

教育專題研究(178)

創意體育教學方案對學生體育課學習動機
及成效之研究

臺北市教師研習中心

創意體育教學方案對學生體育課學習動機 及成效之研究

召集人：何雅娟

指導教授：闕月清

研究者：李一聖

吳承恩

蔡承宏

石偉源

楊詠菘

臺北市教師研習中心

中華民國 103 年 1 月

目次

中文摘要	i
英文摘要	ii
目次	iii
表次	v
圖次	vi

第一章 緒論

第一節	研究背景	01
第二節	研究目的	05
第三節	研究待答問題	05
第四節	研究假設	05
第五節	名詞解釋	06
第六節	研究範圍與限制	07

第二章 文獻探討

第一節	創意教學之基本概念	08
第二節	學習動機之基本概念	11
第三節	學習成效之基本概念	14
第四節	創意教學、學習動機及學習成效之相關探討	16

第三章 研究方法

第一節	研究架構	21
第二節	研究設計	22
第三節	研究參與者	23
第四節	研究工具	23

第五節	使用場地·····	27
第六節	實施程序·····	28
第七節	資料處理·····	29

第四章 結果與討論

第一節	學習動機及學習成效之現況·····	30
第二節	創意體育教學與傳統體育教學對國小學生體育課學習動機與學習成效之差異分析·····	43
第三節	創意體育教學實施在國小學生體育課學習動機與學習成效之差異分析·····	36
第四節	學習動機與學習成效之相關·····	39
第五節	綜合討論·····	40

第五章 結論與建議

第一節	結論·····	44
第二節	建議·····	45

參考文獻

中文部份	·····	46
英文部份	·····	50

附錄

附錄一	國民小學創意體育教學活動設計·····	52
附錄二	臺北市國小學生體育課學習動機與學習成效調查問卷·····	61

表 次

表 3-1	學習動機量表題號說明·····	24
表 3-2	學習成效量表題號說明·····	25
表 3-3	創意體育課程設計與規劃·····	25
表 4-1	國小學童在體育課學習動機量表之得分情形摘要表·····	30
表 4-2	國小學童在體育課學習動機量表各題之得分情形摘要表·····	31
表 4-3	創意體育教學課程對國小學童體育課學習成效量表之得分情形摘要表·····	32
表 4-4	創意體育教學課程對國小學童體育課學習成效量表各題之得分情形摘要表·····	33
表 4-5	研究對象之學生的同質性檢定分析表·····	34
表 4-6	創意組與傳統組後測之學習動機獨立樣本 t 檢定摘要表·····	34
表 4-7	學習成效後測之獨立樣本 t 檢定摘要表·····	35
表 4-8	創意體育教學之前後測學習動機相依樣本 t 檢定摘要表·····	36
表 4-9	傳統組前後測之學習動機相依樣本 t 檢定摘要表·····	37
表 4-10	創意組之前後測學習成效相依樣本 t 檢定摘要表·····	38
表 4-11	傳統組前後測之學習成效相依樣本 t 檢定摘要表·····	38
表 4-12	學生學習動機與學習成效向度間之相關·····	39

圖 次

圖 2-1	人類需求的層次關係·····	13
圖 3-1	研究架構圖·····	21
圖 3-2	準實驗設計圖·····	22
圖 3-3	本研究實施程序圖·····	28

創意體育教學方案對學生體育課學習動機及成效之研究

摘要

本研究以臺北市中山區某國小之五年級2個班級，共55位學童為研究對象，將兩班分成實驗組與控制組，實驗組以創意體育教學融入體育課程，控制組則無，以比較實驗組與控制組在其學習成效與學習者動機（ARCS學習動機）的關係。其研究結果如下：

一、實驗組與控制組後測之學習動機之差異分析，分別在整體學習動機、專注力、關聯性達顯著水準，創意體育教學對於提升學生體育課學習動機優於傳統體育教學。

二、實驗組與控制組後測之學習成效之差異分析，分別在整體學習成效、認知、技能及情意均達顯著水準，創意體育教學對於提升學生體育課學習成效優於傳統體育教學。

三、創意體育教學實施後學生在體育課之整體學習動機及分構面專注力、關聯性及自信心均優於傳統體育教學之學習動機。

四、創意體育教學實施後學生在體育課之整體學習成效及分構面認知、技能及情意均優於創意體育教學之學習成效。

五、體育課學習動機與學習成效間之相關性分析，實驗組與控制組實驗後，整體學習動機、關聯性、自信心、滿足感、整體學習成效及認知、技能、情意呈現顯著正相關。

關鍵詞: 創意體育教學、學習動機、學習成效

The Research of the Influence of Creative PE Teaching Programs On Students' Learning Motivation and Outcomes In PE Classes

Abstract

The subjects of this research were 55 fifth grade students in two classes from Zhongshan Chungshan district in Taipei. The two classes were separated into Test Group and Control Group. To compare the relationship of learning outcomes and ARCS learning motivation between the Test Group and the Control Group, creative PE teaching was used on the Test Group while the Control Group was not. The results were as follows:

1. The post- test difference analysis between the Test Group and Control Group on the learning motivation got significant standard in the whole learning motivation, concentration, and correlation. It meant that creative PE teaching is better than traditional PE teaching on promoting students' learning motivation in PE classes.
2. The post- test difference analysis between the Test Group and Control Group on the learning outcomes got significant standard in the whole learning outcomes, Cognitive, Psychomotor, and Affective. It meant that creative PE teaching is better than traditional PE teaching on promoting students' learning outcomes in PE classes.
3. After putting creative PE teaching into practice, Students' whole learning motivation, concentration, correlation, and confidence were better than traditional PE teaching.
4. After putting creative PE teaching into practice, Students' whole learning outcomes, cognitive, psychomotor, and affective were better than traditional PE teaching.
5. After the experiment, both Test Group and Control Group showed positive correlation on the whole learning motivation, correlation, confidence, satisfaction, whole learning outcomes, cognitive, psychomotor, and affective in the correlation analysis between learning motivation and learning outcomes.

Key Words: Creative PE Teaching, Learning Motivation, Learning Outcome

第一章 緒論

本研究主要在探討創意體育教學方案對學生體育課學習動機及成效之研究，而本章主要在說明本研究的緣起和研究的基本界定，全章共分為六節：第一節為研究背景；第二節為研究目的；第三節為研究待答問題；第四節為研究假設；第五節為名詞解釋；第六節為研究範圍與限制。

第一節 研究背景

教育是百年大計，也是一國之本，它所面對的是國家幼苗、下一代，透過教育的方式，可以培養及儲備國家未來的競爭力。呂祖琛、林萬義、陳迺臣和蔡義雄（1997）提出人為何需要接受教育的七大論點：滿足生存的需求、促進身心健康及人格健全發展、提供職業知能及工作素養、學習社會規範、發揮潛能及實現自我、培養國家建設的人才、促進人類文明的創化進展，可見教育小至對個人、大至對國家，都具有相當的影響力。

隨著社會的變遷，教育也面臨到必須改革的浪潮，而站在第一線現場、從事教育工作的教師，更應該要與時並進、尋求突破，運用創意的方式協助學生建構可以帶著走的能力，並提升學生的學習興趣及成效，這便是本研究最主要探討的範疇。

一、創意教學是時代趨勢

為迎接知識經濟時代的來臨，行政院教育改革審議委員會在「第一期諮議報告書」中認為急需加強的教育目標包括「革新創造的能力」。此外，在「九年一貫課程綱要總綱」中，也強調培養欣賞、表現、審美及創作能力為重要之課程目標。為了培養全民的創造力，增進國家的競爭力，應從教育著手，教育部近年來積極推動許多與創造力發展有關的政策方案。其中更以於2002年初頒布的「創造力教育白皮書」為最，宣示將把台灣打造成另一個ROC（republic of creativity，創造力國度），其涵蓋要點有以下：「培養終身學習、勇於創造的生活態度」、「提

供尊重差異、活潑快樂的學習環境」、「累積豐碩厚實、可親可近的知識資本」、「發展尊重智財、知識密集的產業形貌」、及「形成創新多元、積極分享的文化氛圍」等五大願景（教育部，2002）。

目前政府致力教育改革中，據此，創意教學在健康與體育學習領域上，也是一項急需發展的任務。依據教育部公布之「國民中小學九年一貫課程暫行綱要」記載，針對國民教育階段修訂之九年一貫課程，其目的在以人性化、生活化、適性化、統整化與現代化之學習領域教育活動，傳授基本知識，養成終身學習能力，培養身心充分發展的健全國民與世界公民，以因應新世紀的需要（教育部，2000）。而健康教育與體育兩門科目被結合成為健康與體育學習領域，雖然這兩門科目各有其學科目標，但都以培養身心健康為共同目標。合科之後使學生更能獲得統整與連貫的健康與體育知識技能。所以「健康與體育」的目標在培養學生擁有良好適能，生活在健康的環境中，同時養成守法習慣與融入群體。藉由鼓勵學生健康行為的養成、運動行為的培養與鍛鍊改善自己的健康，同時在與別人互動中影響他人、社區與環境，以達到全人健康的目的（教育部，2000）。另外，張春興（1996）以身心發展、學習心理、個別差異等面向之研究為理由，指出學校教育應以創新的教學方法予學生全人化教學才能以激發個人潛能，促進社會進步，提高國家競爭力。

學校運動教育課程發展是培養學生健全的身體為重要的途徑之一，然而，台灣的體育教育長期以來皆以運動技能及技術為學習核心，其運動技能及技術精熟是最主要的價值取向（許義雄，1993；周宏室，2004）。但是在現今知識快速發展的環境中，為了滿足人類追求新知的需求，健康與體育課程內容亦應涵蓋全方位基本能力的培養，以便應付整體知識經濟潮流，因此健康與體育教師應具有創意的教學行為來引導學生學習，也使學生具有創新的行為表現，並且獲得「可以帶著走」的個人基本能力，才能符合社會化、統整化與國際化的需求（教育部，2000；周宏室，1996）。健康與體育教師在教學過程中應適時的指引導學生運用創造思考、批判性思考與問題解決等能力，來分析及解決在身體健康與運動技能上所面對的

問題，以增進知識與應用學習，進而取代僵硬式與填鴨式的記憶學習方式（周宏室，1993）。因此，爲了培養健全的國民中小學健康與體育學習領域課程之發展設計，更應重視教師的創意教學並能瞭解影響教師個人創意教學的影響因素，以達到全人化之課程目標。

二、教師教學效能對學生學習成效有重大影響

教育不僅重要，良好的教育品質更有助於國家的進步和成長，所以世界各國對於教育都相當重視。近年來我國政府不斷地推動教育改革，並提出許多新穎的教育政策，期待藉此提升我國的教育品質，而在這當中，教師便扮演了相當重要的角色，因爲教師是教育現場中的實踐者，教師所表現出的行爲及教學品質的良窳，會直接影響學生的學習成效，便間接影響了改革和政策的成功與否。饒見維（2005）便在書中提到，教育改革的主體與動力都在教師身上，教育品質的關鍵也在教師身上。

Donohue、Perry和Weinstein（2007）的研究指出，教師的教學實務可以促進學生的學術成就、行爲的調整與對能力的感受，可見教師的教學品質對學生有相當程度的影響。而所謂品質好的教學即是指有效的教學，就是學生在經過教師教學後，能有效提升學習成就，並達成教師預設的教學目標，這才算是有效的教學。所以一個好的教師除了自己本身擁有充分的學識背景外，更重要的是能透過教學過程幫助學生認識教材內容，並加深印象，此外，還要能激發學生的學習動機，讓學生能樂於學習，否則即便教師擁有豐富的學養，充其量也只能稱爲該領域的學者專家。由於研究者認爲比起教師心中的理想，其實際進行的教學行爲，才是影響學生學習成效最重要的關鍵，所以希望針對教師創意教學方面進行分析和探討。

三、創意教學與學生學習成效

在與教師相關的研究中，學生學習成效一直是研究者相當熱衷於探討的向度，而隨著政府大力推動創造力教育，有關創意教學、創造力教學的研究也逐漸增多，但其中談及學生學習成效與其學習動機兩者相關關係的並不多，討論學生

學習成效與創意教學行為的更是幾乎沒有。唯吳雪華（2005）透過研究，發現小學教師在創新教學能力與教學效能具顯著的正相關，林碧芳（2004）的研究結果也顯示教師創意教學自我效能感會對其創意教學行為產生影響，可見教師在創意表現中的教學效能感、能力及教學行為間具有相關性。

黃湘媛（2005）認為每一位教師都能成為創意教師，只是可能會受到一些內在或外在的因素影響，而影響教師的教學自主或創新，張世忠（2002）提到教師會因為對教學環境及做事方式的熟悉，而開始害怕改變，逐漸缺乏主動積極的態度及自信。一般都認為教學效能較高的教師便是較「優秀」的老師，因為他們能透過教學有效地提升學生學習成效，但這些教學效能高的「優秀」老師，是不是能在教學中持續地求新求變、運用更多的創意？還是會因為眼前教學的成功，而不再追求突破和創新？

現代環境快速變遷，學生學習動機與成效不彰是普遍存在的問題，幫助學生解決這些學習困擾，增強他們的學習動機與成效是教師責任，當教師面對不同的學生如何提升動機與成效，就成為教師所面臨的困擾，教師教學最感困擾的項目為教學方法、教學設備、學生學習動機、學生課業表現、學生管理與行為輔導、工作負擔與行政措施等（蔡世雄，2003），陳文琪（2002）的自然與生活科技領域教師教學困擾的調查研究中，整理歸納國內外學者對於教師教學困擾的分類，當中都有教學實務一類，就包含了引起學生學習動機的困擾。綜合以上教學、教育現象，我們知道引發學生自主學習是教學活動的宗旨；當學生處在主動學習的心境，將使得學習事半功倍，透過「玩」可以生動的瞭解本來是老師才會教導的知識，這就是遊戲強大的力量（AngelaMcFarlane, 2007）。激發學生學習動機就是成功教學活動的開端，因為決定孩子學習成敗的，不僅是智商，還有一連串相關因素：努力意願和學習策略缺一不可。學習有問題、成績不好的學生，通常缺少學習動機（Ischta Lehmann, 2008）。

體育教師展現出創意教學行為是否會對學生體育課學習成效與學習動機產生影響？學生學習成效與學習動機這兩者間是否有其相關因素？本研究將以此為重

點進行探討，提供未來研究參考。

第二節 研究目的

- 一、瞭解國小學生體育課學習動機與學習成效之現況。
- 二、比較創意體育教學（實驗組）與傳統體育教學（控制組）對國小學生體育課學習動機與學習成效之差異。
- 三、比較實施創意體育教學對國小學生在體育課學習動機與學習成效之差異。
- 四、探討體育課學習動機與學習成效之相關情形。

