

# 運動鑑賞課程規劃與教學策略——以大專院校通識課程為例

掌慶維



▲ 運動鑑賞的課程，期望學生能從課程中了解運動的知能。（圖片提供／李昱叡）

## 壹、前言

為培養學生運動觀賞知能與擴展運動觀賞經驗，於是在「快活計畫」的政策引導下，希望能藉由校園運動文化的發展，進而提升社會運動文化。依此，教育部於開始推動「學生運動觀賞知能暨體驗運動觀賞計畫」，用以普及學生運動觀賞的人口數，進而建立運動觀賞知能與行為。其中，為了培

養學生觀賞運動賽會與賽事的知能，並且鼓勵學生體驗運動賽會與賽事之觀賞經驗，教育部委託國立臺灣師範大學體育研究與發展中心，規劃與出版運動鑑賞叢書與運動欣賞影片，並鼓勵與補助大專院校開設「運動鑑賞課程」，用以培養學生運動觀賞知能（教育部，民96）。

有鑑於運動鑑賞是一門設計用來培養學生對

運動賽會、賽事、與休閒活動知能的課程，期望學生能從課程中了解運動的知能，諸如該項運動的歷史、禮儀、規則、策略、技能、訓練、場地、設施與設備、服裝、運動組織、運動名人、明星運動員、書籍、有關的運動電影、動畫、與時事等出版物，進而從實際的運動觀賞體驗中，體會運動文化之美，帶動社會關注運動的風潮，成為散播與深耕運動文化的種子。為能有效達成運動鑑賞課程的理念與目的，需建立在優質的課程規劃與適宜的教學策略才能得以實施。因此，基於近年運動鑑賞課程的實施經驗，本文的主要內容，首先描述運動鑑賞的課程規劃方式，其次提供適宜的教學策略，最後提出結語。

## 貳、運動鑑賞之課程規劃

文化的廣義概念，可用以指稱關於特定實踐領域的知識體系、符碼、價值或再現表徵的整體（Lahire, 2006）。運動實踐領域，屬於文化的一環，具物質層面之外，也是價值的載體。舉凡運動技術、運動規則、運動組織、運動服飾、運動器具、運動場館、運動器材、運動書籍等，屬於物質面向；而關於運動精神、運動倫理、運動價值觀為精神面向（徐元民、龍炳峰，民98）。因此，運動鑑賞課程，可在運動文化的範疇下進行規劃，以積極建立學生運動觀賞知能與行為，鼓勵學生參與體驗與觀賞運動賽事；探索運動中多元文化之特色，提供可實際應用於生活中之素材；促進學生運動觀賞人口之普及，並深化運動觀賞人口的基礎。基本上，課程內容的規劃方式可分為二種類型：

一、運動單元類：課程設計中，單元意指課程設計者將概念、知識、類型相類似的内容加以選擇和組織，以利學習者學習（Rink, 2009）。依此，按照過去實施的經驗，運動單元類可依



▲ 積極建立學生運動觀賞知能與行為，鼓勵學生參與體驗與觀賞運動賽事。（圖片提供／李昱叡）

據運動賽會、單項運動、與運動傳播媒體三部分，組織成「運動報馬仔」、「運動顯微鏡」、「運動新視界」三大單元，主要目的在於使學生能透過此內容組織，以系統的方式，充分認識世界各層級之運動賽會與單項運動賽事，培養學生對運動規則、儀式、技術、戰術等方面知能，增進欣賞運動賽事欣賞能力，發現運動存在日常生活中的多種樣貌，以期進一步認識運動文化、個體與社會互動之影響。以下針對各單元內容組織做說明：

（一）運動報馬仔：內容以奧林匹克運動會、國際性運動賽會、全國性運動賽會、國內外著名運動賽事為組織架構。奧林匹克運動會方面以了解古奧林匹克運動會之歷史淵源，認識古奧林匹克運動會之競賽項目，闡述古奧林匹克運動會對現代運動賽會之影響，以及介紹現代奧林匹克運動會復興之過程。國際性運動



▲ Siedentop與van der Mars (2012) 將運動中的美感分為運動體態之美與體驗運動之美的方式二類。(圖片提供 / 李昱叡)



▲ 動作效率之美、運動中團隊合作的流暢之美、運動中令人瘋狂的逆轉勝之美、以及運動表現的整體經驗之美。(圖片提供 / 李昱叡)

