

南華大學社會科學院國際事務與企業學系公共政策研究碩士班

碩士論文

Master Program in Public Policy Studies

Department of International Affairs and Business

College of Social Sciences

Nanhua University

Master Thesis

運動性動畫《DAYS》融入品德教育之行動研究

—以新北市某國小五年級體育班為例

An Action Research of Sport Animation--"DAYS" Intergrated  
into the Character Education for the Fifth Grade Athletic Class

簡承濬

Cheng-Chun Chien

指導教授：彭安麗 博士

Advisor: An-Li Peng, Ph.D.

中華民國 109 年 1 月

January 2020

# 南 華 大 學

國際事務與企業學系公共政策研究碩士班

碩士學位論文

運動性動畫《DAYS》融入品德教育之行動研究—以新北市  
某國小五年級體育班為例

An Action Research of Spot Animation “ DAYS ” Intergrated  
into the Character Education for the Fifth Grade Athletic Class

研究生：周永濤

經考試合格特此證明

口試委員：李仲榮

陳希宜

彭安麗

指導教授：彭安麗

系主任(所長)：張心竹

口試日期：中華民國 109 年 1 月 4 日

## 摘 要

本研究採行動研究法，旨在了解運動性動畫-《DAYS》對國小五年級體育班實施品德教育之歷程，並探討身為體育班學生及選手來說，如何思考自身的角色及立場，及教師在參與品德教育行動研究後的省思與成長。

研究者以任教班級之19位學生為研究對象，進行24次共24話的運動性動畫《DAYS》影片欣賞及解說，著重品德教育之行動研究。在研究過程中，透過教師的教學、觀察、專長教練訪談、學生的學習單、聯絡簿的省思日記等文件進行資料的蒐集與分析，主要針對提升學生的品德表現，過程中以學生的學習情形和品德行為表現，來調整方案內容與教學方式。

歸納出本研究結果如下：

- 一、運動性動畫《DAYS》是一部以高中生足球為主要的劇情，研究者需要解釋，需花較多的時間引導學生思考人物所要呈現的品德行為為何。但對團體中成員彼此間的「關懷」，多能理解其意。
- 二、品德教育課程實施的歷程中，剛開始學生對影片的反應是好笑，但到中後期開始，學生會開始對於品德行為的理解，並於日常生活間注意自己的行為，同學間亦會彼此提醒對方。有時研究者會利用班上發生狀況的時候進行機會教育，讓學生思考並找尋最佳的處理方式，並時時提醒學生在日常生活中落實品德教育。
- 三、對於五年級升六年級的體育班學生而言，進行品德教育對未來的學習有所助益，能夠在講求「公平」的競賽場上「關懷」不同環境的人事物。
- 四、透過運動性動畫，學生更能理解選手的道德素養為何。

最後，依據本研究結果提出建議，供未來教學者作為參考。

關鍵詞：體育班、品德教育、運動性動畫、《DAYS》



## Abstract

This research adopted action research method, aiming to understand the course of sports animation --"DAYS" in the fifth grade athletic class. It discussed how students and players think about their own roles and positions in the athletic class as well as the reflection and growth of teachers after participating in the research of character education actions.

19 students in my class were taken as the research objects. 24 episodes of sports animation- "DAYS", focusing on the research of character education, were played in the class. During the research process, data including teachers' teaching, observations, interviews with specialized coaches, students' study sheets, and the reflection diaries in the connection books were collected and analyzed. It is mainly aimed at improving the character performance of students. I adjusted the content and teaching methods with students' learning situations and character behavior.

The findings of this study were as follows:

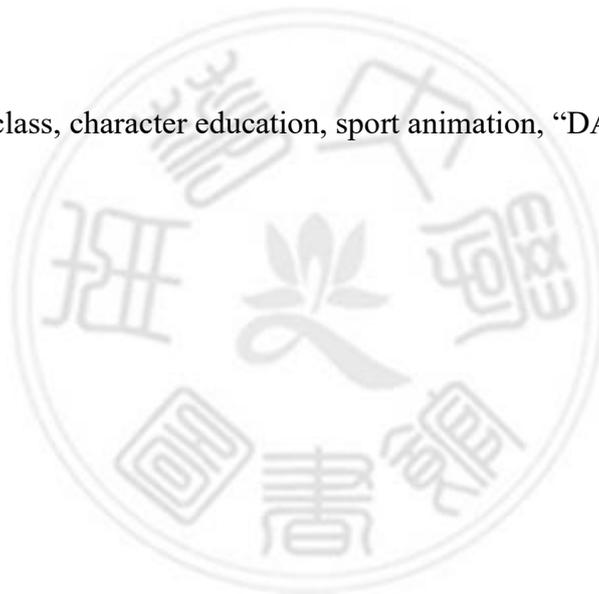
1. Sports animation- "DAYS" was a story of high-school student's football team. The researcher needed to spend a longer time to explain the story so the students could better understand the meaning of "caring" among the group.
2. In the process of character education course, the students' response to the animation was funny at the beginning. But in the following episodes, students started to understand character behaviors and pay attention to their behaviors in daily life. The students would also mind themselves and remind each other. Sometimes the researcher used opportunities to educate the students when they encountered with the situations similar to those in the animation so that they could learn to practice character education and find the best solution to the problems in their daily life.
3. For physical education students in grades 5 through 6, character education would be

beneficial to their future learning, and would be able to "care for" people on the "fair" sports field.

4. Through watching the sports animation, students could better understand the character behavior of the players.

Finally, suggestions were put forward based on the findings of this research for scholars interested in further studies.

Keywords: athletic class, character education, sport animation, "DAYS"



# 目 錄

摘 要.....	I
ABSTRACT .....	III
目 錄.....	V
圖目錄.....	IX
表目錄.....	XI
第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景與動機.....	1
第二節 研究目的與研究問題.....	7
第三節 名詞釋義.....	8
第四節 研究範圍與限制.....	11
第二章 文獻回顧.....	13
第一節 品德教育的意義與內涵.....	13
第二節 品德教育的相關理論與研究.....	20
第三節 動畫融入教學.....	28
第四節 動畫教學的相關理論與研究.....	33

<b>第三章 研究設計與實施</b> .....	<b>39</b>
第一節 研究方法.....	39
第二節 研究場域與成員.....	45
第三節 研究流程與架構.....	49
第四節 運動性動畫《DAYS》的選用與分析.....	53
第五節 資料蒐集與分析.....	62
<b>第四章 研究分析與討論</b> .....	<b>65</b>
第一節 運動性動畫《DAYS》融入品德教育課程的實施歷程.....	65
壹、第一階段：非正式教學時間.....	65
第二節 品德教學遭遇的問題與解決策略.....	91
第三節 行動研究中的省思與成長.....	93
<b>第五章 結論與建議</b> .....	<b>97</b>
第一節 結論.....	97
第二節 建議.....	100
<b>參考文獻</b> .....	<b>103</b>
壹、中文部份.....	103
貳、英文部份.....	108
參、網站部份.....	109

附錄.....	111
附錄一：教學紀錄 .....	111
附錄二：觀察紀錄 .....	112
附錄三：省思紀錄 .....	113
附錄四：專長教練訪談大綱 .....	114
附錄五：品德教育教案 .....	115
附錄六：品德教育學習單 .....	141





## 圖目錄

圖 3-1-1 教育行動研究循環歷程 .....	42
圖 3-3-1 流程圖 .....	49
圖 3-3-2 研究架構 .....	52
圖 3-5-1 三角校正圖 .....	64





# 表目錄

表 1-1-1 各話中日文標題 .....	8
表 2-2-1 與國小體育班相關論文 .....	24
表 2-4-1 影片融入國小品德教育相關論文 .....	35
表 3-2-1 學生家庭組成 .....	46
表 3-3-1 《DAYS》各話內容綱要 .....	55
表 3-3-2 《DAYS》人物介紹 .....	58
表 3-5-1 資料的編碼方式 .....	63
表 4-1-1 品德教育課程實施時間 .....	65



# 第一章 緒論

本章共分為四節，第一節研究背景與動機，第二節研究目的與研究問題，第三節名詞釋義，第四節研究範圍與限制。

## 第一節 研究背景與動機

### 一、品德教育為一切教育的根本

《國民教育法》第一條：「依中華民國憲法第一百五十八條之規定，以養成德、智、體、群、美五育均衡發展之健全國民為宗旨。」《教育基本法》第二條：「教育之目的以培養人民健全人格、民主素養、法治觀念、人文涵養、愛國教育、鄉土關懷、資訊知能、強健體魄及思考、判斷與創造能力，並促進其對基本人權之尊重、生態環境之保養及對不同國家、族群、性別、宗教、文化之瞭解與關懷，使其成為具有國家意識與國際視野之現代化國民。為實現前項教育目的，國家、教育機構、教師、父母應負協助之責任。」從台灣法律的制定上可得知品德教育為所有教育之首，亦是教育的根本。

