



國立臺灣師範大學  
National Taiwan Normal University

# 素養導向體育課程設計與示例

國立臺灣師範大學

體育學系

掌慶維

2018/06/05

大綱

壹

貳

前言

參



素養導向課程



素養導向課程  
設計示例



結語

肆



第一部分

動腦實作

# 第二部分

## 素養導向

■ 臺灣十二年國民教育課程 (教育部, 2014)

ρ 素養導向為目標，發展全人教育的精神。

ρ 核心素養為課程發展之主軸，強調培養以人為本的「終身學習者」。

適應生活及面對挑戰，所應具備的知識、能力與態度，關注學習與生活的結合，透過實踐力行而彰顯學習者的全人發展 (范信賢, 2016)。



# 核心素養 (core competencies)

## ■ 定義

指每一個人都需要的必要素養，代表社會中所有的成員應達到的共同層次，「核心」代表應該達成層次的最低共同要求，是每一位社會成員都必須學習獲得與不可或缺的關鍵且必要的素養（蔡清田，2012）。

## ■ 特性

- ρ 強調情境化、脈絡化的學習，更朝向學習意義的理解 (making sense)，與真正的理解 (understanding)
- ρ 強調力行實踐，學以致用。
- ρ 彰顯全人發展，並使其成為終生學習者（蔡清田，2012）。



## 身體素養 (physical literacy)

- 在我國重視素養導向課程發展同時，各國體育領域的課程亦於2000年後即開始關注素養 (literacy) 之重要性（詹恩華、闕月清、掌慶維，2017）。
- 身體素養的概念，蘊含身體動作能力，意指個人能具備動機、信心、身體能力、知識和理解，終身致力於將有目的之身體活動應用於生活並融入其生活型態 (Whitehead, 2010)。



# 第三部分

## 國小體育教學模組示例



## 體育教學模組定義

運用學習情境脈絡，使學習者在大單元主題式的活動中，進行「主動探究」之教學套裝，以培養其對體育活動的興趣、自信、能力與知識；同時使教學者在關注學習的情況下，進行體育教學決定與專業發展，增加學習者的成功經驗，建立終身參與身體活動之基礎

