



桃園市健體輔導團 到校輔導-觀音國小

臺灣小學體育教育正迎來新的變革。新課綱強調全人發展，教學策略更加多元。本簡報將介紹因應新課綱素養導向的體育教學策略。

輔導員 大崗國小胡育霖

資歷簡介

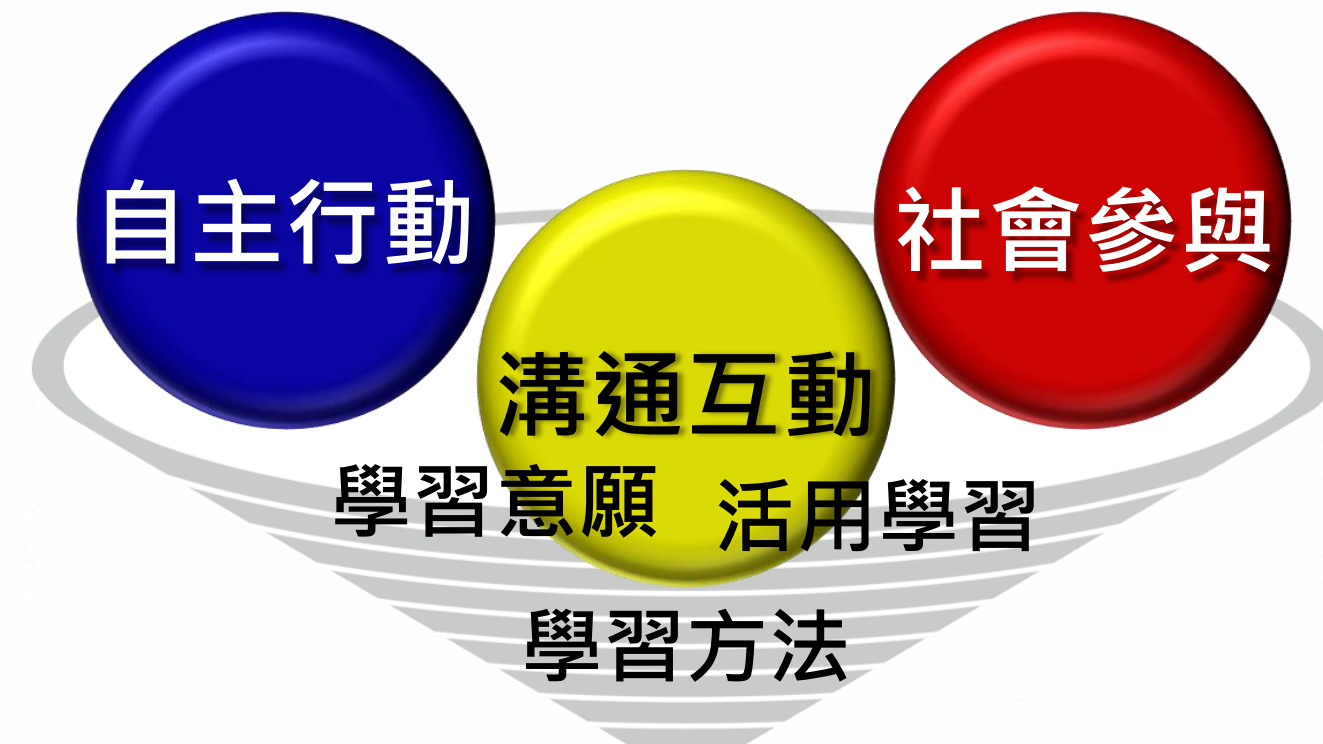


- * 國立體育大學體育研究所碩士畢業
- * 現任桃園市龜山區大崗國民小學 事務組長
- * 現任大崗國民小學 舞獅隊指導老師
- * 現任龜山區樂齡學習中心 舞龍班指導教練
- * 現任桃園市國教輔導團健康與體育領域輔導員
- * 十二年國教健康與體育領綱宣講種子教師
- * 103年度榮獲桃園縣師鐸獎
- * 95年僑務委員會海外民俗體育巡迴教師

分享大綱

- 一、素養導向體育課要怎麼上？
- 二、有趣的體育遊戲介紹
- 三、新興運動介紹-芬蘭撞柱

總綱的核心素養

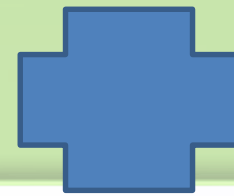


以人為本的終身學習者

「核心素養」是指一個人為適應現在生活及面對未來挑戰，所應具備的**知識、能力與態度**。「核心素養」強調學習不宜以學科知識及技能為限，而應**關注學習與生活的結合，透過實踐力行而彰顯學習者的全人發展**。

素養導向課程發展主軸

生活情境、練習情境、比賽情境、
虛擬情境、模擬情境



身體素養

physical
literacy

健康素養

health
literacy

核 心 素 養

essential
competency



身體素養 (physical literacy)

- 在我國重視素養導向課程發展同時，各國體育領域的課程亦於2000年後即開始關注素養 (literacy) 之重要性 (詹恩華、闕月清、掌慶維，2017)。
- 身體素養的概念，蘊含身體動作能力，意指個人能具備動機、信心、身體能力、知識和理解，將終身致力於有目的之身體活動，應用於生活並融入其生活型態 (Whitehead, 2010)。

發展身體素養 - 潛在的議題

Developing physical literacy –potential issues

動機

信心

身體能力

知識與理解

Motivation	Confidence	Physical Competence	Knowledge and Understanding	Engage
	Confidence	Physical Competence	Knowledge and Understanding	Apathy
Motivation		Physical Competence	Knowledge and Understanding	Anxiety
Motivation	Confidence		Knowledge and Understanding	Frustration
Motivation	Confidence	Physical Competence		Confusion

