

品德教育融入理解式教學策略

國立臺灣師範大學

體育學系

掌慶維

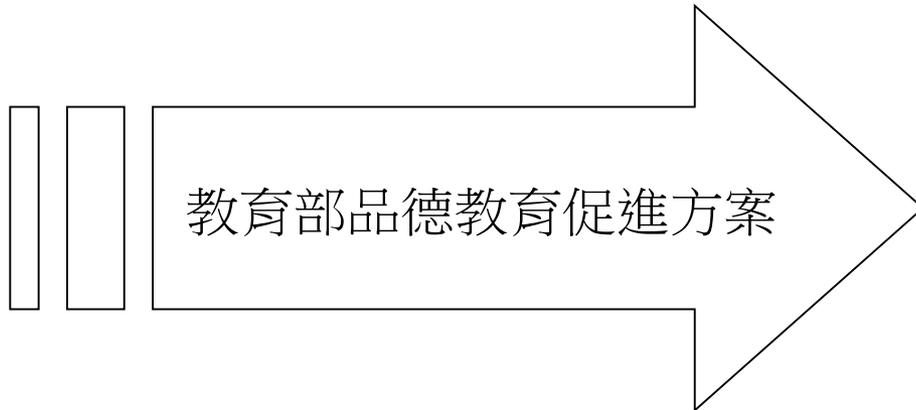
一、體育課中為何學習品德

社會快速變遷

- 民主與開放
- 電子與科技
- 少子女化
- 教師與家長

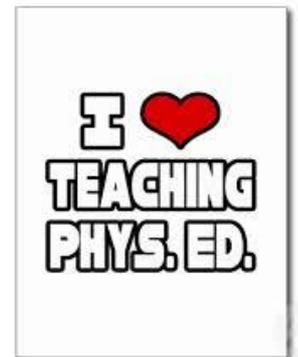


學校對學生品德的影響力





身為體育老師，
我們可以為學生的
學習與生活
做出什麼貢獻？

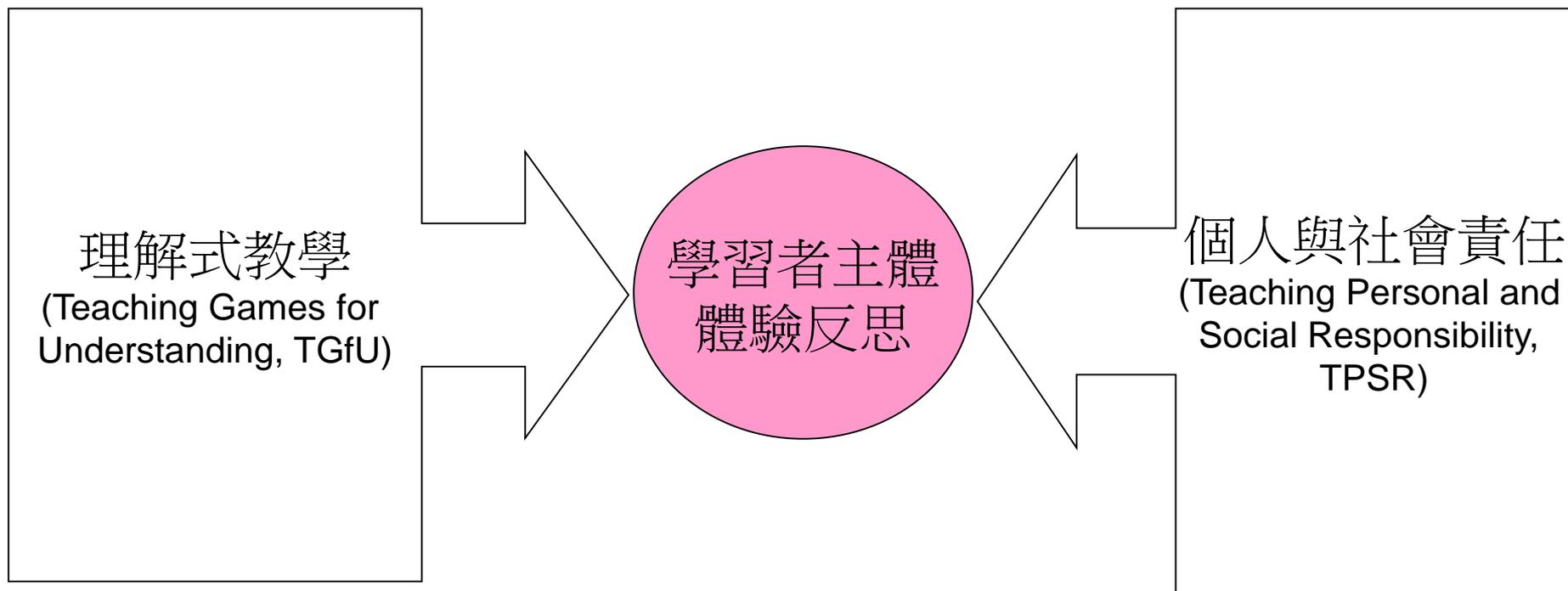


體育課中培養品德力

- 遊戲與運動為道德實踐的行動場域(Meinberg, 1991)
- 遊戲與運動是理想的社會學習情境與過程
(Brautigam, 2003)
- 體育課主要以遊戲、運動或身體活動作為教材內容
- 然而，體育課中的品德學習並不會透過「滲透」的方式自然發生（引導向善的意識、態度與行為）
- 體驗反思：體育課中「做中學，學中思」