（掌慶維，2017）。



## 體育教學模組設計背景

- 針對國小跨體育領域任課教師（非體育專長教師）所設計的「大單元主題式」套裝教學活動，在「操作簡單」、「容易上手」的主要考量下，提供教師實施教學之參考。

（掌慶維，2017）



## 模組概念

- 模組定義：

(一) 數個具基礎功能的元件，可組建成具體功能的組件，組件可組成完整功能的系統。

(二) 通常具有製程/邏輯相同，惟將組成元件加以變換，即可調適其功能或用途。



# 體育教學模組特質

三大特質：

(一) 素養導向的設計理念

(二) 大單元主題式的活動設計

(三) 情境化與脈絡化的學習而設計

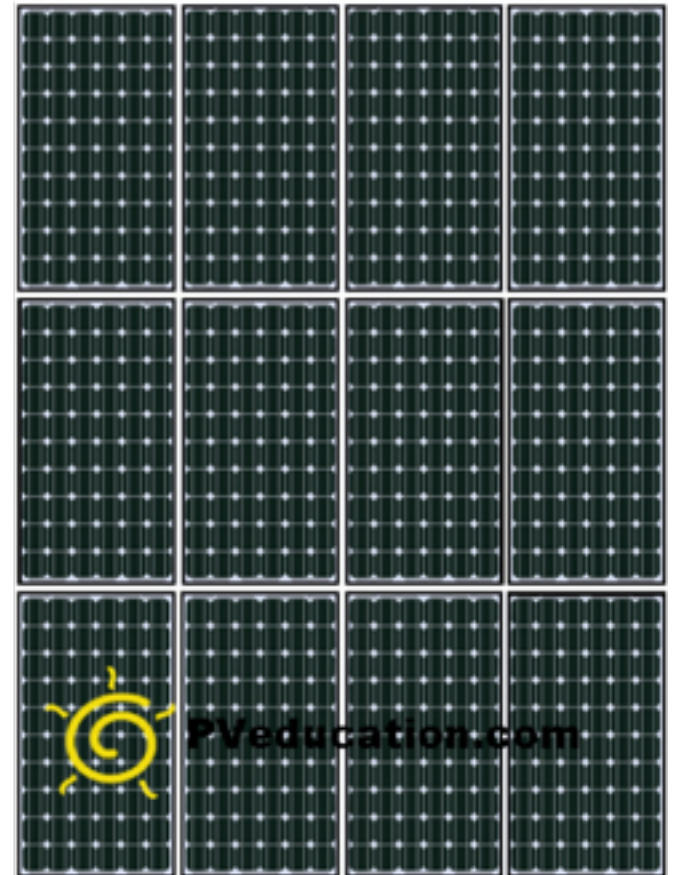
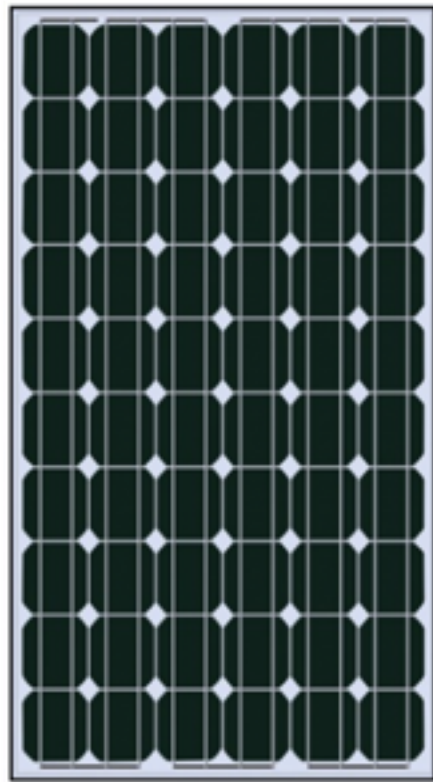


# 太陽能板模組

太陽能模組  
陣列

太陽能模組

太陽能電池



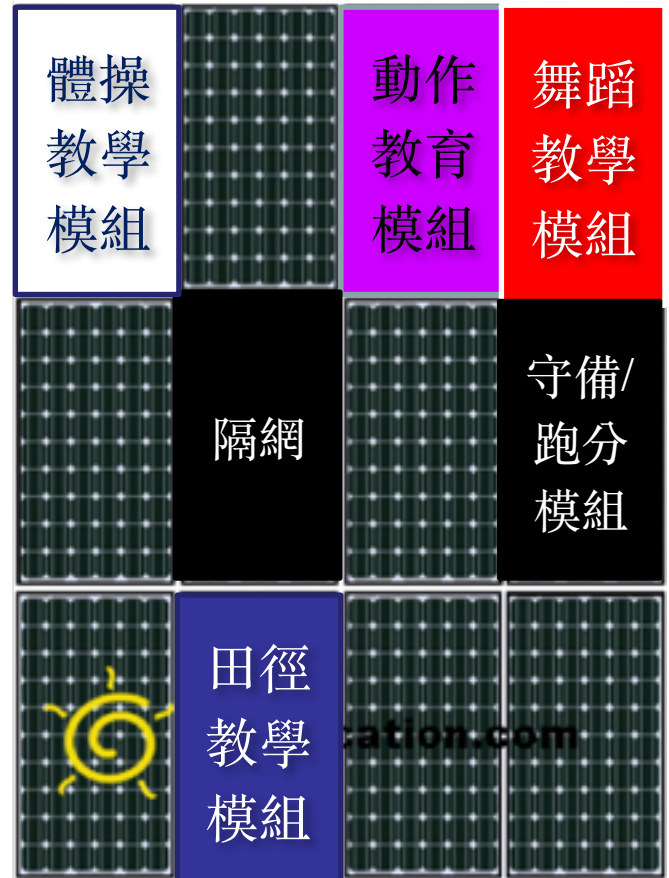
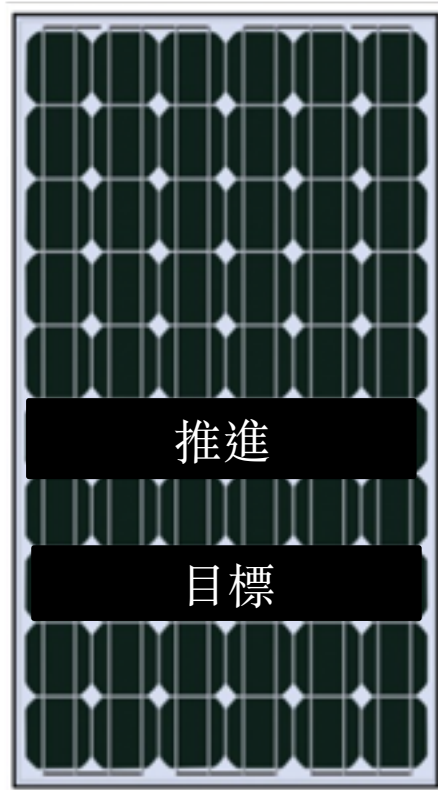
PVeducation.com