持續參與

冷漠焦慮

挫折

不得其門而入

新課綱健體領域學習重點

學習重點

學習表現

4個
類別

16個
次項目

學習內容

9個
主題

26個
次項目

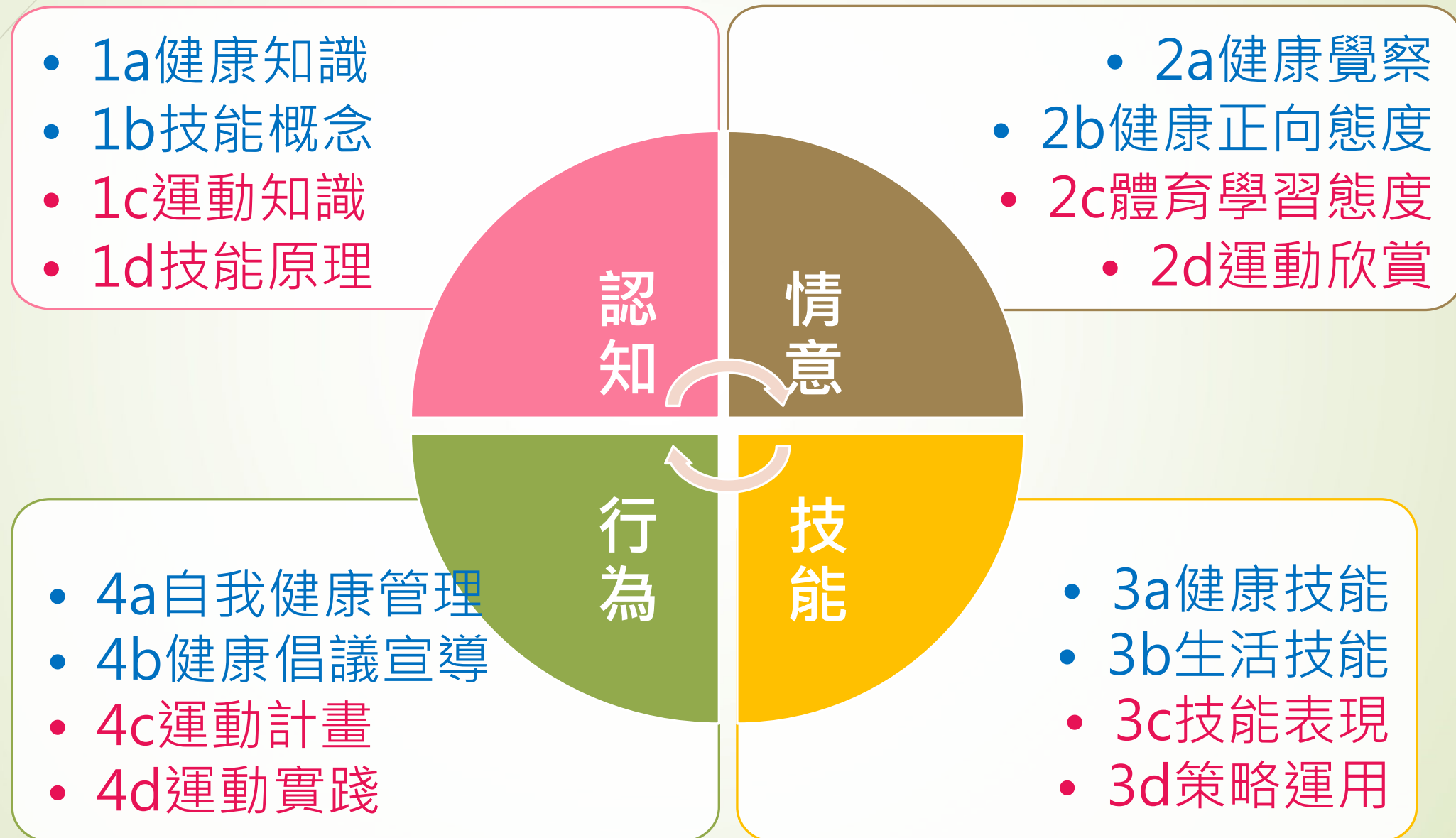
健康
10項

體育
16項



學習表現架構圖

4個類別及16個次項目



學習內容架構圖

→ 健康體育互相融合

Aa生長、發展、老化與死亡
Ab體適能

Ia體操
Ib舞蹈
Ic民俗運動

Ha網/牆性球類運動
Hb陣地攻守性球類運動
Hc標的性球類運動
Hd守備/跑分性球類運動

Ga田徑
Gb游泳

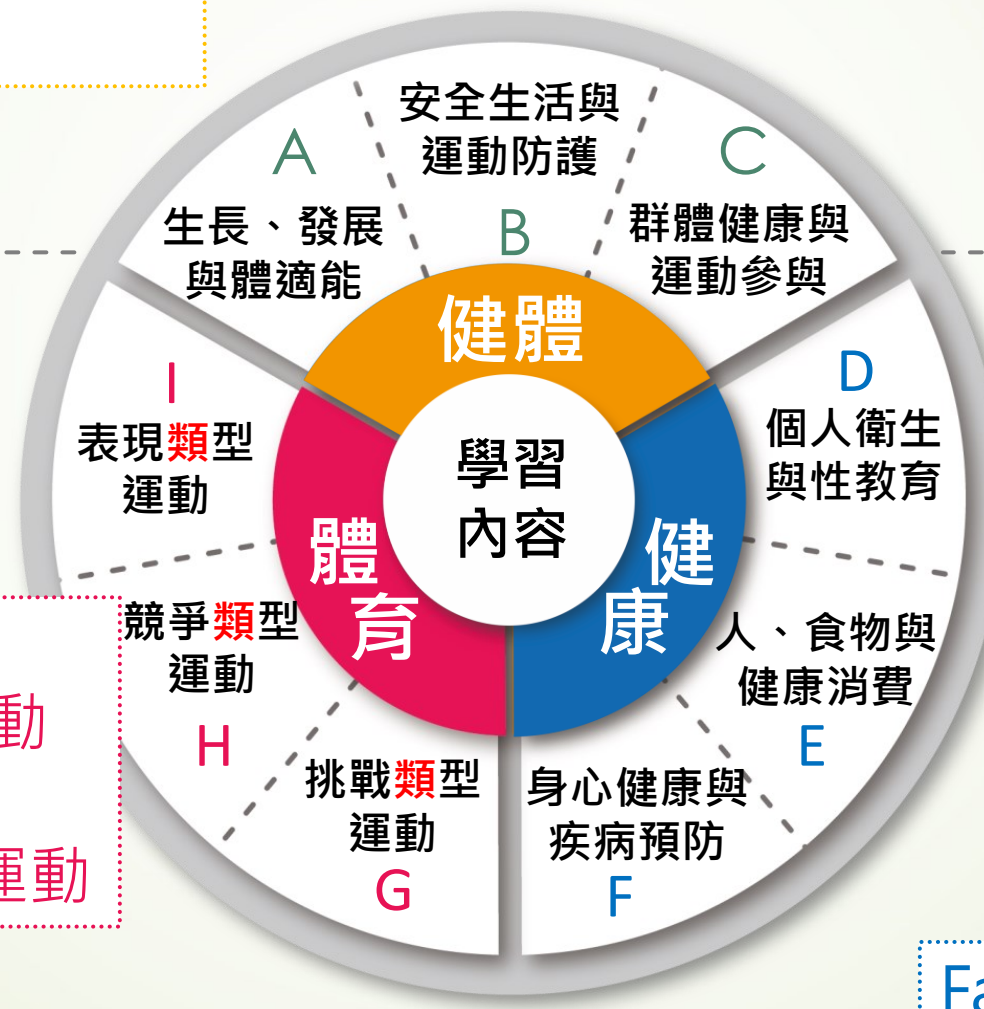
Ba安全教育與急救
Bb藥物教育
Bc運動傷害與防護
Bd防衛性運動

Ca健康環境
Cb運動知識
Cc水域休閒運動
Cd戶外休閒運動
Ce其他休閒運動

Da個人衛生與保健
Db性教育

Ea人與食物
Eb健康消費

Fa健康心理
Fb健康促進與疾病預防



素養導向教學

The background features a soft, multi-colored gradient transitioning from yellow at the top to pink and orange at the bottom. On the left side, there are thin, dark brown lines representing grass or reeds. In the center, an open book with light blue pages is shown, with faint horizontal lines on the pages. A large, stylized pencil with a green and yellow striped body and a brown eraser is positioned diagonally across the bottom right of the book. The title '素養導向教學' is written in a bold, black, sans-serif font across the middle of the open book.

素養導向教學與評量四大原則



素養導向體育教學策略

- 理解式球類教學模式 (Bunker & Thorpe, 1982)
- 運動教育模式 (Siedentop, 1994)
- 個人與社會責任模式 (Hellison, 1983)
- 體育教學模組 (掌慶維, 2017)
- 素養導向球類教學模式 (黃志成, 2018; 黃志成、莊紘珍, 2021)
- 動作教育模式、體適能教育模式、樂趣化教學、Mosston教學光譜、分站教學