中世紀文豪但丁（Dante Alighieri, 1265-1321）曾說：「道德可以彌補知識的不足，知識卻無法填補道德的空白。」這句話點明品德教育的重要性。愛因斯坦亦曾說過，優秀的品格和堅強的意志力比智慧和博愛更重要，智力上的成就在於很大程度上依賴品格的偉大（田昱琦，1999）。另外，周慧菁（2003）在〈品格：新世紀的第一堂課〉中指出，1989年聯合國教科文組織召開「面對二十一世紀研討會」特別指出，道德、倫理、價值觀的挑戰，會是二十一世紀人類面臨的首要挑戰。全球教育諮議會則為二十一世紀教育新方向點出新教育的特色：「新世紀的教育，讓學生變好，比讓學生變聰明來得重要得多。」為了因應這項新的挑戰，世界各國已將

道德倫理價值觀、品德的陶冶，列為教育上的推展要點，希望為國家帶來更強的競爭力。由此可知，全球大環境的教育觀點裡，對品德價值觀的重視並未因時代的演變而消逝，反而有更加強調之勢，也就是說時代的演變對品德價值觀的建立是有影響，憾動著人類對品德價值觀的建立及維持。

因此，教育部於2004年起積極推動「品德教育促進方案」，每二至五年不斷地修訂及回顧方案內容，期望透過方案內容的原則引導學習者朝向知善、樂善與行善的歷程與結果，以因應社會環境自由開放與多元鉅變。

## 二、運動選手的行為表現受到關注

研究者的兩個孩子皆隨著運動項目的機會進入國小及國中體育班就讀，加上近幾年擔任體育班導師，接觸了諸多與體育相關的活動及人事物，帶孩子到校外參賽時，觀察各校體育班學生的行為表現，有的學校學生人數多，但安靜，自律，守秩序，見到師長會說早道好；然而，有些學校的學生沒有秩序、沒有禮貌、自律的表現不佳等。反觀校內體育班學生時，從多位授課老師、教練們的口中得知學生的在校表現，例如：某體育班的學生愛動愛講話、上課不守秩序、作弊，對於師長的指正時，態度高傲，行為表現不以為意，看到師長不會打招呼；某體育班的學生聰明活潑，言語上不致於有頂撞師長的不當行為，被師長糾正行為時亦能虛心接受，遵守學校教師的要求及規範。因此，常與自己的孩子討論身為一個體育選手該注意什麼樣的品德表現？與校內同事討論體育班學生應該要有什麼樣的行為表現？該如何給予體育班學生一個正確的價值觀？

社會大眾對學體育的學生大多存著不愛唸書、品學不佳，未來沒有出息等負面印象，甚至屢傳國內知名運動選手之個人不良行為之負面新聞發生，諸如打假球、簽賭、使用禁藥、運動暴力、個人行為不檢及運動偏差行為等。國外也存有相同的問題，運動員道德價值觀的淪喪，錯誤的道德判斷導致其偏差行為的產生。2009年英國著名小報《世界新聞報》獨家披露了費爾普斯（Michael Phelps）吸食大麻的驚人消息，對此，費爾普斯回應吸毒一事並發表道歉聲明，表示：「儘管23歲的我在

游泳池取得了成功，但我卻做了一件讓大家都感到遺憾的事，在社會大眾及所有支持我的朋友們面前，我將不再犯相同的過錯。」(摘自紐約時報)。有鑑於運動品德陸續出現負面社會觀感，教育部2010年舉辦「運動愛品德」記者會，倡導「運動有原則，終身有品德」理念，提「一心、二律、三重」，即運動心、自律、紀律、自重、尊重、敬重。希望喚起各界對「體育」與「德育」結合推廣的重視。因此，體育運動選手本身除了在競技場上展現運動成績外，本身的言行、專業素養與道德操守亦是重要的學習範疇。

對於體育班的學生運動員來說，年紀輕輕就必須開始學習同時面對課業上、競賽上以及平常生活上三者的適應能力。有鑑於此，讓我們了解到道德的素養及品格的養成，對國小體育班學生是非常的重要，若從小的時候就培養品格及道德方面的教育，這將會降低運動員偏差行為的產生。研究者在第一次帶的體育班畢業後，回顧這些體育班學生的品德表現，這些學生因為在課業及體育競爭項目上的比較，容易出現不當的言語攻擊，對他人的感受也不尊重及關心，多以自我中心的角色來看待他人，沒有團體的概念。姑且不論學生在體育發展會有怎樣的表現，但希望能透過身為體育班導師的角色，給予體育班學生課業學習之外，更提升自我的品德要求，讓學生在體育班的環境下，成為兼具智慧及品德的出色選手。

### 三、特殊教育的重視

2014年《特殊教育法》第四條，其所稱資賦優異包含：一般智能資賦優異、學術性向資賦優異、藝術才能資賦優異、創造能力資賦優異、領導能力資賦優異及其他特殊才能資賦優異。2013年《身心障礙及資賦優異學生鑑定辦法》第二十條，稱其他特殊才能資賦優異，指在肢體動作、工具運用、資訊、棋藝、牌藝等能力具有卓越潛能或傑出表現者。秉持「特殊教育法」對資優教育的內容界定，「體育班」屬學校資優教育的範疇，設立的目的是在於早期發掘具有運動潛能之學生，施以計畫性與系統化之教育，傳授體育專業理論與技能，使其潛能得以充分發揮。因此，體育班之設立，對我國體育資優生的發掘培育及對我國專業體育教育之長期發展，具

有規劃、輔導與紮根的重要功能（詹俊成，2002）。研究者的學校—玉米國小（化名）基於對體育教育的紮根理念，欲培養學生卓越潛能，於98學年度成立了羽球隊，102學年度成立了田徑隊，104學年度設立了第一屆體育班，因此，研究者有機會擔任了105學年度玉米國小（化名）第二屆及107學年度玉米國小（化名）第四屆的體育班導師。

#### 四、品德教育媒材的多元融入教學現場

品德教育近幾年來不斷被全世界教育專家學者加以推動的課題，然而，這樣的課題可透過影片、書籍等媒材運用於教學現場中，輔以學習單的學習方式，協助學生們建立應有的品德觀。再者，科技影音的進步，取得影片是非常容易的事，例如網路、電視、自行拍攝或運用影片擷取與剪輯軟體等。運用影片來發展品德教育是一個可行的模式（Russell & Waters，2013），因為影片內容提供學生一個良好的催化劑，藉由建構安全且適當的環境，讓老師引導學生去思考有挑戰性的道德話題。經由老師挑選跟學生生活情境相關且能和學生生活經驗產生連結的影片，讓學生分析困難的道德情境，發展實際的道德推理能力，去思考相似情境有無更好的行為處理模式。謝妙玲（2015）指出多媒體電腦教材能夠整合文字、聲音、圖像、動畫、影片等各種不同的傳播媒介，藉著不同的方式、不同的面貌呈現資訊，不只帶給人們視覺和聽覺的享受，也能夠增加學習的興趣與學習的效果。陳建榮（2004）在《開心成長必看的30部電影》裡提到與其口頭上的說教，還不如使用電影，讓孩子以更具體的觀影經驗，呼應本身的生活經驗，以達到潛移默化的學習效果。再者，學術研究上可見許多利用影片融入教學的例子，林秀桃（2007）認為透過影片故事內容的欣賞與討論能增強學生在生命教育方面的關懷認知；蕭偉智（2009）也指出電影透過視覺與聽覺上來傳遞訊息，對於觀看者來說無非是一種多管道的有效學習。簡成熙（2006）《動畫電影對中小學教師的教學啓示》所言，動畫電影是最重要的大眾流行文化之一，影響兒童、青少年深遠，中小學老師如果能夠接觸動畫電影，進而利用動畫電影所呈現的議題與主流課程對照，也將能達成傳承或批判這些議題

的旨趣。

研究者本身對漫畫及動畫有所涉獵及研究，身為體育班導師，觀察班上的學生們多為體育項目的初學者，為了讓這些初學者及其他學生能學習應有的品德，選擇了一部以足球為運動項目的動畫《DAYS》作為學生們學習的媒材，討論影片中的劇情引導學生思考與分享，貼近生活中的情境，透過老師、學生的腦力激盪與親身體驗，將品德教育很自然地融入他們的想法邏輯中，期望學生們彼此能如影片中的主角「柄本盡司」與其他同學的互動狀況一樣，不僅在競技運動的過程中，在日常生活的訓練中，彼此激勵，磨練出自己的好品德。

