

第一章 緒論

我國資訊融入教學的推動以有多年成效，不論是政府提供的教學資源、民間企業的系統、平臺協助，還是教師個人的網頁創意設計等都是資訊教育的範疇，在這林林總總教學領域中，體育領域的資訊教育是較為少被注意的地方，傳統體育教學是存在於技能類的傳授，認知與情意兩者間的兼顧則是最近幾年才被逐漸重視，並參考於評分標準中。本研究認為資訊融入教學應無限制，都可導入任何教學領域，體育領域也應是如此，因此筆者特別以體育領域中的游泳單元當作是未來研究主軸，而在後續幾節中，將會清楚說明為何選擇游泳單元當作是本資訊融入教學的研究範疇，並且也提出所欲研究目的與問題，期待能更清楚說明本研究內涵與方向。

第一節 研究緣起與背景

由於新流感 H1N1 的流行，許多國中小各級學校紛紛停課，在密閉空間上課的游泳課程，更是常被點名最可能是彼此傳染的熱區之一，就在停課在家自修的同時，利用數位學習彌補學生學習不足的聲浪越來越大，因此本研究嘗試著以 MOODLE 數位教學平臺來做學生在家自學的管道。

不僅因應新流感的疫情，導入數位學習在體育游泳單元的跨領域上更是一種突破與挑戰，筆者希望不以傳統數位學習教學網站或部落格只是流於單向提供知識理解的教育層面，而是希望這教學網站也是能夠提供互動式與技能再強化功能。藉由 MOODLE 教學平臺在各大專院校的向下深根影響，他優秀且豐富的操作功能，提供教師各種教學上的需求與解答，因而選定 MOODLE 做為本研究的實驗教學平台。

第二節 研究目的

根據上段研究緣起所述，強調數位學習 MOODLE 教學平臺的成熟與健全，以及希望突破各種在家學習、自主學習的缺點，其研究目的如下：

本研究希望能夠探究學生藉由數位學習游泳教學網站的導入，學生的游泳技能、知識(認知)，甚至是對游泳課的動機、興趣等(情意)等都能夠有所提升，學習成效能夠明顯不同以往，對於未來游泳單元訓練上也能夠積極參與。

在體育教學領域中，認知、情意與技能的學習成就，認知部分則是重於對運動的認識與理解，該用甚麼樣的原理或操作方式來使得技能表現得更佳化；

情意部分則是重於對運動的熱衷與興趣程度表現，將其納入生活，甚至是終身學習之中；技能部分則是重於身體活動的最佳化，不僅透過強化肌力、心肺或肌耐力的訓練，來學習各項運動的基本動作，也著重達到運動技能表現的極致。而有鑑於前一節所提出對游泳體育課程而輔助的資訊融入教學，數位學習在此教學主軸的三大構面，到底能夠扮演多大的輔助程度，這是本研究未來所希望探求之處。

用一句話來形容本研究：「數位學習資訊融入體育游泳教學，學生學習表現有何不同，學生學習面向與興趣是否有所改變」。

第三節 研究問題

本研究問題如下：

- 一、探討學生在資訊融入教學後，學生游泳技能的提升是否有所成長？
- 二、探索學生在資訊融入教學後，對於游泳課學習動機與興趣是否有所成長？
- 三、探討學生在 MOODLE 游泳教學網站中最常學習的部分為何？並有何關聯。
- 四、探討學生不同的學習風格在數位資訊融入體育教學下有何關聯差異。
- 五、探討數位學習資訊融入學習的跨領域教學，對體育技能性較為偏重的課程來說有何困難與未來價值性。

本研究希望提出在數位學習導入體育領域教學中，學生不僅能夠學習技能以外的知識與資訊，在數位資訊結合體育課程下，學生學習動機與意願能夠更強化、不排斥，希望能夠提供未來在從事體育教學的後進們，能夠嘗試並重視體育課程不一定只重視身體活動的技能精進，重視學生的學習意願、興趣，融入於生活，能夠時時刻刻學習，如此更能夠提升體育課程的價值。