

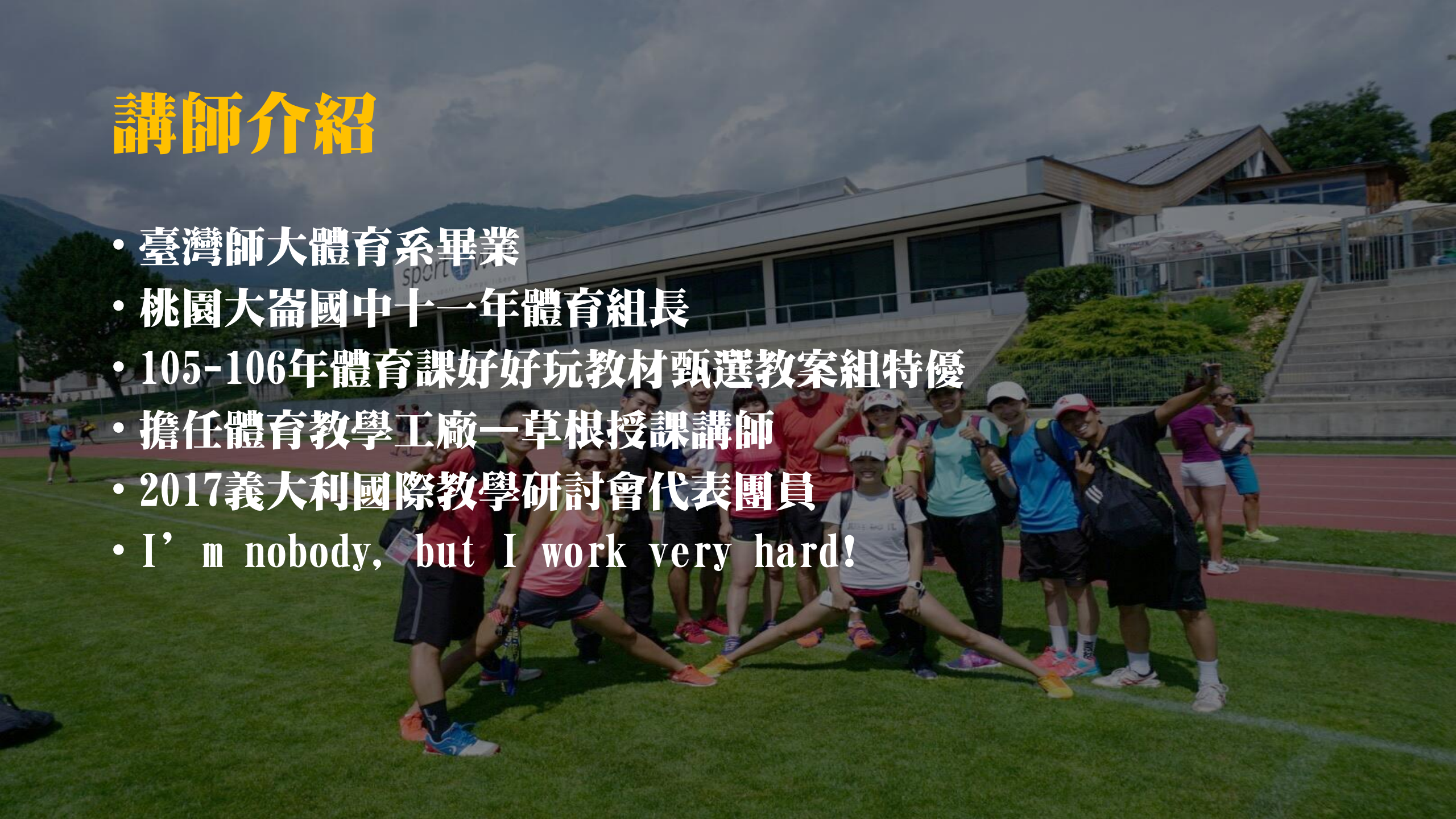


概念創課動 s t o p

桃園市立大崙國中 王文好

講師介紹

- 臺灣師大體育系畢業
- 桃園大崙國中十一年體育組長
- 105-106年體育課好好玩教材甄選教案組特優
- 擔任體育教學工廠—草根授課講師
- 2017義大利國際教學研討會代表團員
- I' m nobody, but I work very hard!