第三節 研究待答問題

本研究基於上述的研究目的，擬探討的具體問題如下：

- 一、創意體育教學（實驗組）與傳統體育教學（控制組）在國小學生體育課學習動機上之差異情形為何？
- 二、創意體育教學（實驗組）與傳統體育教學（控制組）在國小學生體育課學習成效上之差異情形為何？
- 三、創意體育教學對國小學生在體育課學習動機之差異情形為何？
- 四、創意體育教學對國小學生在體育課學習成效之差異情形為何？
- 五、體育課學習動機與學習成效之相關性為何？

第四節 研究假設

- 一、創意體育教學（實驗組）與傳統體育教學（控制組）在國小學生體育課學習動機上達顯著差異。
- 二、創意體育教學（實驗組）與傳統體育教學（控制組）在國小學生體育課學習成效上達顯著差異。
- 三、創意體育教學對國小學生在體育課學習動機上達顯著差異。

四、創意體育教學對國小學生在體育課學習成效上達顯著差異。

五、體育課學習動機與學習成效具顯著正相關。

第五節 名詞解釋

一、學習動機

學習動機（Learning Motivation）是指引起學生學習活動，維持學習活動，並導使該學習活動趨向教師所設定目標的內在心理歷程（張春興，2000）。本研究量表係引用陳嘉弘(2004)翻譯並修編的ARCS 學習動機理論量表來測量學生的學習動機，量表包含學習者專注力、建立關聯性、給予自信心及提供滿足感四個構面。本研究之學習動機操作性定義是指學生在「國民小學體育課學習動機量表」上填答的得分情形，得分愈高表示學習動機愈佳。

二、學習成效

學習成效是指學生體育課中所學習到的體育知識、運動技能及表現出來的運動精神與學習態度（林國瑞，2004）。本研究量表係引用曾冠諦(2007)編制而成學習成效量表來測量學生的學習效果，量表包含認知、技能、情意三個構面。本研究之學習成效操作性定義是指學生在「國民小學體育課學習成效量表」上填答的得分情形，得分愈高表示學習成效愈佳。

三、創意體育教學

創意教學是教師在教學過程中，採用多元活潑的教學方式和多樣豐富的教學內容，激發學生內在的學習興趣，培養出學生樂於學習的態度和提升其學習能力（吳清山 2002）。本研究之創意體育教學操作性定義是指研究者自編之田徑、排球及羽球等三項體育課程創意教材，每項目三週，共九週，十八節。

第六節 研究範圍與限制

一、研究範圍

(一) 研究內容

本研究主要是探討創意體育教學方案對學生體育課學習動機及成效之研究。其它可能在學校學習過程中或其他因素影響學生體育課學習動機或學習成效的因素皆不在本研究探討範圍內。

(二) 課程實施內容

所有研究參與者，先接受學生體育課學習動機與學習成效量表(前測)，之後接受研究者設計之9週創意體育運動課程(田徑、排球及羽球)介入，經9週課程後，所有研究參與者，再接受學生體育課學習動機與學習成效量表(後測)。

(三) 研究參與者

本研究之研究參與者僅限101學年度就讀臺北市中山區某國小五年級之學生，年齡介於10歲至11歲，共55位研究參與者。

二、研究限制

(一) 研究變項上之限制

根據文獻探討，影響學生之體育課學習動機與學習成效的因素範圍既多且廣，其包含場地設備、同儕關係、教師教學、課程內容、學習態度及身體健康等等。本研究僅以9週創意體育運動課程(田徑、排球及羽球)介入，因此其他可能影響學生之體育課學習動機與學習成效之因素，本研究無法有效控制、視為本研究之限制之一。

(二) 在研究參與者之限制

研究者基於人力、物力與時間的各種資源考量，僅以臺北市中山區某國小五年級之學生為研究的範圍。故研究結果於地區、對象上之推論，均有其限制性。

第二章 文獻探討

本研究主要在於探討本研究創意體育教學方案對學生體育課學習動機及成效之改善情形為研究主題，本章文獻探討部分共分為四節，第一節創意教學之基本概念；第二節學習動機之基本概念；第三節學習成效之基本概念；第四節創意教學、學習動機及學習成效之相關探討，相關整理如下：

第一節 創意教學之基本概念

在現今的多元社會中，知識創造出經濟的時代，創意可以說是成功的必要條件，教師若採用傳統的教學方式，已無法完全改善學生學習的問題，必須順應時代的改變，精進課程規劃設計與教學創新，在日常課程中注入和執行令人興奮及創新方法，才能提升創意教學的成效。因此有效的創意教學，就要先改變個人對創意教學的看法，把它視為是一種大家都可以學著去精通的教學方法，學著去檢討和改進教學方法。

張玉成(1983)認為創造思考的過程始於問題的覺知，繼以心智活動的探索、方案的提出；最終問題的解決和驗證。在思考過程中須保持求新求變、冒險探究的精神，並表現出敏銳、流暢、變通、獨特，和精進的特質。

李惠敏(2003)將創意定義以下幾點：1.創意要在穩固的基礎下去進行改變，而非一成不變；2.創意具有活潑、多樣與彈性，能引發學習者學習興趣，並增進教師教學效能之概念；3.創意透過不相干的事物，產生另類多元的連結；4.創意要能發揮新意、創造獨特，有賴教學者勇於嘗試與顛覆傳統之教學；5.創意源於思考，更需要教學者具備思考的能力與習慣。

吳清山(2002)針對教師教學策略提出，創意教學是教師在教學過程中，採用多元活潑的教學方式和多樣豐富的教學內容，激發學生內在的學習興趣，培養出學生樂於學習的態度和提升其學習能力。

羅綸新(2003) 創意教學是教師本身發揮個人的創意，並於教室內真正進行

的教學行動，實施的時間和課程不受限制，主要的關鍵在於師生觀念的溝通，保有開放的心胸，教師能依學生需求隨時調整自己的教學方法，以增進學生的學習效果。亦被認為是一種啟發式教育，兼顧高層次的認知領域，著重於多元知識技能的比較、評鑑、綜合、分析及應用等。

王鴻哲(2011)則認為創意教學著重的焦點在於教學者如何透過教學的引導，在教學歷程中，教學者能夠善用各種教學策略，運用創意發展出多元活潑、富有變化的教學方法，藉以引發學童學習興趣與動機。

吳若芬 (2010) 則指出，創意教學是指教師在教學規劃、實施與評量等過程中，能調整教學內容，發揮個人的創意，採取各種不同的教學方法或策略，使得教學具有創意與變化，並在教學過程中充分展現創造力，運用新奇、適當、有價值的教學安排，協助學生產生有意義學習的教學行為，提高學習成效，以達成教學或教育的目標。

Scott 與 Bruce (1994) 指出創意教學是教師個人想出或改編自他人的新穎構想，並且有計畫性的將構想付諸行動、實施且尋求資源的支持，更會將創意展現於教學情境中的每一個階段。

Sawyer (2004) 主張創意教學是一種即興創作演出的想像。教學的想像 (conceiving of teaching) 就是即興創作，強調教師與特別的學生團體一起工作互動與回應的創造力。特別是，有效教室的討論即為一種即興創作的演出，因為班級的流動是不可預測的，且從所有參與者的行動中浮現，包括學生與教師。

LeFever(2005)指出，創意教學可以幫助教學者變得更有創意，讓教導方式有變化，以因應不同學習者的需求，部分學習者是從「做」中學，部分學習者是從「聽」中學。如果教學者的教學法有所變化，就能激發所有的學習者主動參與。

此外，研究者閱讀相關文獻後，討論歸納出創意教學所構成的要件，即發現幾個重要的因素：1.學習環境營造出活潑、溫馨感：妥善規劃學習空間，提供豐富的學習教材，使學習者能夠輕鬆、快樂學習，感受到教學環境是適合其學習的；

2.適時激發學習者動機：動機是學習的必要條件，如果學習者能對某個科目或領域的學習具有動機，就能專注的學習，亦會在學習活動中覺得有趣，也可以從中獲得滿足感和成就感，進而探索環境，獨立思考、發現問題，從參與中培養學習的興趣與能力；3.學習者學習需求的滿足：教學者在教學過程中時時刻刻都能將教學方法及內容做適度的調整，不能拘泥於固定的教學方法，以瞭解學習者的需求；4.教學方法多樣化的運用：現今教學方法甚多，選擇適合學習者的方式進行教學，才能有效地激發學習者學習興趣，並透過教學者認真的指導，鼓勵學習者勇於嘗試及創新，即能達到創新教學之目的；5.活用現代資訊科技：科技日新月異的發展，舉凡 3G 產品、電子白板、網頁建置等資訊快速流通，教學者藉以設計活潑、多元的教材，皆可視為創意教學的展現。

相對於傳統教學方式，教學者若能持續保有創意教學的概念，以具有創意的方式設計系統性的教學方案，在教學活動時規劃適宜的教學情境或善用教學方法，輔以各類型教學策略地運用，即能順應學生心智發展，啟發其學習動機，提升教學品質。

第二節 學習動機之基本概念

長期以來，動機一直是各領域研究的熱門議題，有許多研究結果顯示動機是成功學習的重要關鍵，能讓學習者保持參與學習的重要因素，使學習時間延長，持之以恆且不斷的充滿熱情參與整個學習歷程，動機是不可或缺的條件，身為教學者必須重視它，有了動機，才有學習的動力，才能逐步達成學習目標。傳統的教學活動以教師為主體，教師所擔任的角色主要是教授者，很少關注到學生學習的主動權。但在資訊發達的現今，學生才是學習活動的主體，需要從學生經驗為出發點，教師成為活動的設計者與指導者，引導學生主動探究知識、發現與解決問題，以激發學生的潛能(陳淑娟、林玉如，2005)。

張春興(1996)認為動機是一種促使個體進行各種行為的內在動力，是指引起個體活動，維持已引起的活動，並促使該活動朝向某一目標進行的內在作用。

賴淑芬(2005)認為學習動機是一種學習行為的內在因素，是由學習者的內在需求所引發，維持學習者的學習行為或方式，並導引學習者的學習活動趨向目標的一連串心理歷程。

朱永熙(2007)則認同學習動機是學生在學習方面追求成功的一種心理需求，這種心理需求往往連帶影響學業成就的高低。亦可說是學習者努力學習的原動力，關係著學習者學習的成敗，因為它能確定學生是否朝既定的目標而努力，或者他們根本就放棄了該項學習的目標。

Pintrich & De Groot(1990)認為學習動機是指學習者對學習工作、學習內容、學習結果、學習能力等方面的價值、期望與情感，亦是學習者追求成功的一種特殊心理需求，是影響學業成就的主要因素之一。

Pintrich & Schunk(2002)提出動機涉入之概念，做為學習動機的外在指標，其中包括工作選擇、努力、堅持與成就。而學習者的內在或外在動機之高低，則可依動機涉入中工作選擇之挑戰性、好奇心、簡單工作和取悅他人四個向度做判斷，前兩個向度為內在動機之判別依據，後兩個向度為外在動機之判斷依據。

Ryan 與 Deci (2000) 的觀點中，主張若將動機視為單一，則無法完全解釋人類在動機強度及動機導向上的不同現象，所謂的動機導向是指個體從事活動背後的態度、目標或原因。

然而與學習動機相關之理論甚多，將綜合整理較具代表性的理論作介紹：

(一) 成就動機理論：Atkinson(1964)的成就動機理論則認為個體在從事或選擇某項工作時，會同時產生「追求成功」與「避免失敗」兩種方向彼此相對的心理層次作用。前者是指個人表現趨近目標或工作，追求成功的心理傾向，後者為個人設法從工作情境中逃脫，以避免失敗的傾向。個體成就動機的強弱與個人的特質有關，假若個體追求成功的動機超過避免失敗的動機，則將表現奮發向上、積極 進取；相反的，如果個體的避免失敗動機超過追求成功的動機，則表現焦慮、退縮等現象。

(二) 成敗歸因理論：Weiner(1979)認為不能只從單個向度去預測學習的動機，他採用多個向度，除了因素來源(即內控：個人將成敗歸因於個人因素與外控：個人將成敗歸因於運氣或他人因素)之外，再加上穩定性及能控制性的觀念。同時亦提出相對應於三向度歸因結構的八項因素，分別是能力、情緒、任務難度、運氣、經常性努力、臨時性努力、教師偏見，及他人偶爾協助。

(三) 自我效能論：自我效能論由 Bandura (1982)所提出。主要是指個體對自我能力的看法，在面對某項工作挑戰時執行能力的自我判斷。倘若個人預期自己能夠勝任這項工作，便能具備高度自我效能，能全心投入，努力完成，就算遭遇到打擊，也會不屈不撓，克服萬難，堅持到底；相反的，挫折容忍力不夠，遭遇失敗便打退堂鼓，甚至退卻逃避的便是低自我效能類型。換言之，個體會根據過去的經驗，去判斷成功的機率及決定是否全力以赴。

(四) 需求理論：人本主義主張動機是一種需求，為追求或創造需求滿足機會的動力，以 Rogers 和 Maslow 為代表。Maslow(1943)的需求層次包含三個概念：
1.動機是屬於內發性的，是人類身心發展的內在力量；2.人類的各種需求動機是

有組織，有層次且是循序漸進的；3.各需求層次間關係的變化，受個體生長的社會環境與生物主觀遺傳因素的影響，當較低層次的需求漸漸獲得滿足時，較高層次的需求將隨之增強。Maslow 將人類的需求分為五個層次：由下而上分別是生理的需求、安全的需求、愛與隸屬的需求、自尊的需求、自我實現的需求，如圖 2-1 所示：

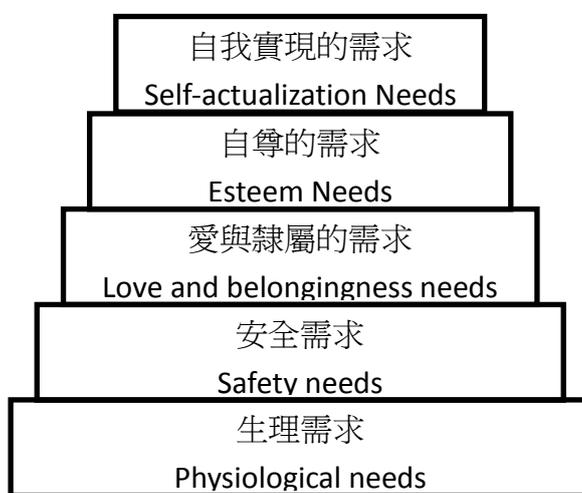


圖 2-1 人類需求的層次關係

學習動機的影響因素相當複雜，所涉及層面甚廣，藉由上述之說明可以得知，教學者在教學前若能詳加重視如何引起學習者之學習動機，即能快速地達到所欲達成之教學目標，此重要課題，值得深入加以探究。

第三節 學習成效之基本概念

一般所謂學習成效，乃是學習某種活動一段期間之後，對參與學習者所進行活動成果之評估，加以評斷是否達到預期之目標，其受學習者的能力、發展層次及動機，或是週遭的環境，如家庭、教室及同儕團體之影響，亦有可能會因為教學者的教學方式不同有所差異。

