

香港體育教師會議2020

應用競技運動教育模式於街舞教學

培養學生的創造力與審美能力

香島中學(大坑東) 李呈欣老師

學校概況

- 創立於1946年
- 位於九龍塘桃源街
- 每級4班，全校24班
- 校舍面積：3000平方米
- 體育老師人數：3位
- 體育課場地：室外籃球場、有蓋籃球場、禮堂(可容納一千人)、小禮堂、地下大堂(放置少量健身器材)



體育概況

- 中二至中五學生男女分開上體育課
- 有開設體育選修科
- 校隊：籃球、足球、排球、田徑、越野跑、羽毛球、乒乓球、跳繩、游泳
- Day W 活動：籃球、足球、羽毛球、乒乓球、跳繩、足毬、舞蹈、武術

教學上的問題

- 學生上年度開始男女分開上體育課，同學未能完全適應，局限場地
- 女同學的學習動機相對男同學整體較低
- 教學以教師主導，學生靠模仿動作學習技能，獨立思考能力、創造力及審美能力等可能會較弱
- 學習差異大，能力較高的學生會覺得沉悶；能力較低的學生不願意去嘗試容易放棄
- 課堂教授的運動多元化，每運動單元相對用較少課時，未必足夠培養學生對該運動的興趣

當預告下學期會上舞蹈課時...

你跳我先跳！

跳十字步？

大媽廣場舞

跳K-Pop！

Yeah！終於有樣
係我鐘意既運動

吓！唔
係掛

可唔可以跳型
啲既舞？

好老土

睇你跳就得我
唔會跳架

吓！唔
好啦

研究目的



怎樣能提升學生的學習動機？
→ 嘗試轉換教學方式，用競技運動教育模式代替直接教學



怎樣能提升學生對舞蹈的興趣？
→ 選擇教街舞，同時介紹不同舞種的特色及好處，透過比賽讓同學參與其中並用身體感受舞蹈



怎樣能減低學生之間的能力差異？
→ 以小組形式進行活動及學習，讓同學合作並擔當不同角色



怎樣能培養學生的創造力及審美能力？
→ 非教授整套舞步，只教授基本舞步及引入創作舞步概念，讓學生嘗試編舞
→ 比賽時互評，建立個人的審美觀

共通能力—創造力

- 2017年課程發展議會《體育學習領域課程指引(小一至中六)》提出體育學習領域，讓學生發展及應用共通能力，其中包括「創造力」
- 創造力需要整合一般或特定範疇的知識，以達至某個具意義的目的

基礎能力	思考能力	個人及社交能力
溝通能力	明辨性思考能力	自我管理能力的
數學能力	創造力	自學能力
運用資訊科技能力	解決問題能力	協作能力

(課程發展議會，2017)

共通能力—創造力

- 讓學生有選擇空間
- 識別及發展學生的創意潛能
- 讓學生經歷創作的不同階段（準備期、醞釀期、豁朗期和驗證期）
- 欣賞學生嘗試提出嶄新意念，鼓勵他們精益求精

(課程發展議會，2017)

在體育中的教學舉隅

學生

- 在具刺激和有趣的環境下，表達自己選擇及參與體育活動的想法，並提出建議
- 通過舞蹈來表達他們對角色和議題的感受
- 在教育體操活動中，學生自行創作串連的動作
- 在腦海中預演籃球投籃動作以提升表現
- 透過觀看體操及舞蹈的演出，提升學生的審美能力
- 創作陸運會啦啦隊口號及設計場刊
- 運用「腦圖」設計及組織運動比賽計劃
- 思考不同的策略以促進他們參與學校的體育活動

競技運動教育模式

- 強調學生的參與性、投入感的發展及建立不同的角色
- 能夠引領所有學生參與運動之中，使到他們不只能改善自己成為運動員，還可以認識及獲得欣賞正確及良好的運動價值
- 培育學生成為全面的通達（Literate）、熱誠（Enthusiastic）及具能力（Competent）的運動參與者

(Siedentop, 1986 & 1994)

競技運動教育模式—六個基本特質

1. 球季 (seasons)
2. 球隊歸屬感 (team affiliation)
3. 正式比賽 (formal competition)
4. 終結活動 (culminating event)
5. 紀錄 (record keeping)
6. 歡慶 (festivity)

(Siedentop,1998)

街舞

- 動作由各種走、跑、跳組合而成
- 肢體關節的屈伸、轉動、波浪、扭曲等動作串連組合
- 表現出活力澎湃、爆炸力強的舞蹈
- 具創意的音樂、舞蹈、視覺藝術和服飾等文化，成為現今年青人崇尚的潮流之一
- 街舞文化的四大元素包含了：饒舌說唱、DJ 打碟、牆上塗鴉和廣泛流行的街頭舞蹈(e.g. Locking、Popping)



選擇街舞的原因

- 自由風格，舞風多元化，動作隨意多變化
- 具創作性，沒有太多限制
- 受年青人歡迎，提高學生學習動機
- 比賽以鬥舞（Battle）形式進行，跟舞台表演形式不同，感覺較新鮮
- 誘發學生思考對舞台應用、音樂選取及舞種結合之可能性
- 課後延續性高，容易外出報名上課或跟網上影片繼續學習，不受年齡限制，培養運動習慣



研究方法

- 研究對象：中二級女生（實驗組：2BC，共30人；控制組：2AD，共33人）
- 研究課節：各班3個雙教節，共6節（每節35分鐘）
- 研究方式：

實驗組：	控制組
<ul style="list-style-type: none">- 以競技運動教育模式進行街舞教學- 小組形式練習，用iPad播放音樂及拍攝動作自行排練- 單元前、後完成創造力測試工作紙- 比賽時進行互評（評分表）- 單元後以google form形式發放問卷	<ul style="list-style-type: none">- 以直接教學模式進行街舞教學- 單元前、後完成創造力測試工作紙- 教授整套編舞後分組練習- 表演時進行互評（評分表）- 單元後以google form形式發放問卷

