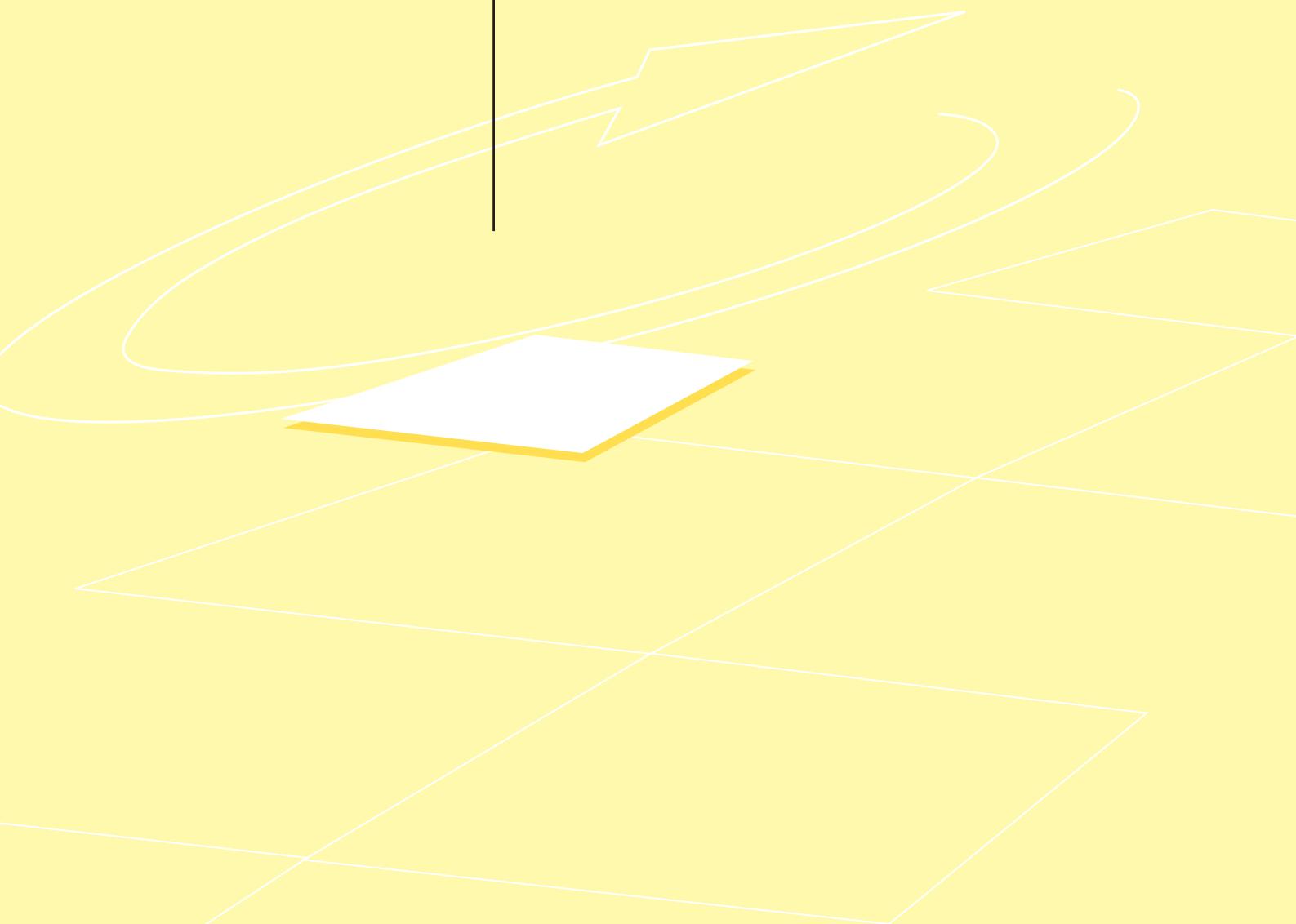


第四章

學與教



4. 學與教

體育的學與教和其他學習領域截然不同。體育透過身體活動的過程來進行教育，以達致體育的目的。學生透過體育活動，學習應有的技能和知識、培養審美能力以及各種共通能力、確立正面的價值觀和態度，並增強身體素質。

4.1 主導原則

在策畫、安排及推行活動方面，教師的角色甚為重要。教師應考慮活動的安全性、有效性、多元性和趣味性，周詳地組織活動，使學與教更有效益(請參照3.3.2課程選材及例子五：選材準則計分表)。