郭生玉(1999)提出學習成效乃是指在學習活動告一段落之後，對學習者實施各種可能型態的評量測驗。由評量測驗的結果可以瞭解學習者對於學習內容的成效。以成效而言，學習成效會有高、低成效之差別，低成效並非都是智力因素造成的，其原因相當多，包括學生的學習習慣、學習方法、成就動機，家長鼓勵程度、家長管教態度、家長教育程度、家長社經地位、出生序等，而非只有智力因素。

簡貞玉(2002)認為學習成效評量意指蒐集各項學習成果予以判定訓練成效之課程，並針對訓練課程做有系統的資料蒐集後予以評斷、修正及改善。

黃玟瑜(2003)指出，學習是指個體經驗的獲得及行為變化的歷程，成效是指事物所顯現的功效，也可以指標準化測驗所得的成績。而學習成效就是指學生經過教學活動過後，在學習成就或學習態度上之表現。

林亮均（2006）學習成效可視為衡量一個人學習成果的指標，過去已有許多對於選定學習成效評估指標，以及評估成效等相關研究。此指標常為測驗成績、教學後測得成績、學習滿意度等，並由這些指標可看出一個人的學習成效之良窳。

何希慧（2007）在評鑑月刊中說明國外大學在推動提升學生學習成效的方案，強調全校全體總動員，無分各處室，教師會在教學時對學生充分說明該課程的學習目標和希望得到的結果，並給於彼此省思的機會並回顧教與學的歷程與效果。此外，多元評量方式也可用來驗收學生學習成效。

曾明淵（2008）認為學習成效是衡量學習者學習成果的指標，也是教學品質評估中主要的項目之一。學習成效的呈現，必須透過學習效果的評量，才能具體

完整的表現出來。而關於體育運動學習效果的評量，也是以學習三大領域—認知、技能、情意為其基礎評量內容。

Wager(2003)認為學習成效就是教師授課所希望得到之成果，也就是教師期待學習者可達成的目標，且學習成效可發展為成績評比的標準，並可反映出教學方案設計的好與壞，重要的是，學習成效幫助學生瞭解老師對他們的期待。

為了方便具體的教學設計與評估學生的學習成效，基本上體育課程可分為認知、情意、技能等三大類，認知領域目標最早由 Bloom 等人在 1956 年所提出，其包括：知識、理解、應用、分析、綜合、評鑑等六個層面。而情意領域目標，則由 Karthwohl 等人在 1964 年提出，強調個人對於人事物的感覺、情緒、態度、興趣、鑑賞等方面的學習，其包括：接受、反應、重視、組織、品格形成等五個階層（黃正傑，1991）。技能領域的目標，則以 Harrow 在 1972 年所編製之技能領域的目標分類最具代表性，強調的則是心理及動作聯合的學習，已發展操作或動作的技巧，其包括：反射動作、基本動作、知覺能力、體能、技巧動作、表達和解釋用的動作等六個階層（張至滿，1986）

。然而隨著時代的進步，爾後在不同的類別及其階層上皆有些許的不同，就技能領域的目標來說，Elizabeth Simpson 提出知覺作用、心向作用、引導反應、機械反應、複雜反應、技能調適、創作表現等階層新概念。

學習成效可說是學習者於參與學習活動一段期間後，在某種形式之評量上的表現，本研究的焦點著重在體育課學習成效目標上，因此特別注意學習者在運動知識、技能、身體健康、社交機會，建立良好人際關係，奠定終身運動習慣等方面。

第四節 創意教學、學習動機及學習成效之相關探討

「教」是上所施，下所效也，有著教學及學習的過程，教學者依據教學目標，設計新穎的活動與課程，促進學習者學習的動機，引導學生快樂地參與學習，才能有助於提高整體學習成效。在整個教學過程中，教學者若能掌握上述要領，透過巧思的創意使教學活動引發學生的興趣與能力，以達事半功倍之效。本章主要在探討創意教學、學習動機與學習成效之相關，並以此作為研究主題之參考，提供更多資料、資訊，使研究更加完整。以下將著重創意教學、學習動機、學習成效及其間之相關性作探討。

一、創意教學與學習動機之相關探討

吳文龍（2004）採所羅門四組設計進行實驗，研究結果顯示：接受創意與批判思考教學的學生，在自然科學學習動機量表後測的得分，顯著高於一般教學的學生，創意與批判思考教學對於學生的學習動機具有正向的影響力，此外，自然科學學習動機、自然科批判思考與科學創造力三者具顯著相關性。

賴英娟（2006）研究結果發現，創意自我效能、非綜效性外在動機、內在動機均對於創新行為具有正向之影響，創意焦慮對創新行為則有負向之影響，此外亦發現，國中生動機信念（創意自我效能、創意焦慮、綜效性外在動機、非綜效性外在動機、內在動機）與創新支援對創造力影響之模式，與國內國中學生的觀察資料具有相當程度的契合度。

劉欣怡（2007）研究指出，健康與體育教師專業能力對外在動機、內在動機與創意教學具有正向且直接的影響；外在動機對內在動機具有正向且直接的影響；內在動機對創意教學具有正向且直接的影響。

卓琦哲（2008）從學生面去探討創意教學及學習過程，透過文獻探討，建構創意教學、學習動機與吸收能力之間的關聯性。利用整體模式分析結果發現，創意教學對學習動機有顯著正向影響，而學習動機對吸收能力有顯著正向影響，創意教學透過學習動機，間接影響吸收能力，因此學習動機具有中介效果。

林青雅（2010）運用創意教學來提升國中英語學習動機與成就，研究主要發現 1.創意教學過程中，教與學的互動是良好的，多數的學生肯定支持創意教學的活動，並且對本課程所實施的教學活動持正面的態度；2.創意教學可以提升學生的英語學習動機，且明顯趨於主動的態度；3.創意教學可以提升學生的學習成就，從質性與量化資料分析研究結果，得知創意教學活動設計可提升各方面之學習表現。

Amabile 發現某些外在動機可以結合內在動機產生正面的影響力，有利於創造力產生，特別是在內在動機的起始水準是很高的時候，可以正向地結合內在動機進行創造力活動。

Csikszentmihalyi（1996）提出心流（flow）理論，所謂心流意指著人們從事種活動的精神狀態，他們是保持著相當高程度的專心，對於外界的任何事物彷彿已經不在乎，全心地為自己的目標努力，因為其中的經驗相當美好，以致於花再大的代價，也願意去從事，所以心流是個體從事某任務時，一股相當專注、投入的心理狀態，渾然忘我地忘記時間的流逝，此為內在動機的顛峰狀態。同時，內在動機即是促使個體從事創造行為與持續創造力的一大動力。

二、創意教學與學習成效之相關探討

李麗香（2004）研究發現，在「國語科考試成績」方面，不同創意教學組別達顯著差異，其中以低創意教學組學生的國語科考試成績低；在「國語科習作表現」方面，不同創意教學組別達顯著差異，其中高創意教學組學生的國語科習作表現優於中創意教學組學生。換言之，高創意教學有利於提昇學生的國語科習作表現。

何秀芳(2008) 在其研究得知看圖作文創意教學有助於開展學童的多元智慧，且學童在「文字正確」、「圖文相符」、「文句通顯」、「用字遣詞」、「寫作具創意」等皆有明顯的進步。

吳雅萍(2008)透過「後設分析法」(meta-analysis)，探討創造性問題解決教學

與傳統教學對學生認知、情意及高層次思考能力學習成效之影響。認知學習共蒐集 16 篇研究案，發現創造性問題解決教學成效優於傳統教學；情意學習共蒐集 20 篇研究案，發現在學習動機及態度上，使用創造性問題解決教學的方式會優於傳統教學；高層次思考能力方面有 33 篇研究案，發現創造性問題解決教學方式的確能提升學生創造思考能力。

鄭釗仁（2010）探討我國技職院校選修創意課程的學生學習策略、創意自我效能、創新行爲及創意學習成效之關係，結果發現學習策略、創意自我效能、創新行爲及創意學習成效成正相關；學習策略透過創新行爲中介變項對學生創意學習成效具有部份中介效果；創意自我效能對學習策略與創意學習成效沒有造成干擾作用。

王鴻哲（2011）在數理科學營創意教學方案研究後發現，參與服務者了解以原住民文化及生活經驗設計課程，能引發原住民學童的學習動機，且設計實驗活動及動態活動能增加學童具體操作的經驗，並加強其數理科學概念的理解，且運用多元的教學活動，能維持學童的學習動機，使其樂於學習。

林欣穎（2011）研究旨在探討數學科創意教學對國中學生學習成效之影響，結果發現數學科創意教學提升了學生的段考數學成績表現，同時，實驗組學生在段考數學科成績上的表現顯著優於控制組的學生。

林婷婷（2011）研究主要在探討創意教學法融入體育課對國中生游泳技能、情意的學習成效，並瞭解不同性別學生與不同教學組別學生在學習成效的差異情形，結果發現，無論男女生或技能高低之學生，透過創意教學法融入游泳教學後，皆有效提升國中生對游泳運動的學習成效，是一種有效的體育教學方法。

陳偲揚（2012）研究指出，在傳統的教育中，學生們不使用創造性學習方式，他們只是按照老師講課的內容來學習。而其研究旨在學習的創意設計過程，學生可以使用創造力，幫助他們解決在各個領域的問題，結果證實能激發學生的創造力，讓他們學習有更多興趣。

三、學習動機與學習成效之相關探討

黃光雄(1991)指出，影響學生學習成效的因素，可分為三類：1.是學生的因素，如能力、發展層次及動機等；2.是周遭的環境，如家庭、教室及同儕團體等；3.是教師教學的因素，如教學時間、教學品質等。

陳秋麗(2005)探討國中生英語學習動機、學習滿意度與學習成就之相關研究—以雲林縣為例，受測對象為 762 名國中二年級學生，以問卷調查法為主。經研究發現，國中生英語學習動機多數偏佳，英語學習動機越高、英語學習滿意度越好者，則越能提升英語學習成就。

涂慶波(2010)本研究旨在探討臺南縣國小學生扯鈴學習動機及訓練滿意度對學習成效之影響，結果發現學習動機對訓練滿意度具有正向之影響；學習動機對學習成效具有正向之影響；訓練滿意度對學習成效具有正向之影響。

楊爵華(2010)其研究結果指出，實驗組之學習動機前後測，並在量表中價值成份向度，有達顯著差異，女生的學習動機優於男生。遊戲教學應用於音樂課程，對音樂學習動機的促進與音樂學習成就的提升，兩者達顯著相關。

林瑞宏(2011)採用分層隨機取樣方法，探討國立高職生游泳學習動機與學習成效之關係，研究指出國立高職生游泳學習動機與學習成效之現況，在學習動機上以「身體健康」層面表現最好，而學習成效以「認知」層面表現最好，並且發現國立高職生游泳學習動機與學習成效有顯著正相關存在。

賴怡婷(2012)探討學生在學習動機、學習態度、學習滿意度與學習成效各變項之間的關係，研究發現學習動機分別對學習態度、學習滿意度與學習成效有正向影響，同時，學習態度與學習滿意度在學習動機與學習成效間具有部分中介效果。

Zimmerman (1997)提出學習者在學習歷程中除了建構知識之外，還要做到動機信念的調整或學習策略的運用，以改進學習成效，才算做到自我調整學習，學習才有效。

McCombs (2000)指出強烈的學習動機與真實的興趣會明顯提升學習速率。同時他亦提及學生具有更正向的期待與高的學習動機時，其學習成效也會隨之提升

Hofer (2006)指出，在教學方面，教學者爲了提高學習者之學習動機，除了改變教學策略、調整教學內容、變換教學情境等外在因素，瞭解學習者內在學習意願是否高昂、其學習動機之強弱，都是學習成效的重要因素。爲了能夠增進教學成效，教學者應深入瞭解如何引導學習者之學習動機，採取有效的鼓舞策略，正面影響學習者的學習動機，使其投入於學習活動。

綜上所述，隨著時代的變遷，傳統的教育方式已經無法符合現代教育的需求，創意教學、學習動機及學習成效等因素皆十分重要，在教學及學習的過程當中，不應僅是重視教學者的教學方式及策略，亦要關注學習者本身的態度及條件，並在學習過後檢視學習結果，將諸多因素皆納入思量，才能不斷地精進教學者的教學，學習者亦能從中獲得無限的學習內容，創造出雙贏局面。

第三章 研究方法

本研究係以問卷調查法進行研究，本章就其研究架構、研究設計、研究對象、研究工具、使用場地、實施程序及資料處理等七節逐節說明：

第一節 研究架構

本研究以創意體育教學方案對學生體育課學習動機及成效之改善情形為研究主題，主要在探討介入創意體育教學前、後學生對體育課學習動機及學習成效之改善情形，並比較傳統式教學方式與創意體育教學對學生體育課學習動機及學習成效之差異，經過相關文獻整理，研究架構詳如圖 3-1。

由圖 3-1 顯示創意體育教學方案以「田徑」、「排球」及「羽球」為教學內容，學習動機以「學習者專注力」、「建立關聯性」、「給予自信心」及「提供滿足感」等四個面向為指標。學習成效則以「認知」、「技能」及「情意」等三個面向為指標。茲將研究內容關係說明如下：

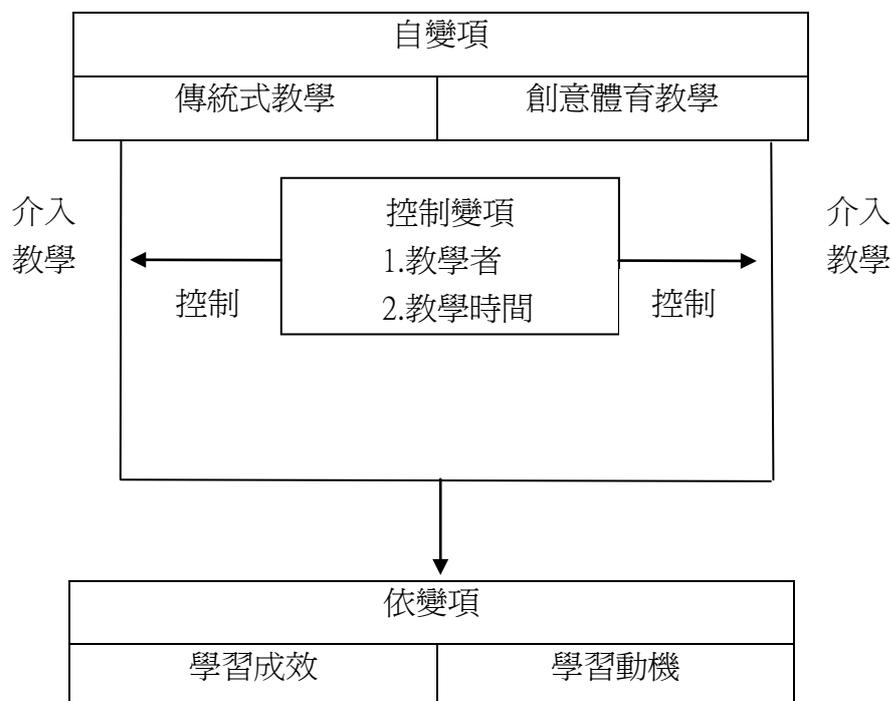


圖 3-1 研究架構圖

第二節 研究設計

一、準實驗設計

本研究採取準實驗法，為期共9週，每週二次，每次40分鐘的運動，以傳統體育教學為對照。實驗前，每位受試者均發給並填寫“受試者實驗同意書”。

實驗前後請各組受試者於安靜狀態下，接受學習動機與學習成效量表，實驗前後請各組受試者於安靜狀態下，再接受一次學習動機量表及學習成效量檢定。檢測指標前、後測間的差異以相依樣本檢驗及獨立樣本檢驗。