評估方法

評分表

創造力測
試工作紙

問卷

課堂錄影

評分標準

- 特色

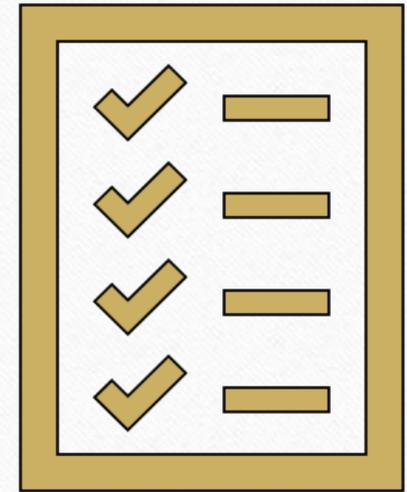
- 風格

- 結構

- 舞蹈編排
- 創意
- 動作設計
- 音樂拍子
- 空間運用

- 演出

- 溝通與合作
- 韻律感
- 身體技巧
- 協調性
- 力量



評分表

比賽隊伍：	
評判：	
評估準則	評分 (0-5)
特色	風格 (符合街舞風格)
結構	舞蹈編排 (多變化，具創意)
	動作設計 (懂得運用身體不同部分或形態展示不同的意念)
	音樂 (動作配合音樂節奏，拍子準確)
	空間運用 (隊形，步幅)
演出	溝通與合作 (展示與同伴的關係，動作齊整度)
	韻律感 (配合節奏展示動作)
	身體技巧 (展示所教授的舞步，了體身體)
	協調性 (動作流暢)
	力量 (展示動力的控制)
總分：	/50
建議：	

創造力測試工作紙

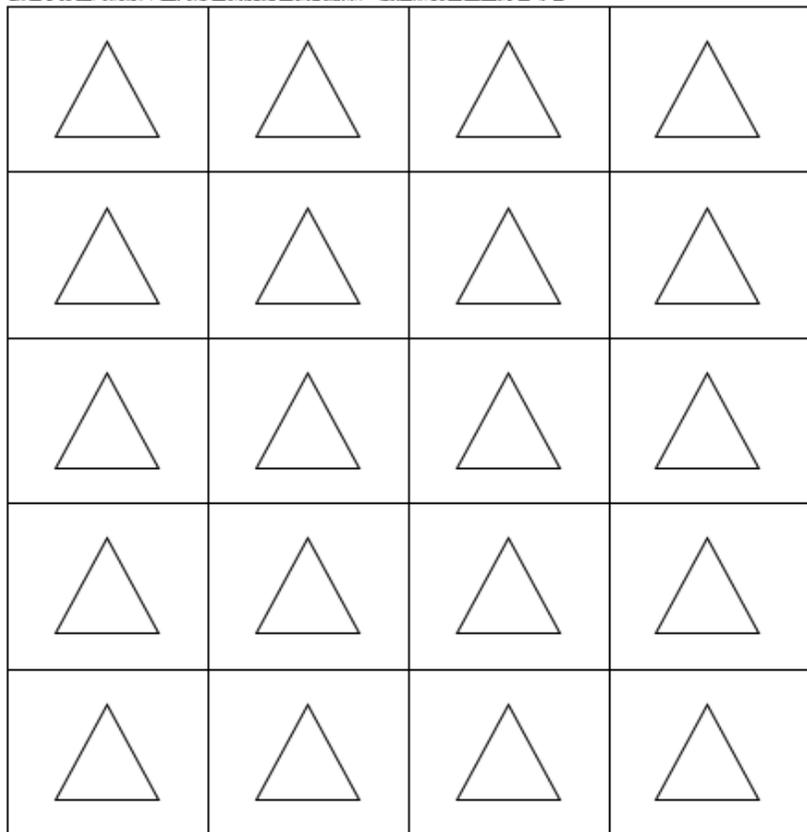
採用擴圖單 (DFU) — 圖形單位的擴散性思考

體育科

創造力前測工作紙

姓名：_____
學號：_____

試在 5 分鐘內為以下三角形圖案加繪圖案或線條，創造新的圖案並為它命名。

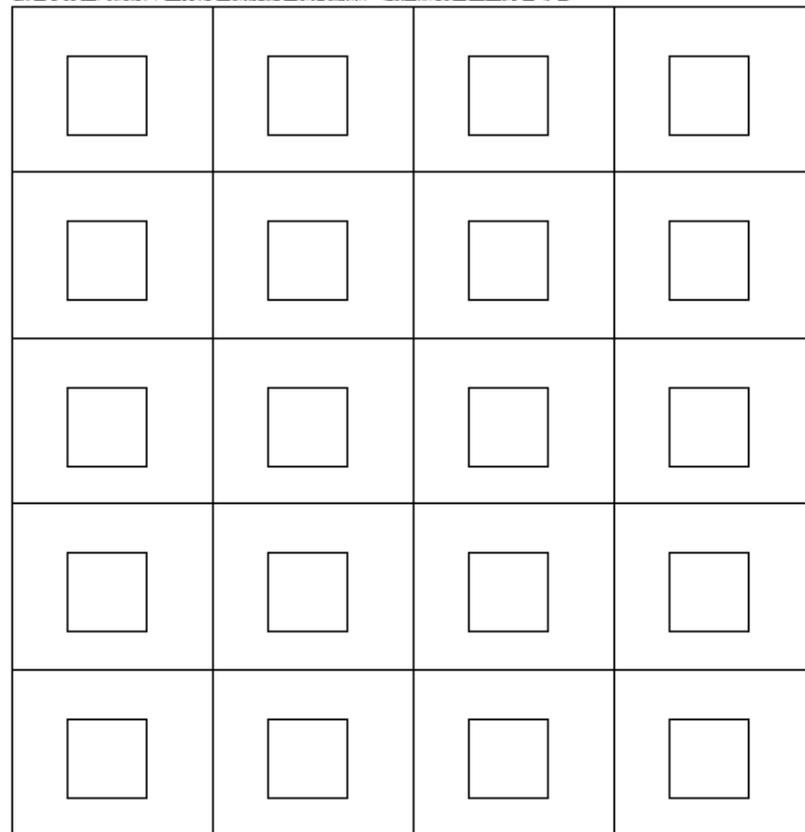


體育科

創造力前測工作紙

姓名：_____
學號：_____

試在 5 分鐘內為以下正方形圖案加繪圖案或線條，創造新的圖案並為它命名。



問卷

(控制組)

		極 同 意					極 不 同 意
		1	2	3	4	5	6
1	我認為課堂上運用直接教學模式更能提升我的舞蹈技能。						
2	我認為課堂上運用直接教學模式更能提升我的舞蹈知識。						
3	我認為課堂上運用直接教學模式更能提升我對舞蹈的興趣。						
4	在課前及課堂中與同學合作能幫助我與其他同學相處。						
5	在課前及課堂中與同學合作能讓我更主動和同學互相學習。						
6	在直接教學模式下學習，能讓我掌握優美舞步的要求。						
7	在直接教學模式下學習，讓我懂得欣賞優美的舞步。						
8	在直接教學模式下學習，能讓我創作優美的舞步。						
9	在直接教學模式下學習，能讓我展現自己的潛能。						
10	通過練習及表演，能提升我的創造力。						
11	通過欣賞表演及互評，能提升我的審美能力。						
12	通過練習及表演，能讓我對舞蹈有更全面的認識。						
13	我在此單元有充足的運動量。						
14	我在此單元積極地學習。						
15	我喜歡此單元。						

