

The Design and Application of Sports Education in the Physical Education

Yu-Chen Hsieh¹, Insoo Chun²

¹Taipei Mandarin Experimental Elementary School, Taipei 100, Taiwan

and

²University of Taipei, Taipei 100, Taiwan

Abstract

Sport education had been formally proposed by Sidentop in 1994, which promoted that the Physical Education shall be carried out through the season; therein, students could not only get acquisition of skills, but also had a more comprehensive understanding of the whole sport, and cultivated students' enthusiasm for sports culture and habits of loving sports. In this paper, it applied the concept of sports education to integrate into the curriculum through the experimental design, and finally reflected to the education. Through the activities and competition in groups, the research summed up the sports education and found that: (i) understanding and appreciating its rituals and customs was a part of learning the sport; (ii) it developed and applied the knowledge of responsible team, referee and the training; (iii) it cultivated students' enthusiasm for sports; (iv) it made students develop the habit of exercise and began to participate in sports and physical activities outside the school.

Keywords: sport education, physical education

運動教育模式在體育課課程設計與應用

謝育臻¹、田仁秀²

¹ 臺灣 臺北市 100 臺北市國語實驗國民小學

² 臺灣 臺北市 100 臺北市立大學

摘要

運動教育模式 (sport education) 係由 Sidentop 在 1994 年正式提出，提倡體育課用季賽的模式來進行讓學生除了技能的獲得外，能對整個運動有更全面的了解。培養學生對於運動文化的熱情，學生愛運動的習慣。本文以實驗設計的方式，應用運動教育模式之理論概念融入課程。最後進行教學省思，研究結果指出透過活動與分組競賽，歸納出運動教育模式的研究發現為：一、理解和欣賞它的儀式和習俗是學習一種運動的一部分。二、發展和應用責任團隊、裁判和訓練的知識。三、培養學生對運動的熱情。四、讓學生養成運動的習慣，開始在學校之外參與運動和身體活動。

關鍵詞：運動教育模式、體育課

通訊作者：謝育臻

通訊地址：100 臺北市中正區羅斯福路一段 46 號 5 樓之一

電子郵件：yuchen@tc.meps.tp.edu.tw

壹、前言

運動教育模式在培養學生對於運動文化的熱情，學生愛運動的習慣。運動教育模式的宗旨廣泛來說是教育學生成為一位全能的選手並幫助他們發展成有能力、具文化修養且熱情的運動員。運動教育模式是基於遊戲理論與全民運動參與為基礎所發展出來的課程與教學模式 (Siedentop, 1994)。其本質是藉由美好的運動比賽，讓學生得到比傳統體育課更完整和正式的運動經驗，進而學會各項運動。在這個模式中學生透過較長時間的課程規劃，以團隊的形式進行學習與比賽，團隊中有多元角色的扮演（如教練、隊長、裁判、記分員...），而運動季的正式比賽，開閉幕典禮、宣誓儀式的進行，闡述與經驗了運動文化。

運動教育模式的目標應該是建立一系列合適發展的基礎活動形式，修改規則以確保學生能夠逐漸學會執行技術和戰略，並有足夠的機會變得精通。在運動教育模式中，我們建議教師去修改每一隊成員的數量、球場或田徑場的大小、球的大小和軟度、球棒或棍子的長度、目標之間的距離和目標的大小來創造更合適發展的條件，讓學生能夠提高他們的技術與戰術，此方式可以讓他們獲得成功和盡情體驗。競賽的本質就是它的基本規則的設定不會改變。一個遊戲的基本規則限定了這場遊戲如何比賽以及勝利如

何達成。舉例說明：排球是一個隔網性的遊戲。主要規則是，回擊對方從網的另一邊打過來的球，如果球落在界內則不算成功回擊。次要規則是，在不改變遊戲的主要性質下，像是球場的大小、網子的高度、球的大小，或是團隊的球員數量都是可以改變的。以壘球為例，在一個 90 度大的扇形空間的扇形遊戲。學生必須在遊戲中學習在扇形中所獲得的少量機會練習接球、傳球、打擊和壘球策略的基本型式的應用。以多元趣味化的活動增加學生實踐技能和戰術與製造更快節奏的課程內容的機會。

