

## Topic 1

# 運動教育學之 體育課程的目標/學習經驗守則

By

Mei-Yao Huang, Ph.D

## 課程(curriculum)的字源

►拉丁文的字源「currere」

一名詞的意思是比賽時到達目的地的跑道 (race course)。



一動詞的意思是跑、競走、驅馳、快跑及急驅的意思。

轉引自楊龍立(2005)·課程組織：理論與實務·台北市：高等教育·

## 課程的定義

1. 從課程設計者角度而言，課程是依據預定目標，使學生獲得特定學習經驗的一套計畫或教材。
2. 從學習者角度來說，課程是學生從課程設計者特意安排或無意圖的學習材料及實施歷程中，所獲得的合乎目標或目標以外的經驗。

## 課程設計的基本思考

◆教甚麼(教學內容是學科/術科知識?)

What students are to learn?

◆如何教

(教學方法-學生中心、教師中心?)

How students acquire that learning?

◆怎樣知道教學的成效

(課程與教學評鑑-回饋)?

How students' learning is verified

## 教師要回答的問題

- ◆教些甚麼?-課程選擇、組織、架構
- ◆為什麼要教?-課程價值
- ◆如何教?課程實施、資源、設備等

## 課程設計

◆「課程」為學校教育的主要內容，課程決策無論發生在社會層次、機構層次或教學層次，課程決策者都需要考慮以下問題：

- 一、學校尋求達成甚麼教育目標?
- 二、為了達成這些目標，應提供甚麼教學經驗?
- 三、如何有效地組織這些經驗?
- 四、如何確定這些目標被達成?

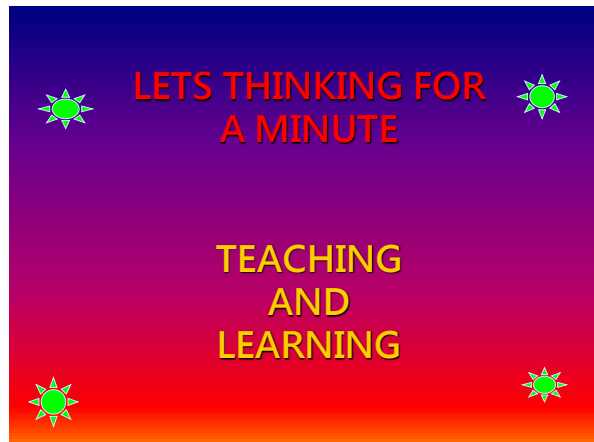
(Tyler, 1949; 黃炳煌譯, 1981)

◆課程設計階段需要思考各種課程元素，例如：目標、內容、組織、方法、評估等。

## 三大體育教學目標



依據不同的年齡層(年級)設計適當的教學目標



## Early Predictors for Passing (or Failing)



- Grade Point Average
- Absences
- Classroom Behavior

### What about in PE Class??

Zou, A. C., & Betts, J. R. (2009). Predicting success, preventing failure: An investigation of the California High School Exit Exam. Sacramento, CA: Public Policy Institute of California.

## Role of the teacher as a helper and guide

1. Teacher as helper & guide.
2. Teachers as arrangers of experience.

### Discipline & Pragmatism

- A) Pragmatism stresses on social discipline
- B) Pragmatism believe that discipline comes through Purposive & cooperative activities

## Question to Think About!

- ◆ 為什麼學生不想學?
- ◆ 如何促進學生學習?

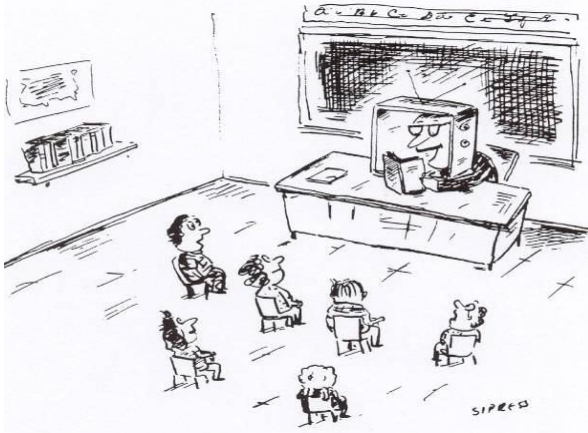
## 不想學背後的意義是----

- ◆ 聽不懂 --> 我沒能力
- ◆ 沒有用 --> 與我無關
- ◆ 不好玩 --> 我沒興趣
- ◆ 被逼的 --> 非我所選

- ◆ 學生處在一種無動機的狀態

## 讓學生知道…

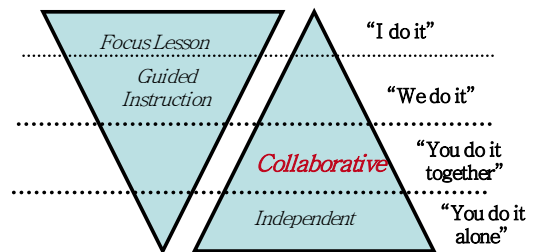
- ◆曾經也是學生的我們，也經歷過相類似的教育過程，有相類似（但不完全一樣）的感受。
- ◆身為老師的我們，在乎他們現今的感受與他們在教育過程中所面對的新挑戰。
- ◆我們願意與他們一同努力，真的達到“教學相長”的理想。



How we teach makes a difference!