體育教學模組設計背景

- 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。

（掌慶維，2017）

體育教學模組定義

運用學習情境脈絡，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（掌慶維，2017）。

體育教學模組

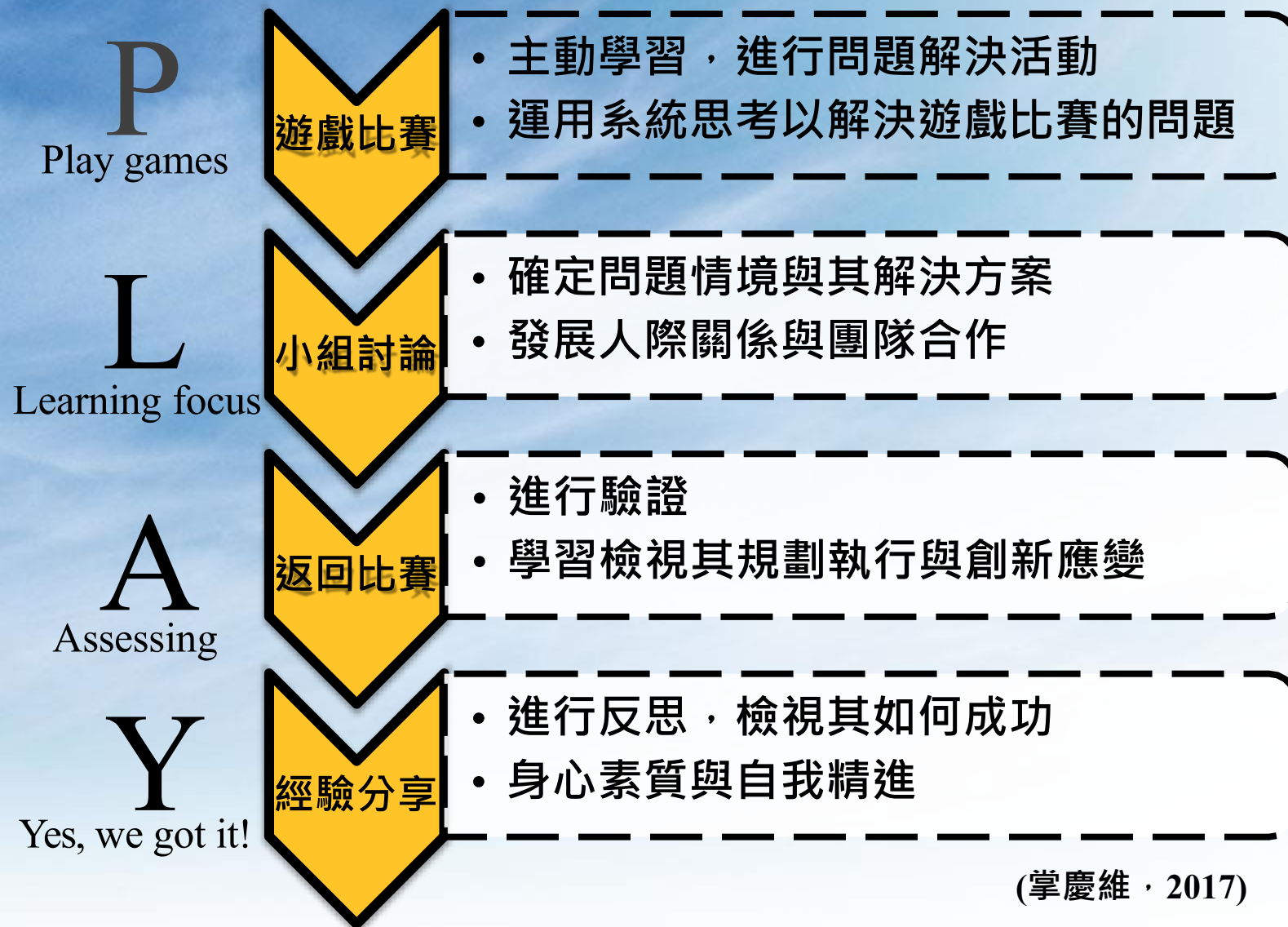
大單元設計



並非直接是「食譜式」的教案

- 教師需依班級學生能力與狀況，在模組單元中彈性選擇適合的內容
- 依學習表現的目標，引導授課重點
- 從學生學習反應中動態調整課程腳本
- 某些模組內容可以彈性調整與組裝

球類教學模組結構與素養導向教學之關聯



(掌慶維，2017)



中年級-陣地攻守球類（足球）

名稱：王牌前線

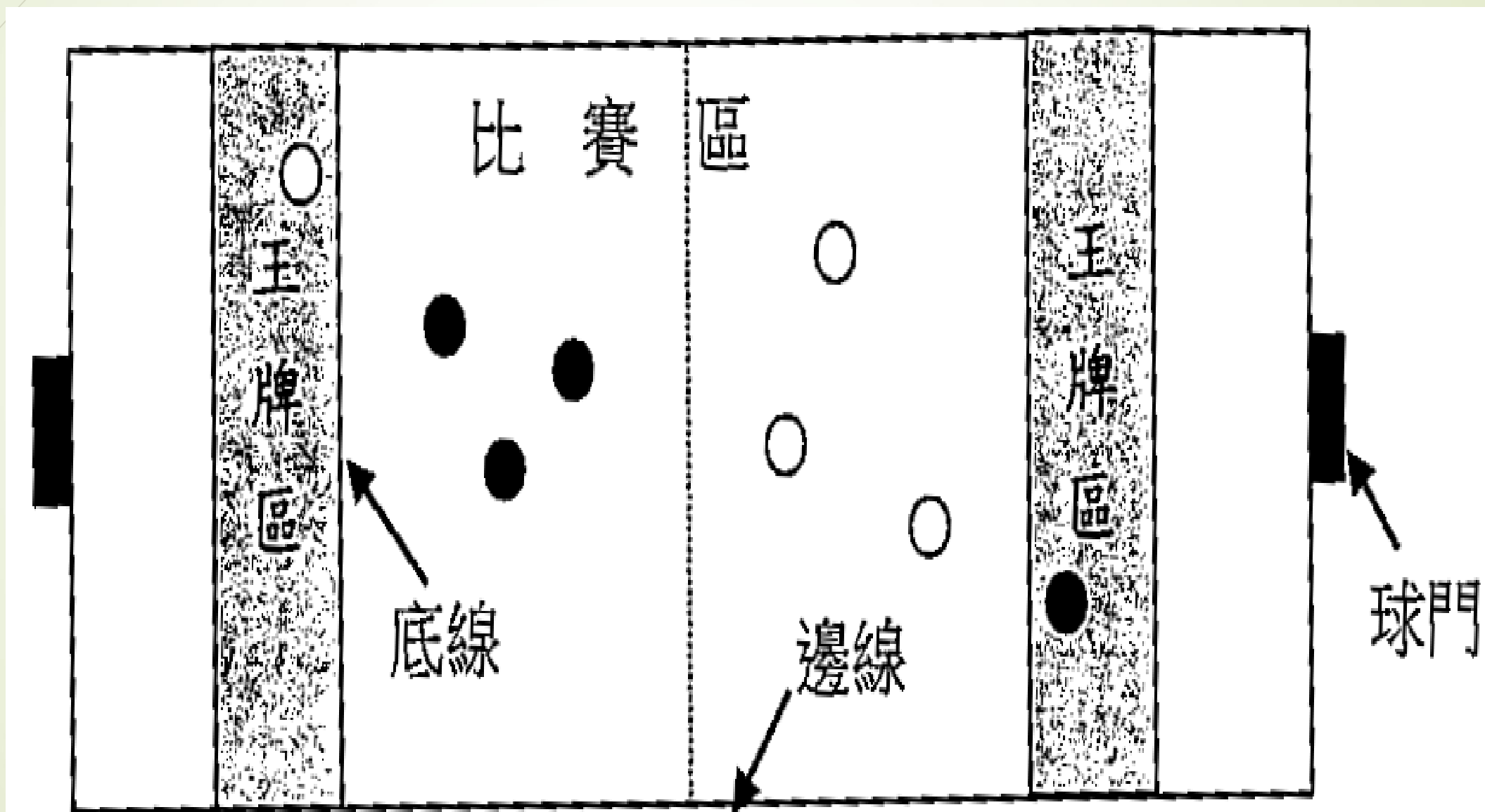
教學模組結構：

以比賽、討論交互循環的教學活動，來使學生在情境中學習。

教學流程

- 暖身活動（含傳、接球基本動作練習）
- 遊戲比賽：介紹比賽規則，在其能力可執行的比賽形式（game form）中體會比賽的全貌。
- 戰術討論：回顧比賽經驗，引導其討論可應用之戰術。
- 返回比賽：嘗試應用戰術。
- 討論分享：分享比賽心得。

