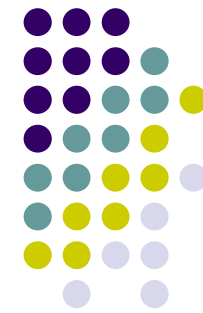


香港教育局/香港教育學院 體育教師暑期學校 2007



校本經驗分享研討會 (中學組)

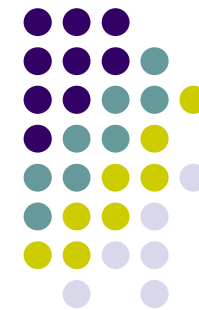
日期：二零零七年六月九日(星期六)

地點：香港教育學院大埔校園

棉紡會中學經驗分享： 體育課中照顧學習差異的經驗

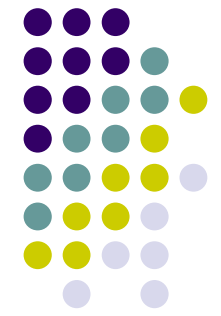
孫瑞強老師
甘偉強導師

議題



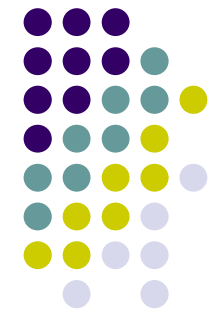
- 探討照顧學習差異之體育教學可行性
- 參照遊戲主導教學，分享棉紡會中學體育教學經驗
- 檢討教學效能
- 同工分享交流

現行一般體育教學的分析



- 教師主導 / 教授主導/ 教學步驟主導
- 多採用直接教學法, 著重教授效率
- 教學以統一教授活動及管理為主, 以利組織教學及管理, 學生的個別學習差異未被關注
- 示範、講解、練習-以模仿性學習為主, 師生之間的教與學關係是複製及被複製, 學生主動、獨立及創新性精神可能被忽視
- 較少採用其他教學策略以促進學生技能以外的發展

照顧學習差異的概念

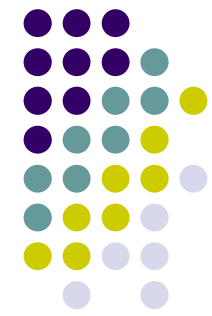


- 於體育較少被關注
- 課程主要關注項目(CDC, 2002b)
- 學生為本
- 改進體育學習及教學以切合學生的不同學習差異(CDC,2002, p.iv).
- 照顧學生學習差異是要使不論是資優還是學習能力稍遜的學生，都能發揮潛能。

體育課程指引 | 2002 (CDC, 2002) 現行



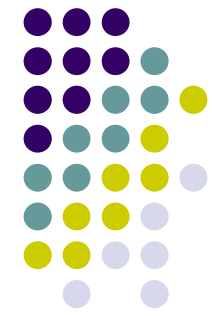
- “every student is different in ability, motive, need, interest and potential in PE.” (p.63) 個別學生於體育的能力, 取向, 需要, 興趣, 及潛能有所不同
- provide a diversity of physical activities to encourage students to develop their different potentials 提供多樣化的體育活動
- select and adjust content to suit the abilities and meet special needs of students 選取及調適內容
- pay attention to students' with health problems, special needs or high potentials, group students to enhance their motivation 關注學生的健康狀況, 特別需要或不同潛能及不同的分組



- organise different co-curricular activities to excel students' sporting potential, training, affective and recreation needs, and 組織不同的聯課活動以發展學生的運動潛能,訓練,情意及文娛需要
- adjust the assessment for providing students with encouragement and motivation effect on learning. 調適評估以鼓勵及激勵學生學習

Changing approaches in Games teaching/coaching

球類教學取向的轉變



技術主導
Skill



戰術/比賽意識

Concepts/games 概念/球賽

技能主導
Technical



其他智能及情意目標

Tactical Emphasis,
Understanding, Other
cognitive and affective
objectives

Possible teaching sequence

可能的教學程序

Traditional skill based teaching 傳統技能主導教學

Warm up 熱身

Skill learning and practice 技能練習

Game for applying the skill learnt 技能應用

Conclusion 總結

What 強調技能

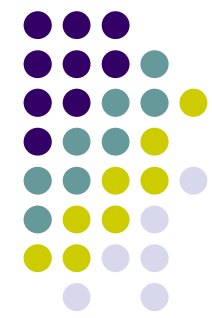


Emphasis-learning the game, concept, tactic, area of the knowledge and affective domain, consolidating the previously learnt skills, knowledge and value, applying the skills in game situation