TEACHER RESPONSIBILITY



STUDENT RESPONSIBILITY  
A Model for Success for All Students

Fisher, D., & Frey, N. (2008). *Better learning through structured teaching: A framework for the gradual release of responsibility*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

## 學習經驗的準則

- 教授學生活動的技巧或概念，教師所設計的學習經驗，必須要能夠引導學生達成預期的目標。
- 教師在教學情境中所執行的最重要一項功能就是：設計學習經驗和組成這些學習經驗的體育活動。
- 學習經驗會把內容傳遞給學生，並將之系統化，以學生的回答為重點。
- 在此學習經驗方面，教師會決定學生在學習的過程中所需扮演的角色。

17

## 設計學習經驗守則

- 學習經驗必須使學生的運動成績有潛在性的進步。

守則一

- 學習經驗必須為所有的學生在一個適當的能力層面裡，提供最大活動和練習的時間。

守則二

18

## 守則一

- ◎ 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。

19

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。

20

## 守則二

- ◎ 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。

21

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

22

## 設計學習經驗守則 (續)

學習經驗必須適合於所有學生的經驗層次。

### 守則三

學習經驗必須隨時有整合動作技能、認知和情意教學目標的潛在性。

### 守則四

23

## 守則三

- ◎ 「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。

24

- 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)**。

25

### 守則四

- 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。

26

## 教學過程的瞭解

### Understanding The Instructional Process

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

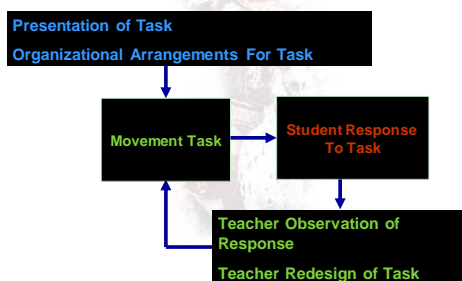
## 教學過程的瞭解(續)

### Understanding The Instructional Process (con't)

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

## 教學過程的瞭解(續)

### Movement Task – Student Responses to Task



### 教師在教學或學習過程中的功能

- 1) **Identifying Outcome** --> 確立結果
- 2) **Planning** --> 課程規劃
- 3) **Presenting Tasks** --> 課題的展現
- 4) **Organizing and managing the learning environment** --> 組織及管理學習環境
- 5) **Monitoring the learning environment** --> 監督學習環境
- 6) **Development the content** --> 發展課程內容
- 7) **Evaluating** --> 評估



## 教師在教學或學習過程中的功能

- 1) **Identifying Outcome**——> 確立結果
- 2) **Planning**——> 設計有條理並適當的學習經驗和課題以達成制定的目標
- 3) **Presenting Tasks**——> 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
- 4) **Organizing and managing the learning environment**——> 安排並維持能引發學生練習此課題的學習環境

## 教師在教學或學習過程中的功能 (續)

- 5) **Monitoring the learning environment** ——> 經由正確的評估，在學生表現時適時提供回饋
- 6) **Development the content**——> 根據學生對此課題的反應，更進一步的修改並發展課題
- 7) **Evaluating**——> 評估指導活動過程的有效性

## 教師的角色

1. 指導教學與學習的過程
2. 知識與價值觀找出適合不同學生的方式達成學習的目標
3. 依據所要達成的教學目標

對學生的了解

教學內容

學習過程本身

設計符合學生學習的課程

## 現代教師的角色

- 經師: 因材施教 有教無類 傳達知識 為學生傳道授業解惑
- 人師: 教學的過程中需彈性的包容
- 心理師: 以同理心輔導學生健康心理
- 仲裁者: 要幫學生衝突做仲裁的工作，安撫與作公正處理
- 行銷者: 教師不能強迫學生學習所謂的智慧而如行銷者要將知識與做人做事道理讓學生心悅誠服的接受

## 現代教師的角色(續)

- 偵察員: 教師多細心留意學生言行，加強線索的搜集防微杜漸
- 評量者: 評量學生的言行跟學習，並導之以正師問題解決者: 要因材施教，但不要太快把學生貼上標籤
- 亦師亦友: 是學生的良師也是傾聽學生支持學生的益友
- 人生美容師: 開發學生潛能，替學生找出美好的未來，美化人生。