規則 1

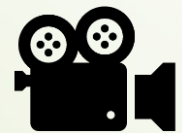


規則 2

- 4-6 人一組
- 選1人為王牌，站立於敵方「王牌區」
- 控球方將球傳給王牌，由王牌射門
- 王牌可於王牌區任一點接球（可用手）
- 接球後3秒內射門 *註
- 得分或出界時攻守交換（手擲球入場）
- 不允許衝撞；犯規點發球（防守距5步）
- 腳踩球時，對手不得搶球

*註

- 簡單：用手接球，以手將球帶至易得分處定點射門。
- 適中：以手接球，原地定點射門。
- 困難：以腳接球，原地或運球至易得分處定點射門。



<https://www.youtube.com/watch?v=iPHfbQublw4>

多元化教學策略的重要性

差異化教學

根據學生的能力和需求調整教學內容和方法，確保每個學生都能得到適當的挑戰和支持。

合作學習

通過小組活動和遊戲促進學生之間的互動和協作，培養團隊精神和社交技能。

科技整合

運用現代科技工具，如運動追蹤器和教學應用軟體，提高學生的參與度和學習效果。

跨學科整合

將體育與其他學科知識相結合，如英文、數學、歷史...，豐富學習體驗。

採用多元化的教學策略不僅可以滿足不同學生的需求，還能提高課堂的趣味性和有效性。教師應靈活運用這些策略，創造一個包容、有趣且富有挑戰性的學習環境。





教學困境

困境

場地不足

器材準備不易

特殊學生不易安排

解決方案

善用空間，靈活安排課程

自製簡易器材，使用替代器材

教材差異化設計，同儕協助

健體教學參考資源

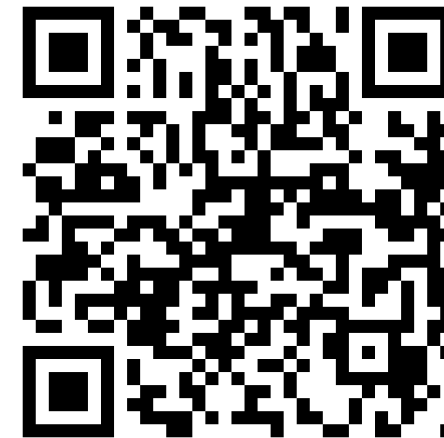