問卷

(實驗組)

		極 同 意					極 不 同 意
		1	2	3	4	5	6
1	我認為課堂上運用競技運動教育模式更能提升我的舞蹈技能。						
2	我認為課堂上運用競技運動教育模式更能提升我的舞蹈知識。						
3	我認為課堂上運用競技運動教育模式更能提升我對舞蹈的興趣。						
4	在課前及課堂中與同學合作能幫助我與其他同學相處。						
5	在課前及課堂中與同學合作能讓我更主動和同學互相學習。						
6	在競技運動教育模式下學習，能讓我掌握優美舞步的要求。						
7	在競技運動教育模式下學習，讓我懂得欣賞優美的舞步。						
8	在競技運動教育模式下學習，能讓我創作優美的舞步。						
9	在競技運動教育模式下學習，能讓我展現自己的潛能。						
10	通過分組排練及比賽，能提升我的創造力。						
11	通過比賽互評，能提升我的審美能力。						
12	通過擔任不同的角色，能讓我對舞蹈有更全面的認識。						
13	我在此單元有充足的運動量。						
14	我在此單元積極地學習。						
15	我喜歡此單元。						

教學計劃(控制組)

課節	內容	日期
1	介紹街舞 + 教授基本步	16/6
2	教授基本步 + 教授編排舞步	
3	教授編排舞步	23/6
4	教授編排舞步 + 分組練習	
5	分組練習 + 加入隊形	30/6
6	表演	

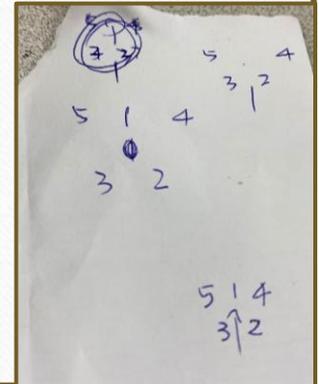
負責工作(控制組)

老師

- 教授舞步
- 負責訓練
- 給予回饋
- 表演：流程、攝影、抽籤、拍片

學生

- 跳舞
- 分組練習
- 互評



● 音樂： Chamillionaire – Hip Hop Police

● 編舞： Lee palm Choreography@MOVE Dance Studio

● 共八個八拍

舞蹈影片連結：

<https://drive.google.com/file/d/13s6FnJj-KxMx3h-XtELM-YssoQO-QP6g/view?usp=sharing>



教學計劃(實驗組)

課節	內容	日期
1	介紹街舞 + 教授基本步	19/6
2	教授基本步 + 引入創作舞步概念	
3	分組排舞	26/6
4	分組練習	
5	綵排 + 初賽	3/7
6	決賽 + 頒獎禮	

基本舞步 (Hip Hop Foundation Steps)

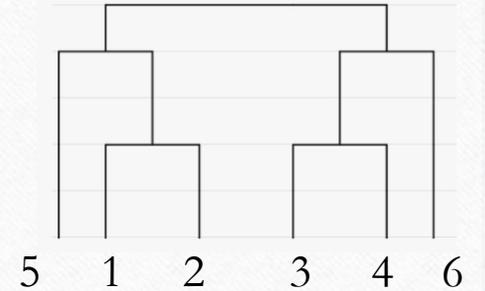
1. Bounce	2. 2-step	3. ATL Stomp	4. Bart Simpson
5. Barbie	6. Bedrock	7. Butterfly	8. Camel Walk
9. Happy Feet	10. Horse Move	11. Janet Jackson	12. Kick & Step
13. March Step	14. Monastery	15. Patty Duke	16. Prep
17. Rooftop/ Bus Stop	18. Rope	19. Running Man	20. Stick 'N Roll

角色

- 舞蹈員：負責參加比賽，跳舞爭取佳績
- 排舞師：負責排舞
- Teamman：負責訓練工作，目標讓隊伍跳得整齊
- 籌委：負責比賽流程、抽籤、頒獎
- 攝影師：負責拍攝工作、錄製練習及比賽影片
- DJ：負責比賽音樂，控制音響
- 評判：負責比賽評分，決定勝負
- 觀眾：負責觀賞比賽，歡呼以提升比賽氣氛

賽制

- 鬥舞（Battle）形式進行比賽
- 團體賽，每隊四至六人
- 單淘汰賽制，勝出隊伍晉級，平手即時進行個人solo對賽
- 比賽時間：團體舞限時最少30秒，個人solo限時最少15秒
- 獎項：冠、亞、季軍、舞后



基本特質	內容
球季 (seasons)	教授街舞基本舞步、分組排舞及練習、比賽
球隊歸屬感 (team affiliation)	分組自行排練、改隊名、安排排舞師及Teamman的角色
正式比賽 (formal competition)	Battle 比賽、籌委講解比賽細節、其他角色按既定分工程序進行
終結活動 (culminating event)	頒獎禮、進行賽後檢討以鞏固學生的學習經驗
紀錄 (record keeping)	互評表、籌委統計分數結果、錄影
歡慶 (festivity)	圍圈跳舞、拍照留念







比賽片段

➤ 準決賽：

https://drive.google.com/file/d/1EM_w5U1NX1jIAJ9bJP2Yk3RymQj9KJic/view?usp=sharing

➤ **1 on 1 Battle**：

https://drive.google.com/file/d/1u5qCGp9l5LpEAstvbcPK5_FgwV5jxZu3/view?usp=sharing

➤ 決賽：

https://drive.google.com/file/d/1VXJclPEemBl9xhYSTeiApWfc1_e2BLV8/view?usp=sharing

評分表

(控制組)

比賽隊伍:	第七組	
評判:		
評估準則		評分 (0-5)
特色	風格 (符合街舞風格)	3
結構	舞蹈編排 (多變化, 具創意)	2
	動作設計 (懂得運用身體不同部分或形態表示不同的意念)	3
	音樂 (動作配合音樂節奏, 拍子準確)	4
	空間運用 (隊形, 步幅)	2
演出	溝通與合作 (展示與同伴的關係, 動作齊整度)	2
	韻律感 (配合節奏展示動作)	3
	身體技巧 (展示所教授的舞步, 了體身體)	3
	協調性 (動作流暢)	3
	力量 (展示動力的控制)	3
總分:		28/50
建議:	C位用力過猛, 但整體不錯	

