



樂趣化教學的設計與實施

宋維煌／彰化縣立陽明國中

壹、前言

貝登堡先生說……遊戲是訓練的手段，真正目的是讓青少年完成——人格訓練。

明王守仁（陽明先生）在訓蒙大意：「……大抵童子之情，喜嬉遊而憚拘檢，如草木之始萌芽，舒暢之則條達……今教童子，必使其趨向鼓舞，中心喜悅，則其進自不能已。譬之時雨春風，霑披卉木，莫不萌動發越，自然日長月化……」。可見遊戲式的學習方法，最容易達成教學目的是古今皆宜的。

基於「寓教於樂」、「做中學」等教育理念，如何讓學生快樂學習、願意學習，在教學上是很重要的。體育教學倡導樂趣化方式來設計，正符合此一理念，如果落實在教學上，相信可以得到更有效的教學效果。

貳、如何創造樂趣化教學設計

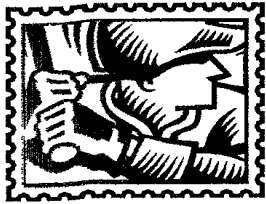
透過樂趣化教學設計的目的是讓學生在學習過程

中，感覺有趣好玩，提升其學習意願，在遊戲當中達成教學目標。因此如何創造設計樂趣的教學教案，就有賴任課教師費心思考、設計，才能事半功倍。以下就教學設計要訣、設計原則、設計思考模式、及創意方向加以說明介紹。

一、樂趣化教學設計創造要訣

樂趣化教學設計首要目的在讓學生感覺新鮮好玩，所以不能一成不變，必須要能創新內容，為了能掌握創新理想，實施樂趣化教學設計創造，應掌握下列幾個要訣：

1. 隨時、隨地發掘題材：教師應隨時充實知能、利用時間充實自己吸取新知。
2. 變通：變化教材、評量方式、管教方法、應急方法或長度、質料、方法、方向、大小之改變等。
3. 發問：經常要問「為什麼這樣」？「一定要這樣嗎」？問的要訣可以朝下列幾點來思考，就是：假如的問題、列舉的問題、比較的問題、替代的問



題、除了的問題、可能的問題、想像的問題、組合的問題、六W的問題（人、時、事、地、物、如何）、類推的問題。

4. 傾聽：聽學生說、聽學生問、聽學生的答案、接納學生的意見。

5. 發言：鼓勵學生表達意見，敢說、能說、會說（要說就要想、能說就能想）以微笑點頭、專心聽他說。

6. 創意教學十不原則：不要太早對學生意見下判斷、不要輕視或瞧不起學生傷害其自尊、不要限制學生太多的自由、不要對學生嘮叨不休、不要強迫學生盲目服從您、不要做不合適學生程度的要求、不要排斥學生的錯誤及失敗、不要只教課本的知識，只評量死記的材料、不要常常製造緊張壓迫感，及過分競爭氣氛、不要懷疑，對學生要信任。

7. 多讚美、鼓勵：多讚賞、多說讚美的話、增強學生不平凡之表現。

8. 仔細觀察：觀其所由、觀其所思、觀其所為、體驗知識之奧秘，與生活結合教學。

二、樂趣化教學設計原則

掌握樂趣化教學設計要訣後，教師在任課過程

中，必須要能時時注意設計的內容是否符合學生能力需求，加以修正變化，因此為了設計創造，應掌握下列幾個要訣：

1. 要多想：心想事成，對於教學課程要時常去想，發覺問題與思考解決方法。教師必須有意願對教學工作檢討、重新開始。對各種新創意能產生興趣動機，並隨時收集各種新創意新知。

2. 要多解：溫故知新、事豫則立。教師應時常參與不同的研習活動獲取新知，應時時閱讀各類新知以增廣見聞。

3. 要多操作，從做中學、在日常生活做中學、勤做筆記（再好的記憶力比不上二本破筆記、多方交際（集思廣益、避免墨守成規）、及時改進：讓自己做得更好、對任何活動設計加以改變、改良。教學日記：有關啟示記錄、擬定計畫表、實施檢討，並經常發問請教別人、練習傾聽，學習把握時間：強者是最會把握時間的人，加上持之以恆精神：堅持百忍邁向有恆，終能造成改變、改良及創新，在教學上自求多福，鑑於求人不如求己原則下積極努力。