體育老師的困擾，有關學生……

→動機低落？

→”老師我只想打籃球”

→技術上？籃球看球、打排球學生很怕痛……

→能力落差太大？

→態度？

→什麼？體育為什麼要有進度？

體育的活動，其實是有目的性的





動機、自信心、身體能力、知識
及理解力、以認真負責的態度終
身參與身體活動。(IPLA, 2017)

**想做、有信心、有能力
懂得且努力持續參與**



**想做、有信心、有能力
懂得且努力持續參與**

如果情境換作是您**呢？**





嘗試塑造**情境**，挖洞給學生跳。
說故事、塑造環境。



動機UP!

自主性
(給予選擇權)

勝任感
(成功經驗)

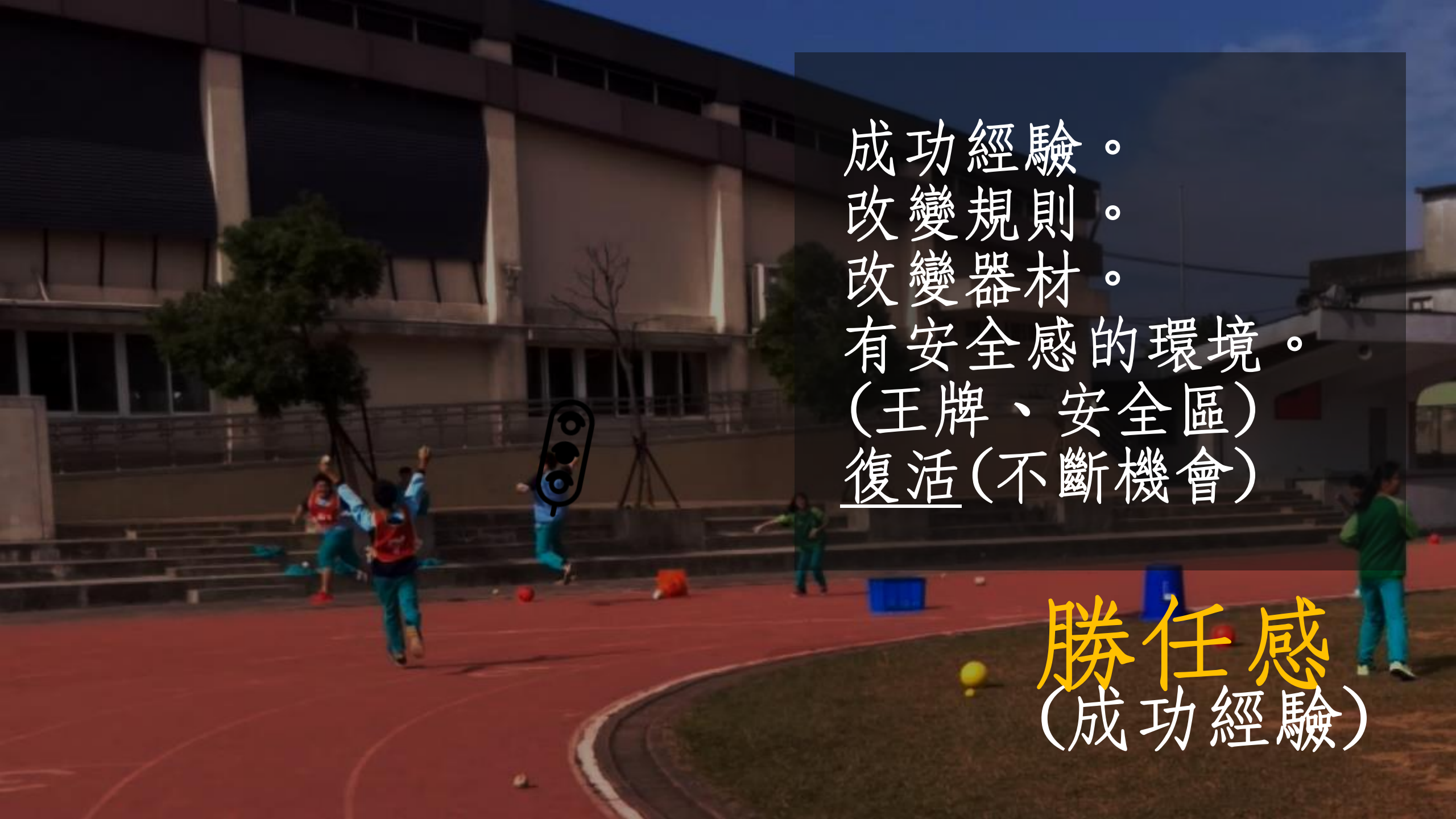
關係感
(沒有人
是局外人)