CIRN
國民中小學
課程與教學資源整合平臺



體育課程與教學
資源網



桃園市國教輔導團



草根體育教學工廠



體育課好好玩

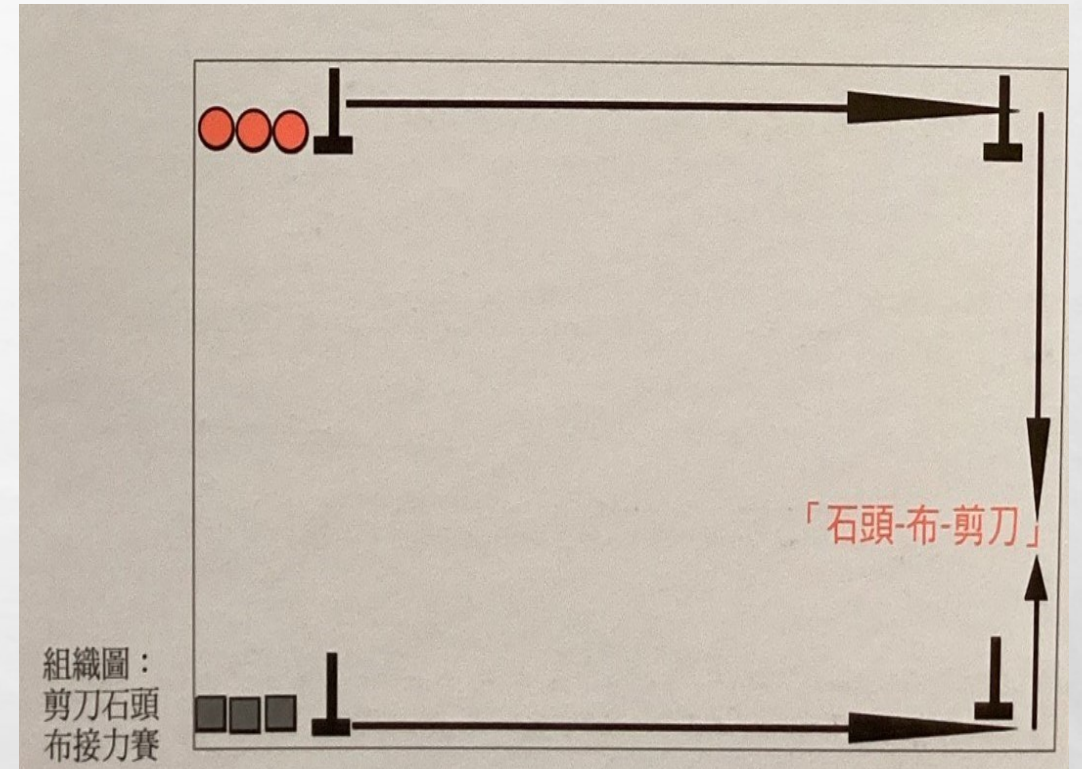


SBASA
素養導向標準本位評量



遊戲1~剪刀石頭布接力賽

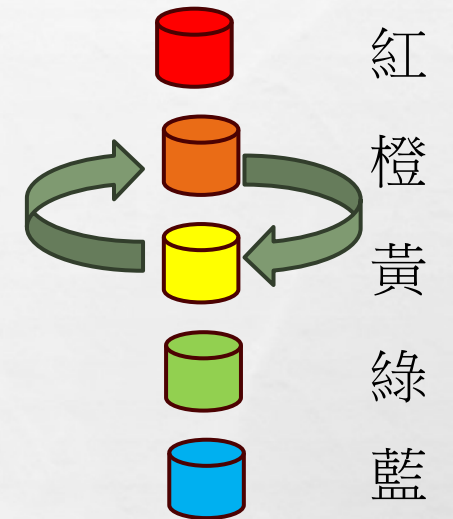
- **器材**:圓錐盤*4
- **玩法**:分成二隊,當老師下令開始後,兩隊第一個遊戲者開始跑,一但他們相遇了,就以猜拳決定輸贏,贏的人可以繼續跑,輸的人回自己原本的隊伍後重新排隊。
- 當猜拳的結果一確定,輸的隊伍的下一個遊戲者就可以開始跑,直到雙方再次相遇,再進行猜拳,反覆這樣的過程,直到有遊戲者跨過設置在對方隊伍**前2公尺處的得分線**,該隊得一分,一但有隊伍得分,兩邊隊伍的下一個遊戲者就立即開始跑。
- **延伸**~設置一些跑步時的障礙(例如:欄架、紙箱等等)



<https://youtu.be/Fben7N-sXTQ>

遊戲2~乾坤大挪移

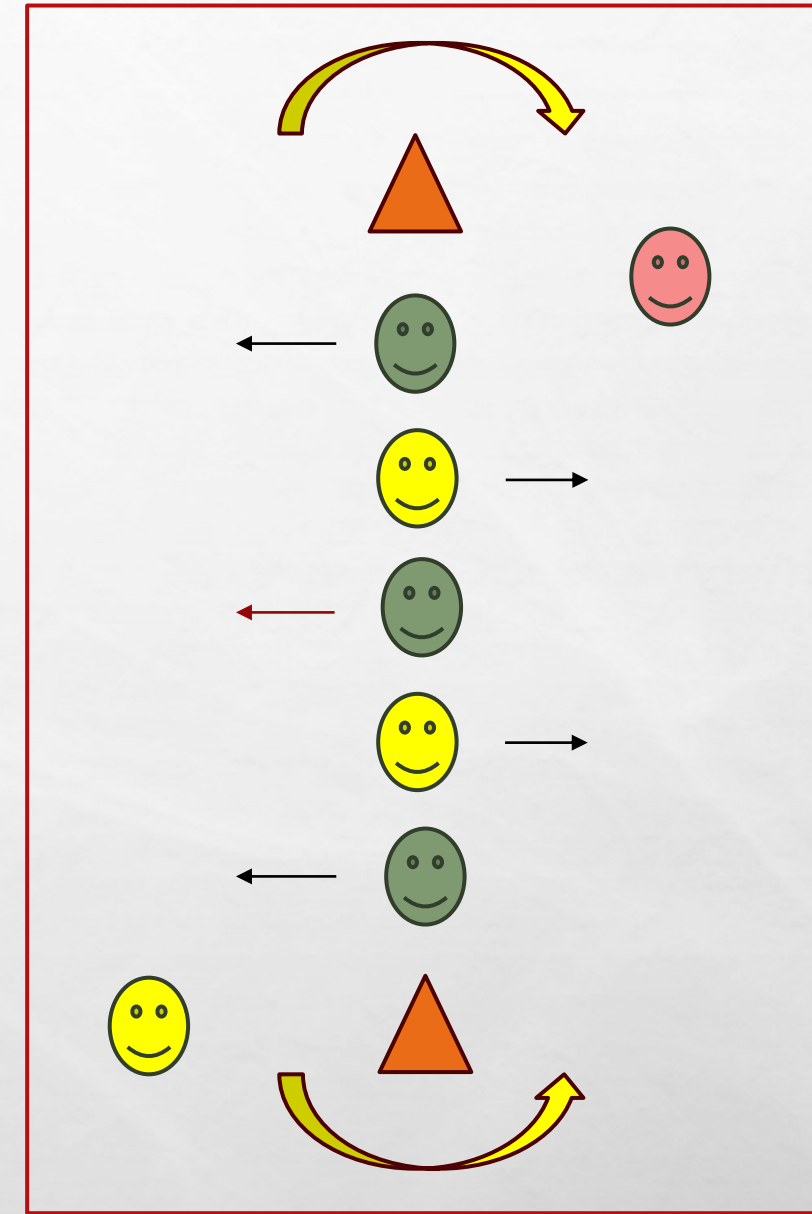
- **器材**: 每隊圓錐盤5~6色
- **玩法**: 分成2~4隊, 當老師下令開始後, 每隊第一個遊戲者開始跑, 跑至對面將緊鄰的圓錐盤互換一次, 再跑回自己隊伍擊掌後, 換下一位遊戲者出發跑至對面將緊鄰的圓錐盤互換一次後再跑回自己隊伍擊掌接力, 反覆這樣過程。
- **勝負**: 先將5~6色圓錐盤原順序擺設, 移成反向順序擺設的隊伍為獲勝。
(例如: 紅橙黃綠藍 → 藍綠黃橙紅)