4. 要評估改進、精益求精：經由自我評估改進缺點，透過相互觀摩吸收經驗，請教專家獲得新知，



評量過程或結果，以調整改進符合實際需求，迎向新方向邁向新紀元。

三、樂趣化教學設計應有的思考模式

樂趣化教學設計目的既是在讓學生感覺新鮮好玩，所以，必須有新鮮感，因此設計時可以將部分內容給學生自行操作，讓他們有機會參與創造，這是實施樂趣化教學設計思考過程中很重要的一環。在進行樂趣化教學設計思考時，可以朝下列幾個方向努力：

1. 設計發問機會：安排情境、提出創意思考問題、讓學生思考（重示聚斂性、擴散性問題），提供學生對課程內容思考問題與問題解決能力訓練機會。

2. 鼓勵多想：鼓勵學生自由聯想、擴散思考、給予思考時間，以尋求創意，改善動作或方法，而樂於學習。

3. 鼓勵學生做做看：鼓勵學生透過活動設計去從做中學、邊想邊做，實際活動中尋求解決方式，而能付諸行動（不同方式即寫、說、演、唱）。

4. 明確的評語：師生訂定評估標準、共同評鑑選取適當答案。相互欣賞與尊重，使創造思考由萌芽階段進入實用階段（回饋與尊重、延緩判斷原則的表現）。

四、樂趣化教學設計的創意方向

樂趣化教學設計要讓學生感覺新鮮，對老師而言必須多方蒐集資料，經常思考變通方法，在工作負擔上壓力會很大，其實只要稍加變化就能創造出新感覺，而非整個改變，所以實施樂趣化教學設計時，可以朝下列幾個方向來思考，尋求創新：

1. 增加：一個動作加上另一動作所可能產生的變化（如停球加射門，運球加投籃）。

2. 減少：動作或設備（器材）減少可能會產生的變化結果。

3. 變換：一樣動作或器材改變（替換）可能會產生有趣的結果？或更換其中一部分設備會提高興趣、降低恐懼感（跳高竹竿變換成橡皮筋、欄架用紙箱代替）。

4. 把玩：一動作經由玩（使用）過程會激發靈感，創出新花樣。

5. 分與合：一動作經由分解動作學習較快，如與另一動作組合也會產生不同感覺（動作分解後的練習及結合動作的練習）

6. 反方向：動作經由相反方向實施會產生趣味性（向前跑與向後跑感覺的設計）

7. 速簡化：先有最後的結果動作引起動機，再練習



前面動作（先比賽再訓練教動作、器材的改變或代替）

五、樂趣化教學設計的創意環境

樂趣化教學設計對象是學生、場地是戶外操場，所以在情境上也必需注意，以學生為主，讓學生不會有對不對、好與差的學習壓力，必須要讓學生喜歡學習，所以實施樂趣化教學設計時不能忽略學習情境的創造，下列幾個要訣可以參考：

1. 氣氛：熱忱、安全、開放、獨立、擴散、幽默、獨立、支持、激勵。
2. 重視心性層面、而非聖賢。
3. 發展創造途徑。
4. 鼓勵多種感官學習。
5. 少權威、多獨立學習、少互相作比較。
6. 不過度重視時間因素。
7. 不過度重視整齊。
8. 減少結構限制。
9. 增強自我提高自信。
10. 強調社會讚許而非社會壓力。

六、透過樂趣化教學設計激發創造慾望

教師實施樂趣化教學設計前，一定要能激發創造慾，才能創造出新教材，而這些樂趣的教學設計創造

流程應具備有：創造元素（創造願景、了解現況）。創造技能的培養、醞釀、掌握目前進展、採取行動、跟著節奏走、累積創造動能等過程。為提升創造慾，平時應多留意下列問題：

1. 利用內外因引起需求動機。
2. 實施目標導向教學，以滿足其工具的動機。
3. 教學多變化，以滿足學生創新好玩的慾望。
4. 激發責任感，使學生為負責任而發生創造的慾望。
5. 給予學生探求新知的機會，增進其控制環境能力，激發其創造的慾望。
6. 協助學生願意以藝術、文學等作品溝通情感。
7. 鼓勵學生自我實現。
8. 不要讓學生太容易獲得滿足，也不要讓他過多的挫折感，才能保持創造慾。
9. 學生有一創造的慾望產生，就給予增強。

七、樂趣化教學設計創意那裡找？

樂趣化教學設計創意來源能否源源不絕，是影響教學設計的關鍵，設計教材應著重在下列問題的思考，否則就不能稱為是樂趣化教學，如：那些事讓學習者感到煩惱？替不想動的人著想？使動作變得更簡單？利用簡便工具並改變用途？添加些什麼？可以輕



