

教育局 體育組 / 香港教育學院 健康與體育學系

體育教師暑期學校2009
校本經驗分享研討會(小學組)

荃灣信義學校

黃悅明校長

日期：二零零九年七月四日

地點：香港教育學院



透過

合作學習

以推展體育的

社會教育

內容

- 社會教育是什麼？
- 合作學習是什麼？
- 合作學習如何協助推展社會教育？
- 實際例子

社會教育與體育的關係

- 社會教育中最重要的一環是德育。
- 德育是一個人處理事情的方法，包括人的世界觀，也包括人的道德、紀律、行爲等方面。
- 對學生進行德育教育，就是指通過教育，使學生樹立正確的人生觀和價值觀，養成良好的道德習慣，培養優秀的道德品質。
- 體育的其中目的是鍛煉學生頑強刻苦的精神，培養學生勇敢、堅毅的性格，學生的拼搏精神。
- 體育的特點決定了其所有的集體化和競爭性，可以培養學生的集體主義、相互協作的精神。

社會化教學

- 人的人格包括獨立的個性和接受人類共同價值的社會性。
- 藉團體中各份子相互影響，並利用團體活動和討論方式，以指導學生。

甚麼是合作學習？

- 異質分組；學生們一起學習，共同完成、討論、解決難題、每個人對自己 and 組員的學習都要負上責任。
- 小組成員需要作面對面的交流——關鍵是學生需通過一起交流達到相互學習的目的。
- 使用全組目標和全組成功的方法，只有全組所有學生都達致教學要求才算達到目標。

體育課上透過合作學習...

- 發揮**團隊精神**、加深合作團結
- 增進**友誼**、培養良好**人際關係**
- 引發**思考**、**討論**、**比較**、修正
- 學習**互助**、**負責**等品格



合作學習與傳統的體育教學的分別

教學活動中的一般型態

- 命令式 (一個口令一個動作)
- 工作式 (如操場跑二圈，投籃二十次.....)
- 輔導探索式 (輔導學生參加各種個人活動，並激發各種反應)
- 自由探索式 (在安全學習的環境為前提下，自由參與自行設計的活動)
- 創造式即「問題—解答」式

- 
-
- 在陳錦雄、李宗 (2003) 合編的中學體育教學裡曾提到Mosston (1994) 的教學光譜，其中教學模式G：歧異解難式 (Divergent Problem Solving Style)

-
- 這種模式所倡議的是透過討論及探究，學生可以了解到解決一個困難是可以有多種的方法。
 - 在舞蹈課的時候，主題是要求學生利用音樂創作一段舞蹈。老師會要求學生說出不同的感受，然後寫在白板上。經過分組討論及投票，最後決定了幾個不同的主題，然後學生再根據主題進行討論及創作。如是者，不同的組別會創作出不同的舞蹈。從這個例子可以看到，學生對問題的答案是有多種的。

善用「問題—解答」的活動設計以增加小組合作及解難能力

例如：「你能怎樣通過平衡木？」

- 問題(一)：你能怎樣通過平衡木？
- 問題(二)：你能利用什麼器材通過平衡木？
- 問題(三)：你要怎樣在平衡木上做多種遊戲？

你能怎樣通過平衡木？

- 先提示學生，平衡木好比一座獨木橋，要安全地通過不要掉落，然後教師可以依照教學的情況適時提出許多問題，讓學生用動作回答出來。
- 改變通過的速度(快或慢)。
- 二個人要怎樣一起通過平衡木？

你能利用什麼器材通過平衡木？


- 運用器材的特性，一起通過平衡木。
- 將三種器材混合在一起，設計通過的方法。
- 和同伴交換器材，做出不同的通過法。
- 兩個人，一個器材，如何通過平衡木？

你要怎樣在平衡木上做多種遊戲？


- 在設計遊戲時，藉著分組的討論，共訂規則，一起示範，以激發各組的團隊精神。
- 遊戲方法的設計，教師可做這樣的界分：徒手的、利用器材的、改變器材佈置的路線(位置)、計團體成績，但每次二人或團體一起上場(平衡木)的。

你要怎樣做更好的平衡木運動？

- 提問學生如何在平衡木上表現連續的動作與優美的姿勢，可以收到很好的預期效果。例如：
- 在平衡木上做出八個連續動作，其中包括一項單足平衡的靜止動作。
- 把靜止動作、轉身、蹲等單一動作自由組合，做出連續動作。
- 配合2的組合動作，表現出速度的快慢。
- 配合3的動作，表現出水平的高低。



教案討論(一)...