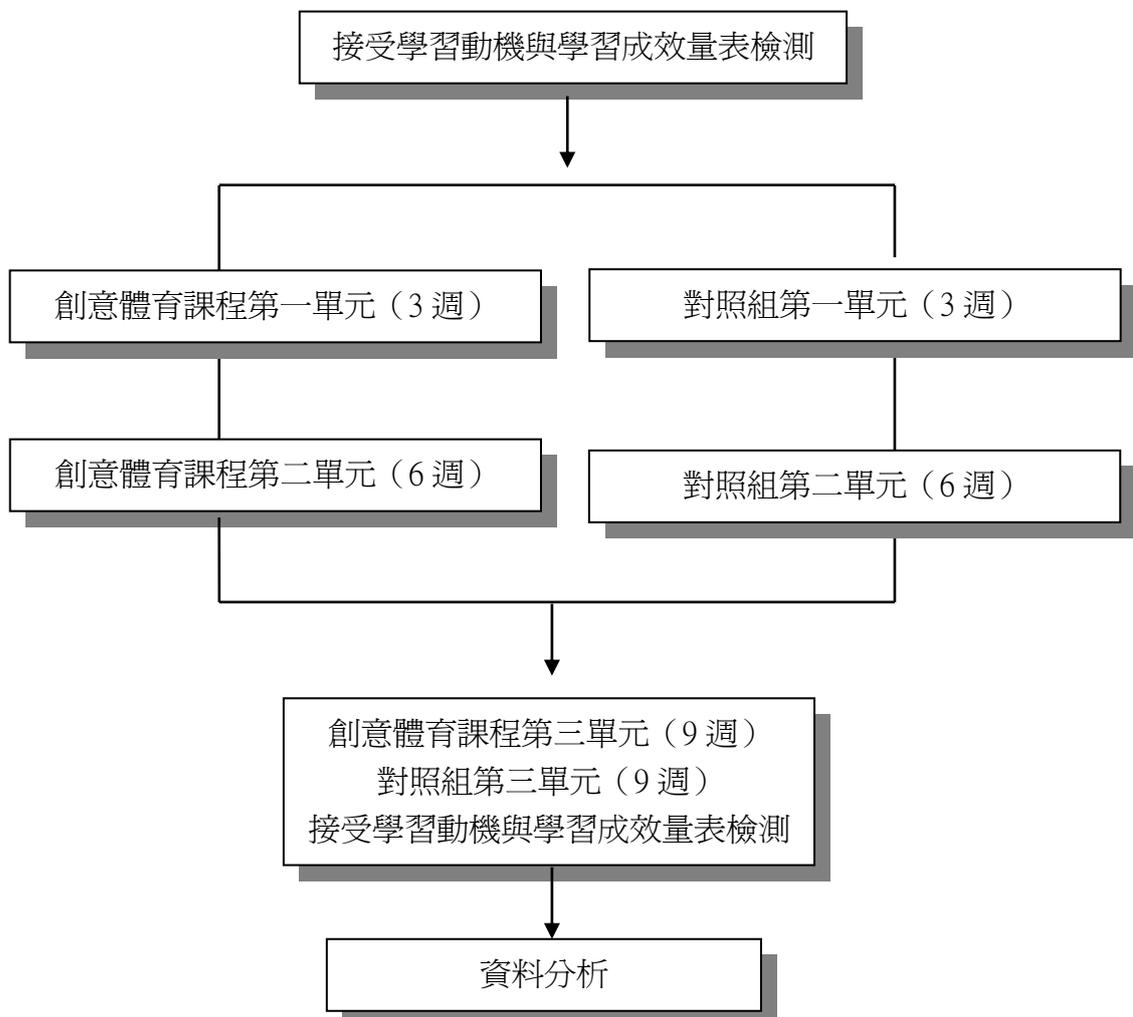


圖 3-2 準實驗設計圖

第三節 研究參與者

一、教師參與者

本研究的教師參與者係臺北市中山區某國民小學體育教師，該教師為新竹師範大學體育組畢業，並於臺北大學體育學院運動教育研究所取得碩士學位，體育教學經驗約 10 年，擁有完整的體育教學經驗與能力。

二、學生參與者

本研究學生參與者係臺北市中山區某國民小學之 5 年級 2 個班級的學生。在實驗參與班級中，研究者將 2 班 5 年級學生以班級為單位，分為實驗組(Experimental Group)，與控制組 (Control Group)，其中 2 班學生參與人數分別為實驗組 27 名，控制組 28 名，合計 55 人。

第四節 研究工具

本研究工具有三，第一部份為「學習動機量表」、第二部份為「學習成效量表」，第三部份為「創意體育教學」茲說明如下：

一、學習動機量表

本研究之學習動機量表引用陳嘉弘(2004)翻譯並修編的ARCS 學習動機理論量表，共計有34題。本量表將採用五分量表法 (5-point Likert scale)，一分為非常不同意至五分非常同意。根據Keller(1999)指出專注力 (Attention) 所指涉的是如何引起學生的好奇心或興趣，也就是指學生能否察覺到教學過程中是否相當有趣。關聯性 (Relevance) 所指涉的是學生能否察覺到教學能實現其目標，或是滿足其學習需求。自信心 (Confidence) 所指涉的是：學生能否察覺到自己有把握如果經過一番努力，即可以成功的完成學習的任務。而滿足感 (Satisfaction) 所指涉的是學生從教學當中所接受到的內在和外在的酬償，例如教師回饋等。 ARCSS 問卷共分爲引其學習者專注力 (Attention) 8題、建立關聯性 (Relevance) 9題、

給予自信心 (Confidence) 8題及提供滿足感 (Satisfaction) 9題四個因子(陳嘉弘，2004)。ARCS學習動機理論量表在多項教育研究中已發現具有內部一致性之信度考驗(Keller, 1999)，其量表之專注力信度為.84、關聯性信度為.84、自信心信度為.81及滿足感信度為.88，整體之內部一致信度依序為 .95。陳嘉弘為求ARCS學習動機理論量表更嚴謹及具更高的信效度，指標性研究之結果以驗證性因素分析 (Confirmatory Factor Analysis) 統計方法進行信度考驗，其信度考驗之Cronbach α 係數為 .88。

表3-1 學習動機量表題號說明

因子	題號	反向題號	題數
專注力	1, 10, 15, 21, 24, 26, 29	4	8
關聯性	2, 5, 13, 20, 22, 23, 25, 28	8	9
自信心	3, 9, 27, 30, 34	6, 11, 17	8
滿足感	12, 14, 16, 18, 19, 31, 32, 33	7	9

二、學習成效量表

本研究之學習成效量表引用曾冠諦(2007)編製之量表，共計有 19 題。本量表將採用五分量表法 (5-point Likert scale)，一分為非常不同意至五分非常同意。該量表具良好之信效度，信效度考驗嚴謹，。信度與效度結果如下所述：(一) 項目分析，採用相關分析法係計算各題與量表總分的積差相關。最後再根據鑑別力數值求出各題的決斷值(Critical Ratio，簡稱 CR)；(二) 效度部分：採用主成分分析法 (Principal Component Analysis)，再以最大變異法 (Varimax) 正交轉軸並萃取特徵值大於 1 以上之因素，共萃取三個因子，釋變異量各為「認知分量表」24.53%、「技能分量表」22.28%及「情意分量表」16.75%。本量表累積解釋變異量為 63.56%；(三)

信度部分：體育課學習態度量表以 Cronbach α 內部一致性來考驗其信度，認知構面之信度為.90，情意構面之信度為.89，意向行動構面之信度為.82，整體量表信度為.93，由此結果可知本量表具有良好信度。

表3-2 學習成效量表題號說明

因子	題號	反向題號	題數
認知	1、2、3、4、5、 6、7	0	7
技能	14、15、16、17、 18、19	0	6
情意	8、9、10、11、 12、13	0	6

二、課程設計與規劃

本研究之「運動介入」係指研究者所規劃九三個單元，共十八節課（720分鐘）計劃性之創意體育教學。包含排球、田徑、羽球等。

表 3-3 創意體育課程設計與規劃

一、創意體育排球課程設計與規劃	
活動一： 排球射門	<p>（一）先將球放置起始線，指導學生利用手腕內側的掌根部位擊球，順利將球擊出向前滾動。</p> <p>（二）發令後，各隊排頭將排球向本隊的球門內滾去。</p> <p>（三）第二次發令後，迅速將球撿回，交給第二人，自己站到排尾。</p> <p>（四）第二人按照同樣方法進行遊戲，依此類推。</p>
活動二： 滾球比洞賽	<p>（一）先將球放置起始線，複習利用手腕內側的掌根部位擊球，順利將球擊出向前滾動。</p> <p>（二）發令後，1號學生將球往1號角錐擊出，期望讓球碰到角錐。</p> <p>（三）第二次發令後，迅速將球撿回。</p>

	(四) 2 號、3 號、4 號同學均按照同樣方法進行遊戲，依此類推。
活動三： 人體發射台	(一) 第一人趴在地上勾腳，呈砲台狀(如上圖)，同時雙腳夾住排球。 (二) 第二人於後面透過低手發球動作，將球擊出。 (三) 排球擊出後，趴著的人迅速起身去撿球。 (四) 第二、三人按照同樣方法進行遊戲，依此類推。
活動四： 排球 Do Re Mi	(一) 每個人發一顆球，發完球後接替擔任接球人，接球人將球拿回去給下一個發球者。 (二) 要求第一球落在 Do 區、第二球落在 Re 區、第三球落在 Mi 區、第四球落回 Do 區、第五球落回 Re 區、第六球落回 Mi 區……，依序完成三次 Do Re Mi。
二、創意體育田徑課程設計與規劃	
活動一： 搶救鑽石大作戰	(一) 聞哨音後，每組的第 1 人往前衝刺搶救回自己組別的鑽石(角錐)一個，然後迅速奔回自己隊伍後方。 (二) 第 2 人待前一位同伴回到起始線後，方可往前衝刺搶救第 2 顆鑽石。 (三) 第 3、4 人按照同樣方法進行遊戲，依此類推完成競賽。
活動二： 中秋玉兔彈力賽	(一) 首先透過小欄架，學會各種跳欄架的動作。 (二) 4 人一組時，得接受指令完成不同動作跳過欄架。 (三) 例如：依序完成側面跳單腳跨步、側面跳併腳、正面跳單腳跨步、單腳跳，始完成整套動作(4 人動作需一致)。 (四) 各組輪流接受指令，完成動作。
活動三： 大隊接力障礙版	(一) 先將學生的實力 S 型分組，在讓同組學生自行分配棒次，分為單、雙棒。 (二) 每個棒次跑步距離為 100 公尺，依序於接力區內傳接棒。 (三) 每個跑道上均有小欄架，小欄架相距 50 公尺，亦即每位學生需跨過 2 個欄架後，方可進入接力區。
三、創意體育羽球課程設計與規劃	

活動一： 青蛙捉蠅	<p>(一) 一人將氣球從脖子下方放下，待氣球飄落到適當的位置，拿毛巾的同學可利用鐘擺式由後往前甩動毛巾，將氣球擊出。</p> <p>(二) 此動作如同青蛙將舌頭伸出去捕捉蒼蠅。</p> <p>(三) 2 人相互輪流利用毛巾擊球，保持氣球不落地。</p>
活動二： 流星雨	<p>(一) 一人將氣球從高處放下，待氣球飄落到適當的位置，拿毛巾的同學可利用上肩揮臂動作由後往前上方甩動毛巾，將氣球擊出。</p> <p>(二) 此動作如同將毛巾從肩膀上方甩動出去。</p> <p>(三) 2 人相互輪流利用毛巾擊球。</p>

第五節 使用場地

一、室外體育場

- (一) 200 公尺 PU 跑道。
- (二) 籃球場
- (三) 躲避球場。

二、室內場地

- (一) 室內活動中心場地
- (二) 四面羽球場。
- (三) 一面排球場地。

第六節 實施程序

本研究之研究程序，大致可分為準備階段（蒐集文獻資料、撰寫文獻探討、研究背景、動機、目的確定研究範圍及架構）、實施階段（學習動機及成效量表前測、介入運動課程、學習動機及成效量表後測、資料整理分析），以及完成階段（撰寫研究初稿、修訂研究內容、送交教研中心）。

