

教育部國教署
中央健體課程與教學諮詢輔導團

PLAY

READY

台北市高中健體領域教師
翻轉體育教學有效教學示例

輔導員:黃瀚揚

現職:新北市立光榮國中體育教師

2018-10-2於台北市景美女中

自我介紹

運動專長:橄欖球 - RUGBY

教學專長:創意教學、玩運動

教學資歷:20年(含代課、7年專任、2年導師、5年組長6年主任)

輔導團資歷:新北市健體團第6年、中央團第4年

課程設計獲獎簡述

- (1) 96學年台北縣『教師創意教學獎』-特優
- (2) 98學年『玩運動、秀創意、看我72變』-優等
- (3) 99學年『玩運動、秀創意、看我72變』-甲等
- (4) 98年教育部『普及化運動創意設計徵選』-第三名
- (5) 99年教育部『游泳及自救能力創意教學教材甄選』-佳作
- (6) 獲選新北市99年度體育有功人員
- (7) 2013年『全國創意教學KDP國際認證獎』-特優、優等
- (8) 103學年教育部『體育課好好玩-教材教具甄選』-優等2件
- (9) 104學年教育部『體育課好好玩-教材教具甄選』-優等
- (10) 新北市104學年super教師決選-獲創意教學激發潛能獎
- (11) 榮獲105年度新北市體育有功人員
- (12) 105學年教育部『體育課好好玩-教材教具甄選』-甲等
- (13) 106學年教育部『體育課好好玩-教材教具甄選』-優等、特優

教學信念:豈能盡如人意、但求無愧我心

email:bearhank63@gmail.com

電話:02-29721430 * 308 or 0932 677 424





請問您

您覺得何謂樂趣化體育教學???

請問 我們的課堂中 有沒有

- 吃飽才來到的客人 (沒興趣)
- 不喜歡菜色的客人 (不熟悉)
- 不會用筷子的客人 (學不會)
- 用手抓菜吃的客人 (格格不入)





遊戲是人的天性

運動項目的形成，最初皆來自於玩（遊戲）

我是這樣想『起跑』的

- 老是慢半拍
- 總是不專注
- 好像很枯燥
- 跑步還要教嗎

那我還能怎麼教？

學生喜歡怎麼學？



這樣操算不算體罰 (下肢肌力)

- 體力那麼差
- 反應那麼慢
- 真的欠磨練
- 體力即國力



讓訓練潛藏在無形中，老師
可以再繼續嗎？

技能學習能不能樂趣化

- 非得反覆操作才能學嗎？
- 可不可以不要像校隊訓練？
- 技能概念怎麼轉化成學習？

應用才是學習的最終目的，接近實戰的技能學習設計



體育課只能有一種學習價值嗎

- 除了流汗健身
- 除了學會運動技能
- 除了競賽輸贏
- 除了可以不用坐在教室內

體育課還可以學到哪些附加價值？（國際文化、議題）



樂趣化教學的迷思？



- 只是都在玩，不是體育課
- 只有玩，沒有技能學習
- 國中生不愛玩的體育課，因為太幼稚
- 高中生呢？這得問各位專家？

樂趣化教學真的都是……

玩、沒有技能 嗎？



何謂樂趣化教學－專家的說法

- 劉一民 (1991) 提到樂趣是伴隨教學過程的一種遊戲，樂趣化體育教學旨在培養學生於**運動課程**中**獲得歡樂**，藉以**激發**學生從運動過程中**滿足學習的動機和慾望**。
- 莊美玲、許義雄 (民 83) 兩位學者提出樂趣化體育教學的特色，應包含：
 - (1)樂趣化教學的原則是以**學生為中心**。
 - (2)教學時學生應擁有**自發自主**的學習情境。
 - (3)樂趣化的體育教學應具有享有**運動、挑戰**學習、**創造改進**的學習過程。