由上述背景及動機，再加上研究者在國小從事教職至今已超過二十年，在過去這些教學生涯裡，擔任20年的導師工作，兩年的科任老師，每每在教學現場面對來自不同家庭背景的學生，學生之間的行為舉止所衍生的行為問題常考驗著研究者的反應及智慧。回頭看看近幾年的教育思潮改革及社會環境的變化，教育部2014年發布十二年國民基本教育，於課程綱要總綱中所提出的「核心素養」，「核心素養是指一個人為適應現在生活及未來挑戰，所應具備的知識、能力與態度。其強調學習不以學科知識及技能為限，而應關注學習與生活知能、生活經驗的結合，透過實踐力行而彰顯學習者的全人發展。」體育班學生在符應總綱的原則與素養發展的前提下，均以總綱既有之素養導向，融入適合體育班學生發展應有之核心素養，以求能在學習歷程中除適應現在生活及面對未來挑戰，所應具備的知識、能力與態度、更能發揮運動潛能，以完善之運動技能，迎接所有競技運動之挑戰。

看待現今「體育教育」及「品德教育」的變化時，不妨想想西方哲學家對於「體育」本身的觀點，似乎是就是發展教育的開始。柏拉圖（Plato 427-347 B.C.）主張身心二元論，人是由「肉體」和「靈魂」所組成，認為體育可以鍛練身體，音樂可以鍛練心靈（鄭漢吾，2000）。陳永宏（1998）指出亞里斯多德（Aristotle 384-322B.C.）曾提及「身體教育為智慧發展的開端。」曾瑞成（1997）提到盧梭（J.J. Rousseau 1712-1788）「體育是教育的一環。」因此，思考品德教育是教育的趨勢，

對學校體育班學生而言，期待國小學生能建立遵守社會規範能力，在球場及田徑場上遵守規範並盡力發揮成為優秀的運動員，在這學生運動員價值觀形塑的關鍵時刻，該如何引導及教養這些學生運動員是一項重要的課題。



## 第二節 研究目的與研究問題

基於上述研究動機，本研究旨在針對新北市國民小學五年級體育班學生實施品德教育課程，並評估此課程之學習成效，其具體目的如下：

- 一、「運動性動畫《DAYS》融入國小五年級體育班品德教育之行動研究」的課程實施歷程。
- 二、在實施運動性動畫《DAYS》的品德教育活動中，學生「關懷」品德議題上的理解與改變。
- 三、在進行運動性動畫《DAYS》的品德教育活動中，所面臨的問題與解決策略。
- 四、探討實施品德教育行動研究中的省思與成長。

基於以上的研究目的，提出研究問題如下：

- 一、探討「運動性動畫《DAYS》融入國小五年級體育班品德教育之行動研究」的課程實施歷程為何？
- 二、在實施運動性動畫《DAYS》的品德教育活動中，學生「關懷」品德議題上的理解與改變為何？
- 三、在進行運動性動畫《DAYS》的品德教育活動中，所面臨的問題與解決策略為何？
- 四、探討實施品德教育行動研究中的省思與成長為何？

### 第三節 名詞釋義

本節將探討與本研究有關之重要名詞，分別界定如下：

#### 一、國小體育班

教育部於2014年《各級學校體育實施辦法》第十六條之一規定，中等以下學校為培育優秀運動人才，得提出計畫報經該主管教育行政機關核定後成立體育班。2013年《高級中等以下學校體育班設立辦法》第四條第一款規定國民小學體育班：早期發掘具有發展潛能之學生，培育具運動參與興趣、多元運動能力、身體及心理均衡發展之運動人才。本研究所指國小體育班為107學年度新北市依上述辦法所成立之玉米國小（化名）五年級體育班。

#### 二、運動性動畫《DAYS》

《DAYS》是安田剛士的日本足球漫畫作品。2013年開始在講談社的旗下少年漫畫雜誌《週刊少年Magazine》第21、22合併號連載，單行本33冊。2016年1月宣布改編成電視動畫。

電視動畫共24話（表1-1-1），於2016年7月至12月在日本首播，於2019年2月9日-4月28日於台灣首播，翻譯名稱為《足球宅男DAYS》。運動項目以足球為主，作品描寫主角柄本盡為初學者，進入了足球名校聖蹟高校之後與隊友們產生情誼、共同成長，還得到隊友的讚賞。（摘自維基百科）

表 1-1-1 各話中日文標題

話數	日文標題	台灣標題
1st day	それだけで僕はどこまでも走れる気がするんだ	僅是如此我就覺得自己能無盡地奔跑
2nd day	夢の一員になりたい	想成為夢想的一員
3rd day	お前とサッカーするのはめちゃくちゃ楽しいぜ バカ野郎	跟你一起踢球真是開心得一塌糊塗啊混蛋
4th day	命かけて僕は生きたいんです	我想要拼了命地活著
5th day	だから僕はこれからも走るよ風間くん	因此我今後也要繼續奔跑，風間
6th day	誰かのために走ります それが僕の目指すサツ	為某人而奔跑，這就是我要踢的足球

話數	日文標題	台灣標題
	カーです	
7th day	せめて少しでも恩返しをしたい	想盡綿薄之力回報恩情
8th day	ハマればアイツは弾丸になる	上膛以後他就是子彈
9th day	お前の声が届くトコまですぐ押し上げてやる	在你的聲音所及之處立刻給你支援
10th day	この程度の挫折ごときで俺は負けない	我絕不會輸給這種程度的挫折
11th day	この輝くような日々を明日に繋げるために	為了把這樣閃耀著的每天都與明天緊緊 相連
12th day	もう誰にも下は向かせない	再也不想讓任何人失望
13th day	お前は前だけ見てればいい	你只要看著你自己就好
14th day	全力で俺の椅子を奪いに来い	全力來搶我的位置吧
15th day	きっとこれ以上聖蹟にいてはいけない	無法再待在聖蹟
16th day	億千万と打ち寄せる波	億千萬拍打而來的波浪
17th day	俺はこのチームが好きっス	我喜歡這支隊伍
18th day	教えてくれよ君下 お前ならできるだろ？	告訴我君下，你能夠做到的吧？
19th day	ついて来い 全国まで一直線だ	跟我來，向著全國賽直走
20th day	聖蹟をなめるなよ	別小看聖蹟啣
21st day	面白えよな サッカーは	足球很有趣啊
22nd day	今は俺が聖蹟のキャプテンだ	現在我是聖蹟的隊長
23rd day	僕だって、聖蹟サッカー部の一員なんだ	我也是聖蹟足球隊的一員
24th day	このチームでもっとサッカーがしたい	我想繼續在這支球隊踢足球

資料來源：摘自維基百科

### 三、品德教育

依據教育部2014年修訂「品德教育促進方案中」提到「品德教育」(character education) 內涵包括公私領域中的道德認知、情感、意志與行為等多重面向，亦可稱為引導學習者朝向知善、樂善與行善的歷程與結果。品格的培養是一種內隱的學習，是長期模仿、觀察，內化的結果，它是個潛移默化的歷程，無法立竿見影（洪蘭，2019），從鉅觀角度來看，品格教育涵蓋家庭教育、學校教育、與社會教育等各階段。從微觀角度而論，品德教育是藉由學校教與學的過程中，培養學生良善的美德，使學生能知善、愛善與行善（王金國，2010；李琪明，2003；Lickona, 1993, 2003）。本研究從微觀的角度論述，採用李琪明（2003）的看法，認為品德教育之

目的是期望學生成為知善（心智習慣）、樂善（心靈習慣）與行善（行動習慣）等具道德教養與成熟之人，並使之能擁有良善的道德生活。品德教育為學校教育的核心，藉由教導學生重要的核心倫理價值，來建構學生道德判斷的基準，培養其知善、樂善與行善的關懷情感，進而化成習性，養成良好的品德。

#### 四、行動研究

行動研究即指實務工作者為實務問題在實務情境中進行的研究，其目的在於理解實務、發展批判性的行動、改善學校環境、提昇學生學習效果，透過合作協同與交互批判，在循環的過程中，研究者不斷在形成解決策略、執行、檢討再修正的歷程，藉此促進研究者專業成長、改善實務、及修改與精緻化教育理論，其重要點在改善實務上的問題，而非將研究結果推論到其他情境（王金國、陳伯璋、陳惠邦，2002）。教室中的行動研究者通常是教師本人，面對體育班學生的學習狀況，除了給予課業上的指導之外，面對家長、教練、校方等多方的互動反應，唯有教學過程不斷的修正，建立問題處理的機制，才能達到應有的效能，此即行動研究中解決問題的實務功能。

## 第四節 研究範圍與限制

### 壹、研究範圍

本研究是於任教班級內進行品德教育之研究，所謂的「本班級」係指107學年度至本校就讀之國小五年級的體育班。本校是座落在新北市的一所中型小學，化名為玉米國小，而研究者所任教的班級則化名為玉米田，全班學生共計19人（男生11人，女生8人），體育班學生之體育專項分別有田徑及羽球，在研究期間，焦點在關注這些學生的品德改善情形。

