

體育創意教學

黃永寬 國立體育大學體育推廣學系副教授

前言

「創意教學」是以培養學生創造力為目標，同時也是教師在教學中運用創造思考的原則與策略，以激發和增進學生創造力的一種教學模式（陳龍安，2006）。體育創意教學就是讓老師有創意，進而增進學生創造力；老師有創意才能引起學生的動機，有了動機更會樂意學習。所以體育創意教學正是透過體育教學激起學生的參與熱忱，點燃學生熱愛運動的火苗，盡情發揮、享受體育的樂趣，期能讓體育教學達到事半功倍之效。若此景能在體育課程中不斷的上演，相信會是有許多人樂觀其成的，也是關心體育教學者所期望的。

有鑑於此，體育署更積極的推動樂樂棒球、樂活運動站、樂趣化

足球、樂趣化拔河，以及樂趣化體操等等，就是希望將老師的創意讓學生能透過樂趣化的執行來引起學生的學習動機。話雖如此，但仍有許多老師不願跳脫體育的框架，常常為了達到體育專業技術、技能的效果，讓老師及學生雙方皆搞得筋疲力竭，進而讓許多未經過體育專業訓練教師對體育教學裹足不前，甚至逃之夭夭，這些因素對落實國小體育教學正常化而言是一大隱憂。也對從事體育教學的教師而言無非是一大打擊，更讓許多學生因技能不足而無法從中獲得成就感甚至信心銳減，也失去享受體育的樂趣，其所造成的影響確實值得我們深思。

創意教學正是解除傳統教學束縛的方法，唯有創意教師透過多元創意的教學，營造活潑開放的學習

氣氛，讓學生樂在學習，提昇學習效果，師生雙方才會有全新的體驗與收穫（林淑芳，2009）。可見要引起學生對體育課程的熱情，體育創意的教學是不可或缺的重要策略之一。

體育創意的根源：運動遊戲

「化課程為遊戲，化教材為玩具」相信是體育創意教學最好的寫照。體育教學無法發揮淋漓盡致的效果最主要的是我們忘記了體育是源至於遊戲，其形式如同大肌肉活動的運動遊戲，運動遊戲本身不就是一种具有會讓人廢寢忘食的魔力，是一種有樂趣且人人趨之若鶩的活動，怎麼到了體育卻讓許多人卻步。探究其主因可能是忽略的遊戲的初衷。

因此，體育教學宜從遊戲論出

發，應用遊戲的方式吸引學生的參與，再以運動的形式發揮學生身體的功能，進而學習各種動作技巧，善用動作技巧的變化提升學生創造力。所有兒童都應該有權享有終身的身體活動和健康，並活化思路產生創意。體育教學活動應本著樂趣化原則，符合兒童個別的需要，提供適性發展的內容，並能獲得成功的經驗，讓兒童感受到，這是一種享受和一種積極的社會經驗，以建立兒童積極的活動態度，期讓每一位兒童能終身擁有身體適能、情緒適能、社會適能、精神適能及文化適能的全人健康。

體育創意教學簡單的說，就是將體育以大肌肉活動的運動遊戲方式實施，學生將運動遊戲的方法改變，將教材變化，使教材內容更加多元及豐富。而學生的創造力是以



學生能力所及，不是要去做偉大的發明，只要有改變且可執行都是創意，切勿用成人的觀點去衡量其創意的表現。每一個學生皆是一個獨立的個體，學生用自己的能力去完成老師交付的任務，但應著重過程的學習而非完全看結果的呈現。因此體育創意教學過程中，只要孩子想出一個不一樣的方式，去完成任務都是很好的創意表現，即使是很簡單的改變老師都應該給於肯定。因為一個學生當他的構思想法獲得支持肯定，下次再有機會表現時，通常他會竭盡所能的創作出更多新的玩法、創意，這就是重要的創造力培養方法之一。

體育若視為運動遊戲，要實施創意教學及培養創造力就更能駕輕就熟，因為運動遊戲規則簡單易懂可以改變，有了改變就會有新的創意，所以學生可以將其想法思維更輕易的融入運動遊戲中，也讓學生更有成就感，增進學生對嘗試創作新運動遊戲方式更有信心。

體育創意的教材：取代作用豐富課程內涵

體育創意教學教師最感頭痛

的問題，就是教材的選擇，其主要的的原因是教材常因空間的限制或者技術要求過高，不知如何應用體育教材的變化，或者所選用的教材了無新意，甚至也不知如何引導學生創意學習，如此，教材內容必定造成江郎才盡的窘境。一個創意教學教師應該要能因地制宜，變化教學方式與策略，以培養學生創造思考及解決問題能力。其實體育課教材其內容就是運動遊戲；若以運動遊戲內涵做變化就能簡單易懂，教師只要把握動作四大元素（身體、時間、空間、關係）的內容並交叉應用就可以產生千變萬化之體育創意教材（黃永寬，2010）。教材變化多當然教學的方式也會隨之多元，創意的教學自然成行。簡單的說：運動遊戲只要熟悉器材的特性加上動作的名稱就構成最簡單的運動遊戲的內容，再加上時間、空間、關係的內涵應用及變化，自然讓每一個教材皆能有新的感受與體驗。這就是最基礎的體育創意教材。