自我決定理論 (Deci & Ryan, 1992)



留空間給小孩
發揮。
選擇中學習為
自己負責。

自主性
(給予選擇權)



成功經驗。
改變規則。
改變器材。
有安全感的環境。
(王牌、安全區)
復活(不斷機會)

勝任感
(成功經驗)

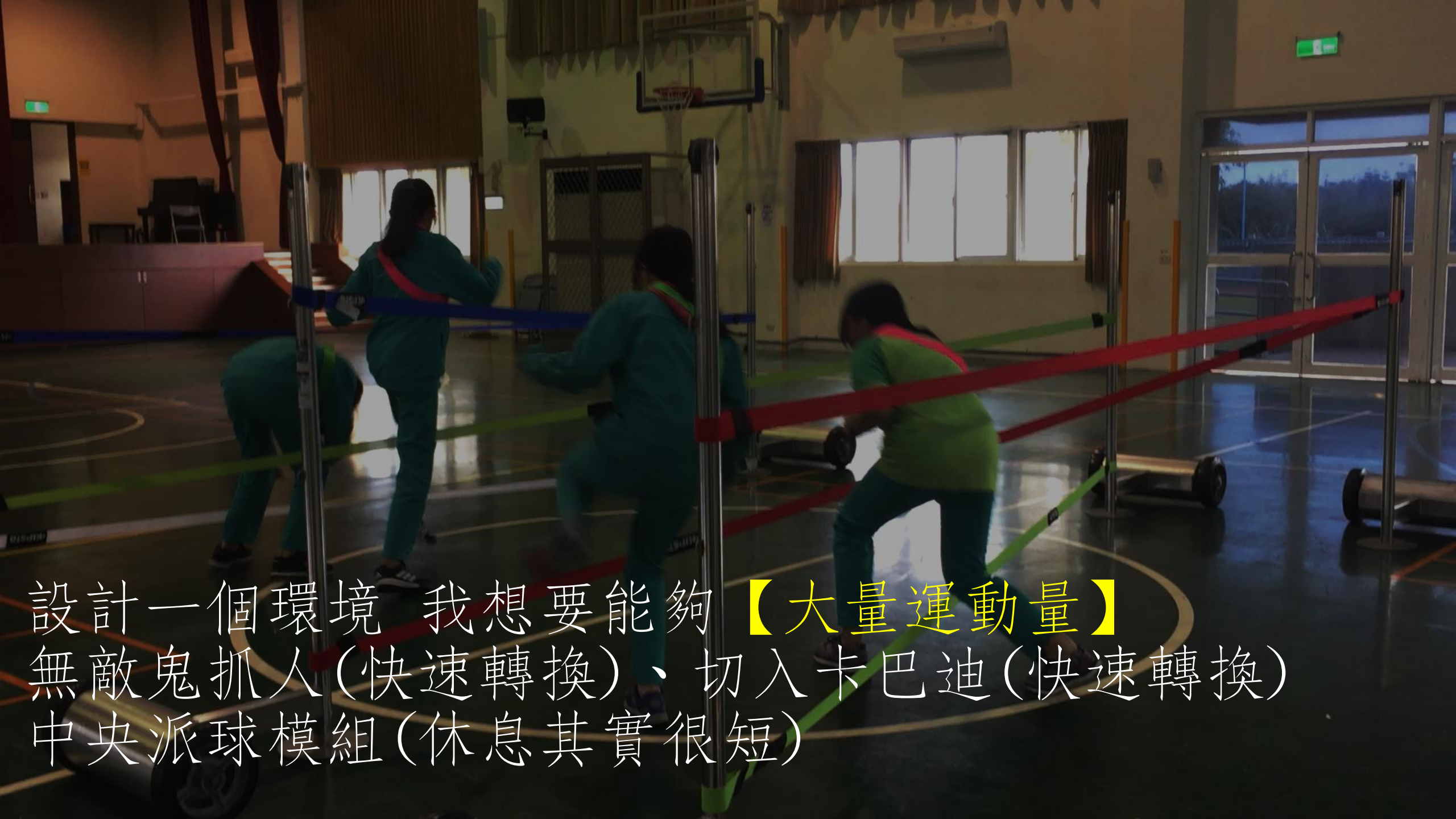
關係感
(沒有人
是局外人)