# 國小體育教學模組

## 體育教學模組 陣列

### 球類教學模組 大單元

陣地攻守  
快攻單元



# 國小體育教學模組

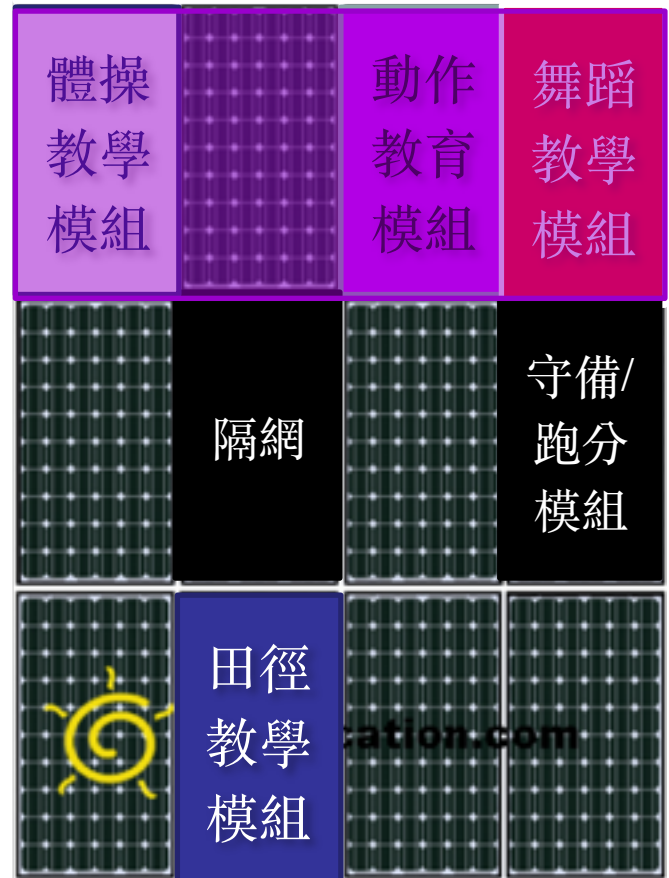
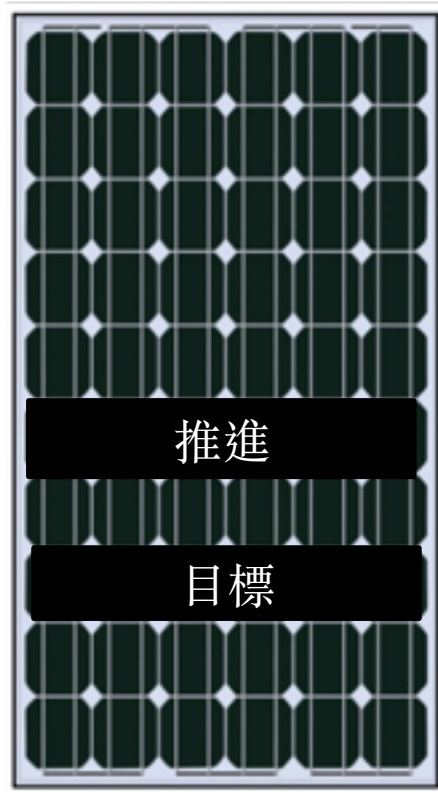
體育教學模組