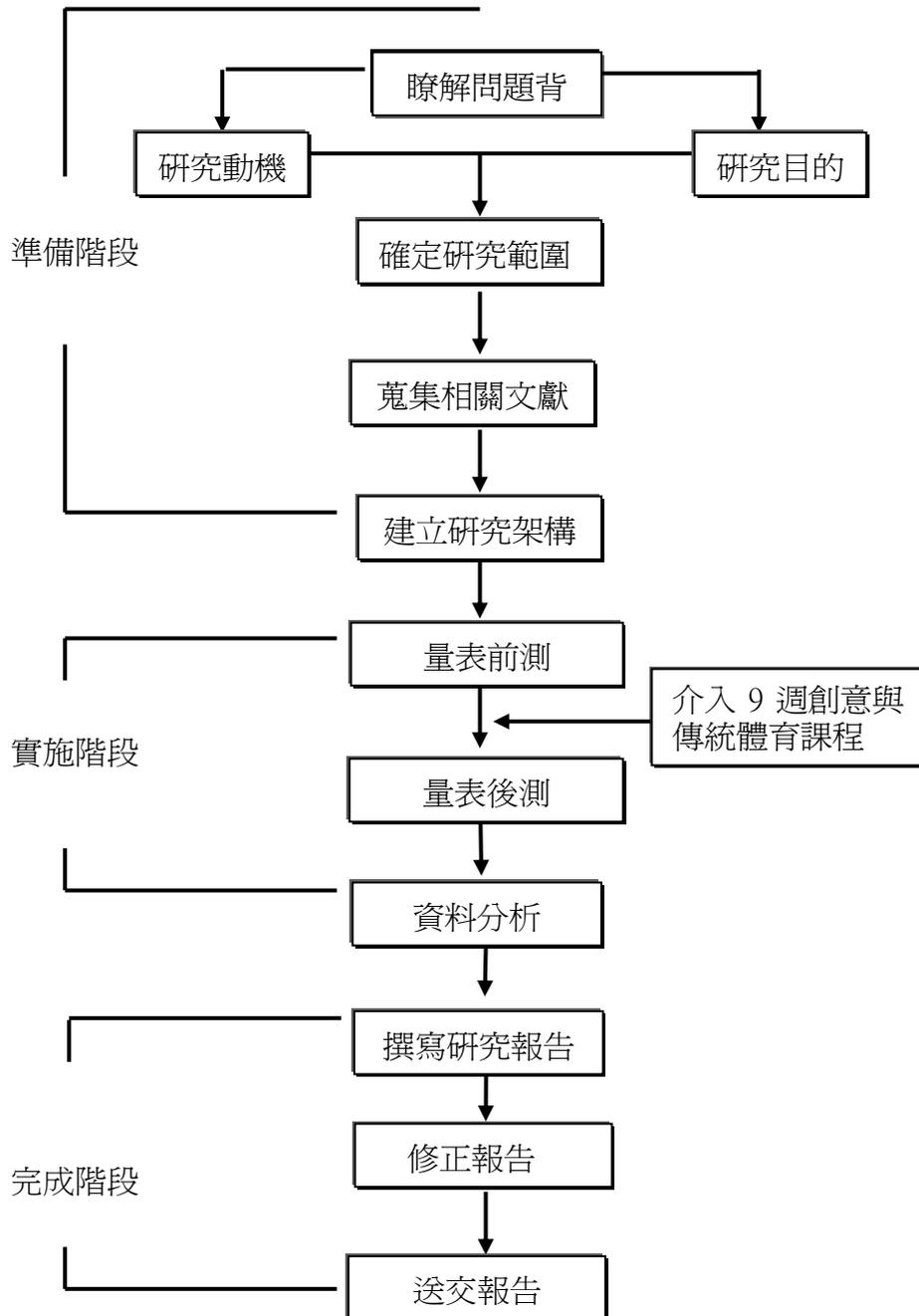


圖 3-3 本研究實施程序圖

第七節 資料處理

根據研究待答問題，本研究將全部資料回收之後，隨即剔除樣本，進行整理分類編碼與登錄工作；並以 SPSS for Windows 18.0 中文版套裝軟體進行各項資料分析。本研究所使用的統計方法陳列如下：

- 一、描述性統計：採用百分比、次數分配、平均數等方法，分析臺北市中山區某國小學生體育課學習動機與學習成效狀況。
- 二、以同質性檢定實驗組與控制組之同質性。
- 三、獨立樣本 t 檢定：比較實驗組與控制組各組學生在體育課學習動機與學習成效前、後測差異。
- 四、成對樣本 t 檢定：比較9週創意體育課程及傳統體育課程介入對體育課學習動機與學習成效感的前、後測差異情形。
- 五、皮爾森（Pearson）積差相關：探討體育課學習動機與學習成效之相關情形。
- 六、本研究統計考驗的顯著水準訂為 $\alpha = .05$ 。

第四章 結果與討論

本研究以創意融入體育教學和傳統體育教學為自變項，對研究參與的學生在學習動機與學習成效表現，分別進行獨立樣本檢定與相依樣本檢定，比較二組在前測與後測時的差異狀況，另將創意組與傳統組之後測表現，以皮爾遜積差相關分析各變項的相關情形，並以研究發現加以分析討論。本章共分成五節，第一節學習動機及學習成效之現況；第二節創意組與傳統組學習動機前測與後測之比較；第三節創意組與傳統組學習成效差異之結果與討論；第四節學習動機與學習成效之相關；第五節為綜合討論。

第一節 學習動機及學習成效之現況

一、國小學童體育課學習動機之現況

由表 4-1 得知，國小體育課學習動機平均得分為 3.97，標準差為.68。各分量表之平均得分依序為：關聯性為 4.07，自信心為 3.99，滿足感為 3.93，專注力為 3.89。得分情形皆在中上程度，結果顯示國小體育課學生學習動機大致良好。

表 4-1 國小學童在體育課學習動機量表之得分情形摘要表

學習動機	人 數	平 均 數	標 準 差	排 序
專注力	55	3.89	.73	4
關聯性	55	4.07	.77	1
自信心	55	3.99	.84	2
滿足感	55	3.93	.85	3
整體	55	3.97	.68	

其各題之得分，由表 4-2 可以得知，其最高得分依序為：「老師給我很多的指導和鼓勵，讓我知道我會做得更好。」(M=4.35)、「體育老師的教學非常特別，也非常令我們驚訝，更讓我感到很有趣。」(M=4.17) 及「我覺得老師給

我們的體育課成績是非常公平的。」(M=4.14)。

表 4-2 國小學童在體育課學習動機量表各題之得分情形摘要表

題號	題目	平均數	標準差
1	體育老師能讓我們對體育課的活動內容感到有興趣。	3.96	1.03
2	我在體育課裡學到的東西對我很有幫助。	3.92	1.01
3	我有信心在體育課時表會現得很好。	4.02	.98
4	體育課的活動內容很少會引起我的注意。	3.78	.94
5	體育老師很重視課程的活動內容。	3.88	.94
6	在體育課裡，必須靠運氣才能得到很好的分數。	3.85	1.06
7	我必須很認真努力才能順利完成體育所有的活動。	3.85	.99
8	體育課的運動技能和內容是我以前沒有學過的。	3.89	1.01
9	無論能不能完成運動技術，跟我的有關係。	3.89	1.07
10	體育老師在講重點時，用問答方式可以吸引我們的注意。	3.97	1.00
11	體育課的活動內容對我來說太難了。	4.01	1.00
12	我覺得上體育課給我很大的滿足。	4.05	.95
13	在體育課裡，我為自己設定高標準並希望表現得很傑出。	4.15	.97
14	我覺得老師給我們的體育課成績是非常公平的。	4.14	.98
15	班上同學對體育課的活動內容似乎感到好奇有趣。	4.02	.95
16	上體育課讓我覺得很盡興。	3.98	1.11
17	我很難知道體育老師會對我的體育成績打多少分。	3.97	1.01
18	我滿意體育老師給我的成績，和我自己認為在課堂中的表現差不多。	3.93	1.01
19	我很滿意我在體育課裡所學到的東西。	3.89	1.08
20	體育課的活動內容與我的期待和心理所想的一樣。	3.96	1.02
21	體育老師的教學非常特別，也非常令我們驚訝，更讓我感到很有趣。	4.17	.94
22	同學們會很主動的參與體育課。	4.06	1.00

23	為了達到我的目標，我必須在體育課裡表現良好。	3.91	.49
24	體育老師使用許多有趣和很多變的教學方法。	3.73	.59
25	我認為我不會從體育課裏得到很大的好處。	3.47	.57
26	在上體育課時，我常會做白日夢或發呆。	3.75	.49
27	在上體育課時，我相信只要我夠努力、夠認真的話我就能成功。	3.96	.49
28	我很清楚體育課對我有很大的好處。	3.09	.57
29	體育老師的發問和活動，常常會引起我的好奇心。	3.49	.65
30	我覺得體育課的活動難度剛剛好，不會太簡單也不會太難。	3.75	.48
31	我對我們的體育課活動內容相當失望。	3.20	.54
32	我覺得我在體育課的表現，不管是老師給的成績或評語上，都得到足夠的肯定。	3.42	.53
33	在體育課裏，我覺得我付出的努力和這門課的要求相符合。	3.96	.60
34	老師給我很多的指導和鼓勵，讓我知道我會做得更好。	4.35	.45

二、創意體育教學課程對國小學童體育課學習成效之現況

由表4-3得知，創意體育教學課程對國小學童體育課學習成效平均得分為4.13，標準差為.62。各分量表之平均得分依序為：情意平均數為4.20，認知平均數為4.09及技能平均數為4.08。得分情形皆在中上程度，結果顯示國小學童體育課學習成效大致良好。

表 4-3 創意體育教學課程對國小學童體育課學習成效量表之得分情形摘要表

學習成效	人 數	平 均 數	標 準 差	排 序
認知	55	4.09	.70	2
情意	55	4.20	.67	1
技能	55	4.08	.73	3
整體	55	4.13	.62	

其各題之得分，由表 4-4 可以得知，其最高得分依序為：「上完體育課後我會利用課餘時間去運動」(M=4.34)、「透過體育課的學習，我知道如何改善自己的體適能」(M=4.29)及「透過體育課的學習，我學會不同的運動技巧」(M=4.23)；其最低得分則依序為：「上完體育課，我知道如何正確的使用體育器材」(M=4.02)、「透過體育課的學習，我學會測量自己體適能的方法」(M=3.99)及「透過體育課的學習，我知道各種運動比賽的戰術及策略」(M=3.96)。

表 4-4 創意體育教學課程對國小學童體育課學習成效量表各題之得分情形摘要表

題號	題目	平均數	標準差
1	透過體育課的學習，可以知道自己的體適能狀況	4.12	.88
2	透過體育課的學習，可以知道許多運動規則	4.06	.91
3	透過體育課的學習，我知道如何改善自己的體適能	4.29	.82
4	透過體育課的學習，我知道各種運動比賽的戰術及策略	3.96	.92
5	透過體育課的學習，我知道如何在運動比賽中擔任裁判	4.07	.88
6	上完體育課，我知道如何正確的使用體育器材	4.02	1.82
7	透過體育課的學習，我知道如何避免運動傷害發生	4.11	1.79
8	上體育課使我感到快樂	4.20	.88
9	上體育課時，我會與他人合作	4.21	.88
10	運動比賽時，我能與他人公平的競爭	4.14	.93
11	體育課時，我能夠遵守老師的規定	4.15	.85
12	上體育課時，我會主動協助其他同學	4.19	.86
13	上完體育課後我會利用課餘時間去運動	4.34	.84
14	透過體育課的學習，我學會不同的運動技巧	4.23	.89
15	透過體育課的學習，我的運動技術明顯進步	4.11	.94
16	透過體育課的學習，我學會測量自己體適能的方法	3.99	.97
17	透過體育課的學習，我的體適能明顯進步	4.09	.95
18	透過體育課的學習，我學會運動傷害處理與急救的方法	4.09	.91
19	透過體育課的學習，我學會正確使用運動器材的方法	4.02	1.01

第二節 創意體育教學與傳統體育教學對國小學生體育課學習動機與學習成效之差異分析

一、樣本同質性考驗

由同質性檢核表（表 4-5）顯示，創意組與傳統組之學習動機與學習成效之顯著水準皆未達顯著程度（ $p > .05$ ），顯示樣本間具備同質性，可進一步進行創意教學分析研究。

表4-5 研究對象之學生的同質性檢定分析表

變項	F檢定	分子自由度	分母自由度	顯著性
學習動機	1.43	1	46	.12
學習成效	.44	1	46	.51

* $p < .05$

二、創意體育教學與傳統體育教學後測之學習動機比較

由表 4-6 創意組與傳統組學習動機後測發現創意組的後測分析發現，創意組與傳統組在整體的學習動機有達顯著差異（ $t = 3.07, p < .05$ ），且創意組（ $M = 4.22$ ）學習動機量表得分比傳統組高（ $M = 4.13$ ），其中學習動機中專注力程度與傳統組呈現顯著差異（ $t = 2.64, p < .05$ ），關聯性程度與傳統組呈現顯著差異（ $t = 2.36, p < .05$ ）。學習動機中的自信心和滿足感皆與傳統組無異。

表 4-6 創意組與傳統組後測之學習動機獨立樣本t 檢定摘要表

變項	組別	平均數	標準差	t值	顯著性
整體	創意組	4.22	.58	3.07*	.03
	傳統組	4.13	.66		
專注力	創意組	4.17	.62	2.64*	.00
	傳統組	4.11	.79		

關聯性	創意組	4.21	.65	3.36*	.01
	傳統組	4.20	.69		
自信心	創意組	4.10	.69	.21	.74
	傳統組	4.08	.77		
滿足感	創意組	4.27	.66	1.10	.65
	傳統組	4.15	.60		

* $p < .05$

三、創意體育教學與傳統體育教學後測之學習成效比較

由表 4-7 創意組與傳統組學習成效後測發現創意組的後測分析發現，創意組與傳統組在整體的學習成效有達顯著差異($t=4.14, p < .05$)，且創意組($M=4.28$)學習成效量表得分比傳統組高($M = 4.20$)，其中學習成效中認知程度與傳統組呈現顯著差異($t = 3.54, p < .05$)，情意程度與傳統組呈現顯著差異($t = 2.67, p < .05$)，技能程度與傳統組呈現顯著差異($t = 4.21, p < .05$)。

表 4-7 學習成效後測之獨立樣本 t 檢定摘要表

變項	組別	平均數	標準差	t 值	顯著性
整體	創意組	4.28	.28	4.14*	.03
	傳統組	4.20	.39		
認知	創意組	4.18	.32	3.54*	.00
	傳統組	4.11	.27		
情意	創意組	4.01	.42	2.67*	.01
	傳統組	4.04	.34		
技能	創意組	4.48	.31	4.21*	.00
	傳統組	4.31	.40		

* $p < .05$

第三節 創意體育教學實施在國小學生體育課學習動機與學習成效之差異分析

一、創意體育教學在國小學生體育課學習動機之差異分析

創意體育教學之前、後測學習動機相依樣本 t 檢定摘要表（表4-7）創意體育教學學習動機前、後測之分析，研究者發現：體育課程融入創意體育教學，學習動機有顯著的提升（ $t = .4.16, p < .01$ ），其中後測的學習動機中專注力、關聯性與自信心皆高於前測（ $t = 4.53 ; 3.26 ; 4.08, p < .05 ; .05 ; .05$ ），唯滿足感未達顯著差異（ $t = 1.43, p > .05$ ）。

表4-8 創意體育教學之前後測學習動機相依樣本 t 檢定摘要表

變項	測驗	平均數	標準差	t 值	顯著性
整體	前測	4.04	.70	4.16*	.00
	後測	3.94	.67		
專注力	前測	3.93	.79	4.53*	.00
	後測	3.88	.71		
關聯性	前測	4.15	.76	3.26*	.00
	後測	4.03	.77		
自信心	前測	4.07	.82	4.08*	.00
	後測	3.96	.85		
滿足感	前測	4.03	.82	1.43	.39
	後測	3.89	.86		

* $p < .05$

二、傳統體育教學在國小學生體育課學習動機之差異分析

由傳統體育教學之前後、測學習動機相依樣本 t 檢定（表4-9）發現：體育課程的傳統組，其學習動機與前測未達顯著差異，其中學習動機中專注力、關聯性、自信心與滿足感之前後測比較也未達顯著差異。

表4-9 傳統組前後測之學習動機相依樣本 t 檢定摘要表

變項	測驗	平均數	標準差	t 值	顯著性
整體	前測	2.94	1.03	-1.95	.81
	後測	3.10	.94		
專注力	前測	3.23	.86	-1.91	.54
	後測	3.06	.87		
關聯性	前測	3.47	.77	-.27	.12
	後測	3.49	.77		
自信心	前測	3.13	.77	-1.22	.32
	後測	3.25	.78		
滿足感	前測	2.94	1.03	-1.45	.46
	後測	3.10	.94		