復活(沒有人
是閒置的)
角色設定&變換
(每個人可找到
他的長處)



A person with curly hair, wearing a black and white long-sleeved shirt and teal pants, is captured mid-jump over a hurdle. The hurdle is a black bar with yellow and black segments, supported by two orange traffic cones. The person is on a red running track, with a green grassy field and a modern building in the background. The text "你想要怎麼樣的課程呢?" is overlaid in white at the bottom.

你想要怎麼樣的課程呢?



設計一個環境 我想要能夠【大量運動量】
無敵鬼抓人(快速轉換)、切入卡巴迪(快速轉換)
中央派球模組(休息其實很短)

設計一個環境 我想要引導學生學習【動作】





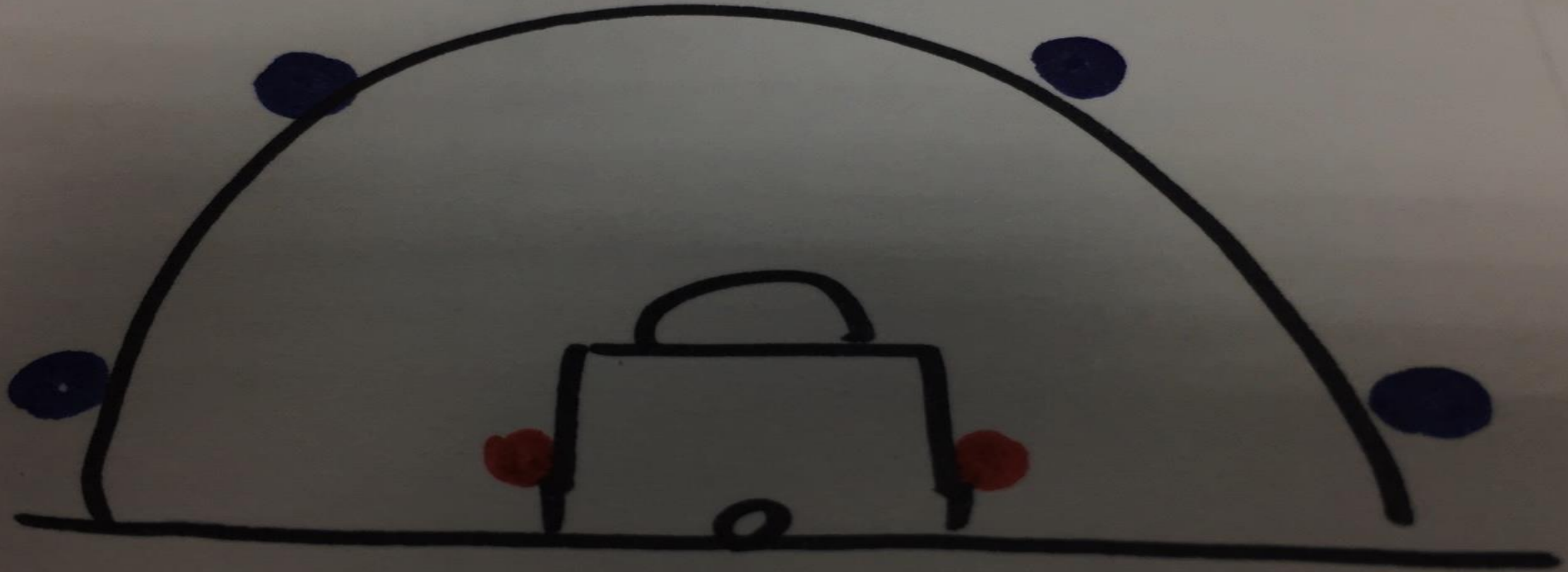
切入紅色區域 就可安心投籃

防守者只能在黃色區域內放守

但不能停留在紅色區域

設計一個環境 我想要引導學生實際運用切入

設計一個環境 我想要引導學生操作【傳切走】



反應模組 (聽覺或視覺接收-->反應)	任務模組 (完成任務才能換取籌碼)	空手快跑模組 (少器材多跑動)	鬼抓人模組	GOAL模組 (完成目標)	中央派球模組 (加強掌控)	躲避模組	丟跑模組	開心農場模組	手足球模組	你來我往模組	協調模組	雨備模組	熱身模組	快傳模組
翻手打+擲筴	健教跑跳擲	無敵鬼抓人	無敵鬼抓人	漆彈	足球+書桌	左顧右盼躲避球	封殺戰(可延伸排球、足球)	拿球	足球	巨石強姦(球中心球滾動)	保齡球	保齡球	無敵鬼抓人	傳球踩點進攻(踩A投籃1分傳AB2分傳ABC三分)
搶角錐	文章跑跳擲	搶點	傳球tag鬼抓人	足球任務跑	足球多球	逃跑躲避球	胯下傳接	放炸彈	籃球	羽球雨	義大利轉身接球	文章跑跳擲	貪食蛇	踩點in&out
有球有保佑 籃球卡巴迪	冬季鐵人兩項	有球有保佑	籃球卡巴迪	飛盤攻防戰	足球胯下得分	ZZ躲避球		猜拳	曲棍球	火山爆發	體能關卡(繩梯、角錐)		模仿跑	傳球tag鬼抓人
飢餓遊戲(兩人對戰、中哪失去哪、攻城之戰-一人兩條命(夾子)被打中給夾子)夾子全沒則變殭屍放下武器抓武士被抓中給夾子)	震神戰砲狙擊(雷光/電燈/空氣砲+滑車+風塔)	有球有保佑	傳球tag鬼抓人	自噴球	手球打角錐	女王躲避球		數獨、成語			體能拿牌戰	摸線分組		傳球人抓鬼
奪寶奇兵(閃呼拉圈百戰百勝)	得分移角錐(籃球-飛盤擲球/發球命中)	切入卡巴迪	切入卡巴迪	魁地奇	飛盤魁地奇	命運轉盤躲避球(擲筴)					折返翻角錐		輪流帶操(一人出一招)	
	運球看數學				多打少骰子	殭屍躲避球							假人挑戰	
	體能拿牌戰				踩點inside-out	數學繞圈跑								
	折返翻角錐					螃蟹與海鷗								
	井字遊戲					運球躲避球								
						走繩百戰百勝								
						奪寶奇兵								

模 組

反應模組(搶角錐)

任務模組(健教任務跑)

鬼抓人模組(無敵鬼抓人、傳球鬼抓人、傳球人抓鬼)

GOAL模組(搶旗)

中央派球模組(踩點in&out、羽球筒曲棍球)

丟跑模組(封殺戰)

手足球模組(籃球手足球)

規則 界定

界線
上場人數
得分方式
有幾條命
復活？

PK？

塑造安全感環境（安全區？王牌？）

一樣? 變換? 降低難度 → 大、軟

*計分工具:

夾子

移角錐

計分板

器材



A group of students in blue and red tracksuits are running on a red running track. Some are carrying yellow balls. In the background, there is a grassy field, trees, and a building. A blue plastic crate is on the grass to the left.