比賽隊伍:	1	
評判:	7	
評估準則		評分 (0-5)
特色	風格 (符合街舞風格)	4
結構	舞蹈編排 (多變化, 具創意)	3
	動作設計 (懂得運用身體不同部分或形態表示不同的意念)	4
	音樂 (動作配合音樂節奏, 拍子準確)	4
	空間運用 (隊形, 步幅)	3
演出	溝通與合作 (展示與同伴的關係, 動作齊整度)	4
	韻律感 (配合節奏展示動作)	3
	身體技巧 (展示所教授的舞步, 了體身體)	4
	協調性 (動作流暢)	3
	力量 (展示動力的控制)	3
總分:		39/50
建議:	body 不要僵硬	

評分表

(控制組)

比賽隊伍:	4	
評判:		
評估準則		評分 (0-5)
特色	風格 (符合街舞風格)	0
結構	舞蹈編排 (多變化·具創意)	1
	動作設計 (懂得運用身體不同部分或形態展示不同的意念)	1
	音樂 (動作配合音樂節奏·拍子準確)	1
	空間運用 (隊形·步態)	2
演出	溝通與合作 (展示與同伴的關係·動作齊整度)	0
	韻律感 (配合節奏展示動作)	1
	身體技巧 (展示所教授的舞步·了體身體)	1
	協調性 (動作流暢)	1
	力量 (展示動力的控制)	0
總分:		8/50
建議: 要有信心加油!		

比賽隊伍:	4	
評判:		
評估準則		評分 (0-5)
特色	風格 (符合街舞風格)	1
結構	舞蹈編排 (多變化·具創意)	1
	動作設計 (懂得運用身體不同部分或形態展示不同的意念)	1
	音樂 (動作配合音樂節奏·拍子準確)	1
	空間運用 (隊形·步態)	1
演出	溝通與合作 (展示與同伴的關係·動作齊整度)	1
	韻律感 (配合節奏展示動作)	1
	身體技巧 (展示所教授的舞步·了體身體)	0
	協調性 (動作流暢)	1
	力量 (展示動力的控制)	1
總分:		10/50
建議: 放膽D啦!		

評分表

(控制組)

比賽隊伍:	3	
評判:		
評估準則		評分 (0-5)
特色	風格 (符合街舞風格)	5
結構	舞蹈編排 (多變化, 具創意)	5
	動作設計 (懂得運用身體不同部分或形態展示不同的意念)	5
	音樂 (動作配合音樂節奏, 拍子準確)	4
	空間運用 (隊形, 步幅)	5
演出	溝通與合作 (展示與同伴的關係, 動作齊整度)	4
	韻律感 (配合節奏展示動作)	5
	身體技巧 (展示所教授的舞步, 了體身體)	5
	協調性 (動作流暢)	4
	力量 (展示動力的控制)	3
總分:		45 / 50
建議:	好棒! @	

比賽隊伍:	4	
評判:		
評估準則		評分 (0-5)
特色	風格 (符合街舞風格)	1
結構	舞蹈編排 (多變化, 具創意)	2
	動作設計 (懂得運用身體不同部分或形態展示不同的意念)	1
	音樂 (動作配合音樂節奏, 拍子準確)	2
	空間運用 (隊形, 步幅)	2
演出	溝通與合作 (展示與同伴的關係, 動作齊整度)	1
	韻律感 (配合節奏展示動作)	2
	身體技巧 (展示所教授的舞步, 了體身體)	1
	協調性 (動作流暢)	1
	力量 (展示動力的控制)	2
總分:		25 / 50
建議:	敢, 你有万丈光芒!	

評分表

(實驗組)

比賽隊伍:	名? (5)	
評判:		
評估準則		評分 (0-5)
特色	風格 (符合街舞風格)	3
結構	舞蹈編排 (多變化, 具創意)	2
	動作設計 (懂得運用身體不同部分或形態展示不同的意念)	3
	音樂 (動作配合音樂節奏, 拍子準確)	3
	空間運用 (隊形, 步驟)	3
演出	溝通與合作 (展示與同伴的關係, 動作齊整度)	3
	韻律感 (配合節奏展示動作)	2
	身體技巧 (展示所教授的舞步, 了體身體)	3
	協調性 (動作流暢)	3
	力量 (展示動力的控制)	3
總分:		28/50
建議:	<p>1. 可以多墊前面, 少D墊地下</p> <p>2. 動作及表情可更給力</p>	

比賽隊伍:	無名氏	
評判:		
評估準則		評分 (0-5)
特色	風格 (符合街舞風格)	5
結構	舞蹈編排 (多變化, 具創意)	2
	動作設計 (懂得運用身體不同部分或形態展示不同的意念)	3
	音樂 (動作配合音樂節奏, 拍子準確)	3
	空間運用 (隊形, 步驟)	2
演出	溝通與合作 (展示與同伴的關係, 動作齊整度)	4
	韻律感 (配合節奏展示動作)	4
	身體技巧 (展示所教授的舞步, 了體身體)	3
	協調性 (動作流暢)	2
	力量 (展示動力的控制)	2
總分:		30/50
建議:	<p>1. 力度可以控制得再好一點</p> <p>2. 團隊合作可以再加強</p>	

評分表

(實驗組)

比賽隊伍：	名? (5)	
評判：		
評估準則		評分 (0-5)
特色	風格 (符合街舞風格)	4
結構	舞蹈編排 (多變化, 具創意)	3
	動作設計 (懂得運用身體不同部分或形態展示不同的意念)	4
	音樂 (動作配合音樂節奏, 拍子準確)	3
	空間運用 (隊形, 步幅)	3
演出	溝通與合作 (展示與同伴的關係, 動作齊整度)	3
	韻律感 (配合節奏展示動作)	3
	身體技巧 (展示所教授的舞步, 了體身體)	3
	協調性 (動作流暢)	3
	力量 (展示動力的控制)	2
	總分：	31/50
建議：	動作可以更加有力 表情可以更豐富	

比賽隊伍：	無名氏	
評判：		
評估準則		評分 (0-5)
特色	風格 (符合街舞風格)	5
結構	舞蹈編排 (多變化, 具創意)	2
	動作設計 (懂得運用身體不同部分或形態展示不同的意念)	3
	音樂 (動作配合音樂節奏, 拍子準確)	3
	空間運用 (隊形, 步幅)	2
演出	溝通與合作 (展示與同伴的關係, 動作齊整度)	2
	韻律感 (配合節奏展示動作)	4
	身體技巧 (展示所教授的舞步, 了體身體)	3
	協調性 (動作流暢)	3
	力量 (展示動力的控制)	2
	總分：	29/50
建議：	1. 編排太單調, 2. 團隊合作性要更強。	

評分表

(實驗組)