球賽的認識、概念、戰術、知識及情意範籌的學習，鞏固已學的技能、知識及價值觀，已學技能、知識及價值觀的應用

HOW & WHY 強調如何及為何做





遊戲主導的教學

雷震(2005)認為學校體育以遊戲為主旨在找回體育的遊戲屬性,讓人人享受體育帶來的樂趣。

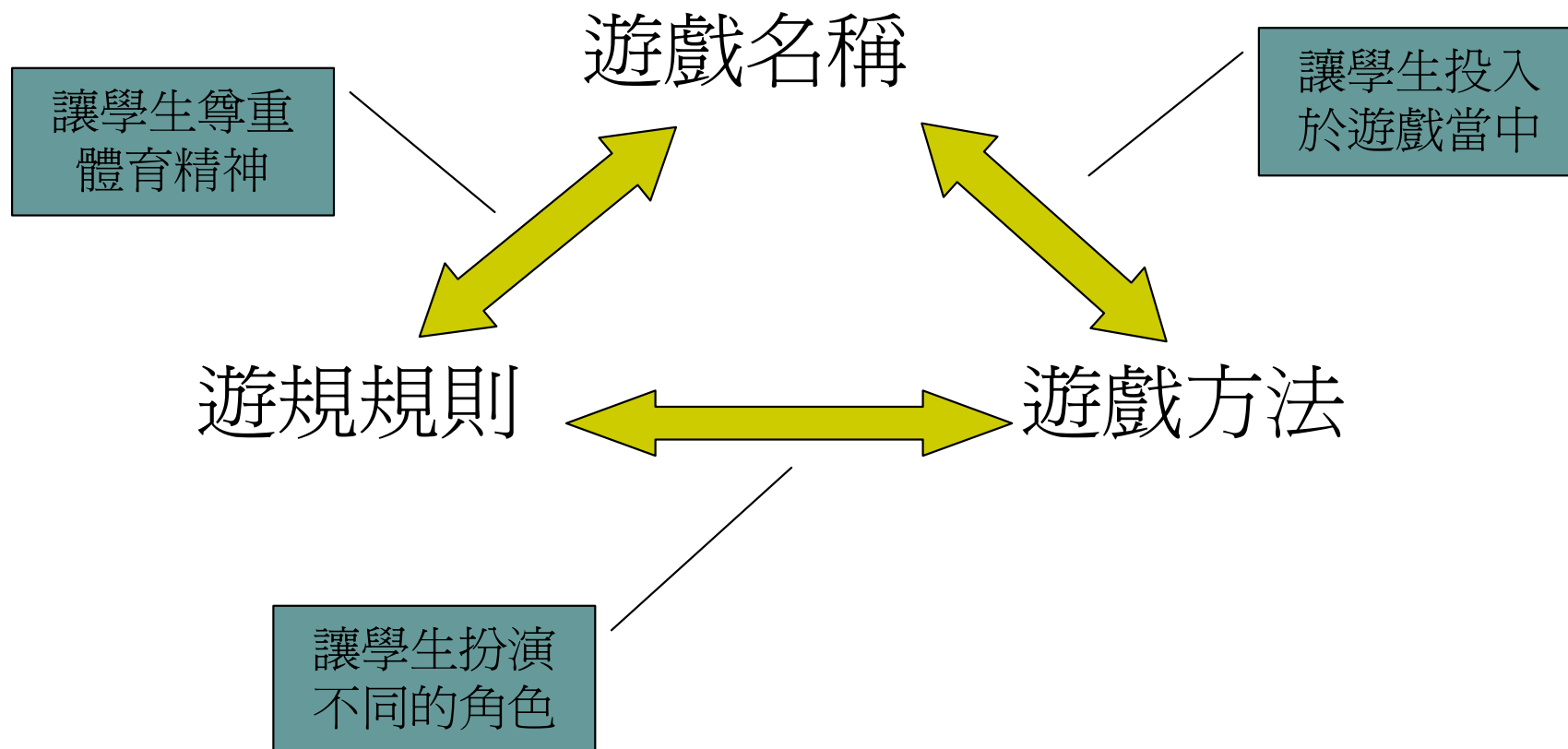
遊戲形式是針對學生愛如玩耍個性及興趣而設。其目的亦可因應教學內容及目的，配以不同的教學法。