教師純熟的教學技巧和生動的表達方式，使學與教更具效益。

4.1.1 活動的安全性

- ◆ 教師推行體育活動時，要注意場地空間運用、用具擺放、保護措施、學生能力、活動負荷量、教學進度，以避免意外發生。
- ◆ 避免過份操練的活動，特別是要求高體力或單一沈悶的練習。間歇的休息可減少意外及避免受傷。
- ◆ 學校應將學生的健康及病歷資料存檔，並將需要特別照顧的學生名單通知有關教師。教師亦須經常留意學生的健康狀況。

4.1.2 活動的有效性

- ◆ 教師須對每項活動定下明確的教學目的，讓學生以有效、可行的方法學習。
- ◆ 提供實用的活動內容及不同的學習經歷，讓學生在體育或其他學習領域中學以致用。

4.1.3 活動的多元性

- ◆ 多元化的體育活動既可提高學生的學習動機，亦可使具潛能的學生在不同的項目中有發揮的機會。
- ◆ 教師可參照3.3課程內容，製訂具多元化活動的校本課程。

在體育課程中引入不同活動，能讓學生有新鮮感。



4.1.4 活動的趣味性

- ◆ 富吸引力的教材及活動，與符合實際需要的學習目標，可誘發學生的學習動機。
- ◆ 教師生動、活潑的表達技巧可增強活動的趣味性。

4.2 學與教的取向

在「全方位學習」的原則下，體育的學與教並不局限於體育課堂。教師可透過聯課活動，利用校內、校外的場地及設施，讓學生達致全人發展的目標。

4.2.1 教學組織

- ◆ 教師可用單元形式，連續若干課堂教授某項活動。
- ◆ 教師須考慮班內學生人數、校內、校外可用的場地、設施及用具，以組織體育活動。
- ◆ 教學程序一般可分為準備活動、技巧訓練、分組活動和整理活動四部分。

4. 學與教



例子十三：教學單元設計

教師依據下列手球課教學單元，連續五堂教授手球活動，讓學生由學習基本技巧開始，發展至集體進行簡易手球賽。

(資料提供：廣東道官立小學)

小學體育教學單元 五年級手球課

| 程序 | 教材內容 | 授課日期 | | | | | |
|------|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|--------|
| 準備活動 | 1. 依教師號令作快、慢和變速的跑動。 2. 轉身的跑動。 3. 手腕、臂和拉肩活動。 4. 將球拋高，跳至最高點將球接回。 5. 單手持球，手掌翻捲，把球往後拋起，在與身體同側之前方接回。 6. 兩人一組，單手同時持一小球，看誰可先奪得小球。 | <input type="radio"/> | |
| | | <input type="radio"/> | |
| | | <input type="radio"/> | |
| | | <input type="radio"/> | |
| | | <input type="radio"/> | |
| | | <input type="radio"/> | |
| 技巧訓練 | 1. 二人一組，單手原地肩上傳球。 2. 三人一組，中間一人高舉藤圈，其餘二人將球投射，穿過藤圈。 3. 二人一組，跑動間單手肩上傳球。 4. 變向運球。 5. 三人一組，二人傳球，居中之一人作搶截。 6. 原地單手肩上射門。 7. 跑動中，起跳單手肩上射門。 8. 跑動中，接應隊友傳球，起跳單手肩上射門。 | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | | | | |
| | | <input type="radio"/> | |
| | | <input type="radio"/> | |
| | | <input type="radio"/> | |
| | | <input type="radio"/> | |
| | | <input type="radio"/> | |
| 分組活動 | 1. 傳球比賽 2. 射球比賽(立定射向多枝木柱) 3. 炮轟木柱(不設防守) 4. 炮轟木柱 5. 簡易手球賽 | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | | | | |
| | | <input type="radio"/> | |
| | | <input type="radio"/> | |
| | | <input type="radio"/> | |
| | | <input type="radio"/> | |
| | | <input type="radio"/> | |
| 整理活動 | 1. 用具收拾 2. 伸展活動 3. 慢步前進，遇到同學點頭問好。 | <input type="radio"/> | |
| | | <input type="radio"/> | |
| | | <input type="radio"/> | |
| | | <input type="radio"/> | |
| | | <input type="radio"/> | |
| | | <input type="radio"/> | |
| 教學目的 | | 傳球和接球 | 射球和禁區 | 防守的認識 | 進攻和防守 | 全場的攻防 | 學習簡易手球 |