* $p < .05$

三、創意體育教學在國小學生體育課學習成效之差異分析

創意體育教學之前、後測學習成效相依樣本 t 檢定摘要表（表4-10）創意體育教學學習成效前、後測之分析，研究者發現：體育課程融入創意體育教學，學習成效有顯著的提升（ $t = -7.30, p < .05$ ），其中後測的學習成效中認知、情意與技能皆高於前測（ $t = -6.92; -5.56; -4.15, p < .050; .05; .05$ ）。

表4-10 創意組之前後測學習成效相依樣本 *t* 檢定摘要表

變項	測驗	平均數	標準差	<i>t</i> 值	顯著性
整體	前測	3.39	.61	-7.30*	.00
	後測	3.65	.62		
認知	前測	3.65	.77	-6.92*	.00
	後測	3.96	.73		
情意	前測	2.98	1.00	-5.56*	.00
	後測	3.28	.87		
技能	前測	3.33	.81	-4.15*	.00
	後測	3.53	.77		

**p* < .05

四、傳統體育教學在國小學生體育課學習成效之差異分析

傳統體育教學之前、後測學習成效相依樣本 *t* 檢定（表4-11）發現：無介入創意體育課程的傳統組，其學習成效與前測未達顯著差異，其中學習成效中認知、情意及技能之前後測比較也未達顯著差異。

表4-11 傳統組前後測之學習成效相依樣本 *t* 檢定摘要表

變項	測驗	平均數	標準差	<i>t</i> 值	顯著性
整體	前測	3.54	.63	.50	.64
	後測	3.52	.62		
認知	前測	3.80	.77	-1.10	.73
	後測	3.85	.75		
情意	前測	3.17	.92	.96	.75
	後測	3.11	.92		
技能	前測	3.38	.78	-1.18	.08
	後測	3.48	.81		

第四節 學習動機與學習成效之相關

本節旨在瞭解學生學習動機與學習成效之相關情形，並進行結果的分析與討論。

本研究欲解瞭解學生學習動機與學習成效兩者間是否相關，使用Pearson積差相關考驗其相關程度。其結果如表4-12所顯示：學習動機與學習成效達顯著正相關($r=.68, p < .05$)，表示學生學習動機愈高，則學習成效愈高；學習動機愈低，則學習成效愈低。而在學習動機各構面因素與學習成效之各構面因素，亦皆達顯著正相關。

表 4-12 學生學習動機與學習成效向度間之相關

向 度	學習動機	專注力	關聯性	自信心	滿足感
學習成效	.68*	.61*	.39*	.50*	.51*
認 知	.62*	.54*	.39*	.49*	.48*
情 意	.51*	.50*	.24*	.34*	.34*
技 能	.64*	.57*	.40*	.48*	.50*

* $p < .05$

第五節 綜合討論

本研究旨在討論創意體育課程融入體育教學的實驗過程與實施後所得結果做一討論。

一、創意體育課程融入體育教學及傳統體育教學對學習動機之影響

針對本研究之研究問題一及問題三，依據結果顯示，創意組與對傳統組二組在實驗實施後學習動機表現組內及組間皆呈現僅在創意組有顯著性差異，此結果與周清壹（2004），在不同教學法下學生在學習動機表現上並沒有顯著差異之研究結果不同。

本研究在學習動機中的結果相似，在創意體育課程融入教學剛開始時可能對學生的學習動機有影響，但隨著學習時間增長而降低（周清壹，2004），到最後出現學習動機差異不大的結果。雖然本研究呈現如此的結果，但在創意體育課程融入課程的研究中，仍有多數人認為，進行創意體育課程融入教學確實能增進其注意力，並幫助學生增加學習動機，如陳嘉弘（2005）與盧秋如（2005）、Park and Gittelman (1992)、Park(1998)等。對於本研究在教學九週之後，創意組與傳統組在學習動機上產生顯著差異的原因，研究者認為創意體育課程融入課程對學生學習會產生吸引力，亦會產生所謂的新鮮感，隨著時間增加，創意體育課程融入教學對學生的刺激會逐漸增強。況且，國小體育課程內容多元，就研究者在實驗中的觀察，除了並非所有學生都喜歡田徑、羽球、排球這個三個項目外，另一情形則是喜歡球類的學生對球類課程的方式有自己的想法，若與其期待不符合時，學生很容易就出現不耐煩，興趣缺缺的狀況。

因此，研究者認為如何加強學習目標之設定在引起動機上是非常重要的，依據ARCS動機理論觀點指出，課程設計在引起學生興趣後要能持續其專注力，然後要設定能滿足學生個人的需要和目標，進而促使其產生願意積極學習的態度，幫助其建立自我信心及提升滿足感陳俊汕（1994）認為有目標的學習能幫助學生

對於學習事物之執行控制，讓學生能主動的連結過去的學習經驗，將學習中所賦予的任務符合個人需求化。而在設定課程目標時教師應注意說明要清楚，並且應以顧及學生個別差異來設定目標，因為每位學生的能力水準不同，所以應鼓勵學生以自己的能力來設定符合自己的目標，而非以為全班設定之目標，強求每位能力水準不同的學生都要達到，否則容易造成學生因無法達成目標而缺乏學習意願。因此，教學者在課程設計時，若能先考慮學生能力的個別差異，個別設定學生能夠達成的目標，進而讓學生有自信心及享受到滿足感，應該對提升學生願意學習的動機會有更大的助益。

二、創意體育課程融入體育教學及傳統體育教學對學習成效之影響

有關學習成效方面，從本研究之研究問題二及問題四之研究結果得知，創意組與傳統組二組學生在學習效果上後測成績都較前測成績大幅進步，且達差異水準。

此結果與黃明宏（2006）以運動欣賞融入體育教學及傳統體育教學法皆能增進學童動作技能的學習成效，提升運動技能成績的研究結果一致。在一般的傳統教學中大多使用講述及練習法進行教學，其過程為引起動機、教師解說示範、學生模仿練習、結果評量，是經過教師詳細的規劃與設計，以師生共同參與的活動歷程。因此，經過教師對不同學習對象而詳細規劃設計的傳統教學法，其教學成效其實同樣具有正面的價值（盧秋如，2005）。

在本研究中，創意組經創意體育課程融入體育教學，在學習成效各層面表現上前後測皆達顯著差異。本研究與林智煌（2005）探討傳統加創意體育課程進行踢毬學習對認知技能及情意之影響，以傳統加創意體育課程有助於踢毬認知及動作技能學習。曾文章（2005）以創意體育課程介入國中學生游泳教學，探究創意體育課程介入游泳教學對認知與技能表現的影響，四週游泳教學後，認知表現與技能表現都有顯著進步。此外，黃彥鈞（2005）將資訊科技融入國小六年級學童

健康與體育教學，以探討不同學習風格學生學習成效，學生在接受資訊科技融入健康與體育教學後，在認知學習及技能學習具有顯著成效。而楊昌珣（2004）以創意體育課程融入運動技能教學探討其可行性，在創意體育課程融入後，學生的運動技能學習比傳統教學高出一倍的成效，等研究者的研究結果一致。根據Bandura(1977)及Luppa (1984)所提出的觀察學習理論指出，運動技能學習需要透過視覺觀察他人的示範動作後，才能對該動作技能的內容產生認知，再透過各種方式的練習，才能達到預期的動作目標。因此，研究者認為學習者在學習初期會透過觀察模仿示範者以建立個人的動作軌跡，若在此時期能提供一個適當的模擬方式，讓學生能重複仔細觀察示範者動作，甚至可以快慢、分解或靜止的方式來分析動作，相信對學習者來說，會是較佳的學習情境。此與、黃希聖（2006）及張佑昆（2001）等研究者所支持，利用創意體育課程輔助教學，能將正確動作以反覆、快慢或靜止等方式呈現，以幫助學生提升學習效果之理念不謀而合。

三、創意體育教學及傳統體育教學在學習動機與學習成效間之相關

回應本研究問題五，從結果（表4-12）得知，創意組經過創意體育課程融入體育教學後，整體學習動機、動機因子與學習效果間，在後測時，皆呈現正相關，且達顯著水準。此結果與盧秋如（2005）之研究結果相似，創意體育課程經過實驗教學後，其學習動機與桌球技能學習成效有相互提升的作用。而傳統組經過傳統教學，學生的整體學習動機其動機因子專注力、自信心、滿足感等與學習效果亦皆呈現正相關，且達顯著水準。此結果與黃明宏（2006）之研究中發現學習動機與不同類別的學習效果間，僅認知的學習效果達顯著，對於情意及技能的學習效果無顯著相關的結果不一致。

從上述結果可看出，無論用哪一種教學法，在體育教學過程中，學生學習動機的培養與提升無疑是增進學習效果重要的一環，但經分析比較二組相關性之前測與後測發現，創意組後測相關的類型增加，原本前測無相關的項目，透過創

意體育課程融入後在後測顯現出相關，而傳統組在相關因素上則無特別的變化。此結果亦說明了學習動機與學習成效間有重要的相關聯性，創意體育課程融入則可能為二者之間的重要中介因素。

第五章 結論與建議

本研究以創意體育教學方案對學生體育課學習動機及成效之改善情形為研究主題，最後根據研究結論，提出相關建議。

第一節 結論

本研究旨在討論創意體育課程融入體育教學對國小學生學習動機（專注力、相關性認知、自信心及滿足感）與學習成效（認知、情意、技能表現）之影響，以瞭解創意體育課程在體育課實施之可行性。根據學生學習動機與學習效果之前測與後測資料經統計分析後，針對本研究之問題，獲以下之結論：

一、創意體育教學組與傳統體育教學組後測之學習動機之差異分析，分別在整體學習動機、專注力、關聯性達顯著水準，創意體育教學對於提升學生體育課學習動機優於傳統體育教學。

二、創意體育教學組與傳統體育教學組後測之學習動機之差異分析，分別在整體學習成效、認知、技能及情意均達顯著水準，創意體育教學對於提升學生體育課學習成效優於傳統體育教學。

三、創意體育教學實施後學生在體育課之整體學習動機及分構面專注力、關聯性及自信心均優於創意體育教學之學習動機。

四、創意體育教學實施後學生在體育課之整體學習成效及分構面認知、技能及情意均優於創意體育教學之學習成效。

五、體育課學習動機與學習成效間之相關性分析，創意體育教學組與傳統體育教學組後實驗後，整體學習動機、關聯性、自信心、滿足感、整體學習成效及認知、情意、技能呈現顯著正相關。

第二節 建議

本研究旨在探討創意體育課程融入體育教學後學生學習動機與學習成效的影響情形，根據研究結果及分析歸納之結論，提出下列建議供相關單位及後續研究之參考。

一、對教育行政單位之建議

本研究調查發現創意體育教學能提升學生體育課學習動機與學習成效，然而目前有關創意體育教學研習甚少又系統性或連續性，因此建議教育行政單位未來可培養創意體育教學種子教師或辦理系統性之創意體育教學研習提升教師相關知能。

二、對體育教師的建議

在教學世界中創新是很重要的，教學需要創意是全球的趨勢。教育部中程計畫裡提到強化創意教育為推動策略的重要項目之一，但是教師能否因地制宜、變化教學，啟發學生創作動機及創意表現，成為教師這角色的重要能力之一，建議教師可自組創意體育學習社群，透過討論與進修培養創造力，才能夠充分發揮創意教學的能力，才能使學生擁有創造力，進一步提升教學效能。

二、對未來研究建議

(一) 研究工具的建議

編製符合體育教師創意之研究工具，影響體育教師意的因素很多，亦應考量教學環境、組織運作，及校園文化等各方面因素。因此，本研究建議後續研究者應編製適用於測量體育教師創意的研究工具，以測出體育教師實際的創意情形。

(二) 研究變項的建議

建議未來研究，再延伸探討影響體育教師創意體育教學之研究，可加入創意教學經驗、創意教學產品等評量工具，期許能更全面的了解在教學上，運用創意

體育教學應如何掌握重點、求新求變、解決問題、樂在其中上，是值得加以參考的重要設計途徑，使研究內容更有廣度也更加周延。

參考文獻

一、中文文獻

- Wager, W. (2003)。闡明學習成效－傳達您對學生的期望：臺灣高等教育部分主題探討。**通識教育季刊**，10 (3-4)，101-114。
- 王鴻哲 (2011)。偏遠地區原住民國小學童數理科學營創意教學對其學習表現之影響 (未出版碩士論文)。慈濟大學教育研究所，花蓮。
- 朱永熙 (2007)。參與英語研習公務人員學習動機與滿意度之相關因素研究 (未出版碩士論文)。國立臺東大學教育學系，嘉義。
- 何希慧 (2007)。化被動為主動－國外一流大學提升學生學習成效五妙方。**評鑑**，6，9-11。
- 何秀芳(2008)。低年級看圖作文創意教學之行動研究 (未出版碩士論文)。國立臺灣師範大學創造力發展碩士在職專班碩士，臺北。
- 李永吟 (2001)。學習輔導－學習心理學的應用。臺北：心理。
- 李惠敏 (2003)。一位國小五年級社會科任教師教學創新之研究 (未出版碩士論文)。國立臺東師範學院，臺東。
- 李麗香 (2004)。國小教師創意教學與學生自我概念、學習動機、學習策略及學習成效之相關研究 (未出版碩士論文)。國立高雄師範大學教育學系課程與教學碩士班，高雄。
- 吳文龍 (2004)。自然科創意與批判思考教學對國小學生學習動機、批判思考及科學創造力之研究 (未出版碩士論文)。臺北市立師範學院科學教育研究所，臺北。
- 吳清山 (2002)。創意教學的重要理念與實施策略。**臺灣教育**。614，頁 2-8。
- 吳雅萍 (2010)。創造性問題解學教學對學生學習成效影響之後設分析 (未出版碩士論文)。國立新竹教育大學人力資源發展研究所，高雄。
- 吳若芬 (2010)。影響國小教師「創意教學」因素之研究－以彰化縣為例 (未出