教案討論(二)...



合作學習在體育課上的應用(一)

以籃球走籃為例：四人為一組

- 適應學生不同能力的要求
- 學生相互觀摩比較、協助成績測量
- 交換角色扮演、增進技術了解
- 分組討論、檢討優缺點、了解進步情形

合作學習在體育課上的應用(二)

數字頭 (Numbered Heads Together)

- 小組的每個學生有一個號碼
- 組員一起練習後
- 老師隨機抽一位同學表演
- 可為小組贏取一分

合作學習在體育課上的應用(三)

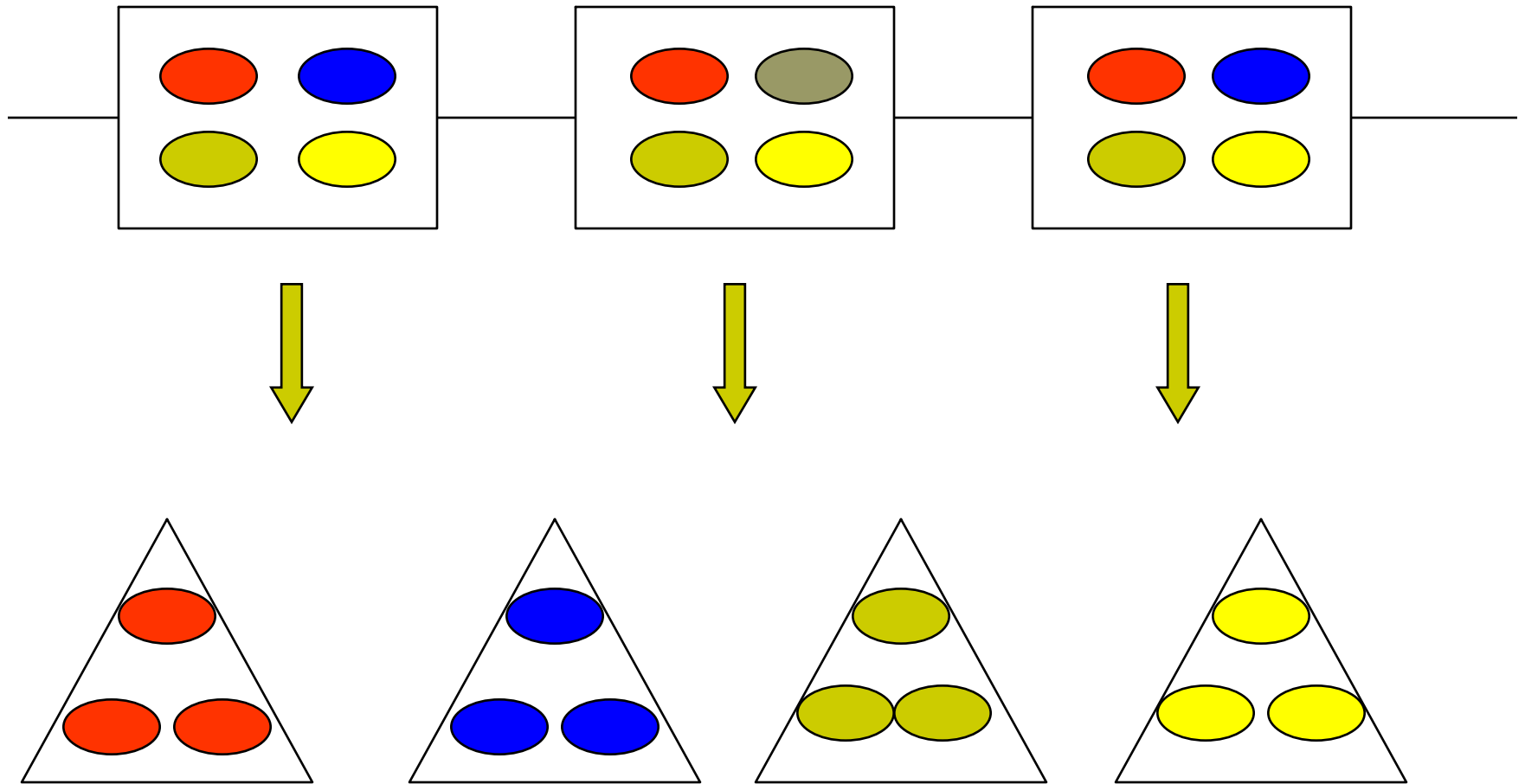
思 - 討 - 享 (Think-Pair-Compare)