比賽隊伍:	嗶知唱	
評判:		
評估準則		評分 (0-5)
特色	風格 (符合街舞風格)	5
結構	舞路編排 (多變化, 具創意)	5
	動作設計 (懂得運用身體不同部分或形態表示不同的意念)	5
	音樂 (動作配合音樂節奏, 拍子準確)	3
	空間運用 (隊形, 步幅)	4
演出	溝通與合作 (展示與同伴的關係, 動作齊整度)	3
	韻律感 (配合節奏展示動作)	4
	身體技巧 (展示所教授的舞步, 了體身體)	3
	協調性 (動作流暢)	4
	力量 (展示動力的控制)	4
	總分:	40/50
建議:	建議可以更加跟拍跳, 動作可以更有力一點	

比賽隊伍:	無名氏	
評判:		
評估準則		評分 (0-5)
特色	風格 (符合街舞風格)	5
結構	舞路編排 (多變化, 具創意)	2
	動作設計 (懂得運用身體不同部分或形態表示不同的意念)	2
	音樂 (動作配合音樂節奏, 拍子準確)	3
	空間運用 (隊形, 步幅)	2
演出	溝通與合作 (展示與同伴的關係, 動作齊整度)	4
	韻律感 (配合節奏展示動作)	3
	身體技巧 (展示所教授的舞步, 了體身體)	2
	協調性 (動作流暢)	4
	力量 (展示動力的控制)	2
	總分:	29/50
建議:	1. 動作可以更連貫 2. 動作可以更多	

評分表：建議內容

控制組

- ✓ 力量控制
- ✓ 打氣字句

實驗組

- ✓ 力量控制
- ✓ 表情管理
- ✓ 舞蹈編排
- ✓ 團隊合作性
- ✓ 韻律

➔ 內容較簡短、甚少實質建議

➔ 內容較豐富、較多建議但未能指出具體改善方法

工作紙

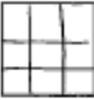
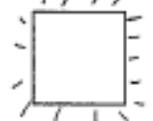
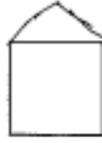
(控制組)

體育科

創造力前測工作紙

姓名:
學號:

試在 5 分鐘內為以下正方形圖案加繪圖案或線條，創造新的圖畫並為它命名。

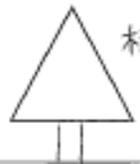
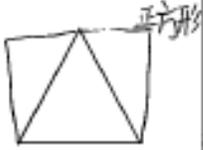
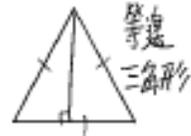
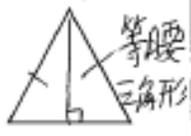
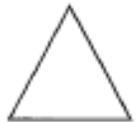
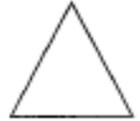
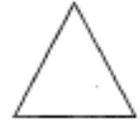
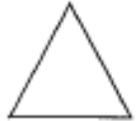
 魔方	 眼睛	 人	 太陽
 房子	 計算器	 錶	 時鐘
 雲	 照片		
			
			

體育科

創造力後測工作紙

姓名:
學號:

試在 5 分鐘內為以下三角形圖案加繪圖案或線條，創造新的圖畫並為它命名。

 樹	 獅子	 狗	 金字塔
 恐龍	 人	 魔方	 聖誕樹
 太陽	 正方形	 等邊三角形	 等腰三角形
			
			

工作紙

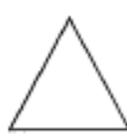
(控制組)

體育科

創造力前測工作紙

姓名:
學號:

試在 5 分鐘內為以下三角形圖案加繪圖案或線條，創造新的圖畫並為它命名。

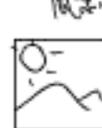
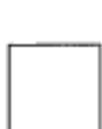
 triangle 雪山	 手寫	 山	
 笑臉	 share button	 candy house	 鉛筆
 pencil			
			
			

體育科

創造力後測工作紙

姓名:
學號:

試在 5 分鐘內為以下正方形圖案加繪圖案或線條，創造新的圖畫並為它命名。

 磚	 格子	 屋	 格子窗
 gift	 門	 電視	 遊戲機
 人	 太陽	 袋	 方面臉
			
			

工作紙

(實驗組)

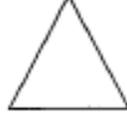
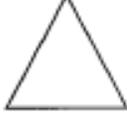
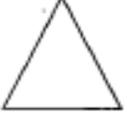
體育科

創造力前測工作紙

姓名:

學號:

試在 5 分鐘內為以下三角形圖案加繪圖案或線條，創造新的圖畫並為它命名。

 三角形 三角朱劫	 金字塔	 規矩	 波浪
 正方形	 七字河	 監()	 0形
			
			
			

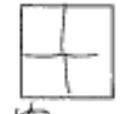
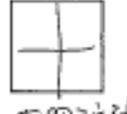
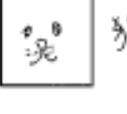
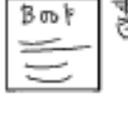
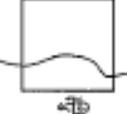
體育科

創造力後測工作紙

姓名:

學號:

試在 5 分鐘內為以下正方形圖案加繪圖案或線條，創造新的圖畫並為它命名。

 兩個三角形	 兩個長方形	 窗	 窗
 四個三角形	 好多條線	 四個三角形	 尺
 人	 貓	 狗	 車
 屋	 豬	 missla	 左三角形
 右三角形	 Book 書	 太陽	 雲

工作紙

(實驗組)

體育科

創造力前測工作紙

姓名:

學號:

試在 5 分鐘內為以下三角形圖案加繪圖案或線條，創造新的圖畫並為它命名。

金字塔 	三角朱古力 	龍蝦 	用 
正方形 	長方形 	梯形 	D形 
			
			
			

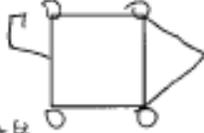
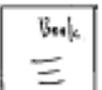
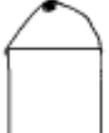
體育科

創造力後測工作紙

姓名:

學號:

試在 5 分鐘內為以下正方形圖案加繪圖案或線條，創造新的圖畫並為它命名。

 上邊三角形	 樣形	 正方形	 二個三角形
 四個三角形	 長方形	 橡膠	 門
 車	 老鼠	 花	 講野重
 右邊三角形	 左邊三角形	 下面三角形	 洗衣機
 紙盒	 書	 窗	 筆

創造力測試結果

控制組

- ✓ 前測每人平均繪畫出9.41幅圖畫
- ✓ 後測每人平均繪畫出12.84幅圖畫

實驗組

- ✓ 前測每人平均繪畫出10.97幅圖畫
- ✓ 後測每人平均繪畫出18.33幅圖畫

- 創造力中的**流暢力**有正面增長
- 實驗組的增幅較控制組大
- 能運用更多線條及圖案

問卷結果 (控制組)