- 版碩士論文)。國立彰化師範大學，嘉義。
- 林亮均(2006)。**探究線上教育遊戲對學習成效影響之研究**(未出版碩士論文)。銘傳大學資訊管理學系碩士班，桃園。
- 林青雅(2010)。**運用創意教學提升國中英語學習動機與成就之行動研究**(未出版碩士論文)。國立彰化師範大學教育研究所，彰化。
- 林婷婷(2011)。**創意教學法融入體育課之學習效果**(未出版碩士論文)。國立臺灣師範大學體育學系碩士，臺北。
- 林欣穎(2011)。**數學科創意教學對國中學生學習成效之影響**(未出版碩士論文)。國立臺灣師範大學創造力發展碩士在職專班，臺北。
- 林智煌(2005)。**傳統加媒體教學對國小不同年級學童踢毬學習成就之研究**(未出版碩士論文)。國立台灣師範大學，臺北市。
- 林瑞宏(2011)。**國立高職生游泳學習動機與學習成效相關之研究—以高雄市為例**(未出版碩士論文)。康寧大學休閒管理研究所，臺北。
- 周清壹(2004)。**資訊融入自然與生活科技領域教學對國小學生學習動機與學習成就的影響**(未出版碩士論文)。國立台南大學，臺南縣。
- 涂慶波(2010)。**扯鈴學習動機及訓練滿意度對學習成效之影響---以臺南縣國小學生為例**(未出版碩士論文)。國立臺灣體育運動大學運動管理學系碩士班，臺中。
- 張玉成(1983)。**教師發問技巧及其對學生創造思考能力影響之研究**。臺北：教育部教育計畫小組。
- 張至滿(1986)。**體育測量與評價**。臺北：水牛。
- 張春興(1996)。**教育心理學**。臺北：東華。
- 張佑昆(2001)。**電腦多媒體CAI在體育教學上之應用**。**屏師體育**，5，119-135。
- 陳俊汕(1994)。**體育教學中示範動作的理論根據與實際運用**。**學校體育雙月刊**，27，16-20。

- 陳嘉弘 (2005) **資訊融入體育教學對國小五年級學童動作技能學習與學習動機之影響** (未出版碩士論文)。臺北市立體育學院，臺北市。
- 陳淑娟、林玉如(2005)。學習動機在教學策略上的應用。工農學報，3，106-111。
- 陳秋麗 (2005)。**國中生英語學習動機、學習滿意度與學習成就之相關研究—以雲林縣為例** (未出版碩士論文)。國立雲林科技大學技術及職業教育研究所碩士班，雲林。
- 陳偲揚 (2012)。**創意設計導入教學中之成效研究** (未出版碩士論文)。國立屏東教育大學資訊科學系碩士班，屏東。
- 郭生玉 (1999)。**心理與教育測驗**。臺北：精華。
- 曾明淵 (2008)。**臺北市國小學生課後運動社團學習滿意度與學習成效之研究**。(未出版碩士論文)。臺北市立體育學院運動教育研究所，臺北。
- 黃正傑 (1991)。**課程設計**。臺北：東華書局。
- 黃光雄 (1991)。**教育概論**。臺北：師大書苑。
- 黃希聖 (2006) **資訊科技融入扯鈴運動教學行動研究** (未出版碩士論文)。國立高雄師範大學，高雄市。
- 黃明宏 (2006) **運動欣賞融入體育教學對國小學童學習動機與學習效果之研究**。(未出版碩士論文)。臺北市立教育大學，臺北市。
- 黃玟瑜(2003)。**多感官音樂欣賞教學與知覺學習風格對學童學習成效之影響** (未出版碩士論文)。國立臺北師範學院國民教育研究所，臺北。
- 黃彥鈞 (2005) **資訊科技融入健康與體育教學對不同學習風格學生學習成效之研究** (未出版碩士論文)。屏東師範學院，屏東縣。
- 曾文章 (2005) **媒體介入對國中游泳教學認知與技能表現之研究** (未出版碩士論文)。國立臺灣師範大學，臺北市。
- 楊昌珣 (2004) **資訊科技融入運動技能教學可行性之研究—以台北市立仁愛國民中學為例** (未出版碩士論文)。輔仁大學，新北市。

- 楊爵華(2010)。遊戲教學應用於國小三年級音樂課程對遊戲提升音樂學習動成就之研究（未出版碩士論文）。臺北市立教育大學音樂教育系教學，臺北。
- 劉欣怡（2007）。健康與體育教師專業能力、工作動機與創意教學之研究-以雲嘉地區國民小學為例（未出版碩士論文）。國立嘉義大學體育與健康休閒研究所，嘉義。
- 鄭釗仁（2010）。技職校院學生選修創意課程之學習策略、創意自我效能、創新行為及創意學習成效關係之研究（未出版博士論文）。國立彰化師範大學工業教育與技術學系，彰化。
- 賴淑芬(2005)。桃園縣社區大學學員學習動機及其學習滿意度之研究（未出版碩士論文）。國立臺灣師範大學教育學系，臺北。
- 賴英娟（2006）。以結構方程模式檢驗國中生動機信念與創新支持對創新行為和創意表現之影響（未出版碩士論文）。國立臺灣科技大學技術及職業教育研究所碩士，臺北。
- 賴怡婷(2012)。學習動機、學習態度、學習滿意度與學習成效關係之研究—以某技術學院美容系學生為例（未出版碩士論文）。南華大學企業管理系管理科學碩士班，嘉義。
- 簡貞玉(2002)。員工訓練與能力發展。臺北：五南
- 盧秋如（2005）多媒體輔助教學對大學生學習動機與桌球技能學習成效之影響。（未出版碩士論文），臺北市體育學院，臺北市。
- 羅綸新（2003）。創造力與創意教學活動之探討與實務。載於國立臺灣海洋大學（主編），創新教學理論與實務，頁 3—27。臺北市：師大書苑。

二、英文文獻

- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context*. Boulder, CO: Westview Press.
- Atkinson, J. W. (1964). *An introduction to motivation*. Princeton: Van Nostrand.
- Bandura, A. (1982). Self-efficacy mechanism in human agency. *American Psychologist*, 37, 122-147.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity*. New York:Harper Collins.
- Hofer,B.K.(2006).Motivation in the college classroom. In W. J. McKeachie, & M. Svinicki (Eds.), *McKeachie's teaching tips: Strategies, research, and theory for college and university teachers (12th ed.)*(pp.140-150). Boston : Houghton Mifflin.
- LeFever, M. D. (2005). *Creative Teaching Methods: Be an Effective Christian Teacher*. D. D. Cook Pub. Co.
- Maslow, Abraham H. (1943) “A Theory of Human Motivation.”*Psychological Review* , 50 ,pp.370-396.
- McCombs, B. L. (2000), Reducing the Achievement Gap, *Society*, Vol.37, No.5, pp.29-39.
- Park, O., & Gittelman, S. S (1992). Selective use of animation and feedback in computer-based instruction. *Educational Technology Research and Development*, 40(4), 27-38.
- Park, O. (1998). Visual Displays and contextual Presentations in Computer-Based instruction. *ETR & D*, 46(3), 37-50.
- Pintrich, P. R., & Groot, E. V. (1990). Motivational and self-regulated learning ponents of classroom academic performance. *Journal of Educational Psychology*, 82(1), 33-40.
- Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (2002). *Motivation in education :Theory, reseearch, and applications(2nd ed.)*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Ryan, R. M. , & Deci , E. L.(2000).Intrinsic and extrinsic motivations: Classic

definitions and new direction. *Contemporary Educational Psychology*, 25, 54-67.

Sawyer, R. K. (2004). Creative teaching: Collaborative discussion as disciplined improvisation. *Educational Researcher*, 33(2), 12-20.

Scott, S.G. ,& Bruce, R. A.(1994). Determinants of innovative behavior: A path model of individual innovation in the workplace. *Academy of Management Journal*, 37(3), 580-607.

Weiner B. (1979). A Theory of motivation for some classroom experiences. *Journal of Educational Psychology*, 71(3), 3-25.

Zimmerman, B. J. (1997), Self-Regulatory Dimension of Academic Learning and Motivation, In G. D. Phye(Eds.), *Handbook of Academia Learning Construction of Knowledge* pp.105-121. San Diego: Academic Press.

附錄一

國民小學創意體育教學活動設計

活動名稱	排球射門	活動時間	80
適用對象	高年級	活動地點	活動中心
教學者	吳承恩	設計者	蔡承宏 石偉源 吳承恩 李一聖
<p>活動目標：</p> <p>一、學生能發展臂力，提高控球能力。</p> <p>二、學生能展現個人技術，提昇自信心。</p>			
<p>場地設備：</p> <p>一、教師準備：軟式排球 4 個、角錐 5 個。(在場地上設置起始線，距離起始線前 8 公尺處間隔一定距離，設 4 個 60 公分寬的球門。)</p> <p>二、學生準備：無</p> <p>三、場地示意圖：</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>起始線</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>相距 8 公尺</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>角錐相距 60 公分</p>  </div> </div>			
<p>活動流程：</p> <p>一、分組：將選手分成人數相等的 4 組，面對球門方向，成縱隊站在起始線後。</p> <p>二、規則：</p> <p>(一) 先將球放置起始線，指導學生利用手腕內側的掌根部位擊球，順利將球擊出向前滾動。</p> <p>(二) 發令後，各隊排頭將排球向本隊的球門內滾去。</p> <p>(三) 第二次發令後，迅速將球撿回，交給第二人，自己站到排尾。</p> <p>(四) 第二人按照同樣方法進行遊戲，依此類推。</p> <p>三、成績計算：以球滾進球門內次數多寡決定勝負。</p> <p>備註：特殊學生：進行賽會時需要引導。</p>			
<p>備註：</p> <p>一、注意學生出發時間，以免造成出發不公平。</p> <p>二、注意學生安全，以免為求快而跌倒。</p> <p>三、注意學生完成隊形，讓學生進入隊伍蹲下。</p>			

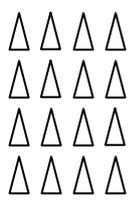
國民小學創意體育教學活動設計

活動名稱	滾球比洞賽	活動時間	40
適用對象	高年級	活動地點	活動中心
教學者	吳承恩	設計者	蔡承宏 石偉源 吳承恩 李一聖
活動目標：			
<p>一、學生能提高低手發球的準確性和能力。</p> <p>二、學生能展現個人技術，提昇自信心。</p>			
場地設備：			
<p>一、教師準備：軟式排球 4 個、角錐 5 個。(在場地上設置起始線，距離 6、8、10、12 公尺各放 1 個角錐。)</p> <p>二、學生準備：無</p> <p>三、場地示意圖：</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p>起始線</p> <p>1 號 ☺ ⊙</p> <p>2 號 ☺ ⊙</p> <p>3 號 ☺ ⊙</p> <p>4 號 ☺ ⊙</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>各相距 6、8、10、12、14 公尺</p> <p>1 號 △</p> <p>2 號 △</p> <p>3 號 △</p> <p>4 號 △</p> </div> </div>			
活動流程：			
<p>一、分組：4 人一組，面對角錐方向，成縱隊站在起始線後。</p> <p>二、規則：</p> <p style="padding-left: 20px;">(一) 先將球放置起始線，複習利用手腕內側的掌根部位擊球，順利將球擊出向前滾動。</p> <p style="padding-left: 20px;">(二) 發令後，1 號學生將球往 1 號角錐擊出，期望讓球碰到角錐。</p> <p style="padding-left: 20px;">(三) 第二次發令後，迅速將球撿回。</p> <p style="padding-left: 20px;">(四) 2 號、3 號、4 號同學均按照同樣方法進行遊戲，依此類推。</p> <p>三、成績計算：擊中角錐的次數越多，得分越高。</p> <p>備註：特殊學生：進行賽會時需要引導。</p>			
備註：			
<p>一、注意學生出發位置，以免造成出發不公平。</p> <p>二、注意學生安全，以免為求快而跌倒。</p> <p>三、注意學生完成隊形，讓學生進入隊伍蹲下。</p>			

國民小學創意體育教學活動設計

活動名稱	人體發射台	活動時間	80
適用對象	高年級	活動地點	活動中心
教學者	吳承恩	設計者	蔡承宏 石偉源 吳承恩 李一聖
<p>活動目標：</p> <p>一、修正低手發球動作，提高發球的準確性和能力。</p> <p>二、學生能展現團隊合作能力，提昇學習動機。</p>			
<p>場地設備：</p> <p>一、教師準備：軟式排球 6 個。(設定排球場後場為發球區。)</p> <p>二、學生準備：無</p> <p>三、活動示意圖：</p>			
			
<p>活動流程：</p> <p>一、分組：將選手分成人數相等的 6 組。</p> <p>二、規則：</p> <p>（一）第一人趴在地上勾腳，呈砲台狀（如上圖），同時雙腳夾住排球。</p> <p>（二）第二人於後面透過低手發球動作，將球擊出。</p> <p>（三）排球擊出後，趴著的人迅速起身去撿球。</p> <p>（四）第二、三人按照同樣方法進行遊戲，依此類推。</p> <p>三、成績計算：排球落地的次數越少，累積的得分越高。</p> <p>備註：特殊學生：進行賽會時需要引導。</p>			
<p>備註：</p> <p>一、注意學生安全，以免為求快而跌倒。</p> <p>二、注意學生完成隊形，讓學生進入隊伍蹲下。</p>			

國民小學創意體育教學活動設計

活動名稱	搶救鑽石大作戰	活動時間	40
適用對象	高年級	活動地點	操場
教學者	吳承恩	設計者	蔡承宏 石偉源 吳承恩 李一聖
活動目標：			
<p>一、學生能透過協調性訓練，提升運動能力。</p> <p>二、學生能相互學習與觀摩，提高團隊凝聚力。</p>			
場地設備：			
<p>一、教師準備：角錐 16 個。</p> <p>二、學生準備：無</p> <p>三、場地示意圖：</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>起始線</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>相距 15 公尺</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>角錐</p>  </div> </div>			
活動流程：			
<p>一、協調性動作：側跑、交叉步、後跑、小碎步、拍拍開開、上拍下拍、節奏跑。</p> <p>二、分組：將選手分成 4 人 1 組，面對角錐方向，成縱隊站在起始線後。</p> <p>三、規則：</p> <p style="padding-left: 20px;">(一) 聞哨音後，每組的第 1 人往前衝刺搶救回自己組別的鑽石(角錐)一個，然後迅速奔回自己隊伍後方。</p> <p style="padding-left: 20px;">(二) 第 2 人待前一位同伴回到起始線後，方可往前衝刺搶救第 2 顆鑽石。</p> <p style="padding-left: 20px;">(三) 第 3、4 人按照同樣方法進行遊戲，依此類推完成競賽。</p> <p>三、成績計算：以最快蒐集 4 顆鑽石的隊伍獲勝。</p> <p>備註：特殊學生：進行賽會時需要引導。</p>			
備註：			
<p>一、注意學生出發時間，以免造成出發不公平。</p> <p>二、注意學生安全，以免為求快而跌倒。</p> <p>三、注意學生完成隊形，讓學生進入隊伍蹲下。</p>			