二、體育課中如何培養品德

「體驗反思」的體育教學模式



孩子們的共同心聲

老師！我們什麼時候可以Play啊？

理解式教學主要訴求

- ◆所有的學習者，不論其能力高低，都能先享受遊戲的愉悅感、滿足感後，之後再針對遊戲中所發現的問題來做技術上的練習
- ◆為理解而教學、透過理解而教學

以學生為學習主體的理念

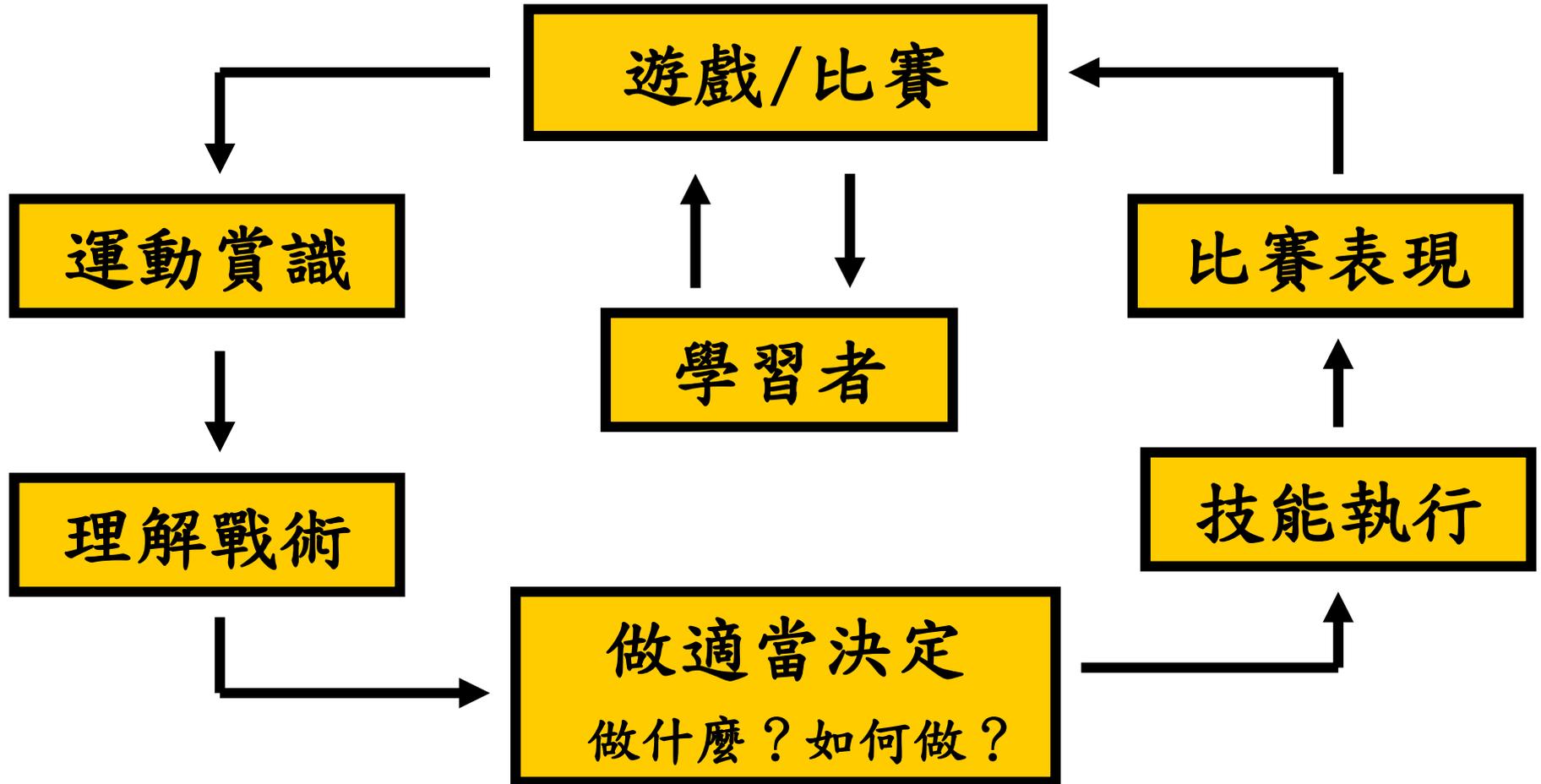
- ◆ 由學生發現遊戲中的問題，而後再透過教師的輔導，協助學生解決問題，終而使所有的學習者都能在遊戲中享受成功學習的樂趣