陣列

表現類型教學模組

陣地攻守  
球類教學模組  
大單元

陣地攻守  
快攻單元



# 國小體育教學模組

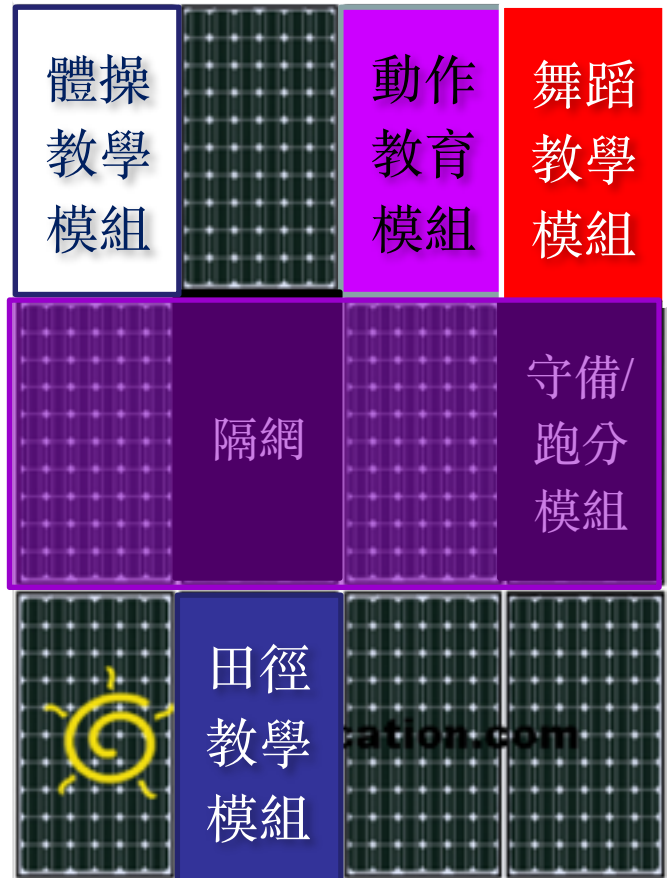
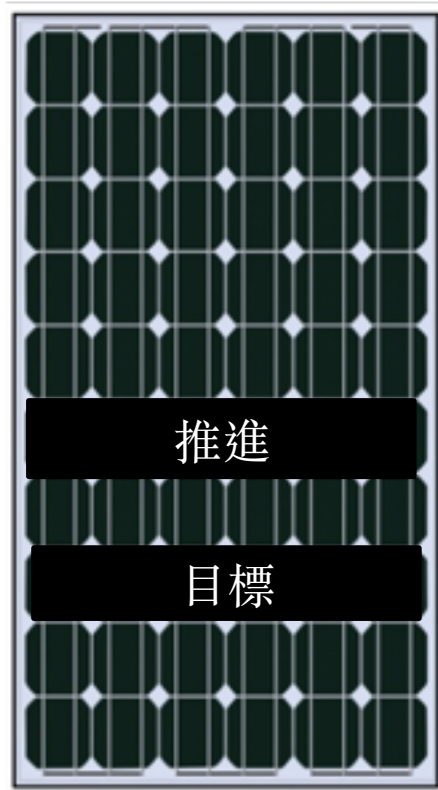
體育教學模組

陣列

競爭類型教學模組

陣地攻守  
球類教學模組  
大單元

陣地攻守  
快攻單元





# 國小體育教學模組

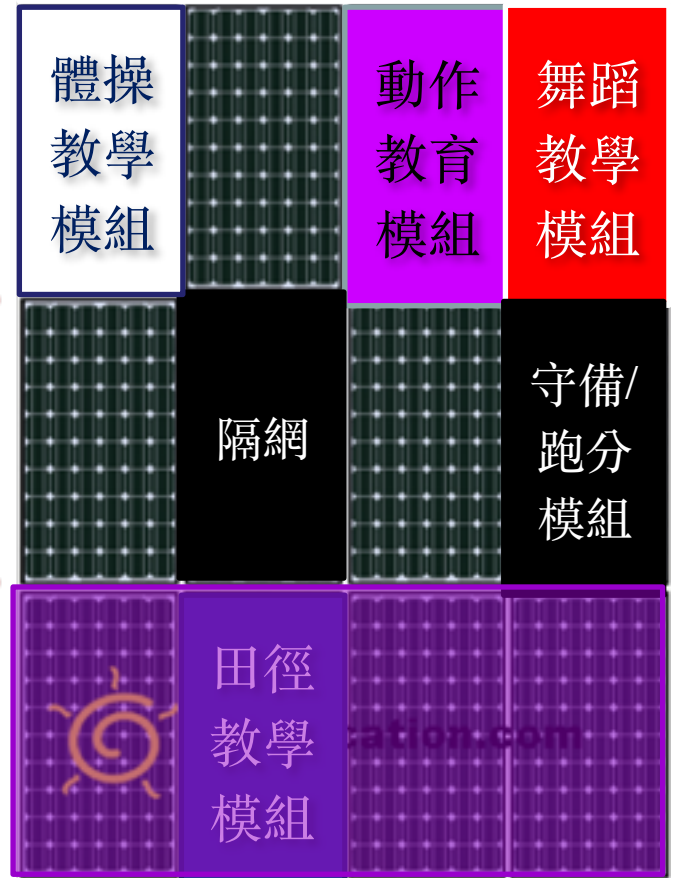
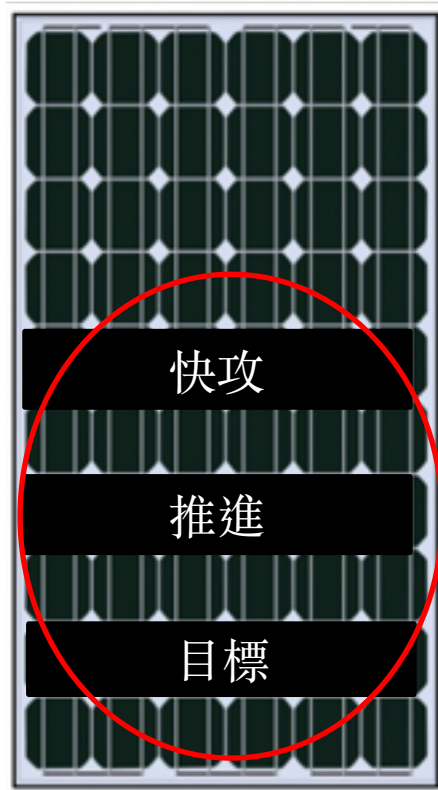
體育教學模組