綜合觀之，藉由運動教育模式的運用，融入體育課程的設計，是否可以提升學生對運動的熱情，增進學生的運動文化涵養值得讓我們深入了解，也是一個很有趣的議題。

貳、文獻探討

本研究以運動教育模式為理論基礎，運用運動教育模式的六大特色，融入在體育課程設計，以下先說明運動教育模式的理論與特色。

周宏室（1999）指出運動是達成體育教學目標的媒介，也是教學的主要內容，而來自遊戲理論與全民運動的觀點所發展的運動教育模式，在理論上是課程模式之一，在實施上是新穎教學方式之一，在美國、紐西蘭與澳大利亞等許多先進國家，運動教育

模式早已成為體育教學的主流。運動教育顯示：當體育是以學生為中心而非以老師為中心時，學生得到正面的經驗，有些學生喜歡運動教育甚於先前的教育 (Hastie, 1998)。運動教育模式是一種課程教學模式，提供學生全面且愉快的真實經驗，有助於學生養成及維持積極運動的意願。這個模式有別於一般傳統體育教學方法的特色如下 Siedentop, Hastie and van der Mars (2011)：

- 一、單元或賽季比普通的體育課單元來的長。國小一季通常為 10 到 12 堂課 (5-6 週)，而國中或高中一季通常為 18 到 20 堂課 (9-10 週)。
- 二、賽季一開始，學生依照其運動能力混合後組成一個團隊，且在這個賽季中保持他們的隸屬關係。每次的努力都是為了確保團隊在賽季活動中能有相等的地位關係。
- 三、每一隊的學生皆要學習多種的角色。依據活動的改變，每個賽季扮演稱職的角色；每個學生除了是球員，運動賽季的典型角色還有教練、設備管理員、裁判、計分員和統計員。其他角色會被使用在其他的活動中。
- 四、活動通常會被修改成能讓全體學生學習並且獲得成功。遊戲通常是小組與同場遊戲的同伴一起比較 (例如：3 對 3 足球，2 對 2 排

球)。

- 五、團隊被逐步引導入賽季的活動，活動時注重充分且主動的表現技術和戰術。
- 六、賽季通常由一系列的競賽所組成；舉例來說，一個足球賽季可能開始於一對一的比賽，接著是二對二，以四對四的最終比賽作結束。舞蹈或者舉重的賽季由較容易的舞蹈和舉重開始，然後邁向更困難的舞蹈和舉重。
- 七、最典型的組織形式是三個異質分組的團隊。在競賽中，兩隊進行比賽，而第三隊就扮演賽務責任工作團隊 (例如：裁判、計分員、評審)。
- 八、在運動教育模式賽季中，表現的記錄會保留並公開，這不僅是確定賽季的名次與冠軍，更讓學生知道自己在賽季中的成長。
- 九、每季的冠軍通常是由得分系統所決定，得分項目包括每天的團隊合作、公平競爭、賽務工作團隊表現以及比賽表現。
- 十、整個賽季的設計像個慶典，高潮會在最後的決賽，即是以獎勵比賽名次和學生角色表現來慶祝本賽季，如賽務工作團隊表現與公平競爭的得分。

Siedentop (1994) 指出運動教育模式是一種體育課程和教學計畫在這個

模式中，學生不僅學習到更完整的運動全貌，也學習到經營和協調的經驗，並能學習到個人的負責態度和有效領導團隊合作的技術。因此運動教育模式有以下六大特徵（圖 1）：

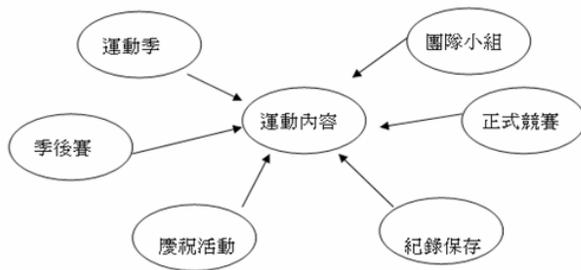


圖 1 運動教育模式之特徵

- 一、運動季：延長同一個運動項目的教學時間。
- 二、團隊小組：將所有學生分組，並維持至運動季結束。
- 三、正式競賽：正式比賽、由學生規劃賽程表、擔任裁判紀錄等行政工作。
- 四、季後賽：季後賽功能在創造事件完結的歡樂慶祝氣氛，讓學生瞭解決賽的快樂層面應超過競賽層面。
- 五、記錄保存：協助學生將所有的學習單、比賽紀錄等作成學生檔案。
- 六、慶祝活動：透過頒獎及慶功等儀式創造學習環境。