所以樂趣化教學應該是

1. 不限於單一某種教學方式
2. 可以增加學生學習樂趣的
3. 開創學生的天馬行空，啟發學習歷程產生



迷思概念釐清

- 樂趣化體育教學是**有步驟系統**的精緻化體育教學設計
- 樂趣化體育教學仍有其**教育目標**，其目標非遷就學生興趣，而是從**運動樂趣**為出發所設計的體育教學。
- 樂趣化教學乃是將**認知和技能**妥善規劃安排，使學生能**樂於學習**的教學，而非反認知、反技能
- 樂趣化體育教學設計目的，為解構其運動難度，提高學生**運動樂趣獲得**，讓每位學生皆能成為課程的享受者



釐清沒有技能的迷思

- 教材內容可應**時代**潮流及學生需求等**多元**發展。
不侷限田徑、球類等傳統的項目
- **解構**規則：如**距離**、**高度**、**得分**計算
- 解構技能動作運用
透過**動作解構**與重置操作、導入**輔助**教具，提高學習興趣。
- **不**嚴格規範動作**標準**，誘發學生獲得興趣與成就後，再逐步要求。



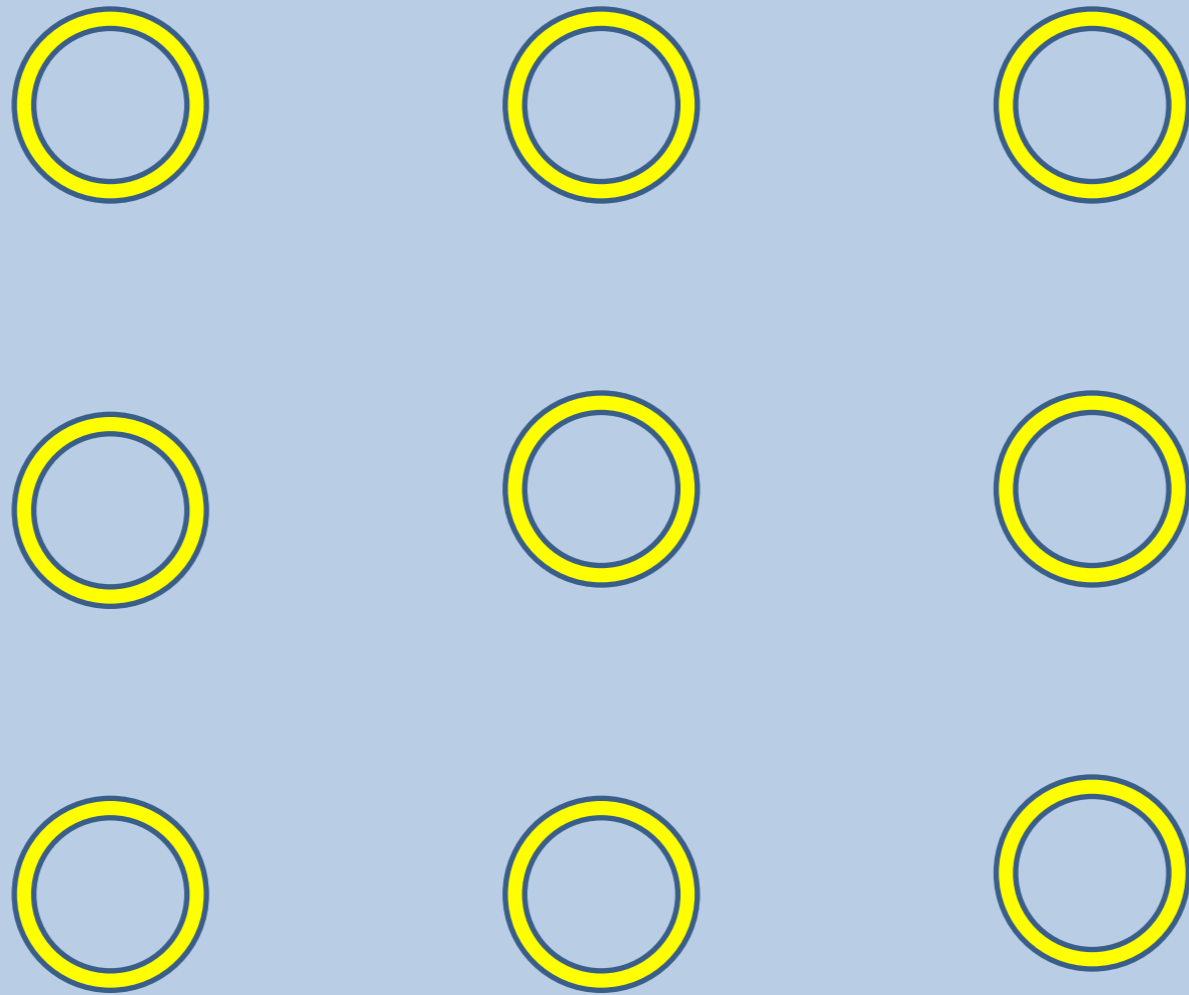
執行策略之能玩什麼？

- 單元目標
- 動作技能(運動項目動作)
- 團隊技能(分工合作、團隊精神、溝通協調)
- 情意技能(運動精神、人文關懷)
- 認知技能(戰術應用、運動賞析)