<https://www.youtube.com/watch?v=MMpvrH9FrmM>

遊戲3~KH0-KH0

- **器材:**圓錐盤*2
- **玩法:**分成二隊, 其中一對負責抓人, 另外一隊輪流進入場內被抓, 在20秒內沒被抓到, 則得分。
- 抓人方, 一開始一人先站立準備開始抓人, 其餘隊友一正一反蹲在場地中央, 隨時待命支援抓人。
- 抓人者不得穿越中間的隊友, 到達另外一邊, 需透過繞過場地兩端圓盤處到達另外一邊, 也可以透過從蹲下的隊友, 從其背後拍其肩膀並喊KH0聲, 起立接力繼續抓人, 同時原站立追人者要迅速蹲在被KH0的隊友位置上。
- 被抓者只要不出界, 其餘無相關場地規範, 比賽過程中如抓人方違例每一次對方得一分, 被抓者出界違例則出局。

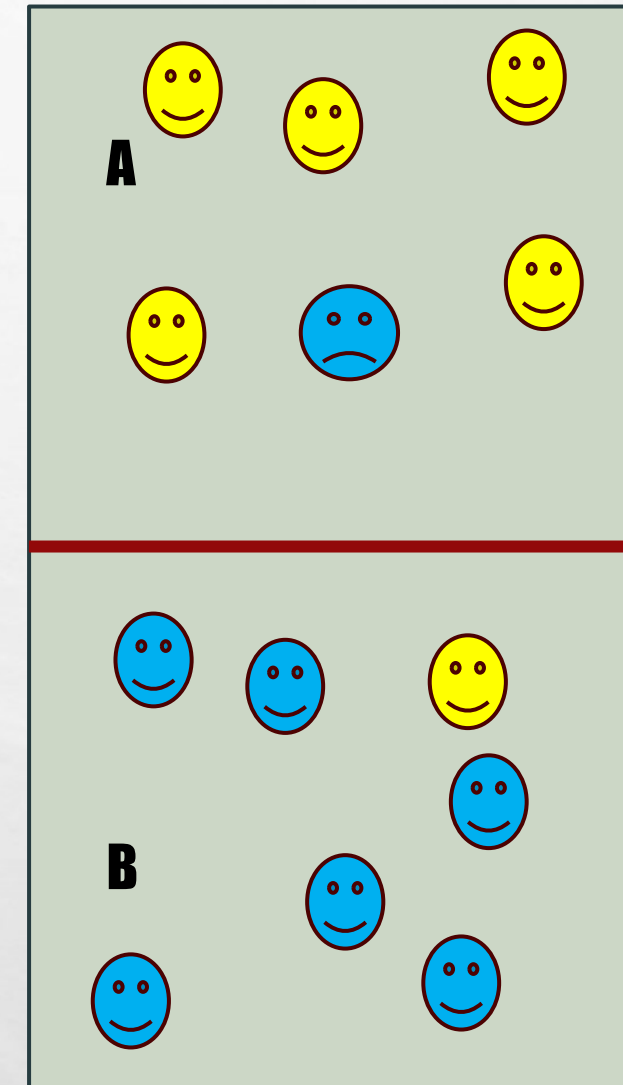


<https://www.youtube.com/watch?v=ZOqGQs58A3A>

遊戲4~大野狼吃小羊

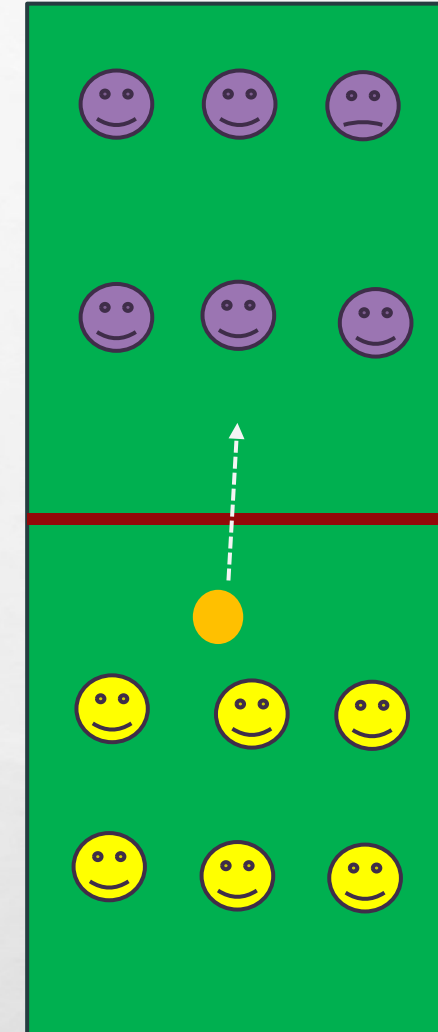
- **器材:**毛巾*2
- **玩法:**分成二隊, 每一隊選出一位遊戲者當大野狼(背後夾一條毛巾)進入對方的區域中(請參照右圖)。哨音開始, 在場內的小羊遊戲者被對方大野狼遊戲者碰到或是逃出界線即出局, 但大野狼如在遊戲中毛巾被小羊扯下, 比賽馬上結束。
- A場地遊戲進行完, 再攻守交換換B場地遊戲進行。
- 規定時間內或大野狼毛巾脫落比賽結束, 場內存活的小羊數, 即為該隊得分數。