Siedentop (1994) 認為傳統體育課

程大多以技能反覆操作與動作精熟學習為主，學習到的運動知識、技能和實際的運動比賽情境有落差，體育課程如果能以團隊小組的方式進行，融入真實的比賽情境，讓小組成員各司其職、各盡所能，除了可以刺激學生學習的成長與增加責任感外，也能得到較完整的運動學習，為未來成為理想的運動參與者奠定基礎。因而提出運動教育模式 (Sport Education Model)。所謂運動教育模式主要係讓學生盡量去嘗試擔任一個以上的工作角色，如選手、教練、裁判等一個或多個以上的「職責」，透過角色的不同，藉以教育他們各種運動的所有面向及責任的養成。在競賽活動中擔任各種不同的角色，藉以提供更深、更寬廣以及更正面的教育性運動經驗，隨著他們擔任競賽活動中各種角色中學習到技能、決策、應變和責任，所習得的基礎經驗將會更具完整性與豐富性 (Carlson & Hastie, 1997; Metzler, 2011)。主要目的在激勵個人發展運動技能、瞭解參與運動的重要性和在人生的過程中成為一個運動人 (周宏室、潘義祥, 2003; Wallhead, Garn, Vidoni, & Youngberg, 2013)。

如同黃月嬋、趙信賓、李翠玲 (2005) 認為運動教育模式能突破學生技能學習的限制，增加同儕互相學習的機會，促進運動技能的發展，讓學生在遊戲、比賽當中學習到完整的運

動內容。而蔡俊賢（2009）針對此教學模式則提出其優勢如下：一、讓學生致力於積極學習者 (active learner) 的角色，並在學習的過程中，同儕一起學習、相互幫助。二、體育教師不是指揮者，而是學習活動的促使者。三、學習活動同時兼顧社交性、身體性，以及認知的學習結果，潛在地提供學生更整體的學習。透過團隊同儕教學相長及自行管理的方式讓學生看到並了解彼此之間的另一面。培養學生團隊觀念、合作學習、領導與規劃的能力（張祐慈，2010）。王文宜、陳毅芬、周麗卿（2015）認為運動教育模式可有效促進中學生的運動技能學習，並增強其學習動機。另外，研究建議體育教師可透過此教學模式，針對不同類別之動作學習與內在動機低落者進行研究。林靜萍（2008）指出，運動教育模式具有多元的學習內涵、角色扮演、兼具技能學習與社會學習層面，符合現代體育教學思潮；在探討構面方面，著重在課程與教學層面（林靜萍，2009；張祐慈，2010；謝丙南，2011）。整理上述結果，議題探討的面向以運動教育模式的概念、實施以及學生感受為主，研究結果亦指出運動教育模式的正向功能，能提供學生多元的學習，而非僅侷限於運動技能。然而，從研究文獻中，亦發現到未來可繼續努力的面向。因此，本研究以運動教育模式為理論基礎，設計體育

課程，深入瞭解在運動教育模式課程中學生的心理感受。

參、研究方法

一、研究設計

本研究以國小六年級學生為研究對象，設計運動教育模式的課程設計，以實驗研究的方式，進行實際教學，研究目的是以質性研究的方式來探討國小學生參與運動教育模式課程的感受。在研究設計上，本研究首先進行實驗研究，並且結合二種質性研究蒐集資料的方式—田野觀察和深入晤談等三種方式進行。