- 四人一組，各人獨自思考教師提出的問題。
- 各人思考答案。
- 每組細分 A、B兩小組(即二人一小組)，對各自的答案進行討論。



合作學習在體育課上的應用(四)

由異質合作小組到同質競賽小組



紅--高能力 ; 藍--中上能力
綠--中下能力 ; 黃--低能力



一些要點...

在體育課施行合作學習的要點：

- 循序漸進：老師由多協助漸漸減少。
- 限制老師的介入：多留空間給學生。
- 隨時注意安全。
- 兒童有訂定規則的權利，也有遵守規則的義務。
- 提醒兒童創作的概念：唯一的規則就是遊戲永遠會改變的。具有彈性，若是不好玩或可以創作更好的其他活動，那麼就放手去做吧！
- 老師要有耐性：創作的過程是很費時的，其過程和結果一樣重要的。

一般常用分組方法有

- 機械分組 (Mechanical Grouping)：按學生學號、報數等方式進行分組
- 友誼分組 (Friendship Grouping)：按友誼自由組合，把好朋友組合在一起，或把好朋友分散各組中間
- 不同能力分組 (Differential-Ability Grouping)：從學生間相互協助的觀點分組，例如，一組內有能力很強的人、有能力差的人。如此組合，便是異質性 (Heterogenous)

合作和競爭的遊戲

- 有些兒童喜歡具有「挑戰性」的活動，因為它有「競爭」的精神，雖然少許的競爭性較有趣味和活潑，但是太強調勝負，反而有害於學習。
- 太重視「勝負」的結果，而忽略了比賽過程中的互助、合作、認真、負責、服從、包容等精神。

合作和競爭的遊戲


- 歐立克 (Orlick, 1978) 是該方面具有權威性的學者，他在《合作的運動與遊戲》一書曾描述：人與人的比賽，不在於擊敗他人，而是**征服挑戰**；換句話說，比賽乃在於體驗過程的「樂趣」。

合作和競爭的遊戲

- 關於排斥的自由，其中最差的遊戲選擇就是老師將團體中的兒童，一個一個的驅逐出去(類似搶椅子的遊戲)。合作的遊戲中，盡量排除這種可能性，並且不要刻意去製造「勝利者」和「失敗者」。每一項活動的設計，都是讓參與者有均等的機會，有所貢獻，同樣也都得到樂趣。

爲達成上述的要求，歐立克指出有三種類型的活動可以實施：

- **無失敗者的活動**：將活動的目標放在挑戰，而不是與他人對抗。
- **積分的活動**：與隊友合作共同達成預定的目標，或刷新記錄等。
- **輪換的活動**：不強調各隊成敗，經常互換成員，兒童不固定於任何一隊中。也就是不重視球隊最後的勝負。



謝謝！

參考資料

陳錦雄、李宗 (2003)：《中學體育教學》，香港，香港教育學院體育及運動科學系。

Orlick, T. (1978). *The cooperative sports and games book: Challenge without competition*. New York: Pantheon Book.