五年級孩童正值道德認知轉變的時期，再加上參與體育班，除了原來學校課程的學習之外，還需學習體育專項，在這些體育專項的訓練下，學生容易因為競爭而產生道德行為的偏差，因此，研究者考量學生屬體育班的特質，採用運動性動畫《DAYS》為媒材，融入品德教育內涵，以行動研究法作為方法進行研究，研究時間自2018年11月起至2019年10月止，品德教育課程之教學實施時間則自2019年3月起至2019年6月中旬止，2019年7月至9月資料分析及整理，僅探討玉米班進行的品德教育課程的歷程，未探討其他五年級班級的情形。

玉米田品德教育課程的焦點主要著重於課堂教學時間的正式課程、彈性時間進行的非正式課程及部份的潛在課程。

### 貳、研究限制

#### 一、研究方法的限制

研究者擔任班級導師，故本研究之對象僅限於本班學生，範圍僅限於班級，因此結果有其侷限性，是否能推論到其他體育班級，尚有待進一步的研究。另外，本研究採用行動研究法，研究者本身即是研究的主要工具，故研究者的主觀性便難以完全避免涉入研究之中，且研究者本身所具備的輔導知能、經驗與人格特質均會影響研究之結果，故為求客觀性，除了在蒐集文件資料分析、參與觀察、訪談之外，

再協同學校科任老師協助觀察、討論，以進行研究對話，提高研究效度。

## 二、研究內容的限制

本研究採用的運動性動畫《DAYS》是依據體育班學生的特質，並以「關懷」為品德教育核心價值，其餘的核心價值則不在探討之列。

## 三、研究參與者的限制

本研究是採取行動研究的方式來進行，並蒐集相關資料，因此研究者任教的玉米國小體育班學生十九位為研究參與者。對其他學校學童而言，由於背景因素不同，因此在解釋結果時應考量不同地區的文化、不同年級等因素，不宜做過度推論。

## 四、研究時間限制

由於此研究利用綜合課的時間，為期13週24節課，時間太過短促，學生剛開始表現情況並不顯著，課堂討論時間不足，透過每次行為表現的提醒及討論，學生對同儕之間的「關懷」亦能體會及了解其涵意。另外，對學生行為表現的觀察僅限於校園內，學生在家的行為表現並未在此研究中討論。

## 五、影片限制

從動漫《DAYS》的二十四話內容裡，針對品德教育的內涵僅侷限於足球比賽過程中行為表現，對於課堂上的表現較少，學生對於相關行為的聯想較少，需多加以解說及提醒。

## 第二章 文獻回顧

本章共分成四節，第一節品德教育的意義與內涵，第二節品德教育的相關理論與研究，第三節動畫融入教學，第四節動畫的相關研究。以下就各節內容分別論述說明。

### 第一節 品德教育的意義與內涵

#### 壹、品德教育的意義

##### 一、品德

「品」就教育部國語字典中的意思是「人的德性」；「德」指的是「人類共同遵循的規範。《論語·述而》：「德之不脩，學之不講。」以及「品行、作風」之意。

《論語·顏淵》：「君子之德風，小人之德草。草上之風必偃。」「品德」二字的意思想是「品性道德」，其相似詞有「品格」、「品行」、「品性」、「人品」、「人格」等。

因此，品德包含品格及德行，在西方「品格」(character)就字源義而言，源自古希臘字arete (拉丁文為virtus)，意為「德行」(virtue)或「卓越」(excellence)。arete一開始是指有明確的工作需要去完成，其次要具備這個工作及其如何完成的全盤知識，廣義而言，則是指稱各種不同能力的卓越。李奉儒(2015)提到《劍橋哲學辭典》將品格界定為「一個人倫理與才智方面綜合的特性。才智上的德行，如評估證據的小心謹慎，提升人追求真理的實踐能力，道德或倫理的德行，包含諸如勇氣和慷慨這樣的特性，不僅左右人的選擇和行動，而且也左右人的態度和情緒。這些特性通常有相對的穩定性，而且對應於理性。」(Audi, 2002;179)上述界定頗為接近(Aristotle, 1989:138)對於品格和德行的理解，他將德行區分為品格之德和理智(thought)之德，並著重道德德行的探討。德行「是一個人已經擁有或傾向去擁有的有益傾向、習慣或特質(Beauchamp, 1982:150)。一個具備良好品德的

人，就是能夠注意行動的道德意涵，並根據在大多數情況中的道德標準來一致地行動（Nucci，2001:124）。

李琪明（2003）認為品德（character）即是多數德性（virtues）之累積與習慣養成，德性亦可說是品德其中蘊含特質。她認為德性取向之道德教育，應稱為「品德教育」，理由有二：一是當代道德教育多半是由心理學角度出發，強調價值澄清（value clarification）或道德認知發展（moral cognitive development），並以實徵性研究典範為主，故與強調核心概念的品德教育有所不同；二是要凸顯「品德」二字之特點。

吳齊殷（2007）認為「品格」是內化於心的一種意識形態，其將個人的良善深植於生活之中，並展現於外且能聚合成為理想的社會想像。

## 二、品德教育

教育部在品德教育促進方案的研訂過程中，針對方案名稱是「品格教育」或「品德及道德教育」，學者專家多有討論，最後以「品德教育」含有「品格及道德」的意涵且較為大眾熟知而定案（傅木龍，2007）。在探討相關文獻當中，研究者發現品格教育與品德教育兩個名詞，學者用法不一，也常被交互使用。王金國（2011）認為其主要原因係學者將英文character education轉譯的結果。部分學者（如：吳清山、林天祐，2006a；黃德祥、謝龍卿，2004）將之譯為品格教育，也有學者（如李琪明，2007；陳淑美，1999）將之翻成品德教育。不過，我國政府之官方文件係以「品德教育」稱之。所以研究者認為其內涵都是透過教育，教導學生道德覺知，體會道德情感，進而具體實踐道德行為，因此研究者在進行文獻資料蒐集時，把「品格教育」與「品德教育」視為同義詞，統稱為「品德教育」。

品德教育的概念難有一個明確的答案，中外學者對品德教育的看法，敘述頗多，有關品格、品德教育之論述相關性高，因此本研究之文獻探討將品格、品德教育一併探討如下。

Vessel & Boyd（1996）認為品格教育是指能促進社會、個人責任及良好品格、

道德價值的教育。

Wynne & Ryan (1997) 怎樣和自己相處，怎樣和別人相處，怎樣和環境相處，這是做人；事情要怎樣進行，才容易達到目標，這是做事。Jones, Ryan & Bohlin (1997) 認為品格教育係指教育者用以協助學生發展善良價值與品格特質之活動。

Otten (2000) 個人於成長過程中，對於教育與學習道德規範改變，是學校團體選出品德內涵加以教導與增強的歷程。

Lickona (2003) 曾說，好的品格是一種美德 (virtue)，這種美德是個人或群體所共同認定並遵守的價值規範，是人類優良的特質，同時也普遍受到社會學家與宗教人士的肯定與讚揚，更是一種發自內心的良善覺知。李琪明 (2003) 認為品德包含道德認知、道德情感與道德行動三個層面，品德教育是期望學生成為知善 (心智習慣)、樂善 (心靈習慣) 與行善 (行動習慣) 等具道德教養與成熟之人，並使之能擁有良善之道德生活。

黃德祥、謝龍卿 (2004) 認為品格教育 (character education) 就是教育學生，使之知善、期望善、以及行善、表現良好行為，並內化成習性的歷程，品格教育也是增進學生良好個人特質，使之知善、愛善、樂善的教育。

吳清山、林天祐 (2005) 針對品格教育及品德教育有不同的定義方式，品格教育 (character education) 係指用來陶冶學生良好的社會行為與個性，使學生能夠知道並實踐如何與人相處、如何面對問題的教學與學習活動。品德教育 (moral education) 是指人品與德行的教育，亦即學校和教師運用適切教育內容與方法，建立學生良好道德行為、生活習慣與反省能力，以培養學生成為有教養的公民。

王金國 (2011) 將品格教育定義為協助學生培養良善價值與品格特質 (美德) 的所有活動。

綜合上述分析，中外學者多數皆認為品德教育的意義是：藉由教育的歷程讓學生認知品德，促進學生個人良好的習慣養成與陶冶學生良好的社會行為，其中包含個人修養、人我關係與社會道德價值之多重道德層面的實踐與養成。亦即藉由教育

引導學生建構正確的價值觀，培養學生批判思考與是非判斷的能力，知有所為，有所不為。

## 貳、品德教育的核心價值

品德教育的目的就是在建立核心價值（core value）了解品德教育的內容並建構倫理規範與價值信仰，用來提升青少年的品德水準，是學校教育責無旁貸的責任與義務（黃德祥，謝龍卿，2004）。教育部在2009年「品德教育促進方案」加以修訂，著重「品德核心價值」建立及其「行為準則」之實踐。所謂「品德核心價值」係指人們面對自我或他人言行，基於知善、樂善及行善之道德原則，加以判斷、感受或行動之內在根源與重要依據，其不僅可彰顯個人道德品質，並可進一步形塑社群道德文化：諸如尊重生命、孝親尊長、負責盡責、誠實信用、自主自律、公平正義、行善關懷等。至於「行為準則」乃指奠基於品德核心價值，加以具體落實於現代生活的不同情境中各個群體的言行規範。例如，校園中推行孝親尊長，其行為準則可為尊重父母與師長、主動與父母師長溝通，或分享學習和成長經驗等；再如公平正義，其行為準則可為避免偏見與歧視，並能包容與尊重多元性別與不同族群等。