~~Impossible~~



成功關鍵 - 不要被框住設限
4條不重複直線連9圈



體育課樂趣化教學

真正的教學目的是甚麼？

讓體育教學不再單一技能
玩出加乘效果的教學策略



學完運動項目

一定要跟選手一樣厲害嘛？



您可以開創體育課的其他價值

新課綱三面九項的核心素養

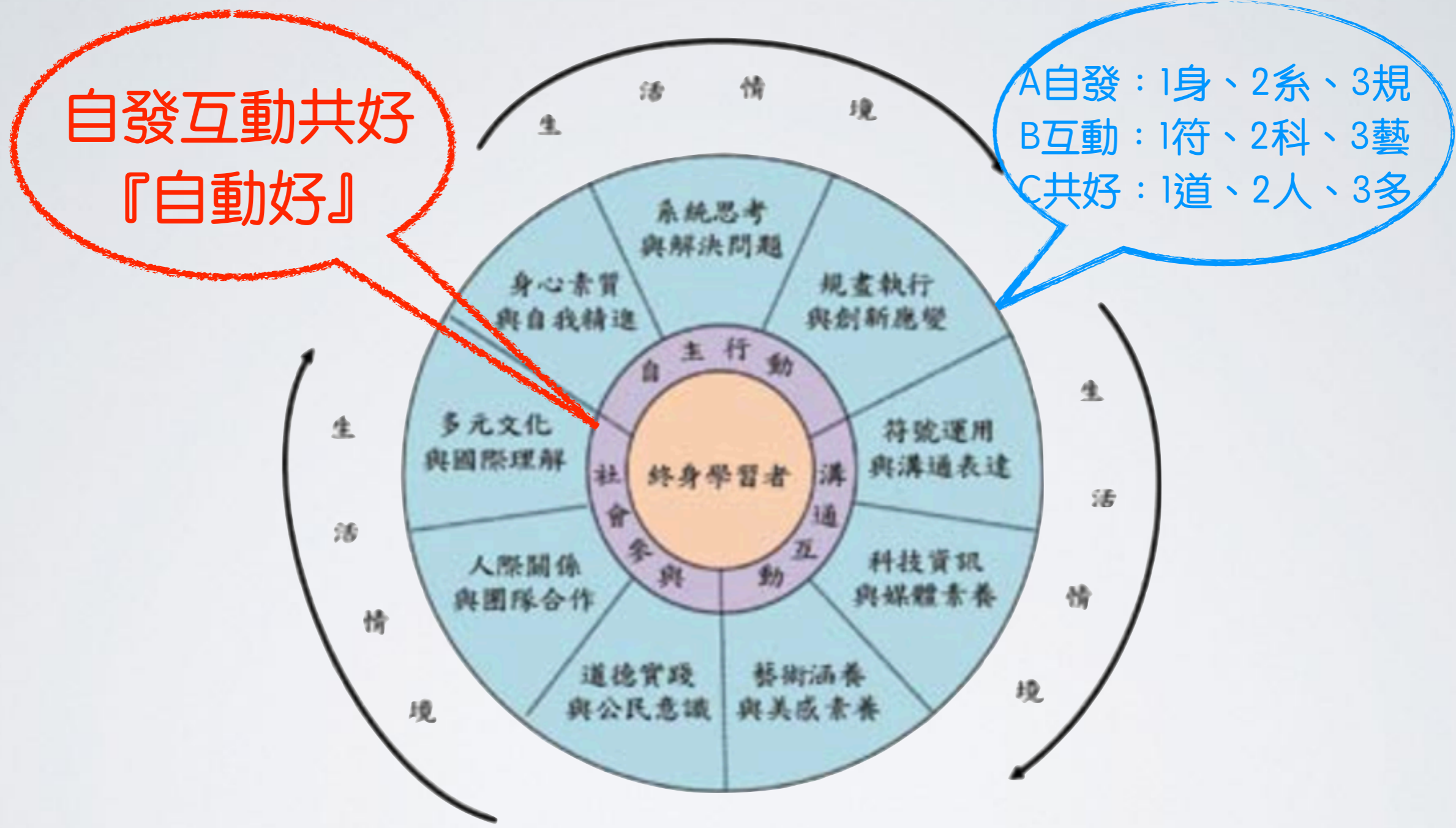


圖1 核心素養的滾動圓輪意象。(資料來源：教育部，2014)

