

國小體育教學模組之設計理念與實踐策略

掌慶維 國立臺灣師範大學體育學系助理教授

前言

為提昇國小體育課程與教學品質、促進體育任課教師之專業發展，教育部體育署於2015年《中等學校以下體育課程與教學》計畫下，開始規劃發展國小體育教學模組架構與內容（教育部，2015），其次針對全臺六縣市試辦國小體育教學模組種子教師培訓，並於2016年運用持續開發的體育教學模組教材，正式推動《國民小學體育教學模組教師認證》計畫（教育部，2016），教學模組影片內容可參閱教育部「體育教材資源網」體育教學相關內容。

由於教學模組以影片方式呈現為主，未能具體說明國小體育教學模組

教材的設計理念與實踐策略。故本文目的旨在說明國小體育教學模組之設計理念及實踐策略，期使教師能更瞭解其精神及增能方式，進而培養身體素養，促進學生體育學習品質。以下先針對國民小學體育教學模組之設計理念做描述，其次，提出運用體育教學模組進行專業成長與增能的實踐策略，最後則提出結語。

國小體育教學模組之設計理念

教學模組的設計，主要是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。由於模組以學習者「主動學習」概念設計，教材切入點相較技能導向教學更趨向於從整體的複合情境出發，因而內容對體育專長教師之教學專業發展而言亦屬合適。設計理念主要依據素養導向、大單元主題、學習情境三個特質進行的設計，描述如下：

一、素養導向的設計理念

模組設計依據十二年國民基本教育總綱的理念，以培養具有自主行動意願、能與人溝通互動，和能進行社會參與而活用學習的終身學習者為理念，建立基本且共同的核心素養，使學習者能面對現在生活情境和未來的挑戰（教育部，2014）。另方面其理念亦受到Whitehead（2010）提倡的身體素養（physical literacy）概念所啟發，以培養學生對體育與運動能具備興趣、自信、能力，且能瞭解運動方法而成為終身身體活動的參與者為主要目標。換言之，模組期望藉由以學習者為主體觀點所發展的教

材內容，建立學生對體育的興趣和自信心，並在學習過中逐步建立運動能力，同時建構經由主動體驗後而理解的行動知識。

為能說明教學模組內容發展與十二年國教核心素養的關係，以球類遊戲教學模組為例描述。內容發展特色主要結合遊戲比賽特質，先讓學習者體驗愉悅感受，引發學習動機，因而開發“PLAY”的教學單元架構：

1.遊戲比賽（Play games）；2.小組討論戰術焦點（Learning focus）；3.返回比賽評估（Assessing）；4.反思分享（Yes, we got it!）。使學習者在教學活動內容的進展中，學習運用系統思考以解決遊戲比賽的問題（自主行動），並以符號（如戰術圖、行動裝置科技資訊與媒體內容）進行小組討論（溝通互動），在遊戲比賽與小組討論的過程中發展人際關係與團隊合作（社會參與），並在返回遊戲比賽與經驗分享中，學習檢視其規劃執行與創新應變、以及身心素質與自我精進的核心素養能力。

模組首先運用遊戲比賽的主要

考量有二點：一、希望透過遊戲比賽情境，能引發學習者學習興趣和動機。應用學習者**已知**（如規則知識或戰術）和**已能做**（如技能）的先備經驗，進行分組遊戲比賽，誘發學習者想一探究竟的好奇玩心。二、希望運用遊戲比賽，降低教師在球類教學上的技能門檻，協助教師運用簡單、易上手的遊戲比賽規則進行教學，並藉由修改遊戲比賽之規則、場地，與器材的方式，提高學習者的成功經驗（掌慶維，2007），以建立學習者對參與遊戲活動的興趣、自信、知識與能力。

二、大單元主題式的活動設計

採大單元主題式概念設計，可以單一單元達成目標，亦可組合更多的單元，而達到更為複合的任務與教育目的。主要考量在於便於使教師能依據自身任課班級的需求，從套裝教學活動中做彈性的選擇和抽換。因此，在大單元主題式的發展下，以一個主題貫串形成次主題，主題之間具有延續性與關連性，在趣味性、探索性，和啟發性的活動設計引導下，由教師

依據學生能力與學習需求而進行一系列的教學活動。

舉例而言，在「攻守入侵類型」的模組中，將大單元規劃為快攻、推進、與目標三項次單元主題，快攻單元可分為手球、足球、籃球遊戲（針對體育專長教師，類似的情境和規則亦可發展成為飛盤爭奪、曲棍球遊戲）的單元而彼此獨立存在，推進與目標單元可依此類推。因此，教師可選擇同種球類遊戲教材（如手球），依據快攻、推進和目標單元進行教學，亦可選擇不同種類的球類遊戲教材，針對不同單元進行學習，例如運用手球學習快攻單元、籃球學習推進單元、足球學習目標單元。