賽會，亞洲運動會、世界運動會、世界大學運動會為內容。全國性運動賽會以全國運動會、全國大專運動會、全國中等學校運動會為內容。國內外著名運動賽事美國職棒大聯盟（MLB）、美國職業籃球（NBA）、美國美式足球聯盟（NFL）、中華職棒大聯盟（CPBL）、超級籃球聯賽（SBL）等。

（二）運動顯微鏡：此單元的單項運動可依體操、游泳、籃球、排球、足球、棒球、羽球、桌球等常見的運動項目做規劃，亦可依地方與學校運動特色的內容安排，依運動的歷史發展、規則演進、技戰術發展、經典賽事、風雲人物、運動場館等進行內容組織。

（三）運動新視界：此單元可採用新興運動、運動電影、運動漫畫、運動文學等貼近生活的素材來組織，如運動勵志故事、運動中的多元文化（族群、性別、階級）、運動倫理議題、運動傳記、運動文學作品、常見的運動漫畫等。

## 二、共享主題類：Siedentop與van der Mars

(2012) 將運動中的美感分為運動體態之美與體驗運動之美的方式二類，前者為運動表現者在一個裁判系統中，以協調、流暢、優美、平衡等尋求美學的品質下完成運動表現；後者則包括動作效率之美、運動中團隊合作的流暢之美、運動中令人瘋狂的逆轉勝之美、以及運動表現的整體經驗之美。基於此，若擴展上述二類以運動體態與體驗運動之美的方式，而以「運動之美」作為運動鑑賞課程的核心時，內容即可圍繞此主題的概念下，搭配歷史時間演進的時間軸線，或是搭配國際、國家、

地區的地理空間軸線，從主要核心主題來發展。此類規劃類似科技統整學習之共享模式（the shared model）的規劃方式（Cone, Werner, Cone, 2008），可規劃下列八項共享運動之美的議題內容：

（一）運動精神之美：許多在運動比賽中的經歷，皆展現出運動中對人的關懷或是堅持到底的精神，成為運動精神之美的素材內容。Ecenbarger（2010）提出奧林匹克競賽過程中的10則代表運動家精神的故事，例如1988年首爾奧運賽會期間，加拿大帆船選手Larry Lemieux原本在比賽中暫居第二，眼見新加坡選手Joseph Chan意外落入海況不佳的水中而隨時可能溺斃，故犧牲原本可奪牌的機會，駛離原航道而趕去救援，最終雖然他只獲得第11名的名次，但也因此義舉充分展現奧運中對人關懷的運動家精神，獲頒古伯坦勳章（médaille Pierre de Coubertin）的殊榮。另外，亦有許多運動中堅毅精神的展現，如Derek Redmond、Matthias Steiner、蘇麗文等選手。

（二）運動技術之美：運動中效率、流暢、協調、甚至是創新的動作技術，皆可成為運動技術之美的探討內容，如Dick Fosbury、Michael Jordan等。

（三）運動賽會開幕典禮之美：近年來，大型運動賽會的開幕典禮表演與儀式，往往是主辦國家與城市精心計畫下的作品，更常是歷史、文化、科際、與運動向世人展現的場合。

（四）運動場館之美：有些運動場館是歷久彌

新，而節能、減碳、環保、永續更是後工業化時代的訴求。因此，許多大型運動場館的建築皆朝此方向做設計，同時又兼具美感，例如北京奧運的鳥巢與水立方運動場館，就具有這方面的特色。2020年東京奧運以驚奇體育館作為主要設計訴求，以拉近觀眾與運動員的距離。

（五）運動器物之美：運動中所使用的器物，皆具有時代的意義，例如，每一屆奧運會的聖火火炬，田徑運動跑鞋、自由車車體的設計等，這些器物隨著時代演進而有當代的意義。



▲ 透過親臨現場觀賞比賽，增加學生觀賞運動的知能。（圖片提供 / 李昱歡）



▲ 運動賽會的開幕典禮表演與儀式，往往是主辦國家與城市精心計畫下的作品。（圖片提供 / 李昱歡）



▲ 期待未來運動鑑賞課程能有創新、多元、有意義的規劃設計，以有效散播運動文化的種子。（圖片提供 / 李昱叡）



▲ 探討國際性運動賽事之推廣價值，以及探討國內外賽事與主辦城市發展的關係等議題。（圖片提供 / 李昱叡）

（六）運動服飾之美：每個時代的運動服飾在設計與色彩上，皆有當代流行的元素，而運動服飾的設計，有時也標示著一個新的運動世代的開始。

（七）運動文學之美：日本知名作家村上春樹依自己累積二十多年跑步的經驗，撰寫

《關於跑步，我說的其實是……》一書，紀錄著跑步的心境，字裡行間，透過跑步而能展現他對人生的堅持態度，更藉由文學而展現運動之美。

（八）運動電影之美：描述臺灣日治時期嘉義農林棒球隊的電影《KANO》、描述足球運動員發跡的《疾風禁區》、以及體操選手如何克服自己心裡恐懼的《深夜加油站遇見蘇格拉底》等電影，是以運動的內容與形式，探討運動對人生的啟發。