陣列

挑戰類型教學模組

陣地攻守  
球類教學模組  
大單元

陣地攻守  
快攻單元



模組：通常具有製程/邏輯相同，惟將組成元件加以變換，即可調適其功能或用途

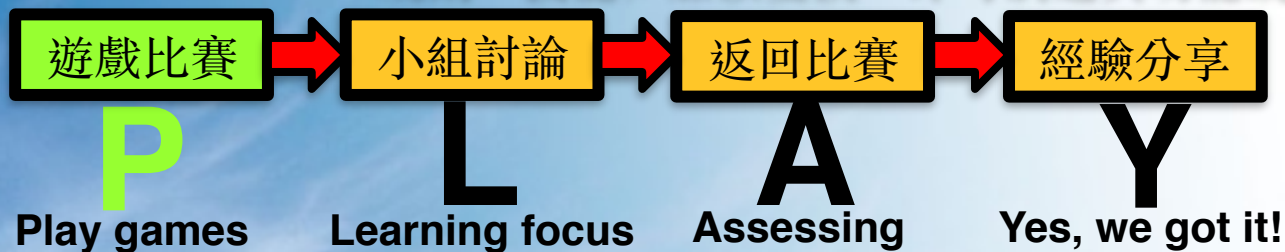


(掌慶維，2017)