理解式教學

模式要素

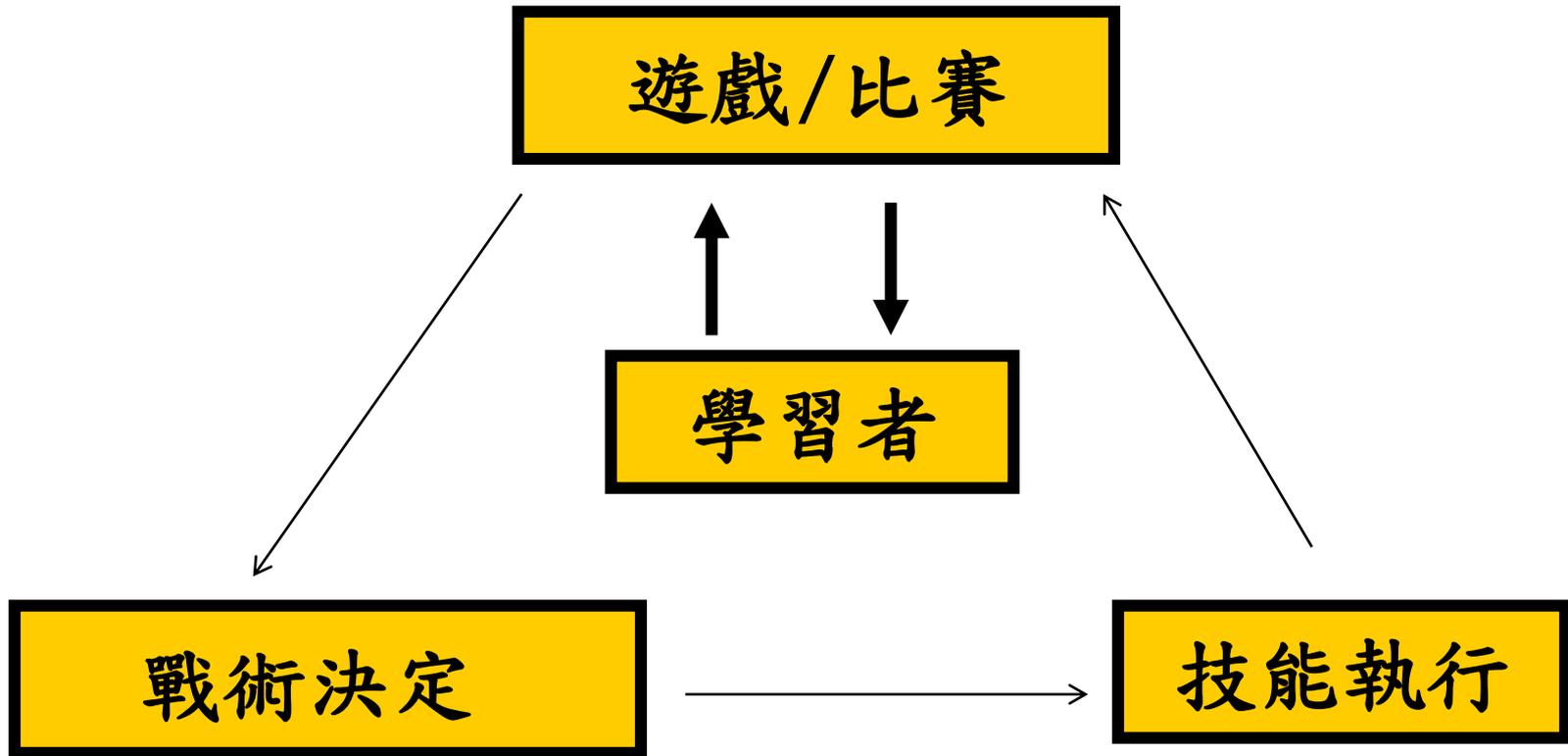
- 遊戲比賽：從事接近完整版或修正式的比賽
- 運動賞識：享受遊戲比賽的經驗
- 戰術意識：辨識攻防策略與提出戰術行動
(小組討論或教師提問)
- 做適當決定：我該做什麼？怎麼做？
(持球者/非持球者)
- 技能執行：執行適當的技能使團隊得以成功
(學生是否有能力將決定轉換為行動)
- 比賽表現：學生運用所學知識與技能再次
從事接近完整版或修正式的比賽

理解式球類教學模式



(Bunker & Thorpe, 1986)

簡化版理解式球類教學模式



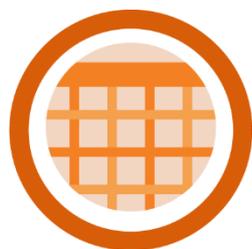
(Griffin, 2003)

遊戲的類型



標的型

保齡球
高爾夫



網牆型

羽球
排球
網球
壁球
浮士德球



打擊/ 守備型

壘球
棒球



侵入型

籃球
足球
手球
曲棍球
橄欖球



個人型

田徑
體操

個人與社會責任教學

- 「在**體育課中教個人與社會責任**，意味著幫助學童和青少年，能夠在社會與道德層面成為更負責的人，用以對他人的福祉做出貢獻。」(Hellison, 2003)。
- 核心價值：
 - 尊重他人的感受與權利
 - 努力（參與）
 - 自我導向
 - 關心與領導



個人與社會責任教學實施架構

1. 關懷時間(Relational time)
2. 認知對話(Awareness talk)
3. 身體活動(Physical activity plan)
4. 小組討論(Group meeting)
5. 自省時間(Self-reflection time)