國內外學者及相關機構所提出的品德教育之核心價值，分別加以說明：

### 一、國外學者及機構的看法

品格至要（Character Counts）聯盟，在1992年提出六大品格支柱（six pillars of character）—尊重（respect）、責任（responsibility）、公平（fairness）、值得信賴（trustworthiness）、關懷（caring）、公民責任（citizenship），做為現代公民應培養的基礎品格特質（周慧菁，2004）。

品德教育夥伴（Character Education Partnership，簡稱CEP）在1993年提出的「十一項有效品德教育原則」中的第一項原則，把關懷（caring）、誠實（honesty）、公正（fairness）、慷慨（generosity）、尊重自己和他人（respect for self and others）等

美德作為品德之核心倫理價值（core ethical values）。

Gibbs & Earley（1994）提出十種個人與群體必須共同建立的核心價值，作為品格教育的基礎，這些價值包括：同情（compassion）、勇敢（courage）、禮貌（courtesy）、公正（fairness）、誠實（honesty）、善良（kindness）、忠誠（loyalty）、堅忍（perseverance）、尊重（respect）、負責（responsibility）等。

Berger（1996）研究一所實施K-12品格教育方案的Locust Valley小學後指出，學校實施「價值背包」（value backpacks），鼓勵學生將九大核心倫理價值（9 core ethical values）帶回家與父母家人分享，包括誠實/正直（honesty/integrity）、尊重（respect）、彬彬有禮（courtesy）、自律（self-discipline）、同情（compassion）、寬容（tolerance）、熱愛學習（love of learning）、重視教育（respect for education）、負責（responsibility）。

Lickona（2003）則提出十項基本的美德，作為品格教育不可或缺的根本要素。包括智慧（wisdom）、正義（justice）、剛毅（fortitude）、自律（self-control）、關愛（love）、積極的態度（positive attitude）、勤奮工作（hard work）、正直（integrity）、感恩（gratitude）、謙恭（humility）等。

## 二、國內學者的看法

傅佩榮（2003）參考儒家思想，設計四項品格教育內容，其所涵蓋人生四大領域：自我、群體、自然界、超越界。分別是對自己要約：從「守法重禮」著手，進而言行皆有分寸；對別人要恕：有將心比心，為人設想之意；對物質要儉：能夠愛物惜物，珍惜自然資源；對神明要敬：面對神祕難解的命運，我們需要的不是未卜先知的能力，而是盡其在我的責任感。

黃德祥、謝龍卿（2004），認為品德教育的內容大致包含三個層面。

- 1.自我要求：時時重視自我訓練，克己正念，修養高尚的品性與情操。
- 2.尊人愛物：尊人者人恆尊之，愛物者必有餘福，忍讓寬容胸懷大度，誠信負責大愛感恩。

3.不斷學習：學而後知不足，知不足而後勤充實，謙沖自持虛懷若谷，盡己之學奉獻社會，以追求人類福祉。

鄭進丁（2007）把品德內涵分成三大面向。

1. 與自己有關的美德：包括愛、誠實、自律、勇氣、整潔、勤勞、自我尊重及負責等，其目的在協助學生了解人生真義，學習珍愛自己、尊重自我、自治自律，進而欣賞悅納自己。
2. 與他人有關的美德：包括禮貌、仁慈、寬恕、合作、公平、正義及友善等，其目的在陶冶學生良好的社會行為實踐、與人和諧相處，並具團隊合作的能力。
3. 與自然有關的美德：包括欣賞、感恩、服務及奉獻等，其目的在培養學生能用心感受美的事物，對大自然心存感動的心，具有服務奉獻的精神。

綜合國內外學者及機構較關注的品德核心價值，研究者發現品德教育的核心價值並沒有標準統一的項目，視當時的社會處境而定，並依當下的社會氛圍而有不同的解釋方式。對學生而言，所有的核心價值要符合學生的需求，與學生的生活經驗相結合，才能彰顯品德教育的價值。另外，對體育班的學生來說，運動道德的遵守較其他學生來說更受到重視。其中，公正、守法、服從、負責、誠實、友愛、互助、合作、勇敢、果斷等便是運動道德（吳萬福，1983）。然而，「公平」與「正義」是運動道德最重要的原則（張淑卿，2002）。因此，研究者更發現品德核心價值，會依不同角色而對不同的品德核心價值更加強調及重視。

## 參、品德教育的實施策略

美國學者Kevin Ryan曾提倡品德教育的六E策略（The six E's of character education）（Ryan, 2006），茲摘述如下：

- 一、Example（楷模學習）：老師除要以身作則外，並可介紹歷史或現實中值得學習的模範，教師亦可以透過角色扮演，讓學生去體會楷模的內在感受。
- 二、Explanation（解釋）：在品格教育上，不應只是要求學生記誦與遵守規則而已，教師應與學生真誠對話，進一步指導學生瞭解各規範其背後的涵義與價

值，讓學生真的知道。

三、Exhortation（勸勉）：從情感上激勵學生的良善動機，鼓勵他們表現出良善行為。

四、Ethos（or Ethics environment）（倫理的環境）：教師要營造一個讓學生感受到彼此尊重、重倫理的環境。

五、Experience（體驗）：品格概念（如負責、關懷...等）是抽象的名詞，學校或教師應安排機會，讓學生藉由實際參與來體驗這些品格內涵，讓抽象的概念變成日常中實際接觸的事件。

六、Expectations of Excellent（對優異表現的期望）：在品格方面，鼓勵學生為自己設定合理、優質的目標，同時盡力去完成。

因此，本研究依據此六E實施策略進行品德教育課程。



## 第二節 品德教育的相關理論與研究

兒童心理發展有不同階段性，不同年齡的學生對於品德行為內涵的理解及實踐會有不同的表現。對影片的認知、情緒、美感欣賞也會有不同層次的理解。品德教育的相關理論很多，但本研究對象以五年級學生為主，分別就道德認知發展理論、社會學習論、關懷倫理論作為本研究的理論基礎。

### 壹、道德認知發展理論-以 Piaget 及 Kohlberg 為代表

#### 一、Piaget 兒童道德發展論

Piaget將兒童道德認知發展分為三時期：無律（出生~五歲）、他律（五歲~七、八歲）及自律（九歲以後~成人）（王文科，1994）。

1. 無律：兒童行動多半是感官動作的反應練習，只有個體行為，尚無集體的規則，也無道德的意識。也就是在邏輯推理以及倫理行為上的無規則性，是道德判斷發展的起點。此時兒童行為大體上是價值中立（value-free）的，不涉及道德價值或行為的規範性，亦可稱「道德前期」（pre-moral）的行為。
2. 他律：兒童道德概念已在演化之中，此時已有的判斷行為，只是其道德判斷係以客觀的規則為基礎，而規則存在於自身之外。所作的判斷受到「道德現實觀」（moral realism）影響，兒童關心的是由成人規定的法則或命令決定的義務與價值來判斷行為的結果，而不考慮到意向與關係。Piaget稱之為「約制性的道德」。
3. 自律期：兒童係以「互相尊重」為基礎，來建立新的道德關係，以獲致某種的自律。從「約制性道德」轉變成「合作的道德」。視規則為同儕同意後而訂定，同時經由民主性的同意後可把規則改變這種觀念能被接受。正義勝於服從本身，而成為主要的規範。

#### 二、Kohlberg 道德認知發展理論

Kohlberg發現人類道德發展的順序原則，並認為道德判斷涉及價值問題，而價

值或價值觀又帶有社會文化意義，所以個人對事物價值的評定，通常是以當地的社會規範為標準。因此，道德認知是可以經由教育歷程予以培養的。將道德發展分為三期六段論，每個時期依序進行（張春興，2008）。本研究以高年級學生為研究對象，在道德發展論處於習俗道德期，分為兩個階段：

第三階段：尋求認可取向（good boy/ nice girl orientation）。道德的行為是社會從眾的心態；社會大眾認可的就是對的，大眾反對的就是錯的。

第四階段：遵守法規取向（law and order orientation）。是一種信守法律權威重視社會秩序的心理取向。此階段的人在心理上認同自己的角色，在行為上有責任心，有義務感。而每個人的責任與義務，通常都是以法律規定或習俗限制為基礎的。