健體領域 素養導向教學三維結構

學習內容

學習表現



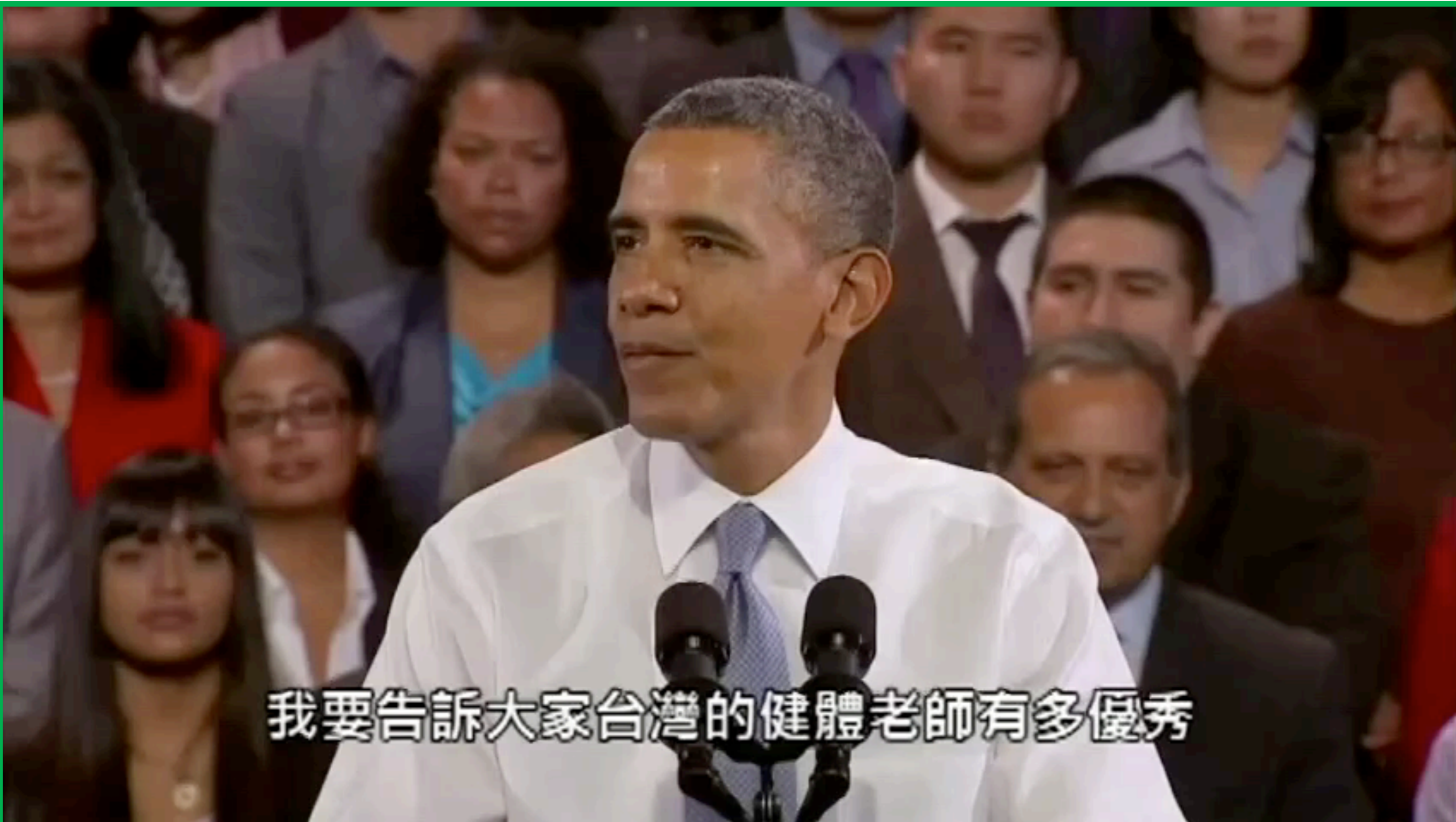
學習重點

主題名稱	次項目	主題/次項目編號	說明
C. 挑戰型運動	a. 網球	Ga	開發自己的潛能，並主動挑戰自己的身體極限及他人的運動性能，並在此過程中體驗挑戰。並以得勝（遠度）、距離（遠度、高度）的形式呈現挑戰結果，並建立終身運動習慣為目標，如團隊和對外，挑戰型的運動項目著重個人挑戰自我體能極限為目的，可說是所有健康與各項運動之本。
	b. 羽球	Gb	

I. 表現型運動	a. 體操	Ia	透過肢體展現動作美感、表達情感與思想、創意、動作技巧與文化精神，同時能欣賞各種表現類型及文化行旅。依表現的對象分為動作、節奏、主題創作表現及民俗。如各族群之體操、舞蹈、民俗運動等。透過這些類型的運動進行審美活動，體驗其所包含之精神、意義與美感，以及尊重與關懷各族群文化的態度，並得以培養國際了解的素養。
	b. 舞蹈	Ib	
	c. 民俗運動	Ic	