- ♦ 在男、女校中，教師可根據活動的性質及學生的成熟程度，安排男、女生分開或一同上課。
- ♦ 教師可根據學生的能力、活動的性質及學校的傳統，衡量上課的時數及每一單元的長短。
- ♦ 可依據學生的體格及能力，分成小組，讓他們易於學習。

除了標準的用具，一般物料可製成羽毛球、網球及排球等球網支柱的基座。增添的器材可增加學生的活動機會。



4.2.2 教學技巧

- ♦ 進行體育活動時應盡量讓學生多作練習，少作長篇的講解。
- ♦ 體育課應以活動為主，但教師亦可在課堂內靈活地融入體育知識的教學(請參照例子四：中學體育知識教材內容)。
- ♦ 教師可靈活運用不同的教學及練習模式，如「部分動作教學法」及「完整動作教學法」。



例子十四：體育知識的灌輸

在隊際球類比賽前，教師利用簡單的教具，讓學生理解球例及戰術組織。學生無論在認知上、或實際比賽上都能得益。

(資料提供：沙田崇真中學)

4. 學與教

- ◆ 教學提示及要點須簡要明確，並盡量配以動作示範。
- ◆ 教師須多作即時的回饋，讓學生瞭解自己的表現，以作出改善。
- ◆ 教師可多用啟發性問題，刺激學生思考，以增強其溝通能力、批判性思考能力及創造力等共通能力，但同時要考慮安全問題。
- ◆ 教師須以其對體育的熱誠及投入感，作為學生的榜樣。

4.2.3 四個關鍵項目

(請參照《基礎教育課程指引—各盡所能·發揮所長》(2002) 第3A分冊「德育及公民教育」、第3B分冊「從閱讀中學習」、第3C分冊「專題研習」及第3D分冊「運用資訊科技進行互動學習」)

- ◆ 德育及公民教育－學生在參與體育活動過程中，可培養正面的價值觀和態度，如國民身份認同、責任感、承擔精神、尊重他人及堅毅。
- ◆ 從閱讀中學習－教師可鼓勵學生多閱讀報章、雜誌上的體育資訊和小品文，以豐富其體育知識和對體育的興趣。
- ◆ 專題研習－以體育為題之專題研習，是促使學生發展九種共通能力的良好工具(請參照示例III:中學體育專題研習)。
- ◆ 運用資訊科技進行互動學習－教師可運用資訊科技提昇學與教的質素，而學生亦可利用資訊科技(如：在互聯網搜尋資料)，加深對體育活動的了解，從而發展潛能，並養成終身學習的習慣。

4.3 照顧學習差異

(請參照《基礎教育課程指引—各盡所能·發揮所長》(2002) 第4分冊「有效的學與教策略—實踐求進」)

每個學生在體育方面的發展，包括能力、動機、需要、興趣及潛能等均有差異，教師可參考下列各點，設法協助他們學得更好：

4.3.1. 體育課

- ◆ 學校應在體育活動類別方面，提供多元化的選擇，以鼓勵學生發揮各自的潛能(請參照示例I：中學生選修體育計劃)。

- ◆ 教師可選取其他學習階段的課程，對教學內容作出修訂或多專注教授某些部分，以配合學生不同的能力及特別需要。
- ◆ 教師須經常留意有特殊教育需要，有病患或高潛質的學生，以便在適當時候，提供保護或協助。
- ◆ 教師可按學生的潛能及體型分組，減少每組學生的能力差異，給與適當的挑戰，以提高他們的學習動機。

4.3.2 聯課活動

- ◆ 各種體育活動的興趣小組以及校隊，均可讓具體育潛質的學生盡展所長。教師更可推介有特別表現的學生到康樂及文化事務署或有關體育總會作進一步的培訓。
- ◆ 通過體育活動，不僅使在競技方面有潛質的學生可盡展所長，而在領導、表演或資訊科技方面具潛能的學生，也可透過組織體育活動、參與啦啦隊、為屬會製作網頁、編寫報名程式等，發揮他們的潛能(請參照3.3.3傳遞模式－大型體育活動)。

在運動會上，除作賽的運動員外，啦啦隊隊員亦同樣投入。



4.3.3. 評估

- ◆ 評估應對學習有鼓勵和推動作用，因此，在處理傷健或能力差異較大的學生時，教師無需設立統一標準的評估，以免造成經常失敗的經歷(請參照第五章 評估)。