目的： 技能，體能，情意，智能
教學法： 直接，間接



遊戲主導教學的構成要素：

一個完整的遊戲可具備三大要素：





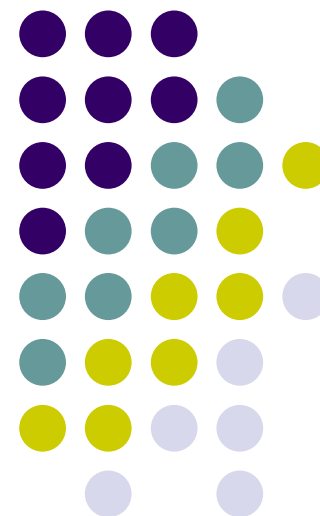
遊戲主導教學以照顧學習差異之可行教學程序

- **Introductory Activities** 引入活動
 - **Skills, knowledge and attitude required in the games**
遊戲所需之技能，知識及態度學習活動
 - **Modified / conditioned games** 模擬遊戲 / 改良比賽
 - “modify the learning and teaching of PE to cater for student diversity” 改進體育學習及教學以切合學生的不同學習差異
 - adapting instruction through enhancing students' intrinsic motivation 調適教學以促進學生內在學習動機
 - providing encouragement whenever appropriate, 適當鼓勵
 - modifying the styles of instruction, 調適教學
 - varying instructional grouping and 改變分組
 - creating a pleasurable learning environment; 創建歡娛學習環境
- (CDC, 2002)
- **Concluding activities** 總結活動

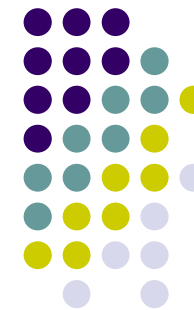
體育課堂示範

學生背景

- 第三組別
- 能力稍遜
- 不喜歡體育運動

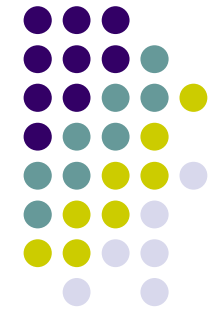


示範班別



- 3D/3E
- 36人
- 足球隊：4人
- 其他運動項目代表：3人
- 課堂紀律良好

課題



- 足球
 - 頭球基本技巧



目標

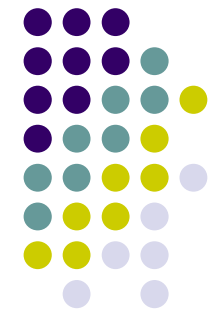
- 技巧：
 - 學生能以正額把皮球頂向目標
- 知識：
 - 學生能夠說出頂頭球時：
 - 要以正額接觸皮球
 - 須鎖緊頸部肌肉
 - 以上身後引及前傾作動力
- 情感：
 - 完成課堂後，學生可以
 - 熱愛運動，提高興趣
 - 熱愛足球

提升共通能力



- 互助協作
- 互相溝通
- 創作能力
- 欣賞及批判能力
- 解決問題能力

觀課



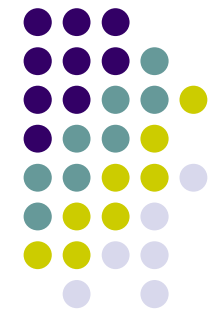


照顧個別差異的策略

- 不同能力，不同要求，同樣成功。
- 優越者幫助較遜者，建立良好關係。
- 各擅其長，發揮合作。

檢討方法

- 觀察
- 訪問
- 數據





謝謝！

再會！

Reference



Capel, S. (2000). Approaches to teaching games. In S. Capel and S. Piotrowski (2000). (Eds). *Issues in Physical Education*. London and New York:Routledge/ Falmer. (for detailed explanation of different approaches in games teaching).

Curriculum Development Council (2002). *Basic education curriculum guide- Building on strengths. (4 Effective learning and teaching- Acting to achieve)*. Hong Kong: Printing Department.

Curriculum Development Council (2002b) *Physical Education. Key Learning Area Curriculum Guide. (Primary 1 – Secondary 3)*. Hong Kong: Government Printer.

雷震(2005)：競技體育與遊戲 <<安徽師範大學學報(自然科學版)>>，
2005年01期