doing a page in the textbook everyday.
  - Make sure all skills tested are taught and practiced before testing time.

## Then What?

- Plan daily activities.
  - Keep the wanted outcome in mind.
  - Plan to begin the lesson with a focus activity.
  - Provide for visual, auditory, and kinesthetic learners.
  - Plan for questioning throughout the lesson.
  - Keep activities fun and varied.
  - Provide for a variety of groupings.
  - Provide time for guided and independent practice.
  - Provide for early finishers.
  - End lesson with a closure activity.

## What's Last?

- Evaluate.
  - Did every student meet the goal?
  - How will I document?
  - How and when will I remediate those that still need help?
  - When will I review this skill/concept?

## A GOOD LESSON INCLUDES

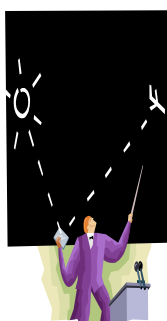
- Pre-assessment
- Objectives
- List of materials
- Warm-up and introduction
- Presentation
- Practice
- Evaluation
- Closure
- Application



## LET'S BEGIN...

- The format of a lesson should...

- Go one step at a time
- Have a picture for every step
- Have a minimal reliance on words  
(文字減少)



An effective lesson plan is a set of plans for building something – it “constructs” the learning.

*The greater the structure of a lesson and the more precise the directions on what is to be accomplished, the higher the achievement rate.*

*Harry Wong, The First Days of Teaching*

## PRE-ASSESSMENT

- What are the characteristics of the learners in the class?
- What do the students already know and understand?
- How do my students learn best?
- What modifications in instruction might I need to make?

## OBJECTIVES

- A description of what the student will be able to do at the end of the lesson
- Provides alignment with district and state goals
  - Use behavioral verbs to describe the expected outcomes
  - No-no's: appreciate, enjoy, understand, love, etc.

**訂定學習的目的與目標**

### 目標要以學生學些什麼的角度來寫?

- ◆ 以下三個例子說明三種目標間的差異：
  - 教師活動：教師示範籃球的傳球動作。
  - 學生活動：練習過頭傳球。
  - 學生的學習成果：將籃球有效的傳給對面的同學。
- ◆ 教師應該以學生的學習結果的角度來寫教學目標。

2013/11/21 27

**訂定學習的目的與目標**

### 三種學習領域的目標

- ◆ 認知：學生能描述、列出、辨認、對照、設計…等。
- ◆ 情意：學生能注意、接受、享受、合作…等。
- ◆ 技能：學生能做出投籃、跑步…等等的動作。

2013/11/21 28

**訂定學習的目的與目標**

### 不同教案層次的目標

- 行為：學生所被期望的行為（例：運球、傳球、投籃…）
- 條件或情境：表現行為的條件或情境（例：在30秒內、在某區域內或外…）
- 標準：達到的標準或所期望的表現程度（例：完成次數、在某範圍內、說出動作要領、規則等等…）

2013/11/21 29

**不同教案層次的目標**

◆ 依照不同目標的特殊性，訂定不同的教案

課程目標：由各單元目標結合而成的目標  
(球類、田徑、體操…)

↓

單元目標：由各上課目標結合而成的目標  
(學會游泳中的四式、規則…)

↓

上課目標：單堂課可以達成的目標  
(傳球動作、規則…)

30

## MATERIALS

- **Plan! Prepare! Have on hand!**
  - Murphy's Law
- **Envision your needs.**
- **List all resources.**
- **Have enough manipulatives (when needed) for groups or individuals.**



## WARM-UP AND INTRODUCTION

- **Grab the attention of the students**
- **PROVIDES THE INTEREST/MOTIVATION factor**
- **Set the tone for the lesson connected to the objective**
  - A question
  - A story
  - A saying
  - An activity
  - A discussion starter

**BE CREATIVE**

## PROCEDURES AND PRESENTATION

- **Sets up a step-by-step plan**
- **Provides a quick review of previous learning**
- **Provides specific activities to assist students in developing the new knowledge**
- **Provides modeling of a new skill**
  - A picture is worth a thousand words.
  - I hear, I see.....I do!