單元間既彼此獨立存在，又保有攻守入侵球類遊戲的內在邏輯，因此在不同單元間，可運用不同教材內容，以相似的情境和規則進行學習。例如，以同一個遊戲比賽情境，但使用手或足的不同動作技能。其優點在於，教師僅需在大單元中用過一種教材（如手球快

攻），即可運用相似的情境與規則，實施不同教材的遊戲比賽（如籃球快攻）。此外，教材進展關連、選擇或組合，亦提供清晰的發展架構與方向。攻守入侵類型的球類遊戲教學模組單元架構，呈現如圖1。

三、情境化與脈絡化的學習而設計

在素養導向的教學中，著重整合技能、知識與情意，並重視情境化與脈絡化的學習。因此，在體育教學模組的學習情境中，行動與知識間的配連，是探究學習與反思實踐的主要關鍵。學習者不將概念知識或技能直接應用在學習情境，而是以先備經驗為基礎，在學習情境中以身體行動方式探究，發展體育課中操作/理解間的配連關係，從中發展脈絡化的行動知識（如遊戲情境中需使用戰術與技能或依據既有的動作經驗開創更為多樣、品質更好的動作經驗）（掌慶維，Gréhaigne & Wallian, 2014）。

就攻守入侵類型的球類遊戲教學模組單元而言，學生是在動態

的攻／防關係之「遊戲比賽」情境中主動學習，學習者在攻守情境中探究、進行問題解決活動，以「小組討論」方式確定問題與其解決方案，透過「返回遊戲比賽」進行驗證，應用求證解答有效性的過程，亦即運用批判思考的能力，以確認或進行計畫修改而逐步建構發展，最後學習者在「經驗分享」中進行反思，檢視其如何成功的經驗，教師則可加以引導並使用作為練習的主要內容（如技能或戰術的練習）。

PLAY的架構，亦參考Loibl（2001）的溯源式（genetisch）教與學在球類遊戲學習的概念，結合「遊戲比賽（攻守遊戲探索）－小組討論（問題解決）－返回比賽（驗證答案／修正方案）－經驗分享（成功的戰術／技能加以練習）」之內容發展結構，使得球類遊戲的教與學成為一種持續發展的動態歷程（如圖2）。