薄短小、簡單明瞭？如何廢物利用？當直線變曲線產生的變化？改變材料？觸類旁通的聯想？多功能產品？在新行業裡找靈感？利用學習者的需要？從別的行業產生交流促進新技術的發明？發明創意要順應潮流？要有節約能源（環保）的時代構想？善加利用學校本身的資源。

參、樂趣化教學設計要點：

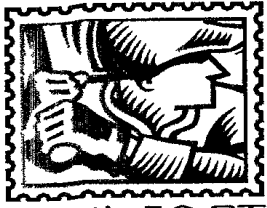
一、樂趣化教學設計時應注意事項：

俗云：「樂極生悲」，在極激烈或很興奮狀態下，為求勝利，常會忽略了許多細節問題，如未能及時發現，將會造成意外或悲劇的發生，這是「樂趣化」必須注意的。

1. 安全第一：對場地、器材要充分了解，活動設計避免有危險性高的動作。
2. 內容適當：適合對象、情緒、年齡、體力等。
3. 賞罰分明：明確的方法（規則），優勝的獎勵辦法、失敗的勉勵。
4. 分組適當：注意人數、男女比例、成員程度。
5. 公平原則：規則要明確，對違反規則者之處罰（取消資格）要嚴格執行。
6. 全體參加：遇不便從事該活動者，請其協助裁判或活動之進行。

二、樂趣化教學設計要點：

1. 教學活動安排要有意義、有主題，達到教育之目的。
 2. 考慮參加者之性別、能力與興趣。
 3. 避免使人難堪，對有缺陷者的照顧。
 4. 教學設計以多人（最好全體）參加為原則。
 5. 教學活動設計內容可由學生提供，或協助其參與安排設計。
 6. 活動項目編成手冊，並按時操作。
 7. 活動設計考慮器材、場地大小、設備情形。
 8. 動靜配合，避免勞累、掃興。
 9. 明確的活動方法、規則、進行步驟與勝負的裁判等。
 10. 同一動作實施兩次以上時要修改規則，才有新鮮感。
 11. 注意安全：場地的、個人身體上的配件都得注意。
- #### 三、教學遊戲設計時段
- (一)上課前準備活動的實施。
- 以遊戲化的準備運動從事體育教學，代替枯燥無味的慢跑操場或準備操，一則激發學習興趣，再則達到體能訓練之目的，三則達到教學目的。遊戲



化準備運動教學，重點在提供沒有失敗的感覺：

(二)上課中活動實施。

體育課以讓學生儘量「動」為目的，但是往往在集合散開說明中浪費掉，學生失去很多活動的機會，如何讓學生在短短一節課內學到技巧又達到活動的目的，樂趣化教學除了做最有效的規畫外。老師可以充分掌握學習的氣氛、在少申述、沒有責難、只有多讚賞與肯定的條件下從事有效的教學，不但學習內容時間較長、效率高、學習者從事課題行為的比率也會提高。

(三)上課結束階段的活動。

老師一學期跟學生說幾次話（每個學生）是寥寥可數的，但當學習者學習成功機率高的情況下，不但充滿信心更會自我挑戰，透過欣賞表演或比賽方式做為結束，此一情境更能創造和睦、肯定的教學氣氛。

肆、樂趣化教學設計的實施（領導）

有好的材料也必需有好廚師的烹調，才能端出一盤盤佳餚，樂趣化教學亦是如此，必須讓學生願意學習、樂於學習才能達成教學目標，老師如廚師，教學方法要能發揮教材特性，這除教師能力外，更必須能掌握教學目標、教材特性、學生能力等基本條件，才

能輕鬆完成任務，以下就實施樂趣化教學注意事項及執行方法上加以介紹。

一、樂趣化教學設計教學實施注意事項：

1. 內容適合對象、情緒、年齡、體力，適度變化。
2. 執行方式要有彈性（任何情況下都能適應）。
3. 具有教育價值。
4. 避免過分作弄及任何欺騙成分。
5. 貢獻性的評語（不要用比較性的）多讚揚、鼓勵。
6. 過分利用好勝心的激勵方式，會變成自己不如他人。
7. 處罰，能不用就不用（要即時）
8. 找能做到的去做。
9. 事先協助準備活動。

- (1) 告訴預期效果。
- (2) 活動演練一遍。
- (3) 不住壞處想，或事先洩氣。
- (4) 糾正錯誤由開始起（避免一錯再錯）。

10. 平時訓練自治活動能力。
11. 運用輿論加強公民教育。
12. 見好就收。

二、樂趣化教學設計的執行（領導）：

(一)教學者的條件



領導活動：動作大方、內容高雅、機靈果斷。
平時說話：輕聲慢語、言辭中肯、幽默風趣。
行動舉止：從容不迫、彬彬有禮、精神振奮。
專業知識：見廣識多、技能熟練、經驗豐富。
待人接物：儀態端正、親切自然、公正無私。