H. 競爭型運動	a. 網/排球類運動	IIa	透過符合規則的攻守對抗關係，由學生自己或與他人合作的方式，同時與另一位對手或其合作同伴進行競爭，在進攻得分目標時亦須防守另一個目標以免失分。依活動類型的不同，可區分為網/排球、陣地攻守性、標的性、守備/跑分性。學生在競爭類活動中需要運用思考、理解、溝通、技能、戰術和策略，以進行問題解決活動，並養成尊重、自責、參與、領導與關懷他人的個人與社會責任行為。
	b. 陣地攻守性球類運動	IIb	
	c. 標的性球類運動	IIc	
	d. 守備/跑分性球類運動	IId	

健體領域素養導向教學基本三元素結構圖



我要告訴大家台灣的健體老師有多優秀

讓專家來現身說法

學生該有怎樣的學習樣態

- 一 勇於嘗試
- 二 不怕失敗
- 三 再接再厲
- 四 成功經驗
- 五 觀摩成長
- 六 互相鼓勵



玩的學習力量

體育課樂趣化教學

孩子們的收穫是甚麼？

找到自己在體育課舞台中
發揮自我展現擅長的機會



領綱公告連結



研習感受表單

感謝聆聽

期盼今天的分享能使您有收穫
也期盼您的收穫可以讓您的孩子因此受益