從Piaget與Kohlberg的道德發展理論來看，國小五年級階段的學生，認為規則是有彈性的，不再是神聖不可侵犯，只要經過多數人的同意便可進行修訂。對於規則與命令不再視為當然，要去探究其理由和原因。而且學生了解到團體的需求通常會優先於個體的需求，為了得到他人的認可，必須設身處地為他人著想，也會服從團體規範時，尋求自己的價值，希望得到師長、父母及同儕的肯定與認同。

## 貳、社會學習論

社會學習論者認為道德的行為是特殊環境下社會化的結果，在社會情境下，個體行為受別人的影響而改變。張春興（1983）指出A. Bandura採用觀察學習與模仿兩個概念說明社會學習是如何產生的。A. Bandura認為道德發展是經由模仿、認同和制約的學習，或把價值內在化的歷程。認為道德發展完全在於環境，是行為和情感服從於道德規則的成長。

從社會學習論來看，品德教育課程的目標是透過社會化的歷程，養成學生良好的品格。

1. 觀察學習：個體以旁觀者身分，觀察別人的行為表現，即可獲得學習。
2. 模仿：個體在觀察學習時，向社會情境中某個人或團體行為學習的歷程。

## 參、關懷倫理論

關懷倫理論提出道德源於關懷，而關懷源於人最深刻的感受，這感受根植於接納、關係和回應（方志華，2004）。Gilligan對Kohlberg男性的道德認知有不同的看法出發，Noddings為主要建構者。

### 一、Gilligan

提出女性異於男性道德觀點，不同於Kohlberg的道德認知發展理論。Gilligan認為Kohlberg的道德決定是建基於正義的道德，較偏向男性的觀點，女性在道德決定時所持的原則與男性遵循的原則是不同的，女性比較從關懷的品質來界定道德，（溫明麗、黃乃熒、林建福、黃純敏、黃佳君與陳怡君等譯，2005）。男孩發展出正義道德（morality of justice），其焦點在於採用法律及道德原則，而女孩發展出關懷道德（morality of care），其焦點在於人類的幸福及對他人的同情（危正芬譯，2004）。女性比男性更重視關懷（care）、關係（relationship）及與他人的連結（connected with other people）（王金國，2011）。

### 二、Noddings

以存在主義對自由的存在感出發，存在的基礎是關係。維繫此關係的是自由發用的關懷實踐，也是人才有的道德存在。認為「關懷他人，最有意義的，就是助他成長和自我實現。」關懷是一種關係，也是潛在的能力，關懷是能力的表現，只要受到鼓勵，關懷潛能會越加表現出來，並在後天會隨著學習而有多樣的發展。關懷能力不會轉移，需要因對象而學習（方志華，2004）。

Noddings（1992）提出六項關懷的主題，包括了：

1. 關懷自己：關懷自我的整個活動中，自我了解是最基礎的。從身體生活、精神生活、工作生活及休閒生活學習關懷自己。
2. 對生活圈內之人的關懷：包含配偶和情人平等關係的及朋友的平等關係；兒童間的不平等關係及學生間不平等關係。從平等及不平等的關係中教導關懷的行

為。

3. 對陌生人和遠方人之關懷：讓學生認識自己所處的社群，接觸不同的人或不同國家的人，培養感同身受，設身處地的能力。
4. 對動植物地球之關懷：從動物、植物到沒有生命的土壤、水文、自然，鼓勵學生關懷地球、關懷自然生態。
5. 對人工（ human-made ）世界之關懷：對人工物品的關係來感受和思考。
6. 對理想之關懷：審美及智性的關懷本身沒有道德性，但可增加個人的自信與活力，有助於維持道德承諾。

Noddings提出道德教育四種方法，包括：身教示範、關懷的對話、關懷的實踐練習和學生的肯定承認。面對學生的成長需求，教師就是關懷者，「培養道德理想是一努力去保持和增進關懷。」教育工作者運用方法去增強學生的關懷理想，進而培養出有關懷能力的人（方志華，2004）。

從關懷倫理學觀點來看，品德教育課程目標著重品德態度的培養，主張關懷者必須落實行動，以改變被關懷者的情意態度。教師時時以身作則，作為學生的榜樣，真心關懷學生，並與他們建立良好的關係，讓學生明白道德的意義，進而自發從生活情境中實踐，而成為有能力關懷他人、愛他人以及接受他人關懷的有德之人。

由上述相關理論可知國小學生的道德發展過程，到了五年級，不管是道德認知論、社會學習論及關懷倫理學，都可看出其道德發展的變化，從自我為中心，進步到運用道德推理來考量他人的利益與福祉。所以要落實品德教育，除了要掌握學生的道德發展階段外，還要透過品德教育實施的方法與策略，如運用關懷倫理學的身教示範、關懷對話、關懷的實踐練習及對學生的肯定承認，才能把道德規範內化到學生的腦海裡，且在關懷關係中所啟發的道德情意，幫助學生日後有實踐道德行為的動力。透過影片欣賞與討論，觀察事件、講述品德規範、實踐及反省，讓學生懂得什麼是正確的道德規範。

近年來許多國家越來越多教育界的學者及教師們意識到品德教育的問題，因

此相關品德教育的研究亦如雨後春筍般的出現在許多論文中，截至2019年為止，已出現518篇談論品德教育（包含品格教育）的相關論文，有的談論教師觀念、有的探討教學上的實施、有的範圍著重幼稚園階段、有的著重國小階段、有的重視國中階段，甚至高中及大學階段，可見教育界對品德教育的重視。

然而，體育風氣的興盛，〈國體法〉於1998年修正與實施，從1999年至2019年止，與體育班相關的論文有262篇，在這20年的時間，社會大眾對體育班的觀點已不再只侷限在競技場上的表現，對於體育班學生的就讀動機及滿意度、課業學習、升學發展、與外界的適應問題等相關研究亦陸續產生。這些論文中與國小體育班學生有關的研究有45篇（如表2-2-1），第一篇論文從2008年開始，之後每年皆有相關論文產生，由此可知，國小體育班的成立在法規上、制度上已較完整，除此之外，重視國小體育班學生的養成教育，體育專項的訓練課程、課業上的適應及內在的品德涵養，所以，現在的家長及社會大眾對國小體育班的接受度已有不同於過去的想法，不再認為讀體育的孩子沒出息，或讀體育的孩子都是頭腦簡單，四肢發達。

從這45篇論文中，發現僅有三篇2013年王靜宜《台中市國小體育班實施品德教育之行動研究》是探討體育班學生品德教育的行動研究，2014年陳睿忻《國小體育班教學的新方向—融入諾丁斯的關懷倫理學》在體育班的教學中，以諾丁斯關懷倫理學的角度進行品德教學，2017年黃君《體育班又怎樣？初任體育班導師教學信念之探究》以體育班導師之信念來推動國小體育班學生的品德教育，可知品德教育在多年的推動下，針對體育班學生品德教育已逐漸受到重視。

表 2-2-1 與國小體育班相關論文

研究者	年份	論文名稱
楊智超	2008	台北市國民小學體育班學生學校適應與社會支持之結構方程模式（SEM）因果徑路關係之研究
邱政禾	2008	台北市國小學童就讀體育班動機與滿意度之研究

研究者	年份	論文名稱
林裕豐	2009	國小體育班班級經營與師生互動之觀察
林文漢	2009	高雄市國小高年級體育班學生休閒活動參與及阻礙因素之研究
許金華	2010	台北縣國小高年級體育班學童自我概念與行為困擾之相關研究
鄭子豪	2010	運用合作學習探究國小學生在自然與生活科技學習歷程之行動研究：以六年級體育班為例
陳旆儀	2010	高雄市國小高年級體育班與普通班挫折容忍力、非理性信念與情緒智力之比較研究
林宜均	2010	水中蛟龍—「國小體育班學童游泳創意教學方案」之行動研究
余征冠	2010	北市國小體育班學生學習滿意度與學習成效之相關研究
蔡淳榆	2011	新北市國小體育班學童就讀動機與學校適應之相關研究
洪婉萍	2011	動手操作教學對國小五年級學童科學學習成效之研究—以台北市某國小體育班植物繁殖與磁鐵概念學習為例
曾彥博	2011	國小體育班應用理解式羽球訓練法之行動研究
彭素真	2011	台北市國小體育班學生就讀動機與專長術科學習滿意度之研究
李榮章	2011	台北市國小體育班學生體育課學習滿意度與學習成效之相關研究
謝育臻	2011	台北市國小體育班學生就讀動機及學校適應之研究
陳世雄	2011	台北市國小體育班與普通班運動代表隊團隊凝聚力與學習滿意度之相關研究
吳春菊	2012	高雄市國小體育班導師轉型領導與學生學習態度之研究
宋宗憲	2012	高雄市國小體育班學生知覺教練人格特質對其訓練學習態度之研究
黃哲億	2012	國小學童對體育班參與動機與阻礙因素之探討