(二) 教學者的準備

1. 了解自己：認清自我專長與能力，發揮專長吸引學生，引導學生，才能發揮教學功能。不要做自己不熟或不會的動作，才能讓學習者有信心。

2. 了解教學內容充分準備：教學流程控制影響學習成效，因此教師必需充分掌握教學內容設計精神，一氣呵成，讓學生愈罷不能。

3. 充分了解學生：

學生能力程度、男女比例、過去經驗等都是影響教學成效的因素，老師必須適當分組以因材施教，達成人人有機會學習的有教無類，讓學生都能「成功、快樂」學習。

4. 參考有關教學資料：

知己知彼百戰百勝，除了了解自己、教材、學生外，就是必須時時充實自己，掌握新知，隨時補充修正教材，才能受學生喜愛。

(三) 教學者的精神

1. 參與（領導者的參與、參加者的參與）。
2. 樂趣（活動內容要足以引起樂趣、領導者本身具有樂趣、使每個人感到樂趣）。

(四) 樂趣化教學領導要領（注意事項）

1. 教育目的。

2. 公正、誠實、認真、莊嚴。

3. 事先了解遊戲方法、規則、進行步驟與勝負的裁判等（十分了解遊戲內容）。

4. 視線與大家接觸。5. 規則與紀律。

6. 名稱趣味化（新鮮感）。

7. 講解說明要簡單、扼要、清楚（找人示範，讓參加者了解規則）。

說明聲音大、時間短、語句簡明扼要，在動作中變換動作。

8. 一次動作實施兩次以上時，可以稍微修改規則，才有新鮮感。

9. 注意安全第一，場地、器材事先檢查，活動中發現有問題要立即停止活動進行

10. 分組適當：隊形要適當、人數、男女比例、成員程度。

11. 清楚的開始與結束（由靜而動、由簡而繁）。

12. 全體參加：如遇不適合該比賽者，可以請其協助裁判或活動進行。提供充分與適當之機會，



讓每一個人都可自我表現。

13. 賞罰分明：課程結束獎勵優勝也鼓勵失敗隊

伍。處罰（即時）能不用就不用。

14. 公平原則：規則要明確，對違反規則者之處罰要嚴格執行。

15. 應變措施（經驗的累積、備用項目）

三、樂趣化教學實施箴言：

教育原則、全體參加、分組適當、規則清楚、簡

單扼要、先行練習、輪流參加、賞罰分明、公平原則、

安全第一、由靜而動、由簡而繁、由急而緩、避免捉

弄、自信堅定、誇大動作、堅守崗位、大家表現、要

求誠實、維持均勢、高潮而止、善用結局、回味無窮。

伍、結語

一、「戲法人人會變，巧妙各有不同」。

教學設計變化無窮，目的是要學生在學習過程輕

鬆愉快，習得新技術。問題是教師必須有創新的

意願，否則一切都是空談。體育課終究不是代表

隊訓練，能力差異很大，讓每一個人「動」很重

要，適時讓學生養成終生愛好運動習慣更重要。

二、「自我評量與預期目標」。

積極檢討改進，才能產生事半功倍之效。隨時記

錄實施時發現的問題及解決方法，才能避免錯誤

再度發生。自己設計執行會較順手，參考他人設

計會有較多內容，透過自我評量，才能發揮自身最大功能。

三、「關懷與愛心」

人的資質各有不同，唯有關心與愛心才能讓學生願意努力學習。樂趣化也不是每一個教師都能勝任愉快的，透過關懷與愛心才能取得學生認同。

四、「會遊戲的人是高貴的」。

五、「一個不會『玩』的人或是認為跟孩子一起玩會『損及他的尊嚴』的人，有這種想法的人，是不配當（不該成為）老師的」。

六、事前事事想到、臨時事事週到。

七、實施「樂趣化」教學設計時，也要適時灌輸運動常識、注意運動傷害的預防、減少恐懼感、觀賞

比賽的禮貌、居家運動須知等，更要讓學生有發問的機會，並鼓勵剪貼自己喜歡的運動項目資料。

參考資料

● 周芸萍（民68）向您的創意挑戰 大坤書局

● 宋裕（民85）高中中國文趣味教學手冊(5)萬卷樓

● 教育廳（民84）樂趣化體育教學教案彙編 國立臺灣師大主編

● 宋維煌（民85）團體遊戲領導與實施（未出版）

● 陳龍安（民81）啟發孩子的創造力 創意家族叢書