<https://youtu.be/soza8kBaVTA>



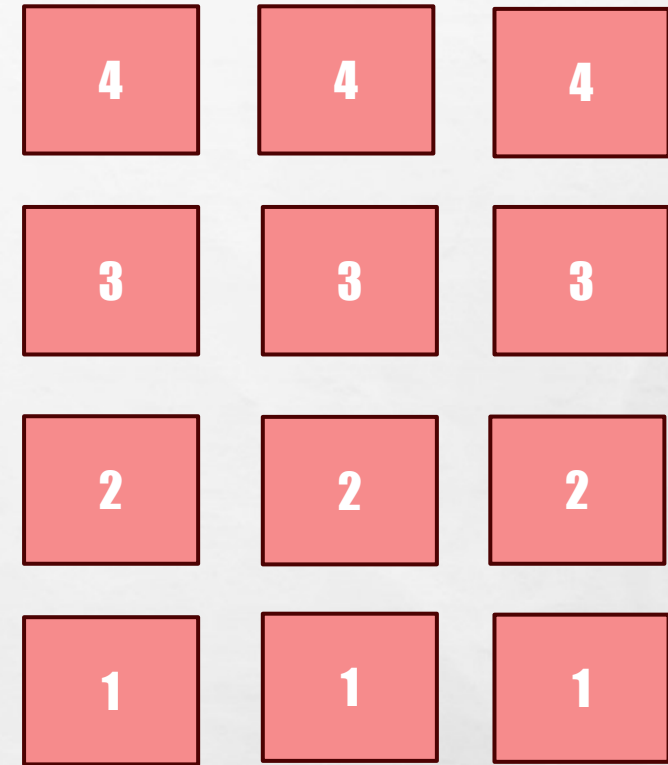
遊戲5~氣排球

- **器材**: 氣球或海灘球
- **玩法**: 將學生分成二隊, 比賽時遊戲者盤坐在地板或坐在椅子上, 接力用手拍擊氣球, 在規定次數內需將氣球擊往對方場地, 遊戲者在活動中臀部不得離開地面或椅面。
- 氣球掉落在己方地板上, 對方得分和得發球權, 以達到規定分數者為贏家。
- 延伸玩法~可以同時雙氣球進行遊戲比賽。



遊戲6~命中目標

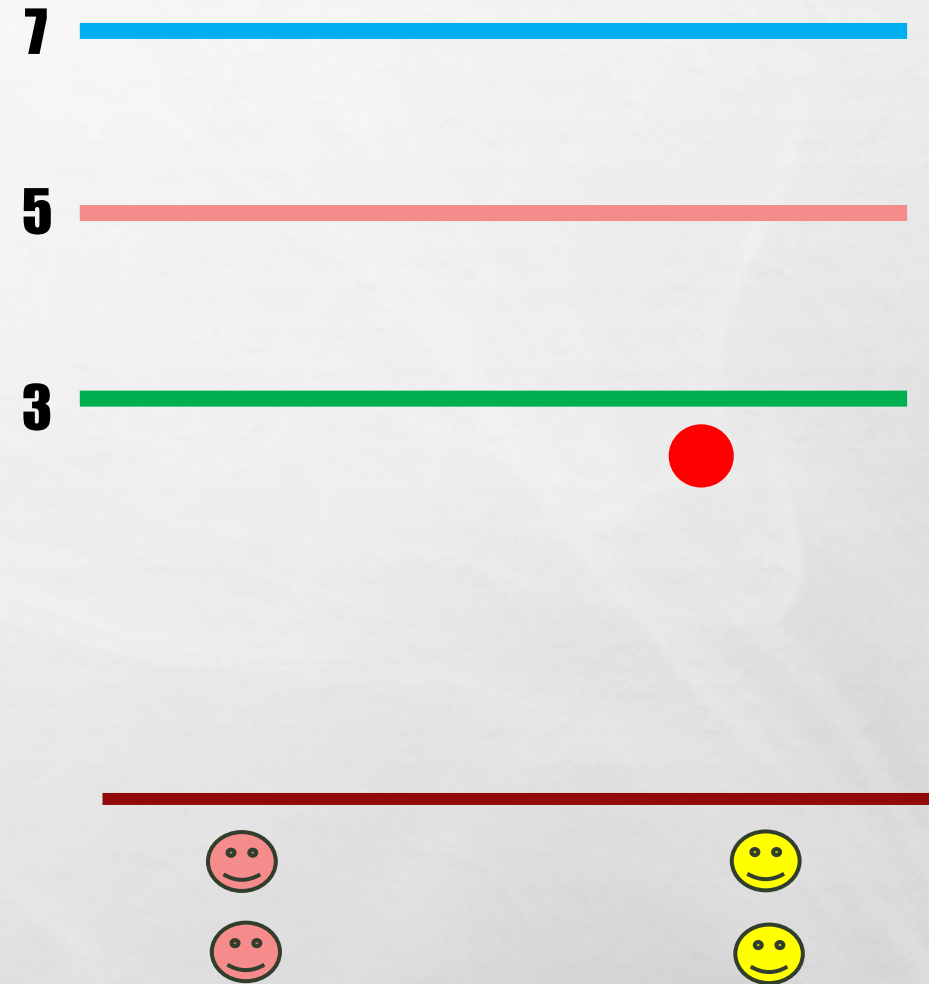
- **器材:**豆袋
- **玩法:**將學生分成數組,利用學生遠近距離的桌子當標的區,讓遊戲者投擲豆袋命中。
- **遊戲一:**規定時間內完成每張桌子內均有豆袋。
- **遊戲二:**教師給數字(EX:10),遊戲者將豆袋擲至各分值區,加總要等於教師給的數字。
- **遊戲三:**規定時間內,看哪隊的積分較高為贏家。



遊戲7~標的性球類(距離型)

- **器材**: 報紙球或豆襪球、紙膠帶、粉筆
- **玩法**: 將學生分成2~4組, 教師依序讓學生從短距離3分線進行遊戲比賽, 依序到遠距離的7分線, 遊戲者以拋擲出的球越靠近指定的分值線為該分值贏家(越過指定分值線則違例不計)。
- 經過不同距離分值線比賽, 每隊分數總和高分者為贏家。
- 延伸~使用 **豆袋**

<https://youtu.be/j3Jh3MM9zJI>



新興運動-芬蘭撞柱(MÖLKKY)



<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=jlgV8HUX34E>



Thank You 感謝聆聽