		1		2		3		4		5		平均分
		%	人數									
1	我認為課堂上通用直接教學模式更能提升我的舞蹈技能。	20.00%	6	33.30%	10	36.70%	11	6.70%	2	3.30%	1	2.40
2	我認為課堂上通用直接教學模式更能提升我的舞蹈知識。	23.30%	7	36.70%	11	26.70%	8	10.00%	3	3.30%	1	2.33
3	我認為課堂上通用直接教學模式更能提升我對舞蹈的興趣。	23.30%	7	26.70%	8	30.00%	9	10.00%	3	10.00%	3	2.57
4	在課前及課堂中與同學合作能幫助我與其他同學相處。	26.70%	8	26.70%	8	30.00%	9	13.30%	4	3.30%	1	2.40
5	在課前及課堂中與同學合作能讓我更主動和同學互相學習。	26.70%	8	26.70%	8	33.30%	10	13.30%	4	0.00%	0	2.33
6	在直接教學模式下學習，能讓我掌握優美舞步的要求。	13.30%	4	33.30%	10	36.70%	11	16.70%	5	0.00%	0	2.57
7	在直接教學模式下學習，讓我懂得欣賞優美的舞步。	23.30%	7	26.70%	8	40.00%	12	10.00%	3	0.00%	0	2.37
8	在直接教學模式下學習，能讓我創作優美的舞步。	13.30%	4	13.30%	4	46.70%	14	23.30%	7	3.30%	1	2.90
9	在直接教學模式下學習，能讓我展現自己的潛能。	13.30%	4	20.00%	6	40.00%	12	16.70%	5	10.00%	3	2.90
10	通過練習及表演，能提升我的創造力。	13.30%	4	10.00%	3	53.30%	16	23.30%	7	0.00%	0	2.87
11	通過欣賞表演及互評，能提升我的審美能力。	20.00%	6	26.70%	8	43.30%	13	10.00%	3	0.00%	0	2.43
12	通過練習及表演，能讓我對舞蹈有更全面的認識。	16.70%	5	33.30%	10	40.00%	12	10.00%	3	0.00%	0	2.43
13	我在此單元有充足的運動量。	40.00%	12	26.70%	8	20.00%	6	13.30%	4	0.00%	0	2.07
14	我在此單元積極地學習。	33.30%	10	36.70%	11	16.70%	5	6.70%	2	6.70%	2	2.17
15	我喜歡此單元。	23.30%	7	40.00%	12	23.30%	7	0.00%	0	13.30%	4	2.40

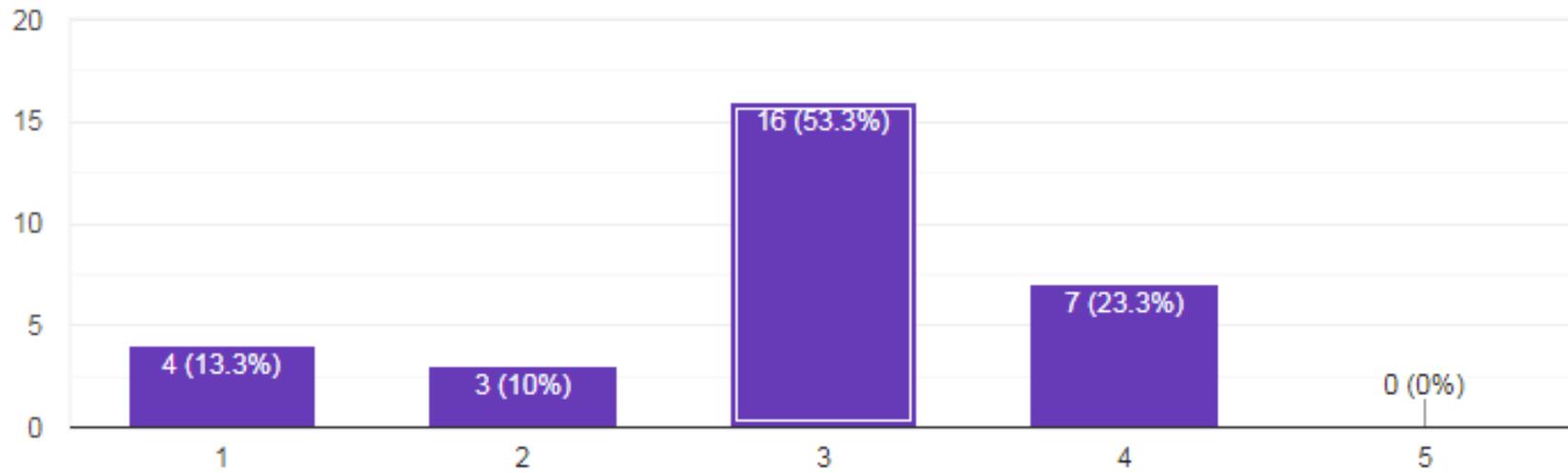
問卷結果 (實驗組)

		1		2		3		4		5		平均分
		%	人數	%	人數	%	人數	%	人數	%	人數	
1	我認為課堂上通用競技運動教育模式更能提升我的舞蹈技能。	33.30%	9	33.30%	9	25.90%	7	7.40%	2	0.00%	0	2.07
2	我認為課堂上通用競技運動教育模式更能提升我的舞蹈知識。	37.00%	10	25.90%	7	29.60%	8	7.40%	2	0.00%	0	2.07
3	我認為課堂上通用競技運動教育模式更能提升我對舞蹈的興趣。	40.70%	11	14.80%	4	29.60%	8	14.80%	4	0.00%	0	2.19
4	在課前及課堂中與同學合作能幫助我與其他同學相處。	59.30%	16	14.80%	4	14.80%	4	11.10%	3	0.00%	0	1.78
5	在課前及課堂中與同學合作能讓我更主動和同學互相學習。	55.60%	15	11.10%	3	22.20%	6	11.10%	3	0.00%	0	1.89
6	在競技運動教育模式下學習，能讓我掌握優美舞步的要求。	40.70%	11	22.20%	6	25.90%	7	7.40%	2	3.70%	1	2.11
7	在競技運動教育模式下學習，讓我懂得欣賞優美的舞步。	44.40%	12	18.50%	5	33.30%	9	3.70%	1	0.00%	0	1.96
8	在競技運動教育模式下學習，能讓我創作優美的舞步。	44.40%	12	18.50%	5	29.60%	8	3.70%	1	3.70%	1	2.04
9	在競技運動教育模式下學習，能讓我展現自己的潛能。	37.00%	10	18.50%	5	37.00%	10	3.70%	1	3.70%	1	2.19
10	通過分組排練及比賽，能提升我的創造力。	37.00%	10	22.20%	6	29.60%	8	7.40%	2	3.70%	1	2.19
11	通過比賽及互評，能提升我的審美能力。	51.90%	14	14.80%	4	22.20%	6	11.10%	3	0.00%	0	1.93
12	通過擔任不同的角色，能讓我對舞蹈有更全面的認識。	44.40%	12	22.20%	6	22.20%	6	7.40%	2	3.70%	1	2.04
13	我在此單元有充足的運動量。	51.90%	14	14.80%	4	22.20%	6	3.70%	1	7.40%	2	2.00
14	我在此單元積極地學習。	48.10%	13	14.80%	4	25.90%	7	3.70%	1	7.40%	2	2.07
15	我喜歡此單元。	48.10%	13	11.10%	3	25.90%	7	11.10%	3	3.70%	1	2.11