## LEARNING ACTIVITIES

- **Graphic organizers**
- **Creative play**
- **Peer presenting**
- **Performances**
- **Role playing**
- **Debates**
- **Game making**
- **Projects**
- **Cooperative groups**
- **Inquiry learning**
- **Direct instruction**
- **Differentiation**
- **Direct Instruction**

## PRACTICE

### APPLYING WHAT IS LEARNED

- **Provide multiple learning activities**
- **Guided practice (teacher controlled)**
  - Use a variety of questioning strategies to determine the level of understanding
  - Journaling, conferencing
- **Independent practice**
  - Practice may be differentiated
- **BUILD ON SUCCESS**

## CLOSURE

- **Lesson Wrap-up: Leave students with an imprint of what the lesson covered.**
  - Students summarize the major concepts
  - Teacher recaps the main points
  - Teacher sets the stage for the next phase of learning



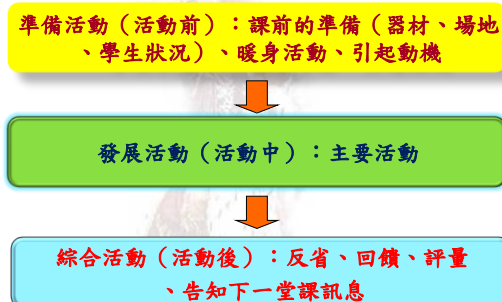
## EVALUATION

- Assess the learning
  - Teacher made test
  - In-class or homework assignment
  - Project to apply the learning in real-life situation
  - Recitations and summaries
  - Performance assessments
  - Use of rubrics
  - Portfolios
  - Journals
  - Informal assessment

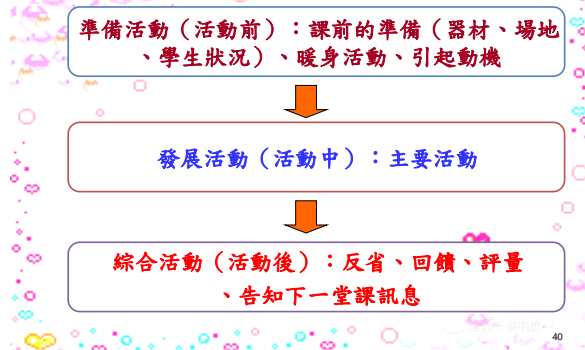
## REFLECTION

- What went well in the lesson?
- What problems did I experience?
- Are there things I could have done differently?
- How can I build on this lesson to make future lessons successful?

### 上課計畫的流程



### 上課計畫的流程



## 有效體育教學的基本認知

- 邱明麗(2006)對有效體育教學要素之觀點歸納為三方面：

教學行為要素

教學時間要素

環境要素

阮文誠 (2003) - 許義雄與黃月輝 (2001) - 陳春蓮 (2002) 孫貞維 (2000) - Rink (1998) Sherman (1991) - Siedentop (1991)等

2013/11/21

41

### 教學行為要素-教學氣氛

- 少責難、多鼓勵
- 創造和諧、肯定之教學氣氛
- 引導學生以積極正面態度來學習
- 鼓勵學生提問、主動表達
- 熱心參與、積極投入

2013/11/21

42

## 教學行為要素-教學內容安排

- 擬定適合學生能力之教材
- 設計有挑戰性、高成功的活動
- 教師充分掌握教學的節奏與步驟
- 隨時掌握學生動態及學習狀況
- 合宜之教學評量



2013/11/21

43

## 教學行為要素-指導講解

- 提供清楚、明確的正確訊息
  - 重視示範與說明
- 善用互動式教學策略
- 配合學生的注意力及理解的程度
- 能掌握學生進步情形

2013/11/21

44

## 教學行為要素-課室管理

- 教師精通課室管理及組織技巧
- 建立教學常規、訂定課室規則
- 活動與活動間的轉換流暢迅速有秩序
  - 有專業之決斷力
  - 管理結構化
  - 要監管學生行為



2013/11/21

45

## 教學行為要素-回饋

- 提供具體明確的回饋
- 適時給予增強性與特殊性回饋
- 多給予正向且適宜的回饋



2013/11/21

46

## 教學時間要素-教師教學時間

- 高比率的主題教學時間
  - 解說時間不宜過長
- 提供學生思考回答問題的時間
- 監控學生練習、並檢核學生進步情形

HAPPY DAY

오늘도  
기쁜웃음하루가  
되길바랄게요

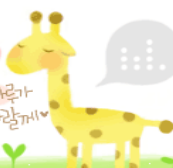
2013/11/21

47

## 教學時間要素

- 管理時間
  - 等待、轉換或管理時間少
- 學生學習參與時間
  - 高比率的練習活動時間

HAPPY DAY

오늘도  
기쁜웃음하루가  
되길바랄게요

2013/11/21

48



## 環境要素

- 學習環境
  - 良好安全的學習環境
  - 增強性高的學習環境
- 行政配合
  - 學校對運動風氣推展及學校資源平均分配

2013/11/21

49

## 課後作業

- ◆ 你認為教案設計的意義目標是什麼？
- ◆ 請你根據你的專長，設計一堂完整的教案。



50