- （一）田野觀察：由第一作者進行的實際觀察，觀察國小學童參與運動社團情形、訓練過程、比賽情形、人際互動情況……等等，記錄於田野札記中，此田野札記除了做為選擇適合深入訪談對象之依據，並做為深入訪談時，訪談員導引訪談問題之參考外，也做為受訪者所回答資訊真實程度之參考標準。
- （二）深入晤談：依據田野觀察結果，以立意取樣 (purposive sampling) 方式選擇適當之訪談對象，進行半結構式的團體訪談。每次資料蒐集後立即進行分析歸納，直至資料內容達到理論飽和 (theoretical saturation) 為止 (Strauss & Corbin, 1990)。

二、研究參與者

本研究採立意取樣，樣本取自研究者任教體育課的六年級班級，共一班 30 位學生進行實驗研究，研究參與者以「符合研究問題」和「符合現象」為抽樣方式 (Crabtree & Miller, 1999)。依羽球發球施測結果，運用 S 行分組方式將研究樣本作異質性分組，總共分成五組，與導師討論後，從各組學生中各選取 1 位高、低成就學生，合計 10 位接受訪談。如此取法目的在於瞭解高成就與低成就不同能力學童在運動教育模式中想法的差異性及低成就學生可能遭遇的困難與想法。

三、研究流程及研究工具

研究者選取適當受訪者後，首先徵詢受訪者接受訪談之意願，而後由研究者解說訪談目的、流程，告知受訪者於過程中隨時可中斷或退出訪談，訪談問題沒有正確或錯誤的答案，且所有訪談資料均嚴格保密，以維護受訪者的隱私權。進行深入訪談時，首先了解受訪者的年齡、背景資料，做為暖身題，而後依據訪談大綱進行訪談。過程中若受訪者提出有意義的主題，或研究者認為有需要進一步澄清或探索的必要時，便立即調整原有訪談問題順序，以獲得更豐富之資料內容。此外，訪談過程中經受訪者同意後，全程以錄音筆記錄，由研究者於訪談後立即將內容逐字轉譯為文字稿，研究者於訪談過程中並以紙筆記錄受

訪者特殊的肢體動作或表情反應。

四、教案設計

本研究以運動教育模式為理論基礎，設計為期六週共十二節的羽球課程，運用運動教育模式的六大特色進行課程設計，詳細教案如附件一。

肆、結果與討論

研究最後將訪談內容和田野札記資料比對整理後，進行資料歸納與分析。研究結果指出透過活動與分組競賽，歸納出運動教育模式的研究發現為：

- (一) 理解和欣賞它的儀式和習俗是學習一種運動的一部分。透過運動教育模式的課程設計，讓學生了解運動比賽的流程，小組團隊合作的重要性，並且學會欣賞比賽，這些都是體育課學習的一部分，體育課不僅是技能學習，在認知與情意方面都是不可或缺的。

我很喜歡開幕活動，第一次這樣上課覺得很好玩。(a-1-3)

原來上體育課也可以這樣玩，感覺很正式。(a-2-6)

我喜歡開場的儀式，感覺大家很尊重對方，比賽也很正式。(b-1-5)
老師介紹課程後讓我知道比賽的流程。(c-2-4)

我喜歡小組比賽前的隊呼，感覺很好玩。(e-1-8)

(二) 發展和應用責任團隊、裁判和訓練的知識。運動教育模式中
的一大特色就是各種任務分配，除了小組的任務分配外，還有一個就是責任團隊，責任團隊可以讓學生學習服務，輪流擔任裁判、器材服務員、生活評分員，幫助學生學習服務，老師的工作就是要指導學生如何擔任這些角色，如何讓比賽及課程順利進行。

我喜歡當裁判，因為我很公正。
(b-1-15)

我愛裁判，我覺得我球打不好，但是我很會當裁判。(d-2-20)

我喜歡搬器材，因為助人為快樂之本。(e-1-22)

我最喜歡當生活評分員，我可以看別人表現，有可以打分數。(c-2-25)

當教練很好玩，我竟然教會同學發球，太神奇了。(a-2-18)

老師教我們當裁判的方法，讓我學到裁判的知識，這是我以前沒學過的。(b-2-13)

(三) 培養學生對運動的熱情。運動教育模式運用小組團隊合作的精神，與比賽的形式，讓學生對運動充滿熱情，學生因為比賽想要獲勝，會互相鼓勵隊友，還有透過比賽讓學生喜歡到這項運動。