運動量
運動強度
看全體瞬間動起來的感覺

**運動
質量**

運動人不簡單！尤其是頭腦

其他 考量

有趣的元素：猜拳、小體能
上課的藝術（堆疊）

運動
教會我的事

你想要有什麼樣的體育課？

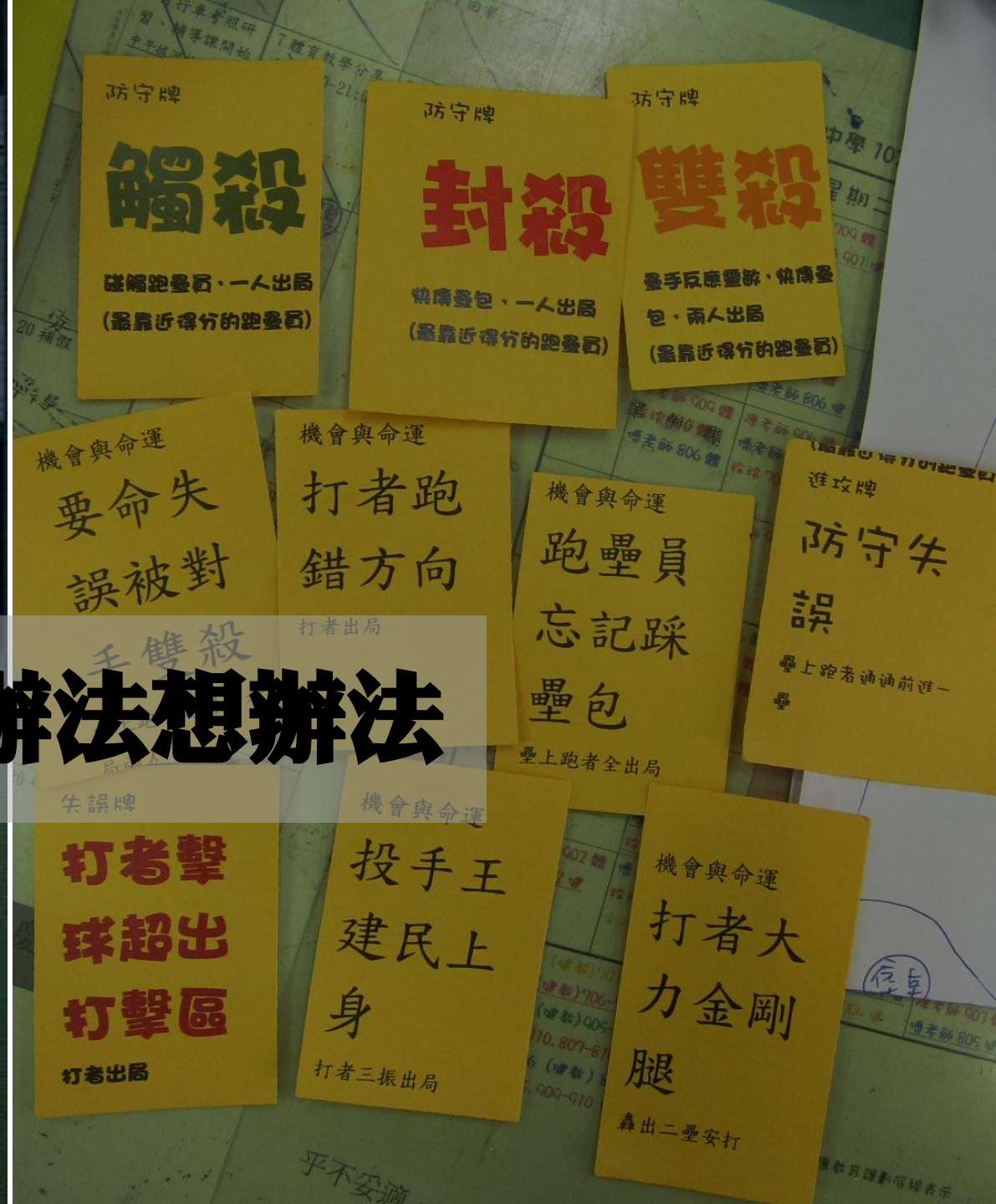
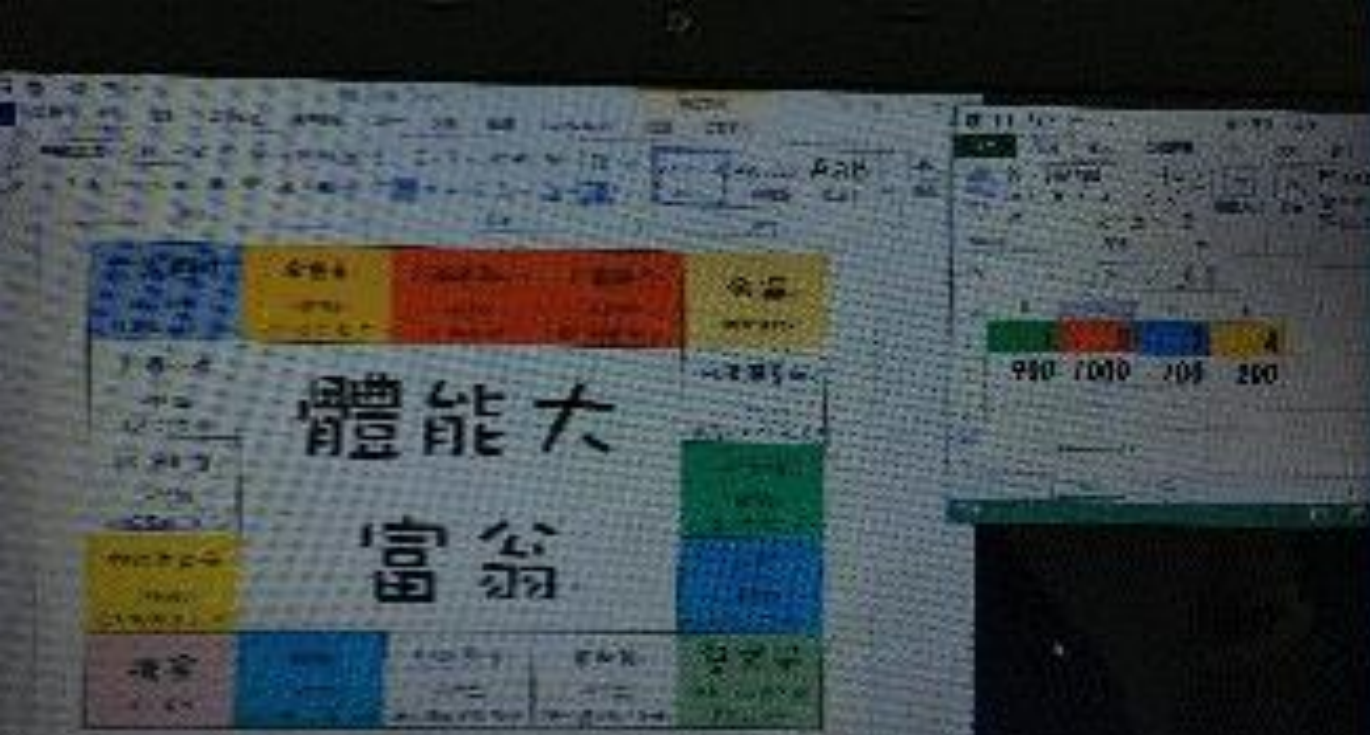
1. 有樂趣
2. 學技術
3. 懂態度