創新教育創意教學仍為教育發展核心之一，然而創意課程的具體實踐，關鍵在於教師的本身，教師在教學過程中是否能夠勇於創新突

破，表現出教學創意的關鍵因素，在於教師個人是否具有高度的「創意教學信念」。教材的設計可以用「取代」的概念實施，因為「取代」是創意的起源。試想一個皮球在你手上如何操作他？「取代」的意思就是：這個可以這樣玩，其他東西可以這樣玩嗎？這樣可以做，還有別的方法可以做嗎？

取代作用之類型

一、教材取代：俗語說的好「巧婦難為無米之炊」，但是一個體育創意教學不應該被教材所困擾，任何沒有危險的東西都可以成為教材，即使是一塊布或一個紙杯甚至一張紙都可以成為教材。一個有創意的教師應該可以賦予教材生命，也就是懂得活化教材。教材能活化在於教材的特性，所以要活化教材應該多選擇少結構的教材，因為少結構的教材才不會被既有的框架約束，透過情境及角色的導引，讓教材活化讓內容充實。所謂教材的取代，意思是：一樣的動作，別的教材可以做出相同的動作嗎？

例如：球可以丟。那保特瓶可以拿來丟嗎？或者，可以用報紙做成球嗎？還有哪些教材可由從事丟的動作？

二、方法取代：簡單的說就是動作名稱取代，任何器材加上動作名稱就可以變成運動遊戲。但明一個器材都有不同的特性，教師應該先瞭解教材的特性才能避免危險產生。所以說，運動遊戲的變化可以取決於使用的動作差異。所謂方法取代就是，一樣的動作教材可以用別的方法來操作嗎？

例如：拋、接球和玩拍球是不一樣的運動遊戲。再則，球可以拋、接、傳、拍等等，還可以做哪些動作可以操作球？當動作不同，運動遊戲的方法就可產生創意。

三、部位取代：身體的部位名稱及身體可以做什麼？身體可以在哪裡進行？所謂身體的取代就是，這個部位可以做這個動作，其他部位可以做得嗎？例如：用手可以傳球，那用腳可以傳球嗎？可以，那又如何做？只要能做得出來就是創意

的教材；再則，兩個人用頭夾球移動，也可以改為肚子夾，肩膀夾等等。

四、時間取代：時間取代就是指速度的快慢、力量的大小、節奏的變化。運動遊戲並非每次都要求第一，比快，而是善用速度的變化增加節奏感的學習。所謂時間取代就是善用速度的快慢變化、節奏的不同來產生教材的變化。

例如：善用急促性的運動遊戲增加課程效果，所謂急促性的運動遊戲是指兩個不同的指令在短時間交互變化。利用不同節奏的音樂來改變教材的內容。

五、空間取代：空間指的是位置大小、方向性、路徑。並非每一個學校都擁有很大的空間可從事體育教學，也可能下雨天沒有空間可以應用。此時就應朝空間的取代思考。當空間不足時運動遊戲可以採魚貫的方式進行，從路徑及方向的改變增加運動遊戲之效果。並將運動遊戲的速度減慢或人數減少，最好的方法就是分組進行。所

謂空間取代，是應用方向路徑的改變來增加運動遊戲的創意。

例如：當路徑改變遊戲的方法就會改變，在路徑的過程中將路徑改變，增加角色或障礙，運動遊戲也會跟著創新。當空間不足時也可改為物的移動（傳遞）以減少學生撞擊的機會。

六、關係取代：關係可分為人與人的關係、人與物的關係、物與物的關係。所謂關係取代就是角色的變化，合作或爭奪的對象改變及操作方法的更新。

例如：學習的過程中，搶奪的對象改變或操作教材改變，對學生而言運動遊戲就可以跟著改變。

可見體育創意教學的內容可以善加利用「取代」的效果，讓教學內容更多元及豐富，每一個改變都可以刺激學生的創造力，每一個動作、方法、教材都可以讓學生發揮創意。

體育創意的教法：問、想、做、評

吳清山（2001）指出：創意教

學教師的理念包含「活潑多元、主動參與、資源運用、班級互動、學習動機、問題解決」六面向。可見體育創意教學應使學習者親身體驗創造的樂趣，創造的歷程，與創造的意義。創造力的培養與激發應強調體驗，讓大家從做中體驗，並享受創造之樂趣。在教學方法上，如果採取的是學習者或參與者中心的創意教學，學生可以將自己的思維想法透過創意的表達出來，在主動創造的過程中享受成就感的經驗因而表現創造力。教學是師生一連串互動的過程，體育創意教學更是一種互動的學習模式，教師只要將「問、想、做、評」的教學模式容入教學過程中，就能引導出學生連綿不絕的思緒，以助長學生創造思考能力。也是讓學生親身體驗創造樂趣的好方法。所謂「問」即是問問