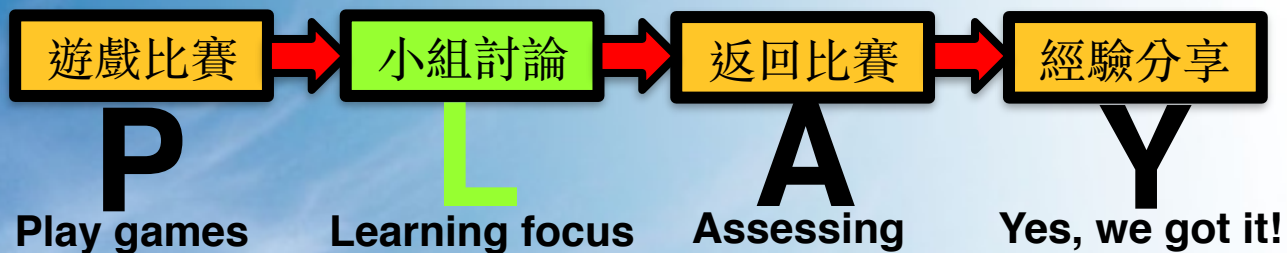


# 球類教學模組實施架構

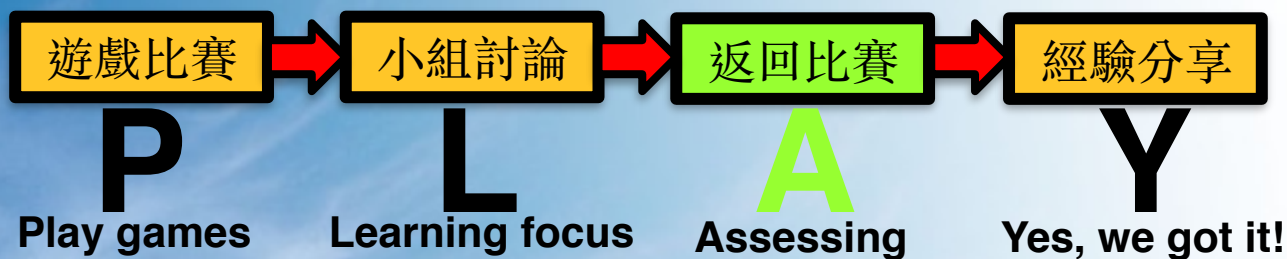
模組：通常具有製程/邏輯相同，惟將組成元件（如遊戲規則、技能）加以變換，即可調適其功能或用途



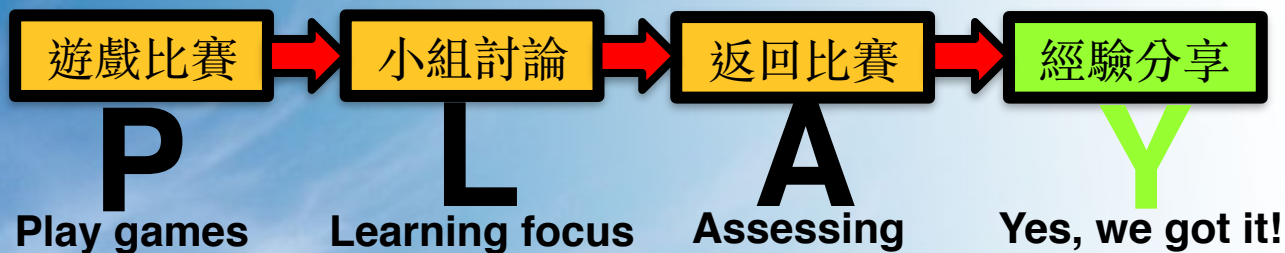
# 球類教學模組實施架構



# 球類教學模組實施架構



# 球類教學模組實施架構



# 球類教學模組結構與素養導向教學之關聯

**P**  
Play games

遊戲比賽

- 主動學習，進行問題解決活動
- 運用系統思考以解決遊戲比賽的問題



**L**  
Learning focus

小組討論

- 確定問題情境與其解決方案
- 發展人際關係與團隊合作



**A**  
Assessing

返回比賽

- 進行驗證
- 學習檢視其規劃執行與創新應變



**Y**  
Yes, we got it!

經驗分享

- 進行反思，檢視其如何成功
- 身心素質與自我精進

(掌慶維，2017)



表3-3 十二年國民基本教育課程總綱核心素養與健康與體育領域之關係

總綱核心素養面向	總綱核心素養項目	健康與體育領域核心素養具體內容綱要		
		國民小學	國民中學	高級中等學校
自主行動	身心素質與自我精進	1.良好習慣 2.個人特質	1.運動與保健 2.探索人性	1.運動與保健 2.肯定自我
	系統思考與解決問題	1.思考能力 2.處理問題	1.思考與分析 2.運用策略	1.後設思考 2.面對挑戰
	規劃執行與創新	1.計畫與實作 2.創新思考	1.善用資源 2.創新求變	1.實踐與反省 2.創新與應變
溝通互動	符號運用與溝通表達	1.符號知能 2.人際溝通	1.表達能力 2.概念應用	1.能力掌握 2.同理心
	科技資訊與媒體素養	1.科技資訊 2.媒體內容	1.善用資訊 2.互動關係	1.運用資訊 2.批判與反省
	藝術涵養與美感素養	1.感知欣賞 2.美感體驗	1.審美表達 2.美感體驗	1.鑑賞能力 2.賞析分享
社會參與	道德實踐與公民意識	1.是非判斷 2.遵守規範	1.道德思辨 2.主動參與	1.道德對話 2.參與公益
	人際關係與團隊合作	1.樂於互動 2.團隊合作	1.利他合群 2.和諧互動	1.人際互動 2.包容異己
	多元文化與國際理解	1.本土與國際 2.包容多元	1.接納多元 2.欣賞差異	1.拓展視野 2.尊重多元



# 第四部分

## 結語

# 問題討論