運動量+運動技術+認知
給他一個環境安心學習



**想做、有信心、有能力
懂得且努力持續參與**





體育老師的專長，沒有辦法想辦法

防守牌

觸殺

碰觸跑壘員，一人出局
(最靠近得方的跑壘員)

防守牌

封殺

攔截壘包，一人出局
(最靠近得方的跑壘員)

防守牌

雙殺

壘手反應靈敏，攔截壘包，兩人出局
(最靠近得方的跑壘員)

機會與命運

要命失誤被對

機會與命運

打者跑錯方向

打者出局

機會與命運

跑壘員忘記踩壘包

壘上跑者全出局

進攻牌

防守失誤

壘上跑者通通前進一壘

失誤牌

打者擊球超出打擊區

打者出局

機會與命運

投手王建民上身

打者三振出局

機會與命運

打者大力金剛腿

轟出二壘安打

體育老師的獨特性

“如果我們的方式任何人都能使用，
是不是一定要體育老師才能教體育課？”

再怎麼樣有趣的東西，都別忘記自己身為體育老師的根本。
思考：身為體育系的我們，身體、術科跟自我加強才是根本
再怎麼樣吸引人的東西，都別忘了自己的根。

真正實際體驗、了解教材，會是重要的關鍵。

體育老師之所以為體育老師，就是要展現專業性！
經歷越多，看得更深、更廣。



希望今天之後

我學到在挫折中，作彼此的依靠，
相互鼓勵，一起進步。
還有感恩的心，老師的帶領，
我們才能沉穩的迎戰！

聽了很多，你可以認同、不認同，但更重要的是，
今天之後你心中的小小火花😊

運動教會我的事