我很喜歡比賽，因為我想要贏。
(d-2-24)

我會幫我們這一組加油，因為我們要賺積分。(e-1-19)

我本來不太會打球，但是為了不要害大家輸，我要多練習才會進步。
(a-2-18)

呵呵！我覺得我發球愈來愈強了。
(b-2-17)

我很喜歡看同學打球，因為他們都好厲害喔！(c-2-16)

打贏好爽喔！同學都會說我很強，我要當我們這一隊最強的。(b-1-21)

(四) 讓學生養成運動的習慣，開始在學校之外參與運動和身體活動。學生在進行運動教育模式課程中，為了增加自我技能，常利用課餘時間練習，甚至會在學校外進行練習，增加了學生的運動時間。

我下課會和同學去練習。(a-1-30)
爸爸教我發球，因為我想要變強一點。(b-2-23)

我爸很強，他說他大學是羽球校隊，我假日會和爸爸一起練習。
(e-1-26)

我們這一組下課都會一起練習，因為我們要贏。(d-2-22)

媽媽以前常打羽球，最近我都和媽媽一起練習。(c-1-24)

同學一直叫我練發球，因為我都發

不過。(b-2-27)

社會的變遷快速無常，體育的教學也已邁向過程的趣味化，內容的多樣化，方法的有效化，進度的系統化（周宏室，1994）。運動教育模式透過運動賽季的形式，讓學生體認儀式和習俗給運動獨特的意義。Sientop, Hastie, and van der Mars (2011) 指出理解和欣賞它的儀式和習俗是學習一種運動的一部分。讓學生了解為什麼觀看網球時安靜卻在看籃球時大聲喧嘩嗎？在比賽或競賽結束後選手通常做什麼？一個競爭者如何向對手和行政人員表示讚賞和尊重？最重要的是，為什麼是公平的比賽是一個良好的運動經驗的基礎？這個結論顯示運動教育模式不只是為了活動的技術和戰略，而是為了提供學生在他們競賽時成為一個具廣泛活動知識且行為符合要求的良好運動家。

發展和應用責任團隊、裁判和訓練的知識，讓每個學生在運動或活動的季節裡擔任責任團隊、裁判或評審。賽季中每隊的每個學生也會從事訓練者或體適能領導者的角色。當學生擔任責任團隊和裁判時，必須了解活動的規則並執行他們當責任團隊和裁判的職責。讓學生理解一項規則考試的錯誤只會對一個學生造成影響，但是在一場籃球 3 對 3 比賽中，裁判一個錯誤的判決，將會直接影響所有參賽者。藉由裁判或仲裁的執行，學生可

以快速學習規則和犯規行為，並且開始瞭解一個好的裁判，對比賽的品質與對競爭者的快樂是多麼地重要。

運動教育模式培養學生對運動的熱情，讓學生養成運動的習慣，開始在學校之外參與運動和身體活動。體育課可以增加部分每週建議的穩定且讓精神充沛的身體活動量。但是，更困難的任務是具有體育教育經驗去激發學生探求和參加身體活動的機會，無論是他們在社區參與社區運動、在健身中心活動、騎自行車、或是他們自己或與朋友跑步。因此，當體育教師運用運動教育模式，包括羽球、排球、有氧舞蹈或足球，這些不僅可以鼓勵在學校之外有規律的身體活動，而且教導學生如何透過社區課程參與這三種活動、如何進入這些課程，以及有什麼樣的機會可利用在每個活動中。