題，提出問學生的問題或安排問題的情境；「想」即是思考，鼓勵學生做思考想像給孩子思考的時間；「做」意謂活動的執行，運用各種活動讓學生做中學；「評」即是指評鑑，運用暫緩批判並欣賞創意的原則，重視形成性評量與自我評鑑的方法（陳龍安，1980）。

其具體的實施方法可以參考黃永寬（2010）提升創造力之教學流程：

一、提供問題，給學生做解決問題之思考：教師提出問題，要能給學生有思考的機會。所提的問題盡量是沒有標準答案或非單一答案的問題。不限固定的內容讓學生發揮想像力學生有能力可以回答出的問題。才能達到創造力的目的。



二、當學生思考受限时，提供實際

的教材供學生操作：此時所提供之教材需是少結構性器材，才能引發多元的創意。因為有親身經歷才可引發更多的創意。

三、讓學生表達操作之方法及提供

學生教學觀摩之機會。讓學生有親身體驗後還要將自己的創意和別人分享，增加表達的能力，並透過觀摩以瞭解別人與自己思維的差異學習更多的創意內容。

四、引導學生嘗試不同身體部位之

操作。好的創意不只分享，並要引導學生將「取代」的方式應用於過程中。有取代就可以有更豐富的內容。

五、加入互助合作之方式引導兩人

以上之活動經驗：體育的學習並非只是自身動作能力增強，其更需要增進學生與他人互動及共同解決問題的能力，透過引導教師要還要提供學生互助合作及團隊概念的內含已，擴展學生社會性的學習。

體育創意教學是未來體育教育發展的重點，教師多元化的教學、

與生活結合及適宜的環境佈置來實施教學，讓學生主動學習，樂於學習，可以提升學生的學習成效（洪榮昭、林雅玲、林展立，2004）。「創意不是口號，教學的舞臺就是創意的舞臺」，教師本身就是學生模仿創意的楷模之一，必須靈活善用並時時創新自己的教學，以吸引孩子的注意力及激發其創造潛能（黃淑蓉、莊麗珠，2008）。教師角色也應由教授者，轉變為引導者，製造有效的學習情境，給予學生多元化的學習經驗，讓學生主動發現與學習（張碩玲，2001）。教師的教學行為與學生的學習息息相關，教學並不是死的教學是活的，善用創意的教學方法來培育創意的學生是一個體育創意教師責無旁貸的任務。

結語

有創意的老師自然能引導出具有創造力的學生。創造力是創造的能力，也是創新思考、批判思考或解決問題之能力，這些皆是未來世界公民的重要基礎能力，也是培養競爭力的基本能力。創意不是遙不可及，創意更不是要每一件事、每一個人人都去創造發明，其實創意隨

時隨地都可以在你我的身邊出現。所以，體育創意教學就是要每一位教師——即使是未受過體育專業訓練的教師，皆能以運動遊戲的方式帶引學生投入體育課的行列，讓孩子玩出創意聰明玩出健康活力。體育創意教學讓創意教師最感無助的就是教材內容，因體育課程中常有許多固定的規則加以限制，其時只要將體育課程視為運動遊戲，既然是運動遊戲就應該讓每一個人盡情享受，更不應有人被排除在外。主要的內容就是動作的學習及肢體的探索，老師只要設計內容時應用教材、方法、部位、時間、空間、關係等「取代」的教學理念，並將「問、想、做、評」的教學模式提升創造力之運動遊戲教學流程容入教學過程應用於體育課程中。相信每一個老師都將成為體育創意教學大師，每一個學生也會因您的創意教學而改變對體育的熱愛，讓學生運動的火苗成為熱情，讓學生有思維有想法，讓學生協助老師班級一

起創造出更多創意的體育課。讓每一節體育課都是好好玩的體育課，都是體育創意教學。

參考文獻

- 林淑芳 (2009)。以創意教學邁向專業教師之路。高雄市教育輔導團電子報，585。
- 洪榮昭、林雅玲、林展立 (2004)。國中小創意教師教學策略之研究——四位創意教學特優教師的個案分析。教育心理學報，35 (4)，375-392。
- 張碩玲 (2001)。吳靜吉專訪——跨世紀教師角色的省思、多元、創意、團隊合作。教育研究月刊，81，12-16。
- 陳龍安 (2006)。創造思考教學的理論與實際。臺北：心理。
- 陳龍安 (1990)。「問想做評」創造思考教學模式的建立與驗證——智能結構模式在創意思考教學上的應用 (未出版博士論文)。國立臺灣師範大學，臺北市。
- 黃永寬 (2010)。幼兒運動遊戲理論與實務。臺北市：洪葉。
- 黃淑蓉、莊麗珠 (2008)。幼兒教師對創意教學之研究。幼教研究彙刊，2 (1)，151-166。