控制組

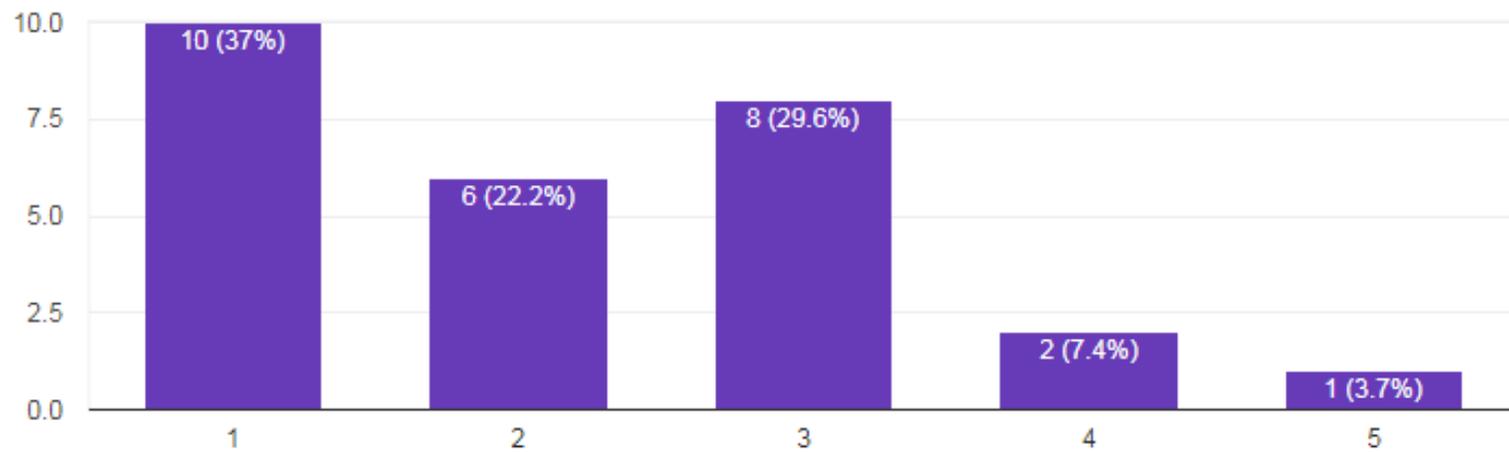
通過練習及表演，能提升我的創造力。

30 則回應



通過分組排練及比賽，能提升我的創造力。

27 則回應

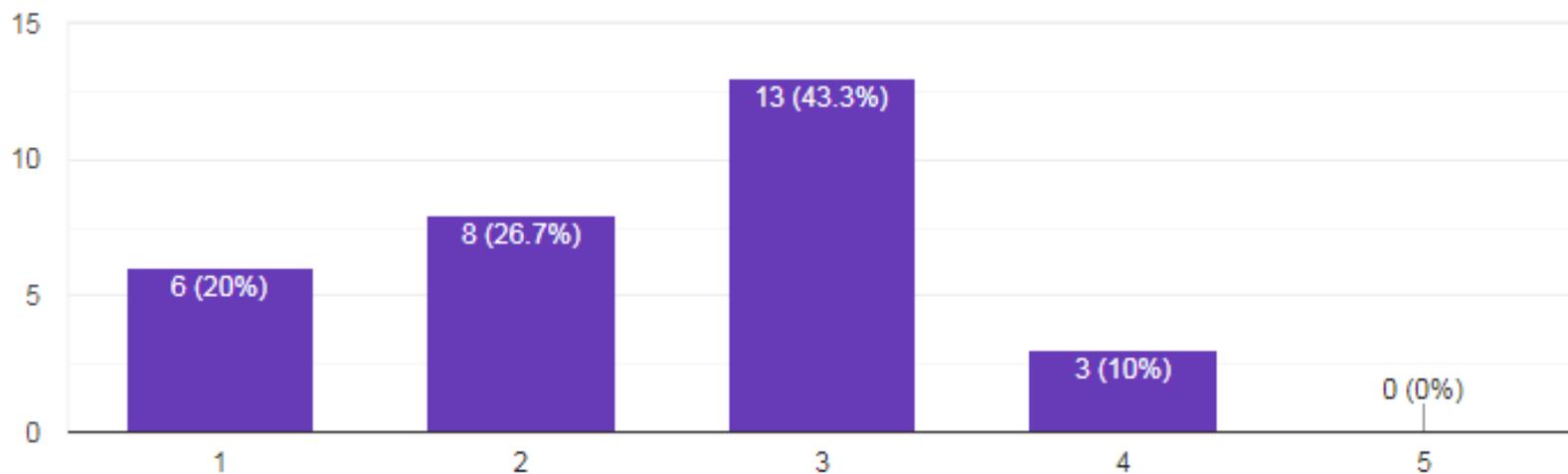


實驗組

控制組

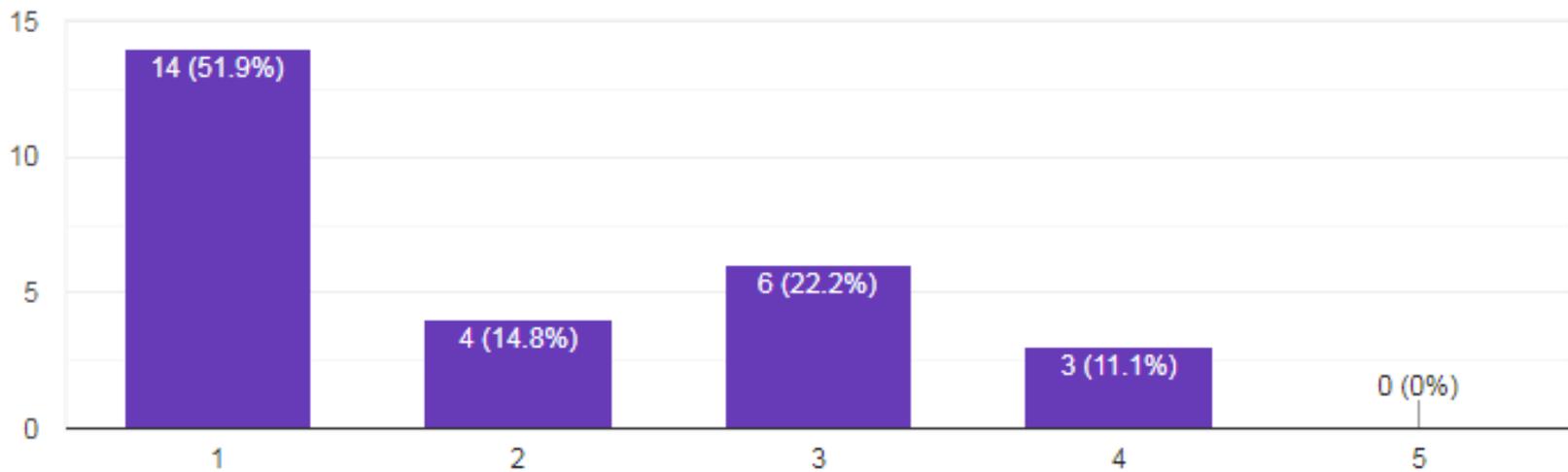
通過欣賞表演及互評，能提升我的審美能力。

30 則回應



通過比賽及互評，能提升我的審美能力。

27 則回應



實驗組

討論



應該學生自由分組還是將學生按能力分組？



學生會否認真填寫工作紙及問卷？
有甚麼因素影響數據準確性？



如何量化創造力及審美能力？



競技運動教育模式和直接教學模式
可以並存嗎？

限制及困難



1. 時間不足

復課後扣除理論課只有3個雙教節時間及每課節縮減至35分鐘，競技運動教育模式所需的教學時間相對較長，變相老師及學生要用額外時間準備比賽

2. 復課指引的限制

要求學生佩帶口罩進行體育課並保持1米距離，未能有肢體接觸地指正學生動作及教授舞步，限制設計有肢體接觸的舞步；共用器材如iPad在每次使用後消毒；給予休息時間，要循序漸進地提升運動強度

3. 分組合作的磨擦

學生擔任不同角色，雖然不是第一次分組合作和自由分組，但仍會出現隊友不合作的情況，例如有學生投訴她編排好舞步後隊友不認真練習或缺席練習



限制及困難

4. 學習差異大

部份學生已有舞蹈經驗，較容易協調動作及擔任編舞及教練角色；但有組別全部學生都是第一次接觸舞蹈，設計舞步時會較依賴老師，同時學習動機亦相對較弱

5. 場地及資源限制

第一節課堂時小禮堂的冷氣壞掉，要再花時間搬風機及調低運動強度降低學生出現缺氧或暈眩的機會；非主科未能借用每人一部iPad及要即時借還，要於課堂上花時間開啟權限傳送影片及相片；比賽開支老師負責

對課堂的建議



1. 增加教節

可增加1-2個雙教節，讓學生可有更多排舞時間，亦可增加比賽時間，以循環賽取代淘汰賽，比賽更公平

2. 嘗試運用更多電子資源

現行每組運用一部iPad，但工作紙及評分紙都是紙本，可借更多iPad讓學生填寫電子版本的工作紙及評分紙；可利用電子網上平台分享街舞影片互相交流及學習

3. 推展至其他級別

完成比賽當天其他級別的同学反映都想嘗試街舞比賽，可根據其他級別學生的能力調整體育課的內容及比賽要求，然後可以更進一步推展如班際街舞比賽等的延伸活動



對研究的建議

1. 加入質性研究方法

有時間可加入訪談，得到學生對課堂的意見，有助於改善之後的課堂，能提供更多資料更準確全面地反映以競技運動教育模式進行街舞教學的成效

2. 更全面的創造力評估方式