國民小學創意體育教學活動設計

活動名稱	中秋玉兔彈力賽	活動時間	40															
適用對象	高年級	活動地點	操場															
教學者	吳承恩	設計者	蔡承宏 石偉源 吳承恩 李一聖															
活動目標：																		
<p>一、學生能展現全方位的協調能力，並勇於挑戰。</p> <p>二、學生能展現相互合作的凝聚力。</p>																		
場地設備：																		
<p>一、教師準備：小欄架 16 個。(在場地上設置起始線，距離 6、8、10、12 公尺各放 1 個欄架。)</p> <p>二、學生準備：無</p> <p>三、場地示意圖：</p> <table style="margin-left: 40px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: right;">起始線</td> <td style="border-left: 1px solid black; width: 20px;"></td> <td style="text-align: left;">各距起始線 6、8、10、12 公尺</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">1 號</td> <td style="border-left: 1px solid black; text-align: center;">☺</td> <td style="text-align: left;">】 】 】 】</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">2 號</td> <td style="border-left: 1px solid black; text-align: center;">☺</td> <td style="text-align: left;">】 】 】 】</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">3 號</td> <td style="border-left: 1px solid black; text-align: center;">☺</td> <td style="text-align: left;">】 】 】 】</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">4 號</td> <td style="border-left: 1px solid black; text-align: center;">☺</td> <td style="text-align: left;">】 】 】 】</td> </tr> </table>				起始線		各距起始線 6、8、10、12 公尺	1 號	☺	】 】 】 】	2 號	☺	】 】 】 】	3 號	☺	】 】 】 】	4 號	☺	】 】 】 】
起始線		各距起始線 6、8、10、12 公尺																
1 號	☺	】 】 】 】																
2 號	☺	】 】 】 】																
3 號	☺	】 】 】 】																
4 號	☺	】 】 】 】																
活動流程：																		
<p>一、分組：4 人一組，面對角錐方向，成縱隊站在起始線後。</p> <p>二、跳欄架動作：正面跳(單腳跨步)、側面跳(單腳跨步)、正面跳(併腳)、側面跳(併腳)、單腳跳。</p> <p>三、規則：</p> <p style="margin-left: 20px;">(一) 首先透過小欄架，學會各種跳欄架的動作。</p> <p style="margin-left: 20px;">(二) 4 人一組時，得接受指令完成不同動作跳過欄架。</p> <p style="margin-left: 20px;">(三) 例如：依序完成側面跳單腳跨步、側面跳併腳、正面跳單腳跨步、單腳跳，始完成整套動作(4 人動作需一致)。</p> <p style="margin-left: 20px;">(四) 各組輪流接受指令，完成動作。</p> <p>四、成績計算：各組完成度越高，分數越高。</p> <p>備註：特殊學生：進行賽會時需要引導。</p>																		
備註：																		
<p>一、注意學生安全，以免為求快而跌倒。</p> <p>二、注意學生完成隊形，讓學生進入隊伍蹲下。</p>																		

國民小學創意體育教學活動設計

活動名稱	大隊接力障礙版	活動時間	80
適用對象	高年級	活動地點	操場
教學者	吳承恩	設計者	蔡承宏 石偉源 吳承恩 李一聖
活動目標：			
一、學生能透過團隊合作，提升自信心與凝聚力。			
場地設備：			
一、教師準備：接力棒 4 個、小欄架 16 個。			
二、學生準備：無			
活動流程：			
一、跑步活動練習：放鬆跑、反應跑、漸速跑、抬腿跑、衝刺跑			
二、分組：將選手分成人數相等的 4 組。			
二、規則：			
（一）先將學生的實力 S 型分組，在讓同組學生自行分配棒次，分為單、雙棒。			
（二）每個棒次跑步距離為 100 公尺，依序於接力區內傳接棒。			
（三）每個跑道上均有小欄架，小欄架相距 50 公尺，亦即每位學生需跨過 2 個欄架後，方可進入接力區。			
三、成績計算：最先完成接力賽的組別獲勝。			
備註：			
一、注意學生出發時間，以免造成出發不公平。			
二、注意學生安全，以免為求快而跌倒。			
三、注意學生完成隊形，讓學生進入隊伍蹲下。			
四、特殊學生：進行賽會時需要引導。			

國民小學創意體育教學活動設計

活動名稱	青蛙捉蠅	活動時間	120
適用對象	高年級	活動地點	活動中心
教學者	吳承恩	設計者	蔡承宏 石偉源 吳承恩 李一聖
活動目標：			
<p>一、學生能透過揮臂及手腕的運用，完成揮拍發球的基本動作。</p> <p>二、學生能相互學習與觀摩，提高學習動機。</p>			
場地設備：			
<p>一、教師準備：氣球 30 個、羽毛球 30 個。</p> <p>二、學生準備：長毛巾、球拍</p>			
活動流程：			
<p>一、動作：將手上的毛巾做鐘擺式動作。</p> <p>二、分組：2 人一組。</p> <p>三、規則：</p> <p style="padding-left: 40px;">(一) 一人將氣球從脖子下方放下，待氣球飄落到適當的位置，拿毛巾的同學可利用鐘擺式由後往前甩動毛巾，將氣球擊出。</p> <p style="padding-left: 40px;">(二) 此動作如同青蛙將舌頭伸出去捕捉蒼蠅。</p> <p style="padding-left: 40px;">(三) 2 人相互輪流利用毛巾擊球，保持氣球不落地。</p> <p>四、成績計算：氣球最晚落地的組別獲勝。</p> <p>五、實際操作：</p> <p style="padding-left: 40px;">(一) 學生手持球拍，可用相同的方式觸擊氣球。</p> <p style="padding-left: 40px;">(二) 進階的學生可以手持球拍，發高遠球。</p>			
備註：特殊學生：進行賽會時需要引導。			
備註：			
<p>一、注意學生安全，以免誤傷他人。</p> <p>二、注意學生完成隊形，讓學生進入隊伍蹲下。</p>			

國民小學創意體育教學活動設計

活動名稱	流星雨	活動時間	120
適用對象	高年級	活動地點	活動中心
教學者	吳承恩	設計者	蔡承宏 石偉源 吳承恩 李一聖
<p>活動目標：</p> <p>一、學生能展現高遠球的擊球動作。</p> <p>二、學生能相互學習與觀摩，提高學習動機。</p>			
<p>場地設備：</p> <p>一、教師準備：氣球 30 個、羽毛球 30 個。</p> <p>二、學生準備：長毛巾、球拍</p>			
<p>活動流程：</p> <p>一、動作：將手上的毛巾做上肩揮臂動作。</p> <p>二、分組：2 人一組。</p> <p>三、規則：</p> <p style="padding-left: 40px;">(一) 一人將氣球從高處放下，待氣球飄落到適當的位置，拿毛巾的同學可利用上肩揮臂動作由後往前上方甩動毛巾，將氣球擊出。</p> <p style="padding-left: 40px;">(二) 此動作如同將毛巾從肩膀上方甩動出去。</p> <p style="padding-left: 40px;">(三) 2 人相互輪流利用毛巾擊球。</p> <p>四、實際操作：</p> <p style="padding-left: 40px;">(一) 學生手持球拍，可用相同的方式觸擊氣球。</p> <p style="padding-left: 40px;">(二) 進階的學生可以手持球拍，發高遠球。</p> <p style="padding-left: 40px;">(三) 高階的學生可以相互擊高遠球，保持羽球不落地。</p> <p>備註：特殊學生：進行賽會時需要引導。</p>			
<p>備註：</p> <p>一、注意學生安全，以免誤傷他人。</p> <p>二、注意學生完成隊形，讓學生進入隊伍蹲下。</p>			

附錄二 臺北市國小學生體育課學習動機與學習成效調查問卷

親愛的學童：您好！

這不是考試，所以答案沒有對錯。這份問卷的目的主要是想了解您在上體育課的學習情況，而所得的結果也僅做學術研究之用，不會公開或另做他用。

因此，請您放心填答。最後，希望您能依平常在體育課中實際的情形及感受，將每一題後面適當的答案圈選起來。謝謝 您的協助！

祝 您

學業進步 健康快樂

體育教師：吳 承 恩 敬上

一、個人基本資料

這一部分是想瞭解您個人的基本資料，資料內容僅供統計分析之用，絕不對外公開，敬請放心填答。

請在適當答案前的方格打勾

一、性 別： (1) 男 (2) 女

二、班 別： (1) 體育班 (2) 非體育班

第二部份：體育課學習動機

這一部份是想瞭解您，上體育課的動機情況，請您根據實際情形回答，將每題的同意程度圈出來。

例： 5 4 (3) 2 1

	非 常 同 意	同 意	有 點 同 意	不 同 意	非 常 不 同 意
1. 體育老師能讓我們對體育課的活動內容感到有興趣。	5	4	3	2	1
2. 我在體育課裡學到的東西對我很有幫助。	5	4	3	2	1
3. 我有信心在體育課時表會現得很好。	5	4	3	2	1
4. 體育課的活動內容很少會引起我的注意。	5	4	3	2	1
5. 體育老師很重視課程的活動內容。	5	4	3	2	1
6. 在體育課裡，必須靠運氣才能得到很好的分數。	5	4	3	2	1
7. 我必須很認真努力才能順利完成體育所有的活動。	5	4	3	2	1
8. 體育課的運動技能和內容是我以前沒有學過的。	5	4	3	2	1
9. 無論能不能完成運動技術，跟我的有關係。	5	4	3	2	1
10. 體育老師在講重點時，用問答方式可以吸引我們的注意。	5	4	3	2	1
11. 體育課的活動內容對我來說太難了。	5	4	3	2	1
12. 我覺得上體育課給我很大的滿足。	5	4	3	2	1
13. 在體育課裡，我為自己設定高標準並希望表現得很傑出。	5	4	3	2	1
14. 我覺得老師給我們的體育課成績是非常公平的。	5	4	3	2	1
15. 班上同學對體育課的活動內容似乎感到好奇有趣。	5	4	3	2	1
16. 上體育課讓我覺得很盡興。	5	4	3	2	1
17. 我很難知道體育老師會對我的體育成績打多少分。	5	4	3	2	1
18. 我滿意體育老師給我的成績，和我自己認為在課堂中的表現差不多。	5	4	3	2	1
19. 我很滿意我在體育課裡所學到的東西。	5	4	3	2	1

20	體育課的活動內容與我的期待和心理所想的一樣。	5	4	3	2	1
21	體育老師的教學非常特別，也非常令我們驚訝，更讓我感到很有趣。	5	4	3	2	1
22	同學們會很主動的參與體育課。	5	4	3	2	1
23	爲了達到我的目標，我必須在體育課裡表現良好。	5	4	3	2	1
24	體育老師使用許多有趣和很多變的教學方法。	5	4	3	2	1
25	我認爲我不會從體育課裏得到很大的好處。	5	4	3	2	1
26	在上體育課時，我常會做白日夢或發呆。	5	4	3	2	1
27	在上體育課時，我相信只要我夠努力、夠認真的話我就能成功。	5	4	3	2	1
28	我很清楚體育課對我有很大的好處。	5	4	3	2	1
29	體育老師的發問和活動，常常會引起我的好奇心。	5	4	3	2	1
30	我覺得體育課的活動難度剛剛好，不會太簡單也不會太難。	5	4	3	2	1
31	我對我們的體育課活動內容相當失望。	5	4	3	2	1
32	我覺得我在體育課的表現，不管是老師給的成績或評語上，都得到足夠的肯定。	5	4	3	2	1
33	在體育課裏，我覺得我付出的努力和這門課的要求相符合。	5	4	3	2	1
34	老師給我很多的指導和鼓勵，讓我知道我會做得更好。	5	4	3	2	1

第三部份：體育課學習成效

這一部份是想瞭解您，在體育課的學習成效情況，請您根據實際情形回答，將每題的同意程度圈出來。

例： 5 4 3 2 1

	完 全 符 合	大 部 份 符 合	部 份 符 合	大 部 份 不 符 合	完 全 不 符 合
1. 透過體育課的學習，可以知道自己的體適能狀況.....	5	4	3	2	1
2. 透過體育課的學習，可以知道許多運動規則.....	5	4	3	2	1
3. 透過體育課的學習，我知道如何改善自己的體適能.....	5	4	3	2	1
4. 透過體育課的學習，我知道各種運動比賽的戰術及策略.....	5	4	3	2	1
5. 透過體育課的學習，我知道如何在運動比賽中擔任裁判.....	5	4	3	2	1
6. 上完體育課，我知道如何正確的使用體育器材.....	5	4	3	2	1
7. 透過體育課的學習，我知道如何避免運動傷害的發生.....	5	4	3	2	1
8. 上體育課使我感到快樂.....	5	4	3	2	1
9. 上體育課時，我會與他人合作.....	5	4	3	2	1
10. 運動比賽時，我能與他人公平的競爭.....	5	4	3	2	1
11. 體育課時，我能夠遵守老師的規定.....	5	4	3	2	1
12. 上體育課時，我會主動協助其他同學.....	5	4	3	2	1
13. 上完體育課後我會利用課餘時間去運動.....	5	4	3	2	1
14. 透過體育課的學習，我學會不同的運動技巧.....	5	4	3	2	1
15. 透過體育課的學習，我的運動技術明顯進步.....	5	4	3	2	1
16. 透過體育課的學習，我學會測量自己體適能的方法.....	5	4	3	2	1
17. 透過體育課的學習，我的體適能明顯進步.....	5	4	3	2	1
18. 透過體育課的學習，我學會運動傷害處理與急救的方法.....	5	4	3	2	1
19. 透過體育課的學習，我學會正確使用運動器材的方法.....	5	4	3	2	1

本問卷到此全部結束，再一次的感謝您，耽誤您寶貴的時間，請您再檢查一次有無遺漏之處，非常感謝。

國家圖書館出版品預行編目(CIP)資料

創意體育教學方案對學生體育課學習動機及成效之研究

創意體育教學方案對學生體育課學習動機及成效之研究 / 李一聖等研究. -- 初版. -- 臺北市 :

北市教研中心, 民 103.01

面 ; 公分. -- (教育專題研究 ; 178)

ISBN 978-986-04-0294-0(平裝)

1. 體育教學 2. 小學教學

523.37

103000672

教育專題研究 (178)

創意體育教學方案對學生體育課學習動機及成效之研究

發行者：臺北市教師研習中心

發行人：何雅娟

研究者：李一聖、吳承恩、蔡承宏、石偉源、楊詠菘

審查委員：臺北市教師研習中心出版品編審小組

任光祖 蔡欣宛 石淑旻 李佳玲 簡麗玲 黃益輝

潘貞吟 黃惠美 王妙慧 蔡瑜文 張巧函

出版機關：臺北市教師研習中心

版(刷)次：初版

地址：11291 臺北市北投區陽明山建國街二號

網址：<http://www.tiec.tp.edu.tw>

E-Mail：tiec.@tiec.tp.edu.tw

聯絡電話：(02) 2861-6942

承印者：家華印品廣告社

地址：新北市土城市青仁路 31-1 號 7 樓

電話：(02) 2273-8303

出版日期：中華民國 103 年 1 月

定價：\$ 280 元

政府出版 國家書店 (臺北市松江路 209 號 1 樓)

品展售處 網址：<http://www.govbooks.com.tw/>

五南文化廣場 (臺中市區綠川東街 32 號 3 樓)

網址：<http://www.wunanbooks.com.tw/wunanbooks/>

I S B N : 978-986-04-0294-0

本書全部圖文均有著作權，未經本中心同意不得使用或取材。



溫馨·創意·專業·國際

ISBN: 9789860402940

工本價: 280 元