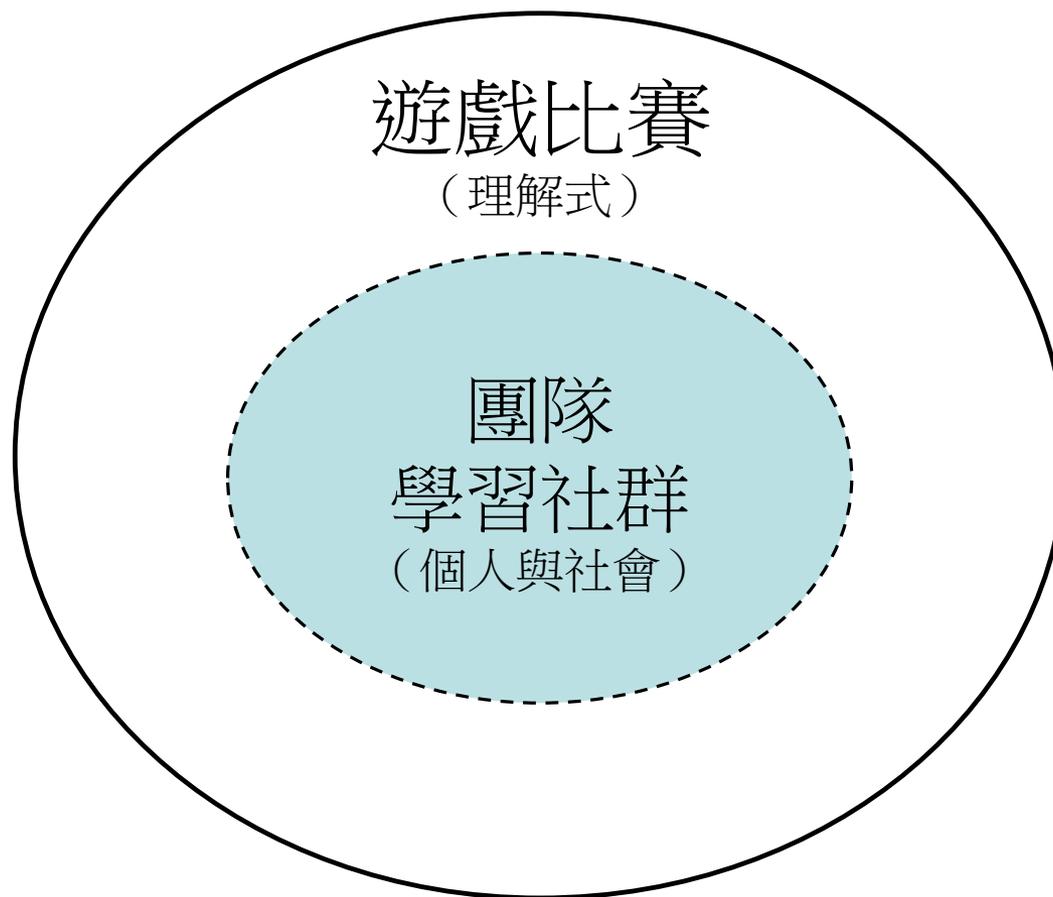
責任層級的組成

- Level 5: *體育館外的世界*
- Level 4: 協助他人與領導：關心與同情、敏銳與響應
- Level 3: 自我導向：獨自練習、安排目標、抵制同儕壓力
- Level 2: 努力參與：自我激勵、面對困難的堅持勇氣
- Level 1: 尊重：自制、和平解決衝突
- Level 0: 不負責任

(Hellison, 2011)