### 參、運動鑑賞之教學策略

教學策略是一種傳遞教學內容給學習者的教學結構系統，從中展現教學的功能（Rink, 1998），因此，運動鑑賞課程規劃需搭配適宜的教學策略，以能達成課程的目標。為能促進學生的學習動機與興趣，需善用多元的教學策略，進而能引導學生主動探索與學習，相關策略描述如下：

- 一、課堂講述：課堂講述主要以運動發展歷史、故事、運動組織、親身經歷等，適合以此種方式進行，並輔以書面資料、教材、教具補充內容。
- 二、多媒體教學：利用網路圖片或影片資源，擷取與製作比賽影片和精彩動作畫面，進行欣賞與評析，並可由學生提出他們對美感動作的觀點。
- 三、小組討論：運用小組進行課堂相關內容的討論，例如可探討近代奧運發展之各項價值，以及它對當今社會的影響，或是分享各組對奧林匹克運動會的看法；亦可探討國際性運動賽事之推廣價值，以及探討國內外賽事與

主辦城市發展的關係等議題。

四、現身說法：運用在地或校內資源，邀請優秀競技運動選手參與座談，或是以小型記者會形式，由學生進行規劃與進行角色扮演。優秀競技運動選手除可分享經驗之外，亦可輔以實地教學，以促進增學生學習動機。

五、體驗學習：透過親臨現場觀賞比賽，或是親臨運動場館進行巡迴之旅等方式，增加學生觀賞運動的知能。例如，全班現場觀賞一場超級籃球聯賽（SBL），課後從觀眾、球員、教練角度賞析比賽過程。

六、遠距e-Learning平台：透過e-Learning平台，將上課內容配合新聞與報章時事，邀請學生規律的上線進行運動火線話題討論與作答，以促進學生生活與運動觀賞間更緊密的連結。

## 肆、結語

運動鑑賞課程的規劃，需配合歷史時間與地理空間的條件，做適宜的選擇與組織，而在教學策略的運用上則以多元的途徑做課程內容傳遞，以展現運動鑑賞的教學功能。本文依據實際授課的經驗，提出二種運動鑑賞課程規劃方式與六項教學策略，旨在拋磚引玉，更期待未來運動鑑賞課程能有創新、多元、有意義的規劃設計，以有效散播運動文化的種子，厚植學生運動觀賞人口，藉由運動之美豐富人的生活，並在運動之美感動下提升生活品質。

作者掌慶維為國立臺灣師範大學體育學系助理教授

## 參考文獻

徐元民、龍炳峰（民98）。運動文化的範疇與特性。國民體育季刊，38（3），11-17。

教育部（民96）。學生運動觀賞知能暨體驗運動觀賞計畫。取自教育部，體育署網址 <http://140.122.72.62/sportedu/index?style=1&id>



▲ 透過親臨現場觀賞比賽，或是親臨運動場館進行巡迴之旅等方式，增加學生觀賞運動的知能。（圖片提供 / 李昱叡）

=a02b241af3f2788fbf1bcf2c590c452d4acc44a203d87

Cone, T. P., Werner, P., & Cone, S. (2008). *Interdisciplinary elementary physical education*. Champaign, IL: Human Kinetics.

Ecenbarger, W. (2010). *The True Olympic Spirit: These competitors teach us what the Games are really about*. Retrieved from Australia reader's digest website: <http://www.readersdigest.com.au/olympic-spirit>

Lahire, B. (2006). Culture. In S. Mesure & P. Savidan (Eds.), *Dictionnaire des sciences humaines* (pp. 232-234). Paris: Presses Universitaires de France.

Rink, J. E. (1998). *Teaching physical education for learning*. New York: McGraw-Hill.

Rink, J. E. (2009). *Designing the physical education curriculum: Promoting active lifestyles*. New York: McGraw-Hill.

Siedentop, D., & van der Mars, H. (2012). *Introduction to Physical Education, Fitness, and Sport* (8th ed.). St. Louis, MO: McGraw-Hill.