創造力測試工作紙只以擴圖單形式主要測試學生在創造力中的流暢力，可加入能測試創造力中的變通力、獨創力或精進力的評估方式

3. 加入課前問卷

可於課前加入問卷了解學生的舞蹈經驗及對舞蹈的看法，以調整分組、課堂進度及供以課後作對比

4. 在課堂中收集數據

問卷可於課堂中完成，用google form形式電郵給學生於課後完成未必能收齊所有問卷

反思



- **角色轉變**

由教師主導的角色變為協助的角色，要學懂放手及信任學生的能力，學生有困難時用導向形式讓學生自行解決問題

- **對學生的期望**

初期認為學生可能不會上心，因為不計考試分，只會草草了事，但原來學生會花時間練習用心排舞，對自己及比賽很有要求，一開始應要相信學生及對他們抱有更大期望

- **課堂目標**

用競技運動教育模式不是「為做而做」，目標應是讓學生體驗由籌備到終結的比賽，全面參與其中，可多鼓勵學生在過程中反思，享受比賽的過程

總結

- 😊 課堂氣氛良好，學生的學習動機及對舞蹈的興趣提升
- 😊 學生能適應競技運動教育模式下學習
- 😊 加強學生之間的協作能力，幫助學生與同學相處
- 😊 提升學生創造力中的流暢力
- 😊 提升學生的審美能力
- 😊 學生有能力作課堂主導角色

參考資料

1. Siedentop, Mand and Taggart (1986). Teaching and curriculum strategies for grades 5-12 (Chapter on Effective Teaching Strategies), Mountain View, CA: Mayfield.
2. Siedentop, D. (1994). Sport education: Quality PE through positive sport experiences. Champaign, IL: Human Kinetics.
3. Siedentop, D. (1998). What Is Sport Education and How Does it Work? Journal of Physical Education, Recreation & Dance, 69, 18-20.
4. 課程發展處 (2013)。體育學習領域六大學習範疇課題概覽。香港：教育局。
5. 課程發展處 (2013)。舞蹈教材套 - 爵士舞/街舞。香港：教育局。
6. 課程發展處 (2013)。舞蹈教材套 - 創作舞。香港：教育局。
7. 課程發展議會 (2017)：《體育：學習領域課程指引 (小一至中六)》，香港，教育局。
8. 殷小賡 (2019)。以競技運動學習模式去提升高中學生的共通能力，香港教師中心。
9. 陳龍安, & 朱湘吉. (1999). *創造與生活* (初版 ed.). 臺北市: 五南圖書出版有限公司.

Q & A