「理解式」與「個人與社會責任模式」 概念連結

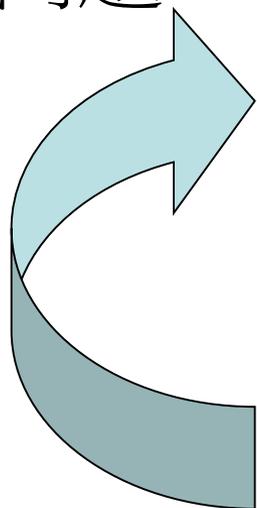


理解式教學

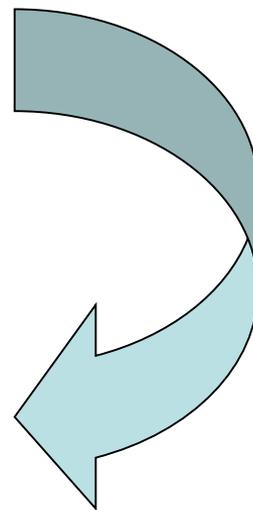
- 遊戲比賽中面臨戰術問題

個人與社會責任

- 在遊戲比賽中學習與發展責任層級



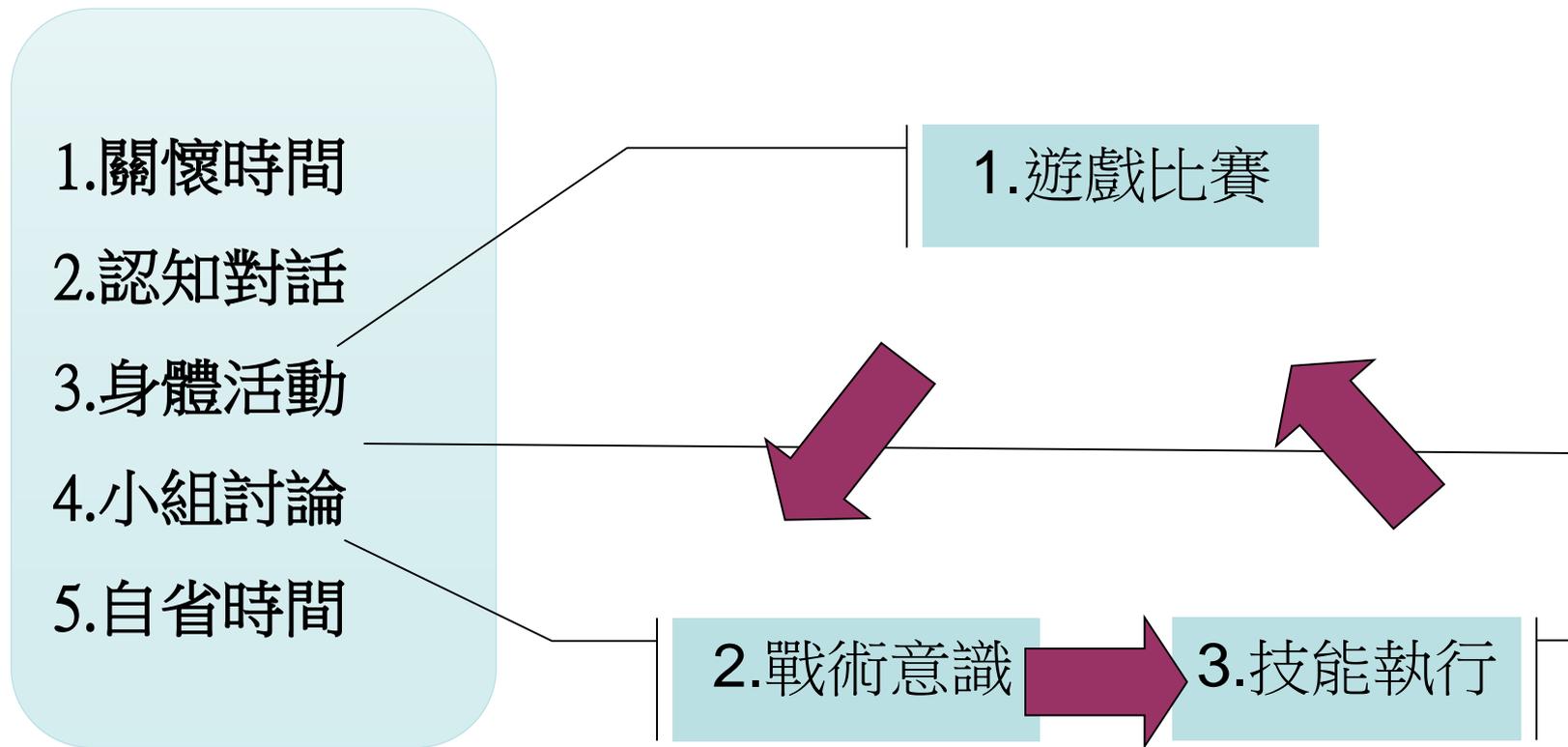
透過個人與社會的責任用以協助發展關於遊戲比賽的戰術行動



融入架構

個人與社會責任

理解式教學



三、品德教育融入理解式教學策略



全局式學習

「全局式學習」的啟發

Making Learning Whole (David Perkins)

全局式思考～打棒球：

學習打棒球並非是頻繁的練習揮棒和接球這些「元素」即足夠，也不是記住球術、打擊率這些相關「事實」，而是讓孩子們打一場簡易版的全場球賽……了解箇中激烈和趣味，回頭再練「元素」…

「全局式學習」的原則

Making Learning Whole (David Perkins)

● 掌握全貌

教學者並非直接給「答案」，而是讓學習者從參與形成假設、解決問題、解釋、申論到論證的過程…

遊戲比賽開始：學習變得更有意義！

「全局式學習」的原則

Making Learning Whole (David Perkins)

● 讓課題值得學習

創造「連結」是生產意義最好的方式

修正式：誇大場地、器材、人員、規則

戰術意識：做什麼？怎麼做？

責任層級：

- Level 4: 協助他人與領導：關心與同情、敏銳與響應
- Level 3: 自我導向：安排目標、抵制同儕壓力
- Level 2: 努力參與：自我激勵、面對困難的堅持勇氣
- Level 1: 尊重：自制、和平解決衝突
- Level 0: 不負責任

「全局式學習」的原則

Making Learning Whole (David Perkins)