綜上所述，國小體育教學模組的定義為：運用學習情境脈絡，

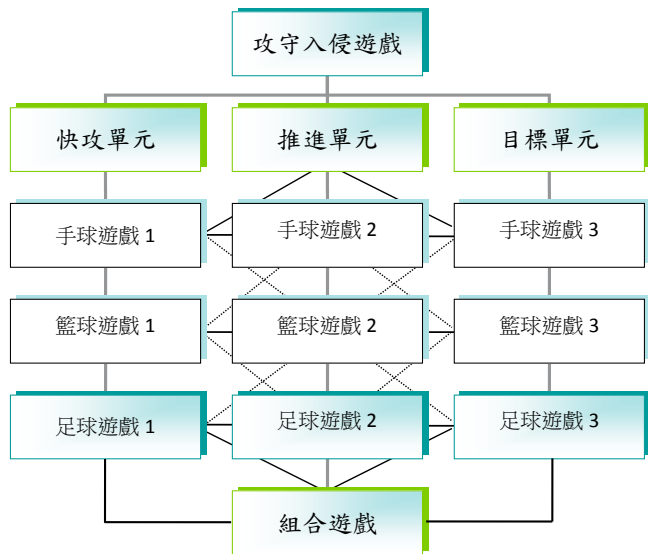


圖1 攻守入侵類型球類遊戲教學模組單元發展架構

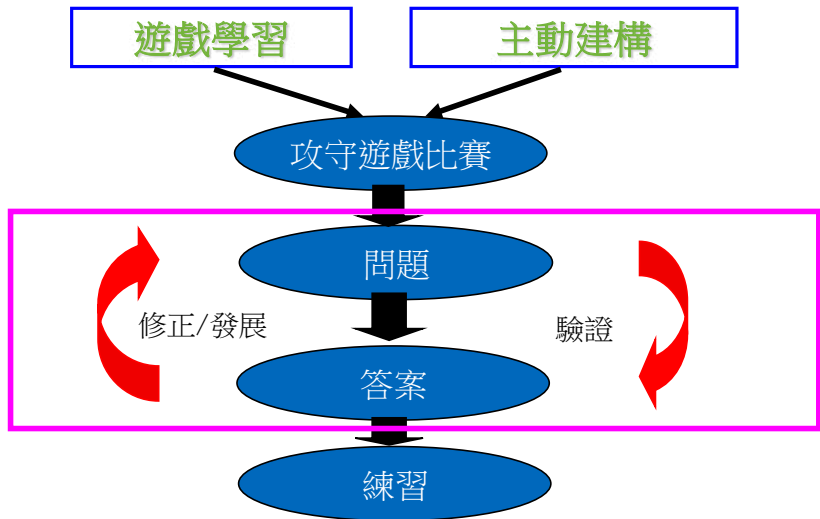


圖2 球類遊戲教學模組教材發展概念圖

圖片來源：修改自Loibl（2001）。

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。

運用國小體育教學模組進行教師專業發展之實踐策略

雖說模組是依據大單元主題所設計的教學套裝，但不意味著它只是種現成（ready-made）的體育教學使用說明書，教師僅需加以選擇、照表操課即可。模組的原初想法，主要希望在設計上達成之簡易性與便利性。換言之，其真正目的是希望在「暫時降低」體育技能教學入門門檻之條件下，提高跨體育領域教師豐富其教學內容的意願，同時提高學習者參與體育課的動機、興趣，和建立自信心。

教師專業發展是一個從職前到在職的連續過程，且亦應將教師視為「主動學習」而進行教師專業發展的主體，以此做為主要核心，才有辦法

在環環相扣的課程與教學系統中，推動教育革新與提升學生的學習品質（饒見維，2003）。在溯源式教與學概念之引導下，期望跨體育領域教師在實施教學模組活動後，成為探究體育教學與進行教師專業發展的起點。在教學模組中，教師成為布題與引導學習的角色，學習者在學習情境中進行主動探究，同時教師針對教與學的經驗主動進行反思，使得體育的教與學成為一種持續發展的動態歷程。

因此，國小體育教學模組的設計，主要是期望達到雙贏：一方面鼓勵體育任課教師願意運用模組活動，提升學童對體育課的興趣、自信與能力；另一方面，教師在實施模組的同時，針對學童如何在活動中的學習進行分析，從中進行體育教學專業發展。在九年一貫改革中，課程與教學內容有革新與變化，惟教師甚少主動進行教師專業發展情況，因此教師專業發展應結合理論與實務，運用成人學習的同儕互動方式，促進教師在實務和理

論知問的往返辯證過程而成長，以及運用課程與教學的實證證據進行專業成長活動（黃淑苓，2005）。

關於如何運用國小體育教學模組進行教師專業發展的課題，以下提出項三可供參考的實踐策略：

一、參與「體驗式」教學模組活動進行專業發展

模組活動設計的訴求是，教師在實施教學模組活動前，能夠藉由實作活動來親身體驗教學模組活動。教師自身需實際體驗，以探究未來所要教授的容，從身體活動的操作經驗和反思過程中，體驗活動所蘊含的主要學習概念（Wagenschein, 1988），經由體驗過程才易於使教師知其何所以然。

在技能導向的體育教學專業成長活動中，重點在於讓教師體驗各項體育課中的運動技能練習步驟與動作要領，或是提供技能發展的遊戲活動與練習。然而，要能正確講解動作技能且做出流暢的動作示範，是需要投入大量的時間練習、修正；再者，體育課的教材如此多

元，以單純技能導向教學做為現階段國小體育教學專業成長，對於跨體育領域教師將形成莫大挑戰。

教學模組活動透過修正式的遊戲比賽方式，使遊戲適合每一位活動參與者，進而使跨體育領域教師「重新體驗」重視主動學習的體育課經驗，而不會僅以教師自身「過去的體育課經驗」來教導「未來的學生」體育。藉由「體驗式」教學模組活動，使教師能獲得「重新定義」體育課的機會，進一步將實際體驗的模組，與實際的體育教學結合，運用理論引導的實務（體育教學模組）推動素養導向的體育教學革新。

二、累積「國小體育教學模組」能力認證取向

國小體育教學模組所搭配的教師專業發展活動，主要運用「模組教師GO! GO! GO!」三步驟設計：首先，教師參與一個6小時的體驗式教學模組活動；其次，運用該模組在自身任教體育課的班級實際進行一堂教學；最後，透過線上問卷的填答，分享進行此教學模組的教學成長經驗，經核

可後教師即可獲得該體育教學模組的證書。換言之，跨體育領域教師修習模組化的課程，可累積組合各種教學模組（如動作教育、球類遊戲模組等），而逐步成為認可體育教學能力的方式。

三、建立教學模組學習社群

2014年12月，日本東京都上作延小學舉辦週三國小體育教學教師專業發展活動。當天下午同時進行國小一年級、三年級球類遊戲、及五年級體操教學的教學演示，演示教師皆為非體育專長的跨體育領域教師，在場則有鄰近小學約200位想針對體育教學進行增能的教師蒞臨觀課，並在課後與教學者、大學教授、同儕教師進行議課。此次參訪，獲得3個重要的啟示：（一）日本小學教師的觀念值得學習：日本小學教師排課多為包班制、與臺灣相似，但他們認為「體育課的任課教師，不論體育是否為自身專長，皆有責任為學生的學習進行體育教學的專業發展」，因此由跨體育領域教師進行體育教學演示亦不足為奇；（二）以學校脈絡教學實務出發