國教新知

第 64 卷第 2 期

附件一

教學領域		健康與體育		教學單元	羽球
教學時間	總節數	節次	各節重點		
	12 節 (480) 分鐘	一~二	基本動作練習(複習)階段		
		三~四	季前賽		
		五~八	運動季 - 開幕儀式、運動季		
		九~十二	季後賽 - 慶祝活動		
教學目標					
能力指標		單元目標		具體目標	
3-2-1 表現全身性身體活動的控制能力。 3-2-2 在活動中表現身體的協調性。 3-2-3 在遊戲或簡單比賽中表現各類運動的基本動作或技術。 3-2-4 瞭解運動規則，參與比賽，表現運動技能。 4-2-3 瞭解影響運動參與的因素。 6-2-3 參與團體活動，體察人我互動的因素及增進方法。		一、認識與體驗羽球運動。 二、運用羽球的動作技巧完成比賽。 三、培養團隊合作的精神。 四、參與活動時能遵守比賽規則。 五、能從活動中獲得練習的樂趣。		一、認知 1-1 能說出國內羽球競賽項目的不同。 1-2 能說出羽球運動不同種類的技巧。 二、情意 3-1 能共同解決問題，表現團隊合作精神。 4-1 能在比賽時，遵守規則，服從裁判。 4-2 能在比賽中擔任好責任團隊的工作。 5-1 能在比賽活動中，獲得學習的樂趣。 三、技能 2-1 能做出發球的基本動作要領。 2-2 能完成雙打比賽。 2-3 能做出高遠球的基本動作要領。 2-4 能做出羽球的移位動作。	
教學資源	教師準備			學生準備	
	一、羽球架 2 組 二、羽球 20 顆 三、羽球拍 30 支 四、哨子 1 個 五、椅子 4 張 六、BB 槌 2 支			一、穿著體育服裝。 二、準備擦汗之手帕或毛巾及替換之上衣。 三、做好上課心理準備，瞭解自我身心狀況。	

教材分析			
<p>教師簡介羽球運動，引起學生動機之後，利用「運動教育模式」設計課程，讓學生在比賽中學習球類運動的戰術與技能；從簡化的運動比賽中，瞭解比賽規則、運動禮儀與團隊合作的精神，讓每位學生體驗成功的喜悅，感受在體育課的樂趣，進而培養終身運動的習慣。</p>			
教學方法			
<p>利用運動教育模式的教學方法，以學習共同體的精神讓學生共學、互學，找出「jump」問題，增加小組比賽的趣味性。</p> <p>一、基本動作練習階段：學生經由教師說明及示範動作，在練習時可視個人能力及情況，決定練習動作的順序及次數，如遇到問題時，可隨時向教師請教。</p> <p>二、季前賽：教師排定練習賽賽程，讓學生進行比賽，學生在比賽時，教師巡視全場，觀察學生的練習表現，提供學生個別及團體練習動作指導，促進動作技巧的熟練度。</p> <p>三、責任團隊：讓學生擔任裁判、生活評分員、記分員、隊長等工作，指導學生執行任務內容。</p> <p>四、運動季：學生的基本動作技能達一定水準後，設計比賽活動，讓學生能在比賽中，提升動作技能的記憶及獲得練習的樂趣。</p> <p>五、季後賽：藉由季賽成績排名進入季後賽，達到比賽的高潮，讓學生感受決賽時期的競爭感與刺激感。</p>			
學生經驗			
<p>一、學生在中年級時學會羽球正反手向上擊球，五年級上學期練習發球，也在課程中學會正確的羽球基本動作。</p> <p>二、學生在五上已接觸到羽球課程，但因每兩個星期換一次上課場地，加上其他課程項目，難免會壓縮學習時間，可能造成學生舊經驗的遺忘。</p> <p>三、羽球所需要的基本技巧、發球、高遠球、平擊球、小球、團隊合作等運動要素，可透過比賽及體育課程，建立良好的學習經驗。</p>			
教學重點			
階段	節次	教學目標	教學活動
基本動作練習階段	一	<ul style="list-style-type: none"> 一、能瞭解課程實施方式。 二、能瞭解並遵守上課規定。 三、能加入屬於自己的組別。 四、能正確做出熱身動作。 	<ul style="list-style-type: none"> 一、教師進行運動教育模式流程簡介。 二、公佈上課規定及熱身運動說明示範 三、小組練習。 四、公佈團隊分組名單與競賽賽程表。
	二	<ul style="list-style-type: none"> 一、能瞭解羽球運動起源及演變。 二、能學會羽球基本動作（發球）。 三、能與組員互助合作。 四、能說出本次上課心得。 	<ul style="list-style-type: none"> 一、羽球運動發展起源介紹。 二、羽球發球動作（發球）示範與講解。 三、分組動作操作練習。 四、集合討論與心得分享。