研究者	年份	論文名稱
甘傳進	2012	高雄市國小體育班學童參與動機與持續涉入之研究—以社會支持為中介變項
洪嘉凰	2013	高雄市國小體育班學生情緒管理及生命態度之相關研究
王靜宜	2013	台中市國小體育班實施品德教育之行動研究
陳睿忻	2014	國小體育班教學的新方向—融入諾丁斯的關懷倫理學
林慧婷	2014	體育班學童就讀動機與學校適應之相關研究—以高雄市國小為例
黃芸歆	2014	台北市國小體育班學童就讀動機與學習滿意度之研究
林青志	2014	以正向管教對學生行為改變之行動研究—以五年級體育班為例
張歆巧	2014	體驗學習對學習氣氛影響之行動研究：以六年級體育班自然單元為例
徐福聯	2014	台北市國小體育班學生社會支持與學校適應之研究
王毓麟	2014	比較體育班與普通班國小學童身體型態之差異—以彰化縣中山國小為例
高翠敏	2014	體育班升學之道—偏鄉國小生進入體育班學習歷程—以桃園縣外社國小為例
陳德容	2015	新北市國小高年級體育班挫折容忍力與生命意義感之相關研究
耿鈺真	2015	雙北市國小體育班學生學習滿意度與學習成效之研究
謝依蓉	2015	新北市國小體育班學生就讀動機與學習滿意度之研究
黃世裕	2015	台北市國小體育班與普通班學生同儕接納與班級氣氛之比較研究
林思宏	2015	學生挫折經驗與挫折容忍力之研究—以新北市板橋區國民小學高年級體育班為例
林虹伊	2016	國小高年級體育班與普通班學生體適能、動作技巧與認知功能之研究

研究者	年份	論文名稱
許文浩	2016	國小體育班學生升學意願之影響因素—以自我決定理論觀點分析
劉淑儀	2017	以社會網路分析國小體育班學童友誼與諮詢網路
鍾育雯	2017	以五大人格特質及社會網路分析探討國小排球選手團隊凝聚力之關聯性—以新北市體育班為例
吳竹貴	2017	新北市國小體育班學生就讀動機與學習滿意度之研究
黃君	2017	體育班又怎樣？初任體育班導師教學信念之探究
廖苑岑	2018	國中小體育班足球運動人才銜續發展之研究：以高雄各三所國中小為例
洪宜勤	2018	以提問策略提升六年級國小體育班學生讀寫能力之行動研究
李臻忠	2018	新北市國民小學手球體育班參與動機與社會支持之研究
楊奇燁	2018	雙北市國小體育班學生知覺級任導師轉型領導行為與班級氣氛之研究
張佳鈺	2019	國小排球體育班學生進入國中排球體育班的升學意願—以新北市二所國民小學為例

資料來源：研究者自行整理

## 第三節 動畫融入教學

### 一、動畫的定義

#### (一) 動畫

「Animation」字源「anima」意思是「靈魂」，「animare」則有賦予生命的意義（黃玉珊、余為政編，1997）。《教育部重編國語辭典修訂本》：一種電影及電視的拍攝、製作技術。將人、物的表情、動作、變化等，以靜態的圖畫或物品，單格拍攝，然後將其連續播映，便產生了動態的畫面，稱為「動畫」。俗稱為「卡通」。

動畫大師諾曼·麥克拉倫（Norman McLaren）（1950）曾談到：「動畫這門藝術指的並不是『會動的畫』的藝術，而是被描繪出來的動作藝術；每格畫面彼此之間所產生的效果，比起每格畫面本身的效果要更為重要；因此動畫是針對暗藏於畫面之間的空隙加以操控的藝術。」陳柏良（2002）引用Richard Taylor《動畫技巧百科》提到：「動畫一般被定義為，藉由組合一段連續影像而創造出動作的幻覺。……動畫並不是使圖動起來而已，動畫的精髓在於畫出動作。」陳元陽（2007）認為動畫是指所用單格方式拍攝的影片，包括平面、立體、木偶或電腦類型。陳德駿（2014）則認為動畫是指由許多張靜止的畫面，以一定的速度連續播放時，肉眼因視覺殘象產生錯覺，而誤以為畫面是活動的作品，畫面連續動作方面，如每秒16張，但現今水準一般為24張。

另外，「動畫」一詞讓人容易聯想到「卡通」這個詞，「卡通」直譯自英文「cartoon」，原文可以指稱報紙上單格或連環漫畫，後引申成為將連續動作的畫片組合起來的影片。廖淑婷（2008b）指出國際動畫組織（ASIFA）在1980年南斯拉夫的Zegreb會議中對動畫（Animation）與卡通（Cartoon）做出以下的定義：動畫藝術是指除了真實動作或方法外，去使用各種技術創作出來的活動影像，亦即是以人工的方式創造動態影像。卡通則是以漫畫手法繪製出來的畫稿，再由攝影機逐格拍攝而成的動畫影片。不過，由於現在動畫的素材遠不止於手繪畫片，因此

「animation」或「animated film」也逐漸取代「cartoon」成為這類型影片藝術的通稱。黃玉珊、余為政（1997）指出卡通與連載漫畫有關，連載漫畫與早期的動畫電影有關，使「卡通」一詞指向動畫電影，繼而再涵括動畫電視節目。因此「卡通」一詞，在一般人的用法，與「動畫」同義。而近年來，台灣「卡通」也稱為「卡通影片」或「卡通動畫」。儘管動畫與卡通在起源及意義上有所不同，但在台灣並未嚴格的區分，在中文裡，動畫、卡通、藝術電影這三個名詞的使用常常混淆不清（陳元陽，2007）。

## （二）運動性動畫

在談運動性動畫之前，研究者發現台灣運動性動畫最早的呈現方式是以漫畫的型態出現，也就是現今的動畫多為漫畫改編，尤其學生最常接觸的電視動畫大多數是漫畫暢銷後改編成動畫播出，以期望能有更廣大的觀眾群。所以運動漫畫的內容與運動動畫內容可說是一體兩面，展現的方式不同而已。以往研究學者對運動漫畫和運動動畫的定義如下：

吳奕賢（2003）認為運動漫畫是指描述各種運動項目為主要內容發展背景，且裝訂成冊並公開販售的連環漫畫。蔡宗展（2003）表示運動漫畫是以體育運動或休閒活動為主體所鋪成出來的故事架構，藉由漫畫的形式表現出來。賴丹穠（2008）指出，認為運動漫畫是以單項運動為主題脈絡，隨著故事情節及圖像化傳達出運動的認知、特色和美感訊息，並具有特定版權的出版品。張志傑（2008）認為運動漫畫是以各種運動或休閒活動作為故事題材吸引閱聽者的感官，成為一種價格便宜的商品，讓其購買並產生生活與文化的反應。

陳元陽（2007）指「運動競技類」卡通，就是以體育活動作為卡通的主體內容，描寫主角透過運動競賽不斷地提升能力，以及展現運動精神。陳秀蓉（2010）認為運動卡通即是指卡通內容以體育活動取材改編而成的動畫。運動卡通主角都是歷經一番挫折，以過人的堅強意志力與不屈不撓的韌性，不斷地在失敗之中吸取經驗，養成技能，在一次次的競賽中歷經隊友的排擠、懷疑，漸漸的透過不斷地努力

練習證明自己的能力與隊友更加有默契，終於一起獲得勝利。

綜合以上學者所言，運動漫畫和卡通有兩個重點，一是主題或內容以運動或休閒活動為主，二是用漫畫或卡通的形式表達出來。因此，本研究將運動性動畫定義為：以各項運動項目為主題來發展情節的動畫和漫畫。

## 二、影片融入教學的意義

張淑雯（2008）認為「影片融入教學」是一種將影片媒材與教學歷程作結合的教學型態。係指教師在教學歷程中，包含教學前的準備工作、教學中的課堂實施以及教學後的評量回饋等，能藉由影片的輔助，提升教學品質，增強學生學習成效。葉俊緯（2010）提出「影片融入教學」係指為達特定教學目標，提升教學品質，教師慎選適宜的影片媒材，具體呈現特定學習知識或抽象難理解的概念，接著透過學習策略的運用與教學活動的安排，讓學生能在認知上理解影片所呈現的知識，情感上認同影片所呈現的觀點，並獲得更具體更直接的學習經驗，特別是情意上的學習體驗，使其能進行有意義的學習。葉俐君（2009）指出影片具有快節奏、生動、娛樂性與提供真實情境的特性，提供富教育意義的影片，可增加學生閱讀的動機，更有助於興趣的發展。李佳蓉（2015）影片融入教學即是教師在教學前事先規劃設定教學目標，選取內容適合學生經驗，尤其是具有快節奏、生動與娛樂性，能提升學習興趣，且提供教學所需真實情境，能具體呈現特定學習知識的影片，透過影片加上運用教學策略與活動安排，幫助學生化抽象概念為具體易懂知識，提升教學成效。