的教學專業發展值得參考：教師透過實際參與由跨體育領域教師進行的教學活動中，理解到沒有完美的教學演示，反之，只有從分析不同學習者在學習相同單元教材時，「學習何以發生」或「學習為何未能發生」的觀點，進而從中得到「促進更好的學習」之教法；（三）單元教學研究的專業發展值得借鏡：單元教學研究（lesson study）是透過教師同儕進行專業發展的方式之一，藉由該單元或該節課教學實務情境，從教學者、學科專家、同儕教師進行平等的專業對話，進而改進體育教學實務。

實際上，前述日本東京都國小體育教學的教師專業發展經驗，正是以佐藤學的「學習共同體」的概念進行（黃郁倫、鐘啟泉，2012）。「學習共同體」的專業社群概念進行專業發展，亦讓體育的教與學成為一種持續發展的動態歷程。學習者是體育教學模組活動的核心，學習者從做中學習聆聽、促進相互的理解；在教師端則從學習

者的觀點，體驗教學模組活動，到實際進行模組教學，與同儕分析學習者在教學模組中「學習何以發生」或「學習為何未能發生」，進而進行體育教學專業發展。

「經濟合作暨發展組織（Organization for Economic Co-operation and Development, OECD）」的2013年「教與學國際調查（Teaching and Learning International Survey, TALIS）」結果顯示，在職教師繼續提升教學專業是影響學生學習的重要關鍵（OECD, 2014）。由此可見，體育教學模組的推動，實際上需要搭配專業學習社群，才能支持教師依據學校脈絡、學生需求、學習進步情形，調整教師的教學專業行動。因此，如何能結合現有「教師專業發展支持系統」，以多元對話的專業發展模式，有效建立體育教學模組的專業學習社群，亦才能促進學生體育學習，此為當前推動體育教學模組之重要課題。

結語

近年來學童的生活型態與運動能力，正面著臨嚴峻的挑戰。相較於鄰近東亞國家，臺灣亟需改變目前現況，因而採取行動實刻不容緩。國小體育教學模組是改變目前現況的措施與策略之一，它主要的設計理念與實踐策略，在於期望實施一個具體行動而能產生雙重效果的影響。教學模組一方面針對培養學生終身從事身體活動的基礎設計，使學童樂於參與體育學習，是一位具備身體素養而能應付未來生活型態挑戰的終身學習者；另一方面，教學模組視跨體育領域教師的專業發展為終生持續發展的概念，運用溯源式教學，將跨體育領域教師置於體育教學專業發展的核心，在專業學習社群的有效支持下，實施教學模組，並與同儕從說課、觀課、議課的過程中進行專業發展。

體育教學模組是培養學童身體素養的重要基礎，基礎穩固才能行遠。期許教師共同攜手，透過體育教學模組的實施，為臺灣學子灑下終身樂好運動的種子，積極開創共好未來。

參考文獻

- 教育部（2014）。十二年國民基本教育課程綱要總綱。<http://www.naer.edu.tw/files/15-1000-7944,c639-1.php?Lang=zh-tw>
- 教育部（2015）。《中等學校以下體育課程與教學》計畫。臺北市：作者。
- 教育部（2016）。《國民小學體育教學模組教師認證》計畫。臺北市：同作者。
- 掌慶維（2007）。理解式球類遊戲之設計原則——以侵入式遊戲為例。《學校體育》，17（6），81-88。
- 掌慶維, Grehaighe, J. F., & Wallian, N.（2014）。促進球類理解之體育教材教法——遊戲中心取向。載於黃嘉麗（主編），《學科教學知識叢書II——遊戲取向教學法與多元評量》（頁3-10）。臺北市：國立臺灣師範大學出版中心。
- 黃郁倫、鐘啟泉（譯）（2012）。《學習的革命：從教室出發的改革》。佐藤學（原著）。臺北市：天下。

- 黃淑苓（2005）。教師專業發展的應然與實然。《教育科學期刊》，5（2），154-168。
- 饒見維（2003）。《教師專業發展：理論與實務》。臺北市：五南圖書。
- Loibl, J. (2001). *Basketball-Genetisches Lehren und Lernen: Spielen, erfinden, erleben, verstehen*. Schorndorf: Hofmann.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (2014). *TALIS 2013 Results: An International perspective on teaching and learning*. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1787/9789264196261-en>
- Wagenschein, M. (1988). Rettet die Phaenomene. In Wagenschein, M. (eds.), *Naturphänomene sehen und verstehen: Genetische Lehrgaenge*. Germany: Stuttgart.
- Whitehead, M. E. (2010). *Physical literacy throughout the lifecourse*. New York, NY: Routledge.