國教新知

第 64 卷第 2 期

教學評量			
<p>一、能否會說出羽球起源。 二、能否做出正確的動作技巧。 三、評量各組練習時間是否遵守團隊秩序。 四、評量各組成員參與過程是否認真。</p>			
季前賽	三	<p>一、能進行小組職務分工。 二、能學會羽球基本動作。 三、分組比賽。 四、啟發負責態度與精神。</p>	<p>一、熱身運動。 二、團隊小組成員任務規劃與介紹。 三、分組動作操作練習。 四、組員微調。 五、集合討論與心得分享。</p>
	四	<p>一、分組比賽。 二、利用羽球比賽情境探討戰術運用。 三、培養學生團隊意識並凝聚向心力。 四、能參與小組討論。</p>	<p>一、熱身運動。 二、團體對抗賽模擬練習。 三、小組討論時間。</p>
季賽	五 ~ 八	<p>一、分組比賽（團體）。 二、學習擔任裁判、記錄記分員、生活評分員與隊長等角色。 三、能解決比賽所遇到之問題。 四、利用課餘時間提升羽球技能。</p>	<p>一、熱身運動。 二、團體賽（男雙、女雙、混雙）。 三、小組討論時間。</p>
教學評量			
<p>一、評量學生參與團隊練習時是否認真配合。 二、擔任裁判、生活評分員、記分員、隊長等工作的同學是否確實執行任務內容。 三、比賽時是否發揮團隊精神、團結一致。 四、是否適地當分配裁判、生活評分員、記分員與隊長等角色。</p>			
季後賽及慶祝活動	九 ~ 十二	<p>一、團體對抗賽。 二、能主動參與課後體育活動以增進體適能。 三、學習簡單羽球裁判判別法。 四、能欣賞並分析比賽戰術。 五、瞭解慶祝儀式中的特殊代表意義。</p>	<p>一、進行正式羽球比賽。 二、由學生擔任紀錄與裁判。 三、學生共同討論比賽戰略。 四、獲得成功經驗。</p>
教學評量			
<p>一、正式競賽時學生是否積極參與並完成各項任務。 二、根據個人表現及團體競賽成績擇優選出表現優異學生或隊伍，於慶祝儀式中公開發獎。 三、評量各組比賽時間是否遵守團隊秩序。 四、評量各組成員參與過程是否認真。</p>			

伍、參考文獻

- 王文宜、陳毅芬、周麗卿 (2015)。運動教育模式對排球技能學習成效及學習動機之影響。**運動與健康研究**，4 卷 1 期，39-47 頁。
- 周宏室 (1994)。Mosston (摩斯登) 體育教學光譜的理論與應用。台北市：師大書苑。
- 周宏室 (2002)。運動教育學。台北：師大書苑。
- 林靜萍 (2008)。以運動教育模式發揮新高中體育課程綱要之精神。**學校體育**，18 卷 6 期，48-53 頁。
- 林靜萍 (2009)。運動教育模式在國中「健康與體育學習領域」應用之行動研究。**臺灣運動教育學報**，3 卷 2 期，1-21 頁。
- 張祐慈 (2010)。修正式運動教育模式於體育教學之應用。**學校體育**，121 卷 12 期，60-64 頁。
- 黃月嬋、趙信賓、李翠玲 (2005)。九年一貫健康與體育課程教學方案 - 運動教育模式的實踐。**國教輔導**，44 卷 3 期，23-28 頁。
- 蔡俊賢 (2009)。運動教育、理解式與合作學習體育教學模式之整合。**大專體育**，104 卷 10 期，39-45 頁。
- 謝丙南 (2011)。小型學校的運動教育模式課程 -- 以樂樂棒球教學為例。**學校體育**，21 卷 3 期，121-124 頁。
- Hastie, P. A. (1998). Skill and tactical development during a sport education season. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 69, 368-379.
- Siedentop, D. (1994). *Sport education : Quality PE through positive sport experience*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Siedentop, D., Hastie, P. A., & van der Mars, H. (2011). *Complete guide to sport education*. (3rd ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Crabtree, B. F., & Miller, W. L. (1999). *Doing qualitative research* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.