● 關照困難的部分

- 僅僅經歷「全局」，無法學得透徹，亦無法精益求精。

技能執行：執行可以團隊成功的適當技能

小組討論：體驗反思在團隊比賽與討論時的情形

「全局式學習」的原則

Making Learning Whole (David Perkins)

● 關照困難的部分

- 真正的進步，有賴於拆解這個「遊戲」，挑出困難的部分，特別關照，多練習，想出策略克服，然後迅速將它們統整回整體遊戲，從中練習打擊。

「全局式學習」的原則

Making Learning Whole (David Perkins)

● 客場必賽

新環境可促使球員調整並擴展視野...

遊戲比賽：與不同的隊伍進行遊戲比賽

小組討論：體驗反思在團隊比賽與討論時的情形

「全局式學習」的原則

Making Learning Whole (David Perkins)

● 跟團隊與其他團隊學習

- 「學習社群」將是越來越重要的學習趨勢

遊戲比賽：與不同的隊伍進行遊戲比賽

小組討論：體驗反思在團隊比賽與討論時的情形

「全局式學習」的原則

Making Learning Whole (David Perkins)

● 發覺隱藏的層面

幫助學習者統整學習問題背後的基本原則、因果關係，讓學習得以深入，有機會見證學習豐富的樣貌，找到學習的樂趣與動力，了解為何與如何學習。

自省時刻：戰術/技能學習、責任層級

「全局式學習」的原則

Making Learning Whole (David Perkins)

● 學會學習

- 設定目標、擬定策略、檢閱成果、改進再出發等…
- 幫助學習者規劃全局式的學習經驗，但不涉入過多，從一些小地方就讓他們體驗方向盤在自己手中的滋味…

自省時刻：檢視戰術/技能、責任層級

四、結語

體驗反思

- 師生雙向的互動過程
- 戰術概念發展需要時間
- 品德的養成更需要時間
- 「**Change**」將擴展學生的學習視野
適應快速變遷的社會