## 三、影片融入教學的策略

施如齡（2007）提出以下八種適合運用於影片融入教學的教學策略：

1. 概念構圖的運用：「概念構圖」（concept mapping）是由 Novak（1983）等人研發出的一套學習方法，它是用概念圖來表徵教學和學習內容中概念和概念間的聯結關係。

2. 影片佳句的詮釋。
3. 影片放映至段落後的因果預測。
4. 學生角色扮演。
5. 分組情節分析或改編。
6. 教師預先提出觀點的拋磚引玉法。
7. 兩難情境討論。
8. 主題探討法。

#### 四、多媒體教學的引發動機策略

動畫是一種動態的影像，屬於廣義的影片，廣義的影片概括電影、微電影、短片、廣告、動畫等，皆屬多媒體的範疇。因此這裡針對多媒體教學的引發動機策略加以說明。

邱惠芬(2003)根據學者 Keller 發展出的 ARCS 動機模式，歸納出多媒體教學的引發動機策略：

1. 注意：感官的吸引，要用非預期、新奇的方式來吸引學生的注意，維持學習興趣。
2. 相關：建立訊息內容與學生的關聯性，教材結合學生先備經驗，且與學生切身相關。
3. 信心：教材不宜太難或太容易，使學生建立信心，並明確訂定教學目標，製造機會給學生達成有挑戰性的目標。
4. 滿足：提供正向結果與獎勵使學生成就感獲得滿足。
5. 思考的啟發：使學生注意力集中於知識的追求，而非感官的需求。

#### 五、動畫融入教學的實施原則

方志華(2004)從關懷倫理學觀點進行教學時，提出有些原則須注意：

1. 針對師生共同需求來選擇影片內容：有效的關懷是以對方的需求為主，如果選

擇的影片對於學生當前生活中的處境或所遇到困境有所啟示，教師在安排相關討論時較能達到事半功倍、水到渠成的效果。

2. 安排安適而從容的欣賞環境：影片欣賞本身時間應要完整，讓學生坐定有心理準備後再開始放影片，場地最好安靜、不受干擾，時間要能從容不迫，經由良好的視聽效果能讓學生接受到情感的共鳴。
3. 關懷且接納的開放討論：道德的討論時導向關懷，而非判決。在學生的表達中，老師要給予肯定，是回應他們發表的熱忱和勇氣。如有不同意的意見，繼續討論即可，不需否定其發言。
4. 提供完整的實踐經驗：在欣賞與討論後，教師如能提供相關的實踐經驗，則學生會更能有道德上的長進。
5. 需排除時地的困難：影片的欣賞教學實施時間較長，加上事後通常會安排討論或其他活動，其間隔時間又不宜拉太長，以至於感受已消逝而沒有討論的氛圍。因此，時間和場地的確定是教師要費一番心思去安排。

古宛芸（2003）認為實施影片欣賞教學的原則：選擇適當的影片作教材、詳盡設計影片欣賞教學的實施流程、安排精緻的教學媒體與舒適的欣賞環境、營造一個開放自由的溝通對話環境、提供真實的經驗或可實踐於生活中的活動。陳玉滿（2005）動畫本身具有許多特質吸引兒童的觀看，如：融合繪畫、音樂、藝術與科技；題材豐富多元；角色個性鮮明；人物造型誇張、簡潔化；對白輕鬆幽默；情節單純緊湊，如能適當運用，對於學生學習成效的提升應會有所幫助。張淑雯（2007）提出教師挑選影片須適合孩子程度內容，影片的設計可統整其他課程，除了欣賞影片外還有其他教學活動來輔助，需要在播放時進行影片導覽。所以動畫融入教學已是現代教育不可忽視的一種趨勢，但要如何利用動畫實施適當的教學則是值得探討的方向。

## 第四節 動畫教學的相關理論與研究

動畫教學屬於多媒體教學中的一個環節，根據多媒體教學所依據的理論及研究分別加以說明。

### 壹、影片融入教學理論

#### 一、訊息處理論

訊息處理論（Information Processing Model）指出學習乃為知識轉變的過程，這個過程始於環境刺激（資訊）的輸入而終於記憶的駐留（林麗娟，1996）。學習者對訊息的接收分為三階段，詳細說明如下：

##### （一）感官收錄

感官收錄指人類經由視覺、聽覺、嗅覺、味覺等感覺器官接收外界訊息，然而感官收錄是具有選擇性的，個體會因為個人動機、需求和經驗等因素，選擇是否接收訊息，因此，在教學設計時，必預引起學習者學習動機、需求，或與學習者生活經驗相關，方能引起學習者注意，進入感官收錄階段。

##### （二）短期記憶

感官收錄後，持續注意而在時間上延續到 20 秒以內的記憶，稱為短期記憶，因此，呈現教材時，必預引起學童動機與注意，且引導學童在短期記憶階段使用舊經驗對新訊息進行思維運作，然後進入長期記憶（張春興，2008）。

##### （三）長期記憶

維持訊息長期不忘的永久記憶，稱為長期記憶。短期記憶階段以聲碼（acoustic code）為主，長期記憶階段則是以意碼（semantic code）為主（張春興，2008）。訊息在短期記憶階段後，若不能輸入長期記憶，訊息就會消失，若能進入長期記憶，則訊息可以永久保存。因此，我們需將訊息編碼、組織，使訊息意義化，進入長期記憶，使訊息得以長久儲存，而需要運用時，可以從記憶中提取。為使學習者將學

習內容永久記住，教學者必預提供多種相關線索，來幫助學習者注意、組織及提取訊息，協助學習者將訊息進入長期記憶。

## 二、多媒體學習衍生理論

多媒體學習衍生理論由美國心理學家Mayer（1997）提出，Mayer 指出認知學習的過程是學習者先從學習材料中選擇（selecting）文字及圖像，建立文字基礎與圖像基礎，然後將文字及圖像兩種訊息加以組織（organizing），使成為連貫的心理表徵，也就是語文模型與視覺模型，最後再將語文和視覺模型加以整合（intergrating），使其成為有意義之學習。

## 三、認知發展理論

Piaget研究歸納的認知發展理論（Theory of Cognitive Development），是二十世紀發展心理學最權威的理論，其理論中，將個體從出生到青少年的認知發展特徵，詳細描述並分成四個發展階段—感覺動作期、前運思期、具體運思期、正式運思期（張春興，1983）。大多數國小學童正處於皮亞傑第三階段的具體運思期，能以符號來做運思思考，較學齡前兒童更合乎邏輯，然而他們的想法仍限於此時此地，較難做抽象思考，對語意、常識未能全盤理解，因此教師需要提供具體事物或真實情境，讓兒童有親自觀察、體驗的經驗，協助此階段學童作抽象思考，增進其對語意和常識的理解；因為學童發展具有個別差異，有部分學童尚處於第二階段前運思期，仍以知覺為導向，且具自我中心傾向，不會從他人立場看事情，容易只注意事件或情境的一小部分而忽略其他，此外，對於事情的可逆性難以瞭解，邏輯思考與推理能力較缺乏，學童的這些發展特性，教師必須在教學設計上做考量，以免用心教學，卻只有事倍功半。

訊息處理論給予影片融入教學的啟示，為教學者在教學設計時，必須注意內容是否能引起學習者學習動機、需求，或與其生活經驗相關，因而挑選影片必須選擇能引起學習者注意且與生活經驗連結的內容，才容易進入感官收錄階段，然後利用

討論、延伸活動、劇情預測等方式讓學習者持續注意，進入短期記憶階段，最後，教師分析說明及歸納重點，幫助學習者將訊息編碼、組織，使訊息意義化，進入長期記憶，使教學達到有效成果。認知發展理論則提醒教師在教學設計上必須考量學童的發展特性，才能幫助學生理解，達到學習效果。此外，影片同時提供文字與圖像訊息，根據多媒體學習衍生理論，學習者一旦整合語文與視覺模型，就能建立有意義的學習。因此，根據以上相關理論，應能有助於發展出一套能確實提升教學成效的教學策略。

## 貳、動畫融入品德教學相關研究

實施品德教育課程的方式隨著科技的進步，已不再只侷限於書籍報導的閱讀，透過影音媒體工具的使用，讓教室成為一間小型的視聽空間，以影片（包含多媒體）融入品德教育的論文也在近幾年陸續可見相關研究（如表2-4-1）。

表 2-4-1 影片融入國小品德教育相關論文

研究者	研究對象	論文名稱	論文簡述
王麗美 (2009)	二年級	國小低年級品格教育影片教學成效之研究	透過品格教育影片教學後，瞭解學生品格教育認知、態度及行為的影響。
吳明漢 (2009)	高年級	不同媒體對國小高年級學童解讀品格故事核心價值之探討	探究不同媒體（電腦、電影、書本）呈現同樣的教事教材，是否影響國小高年級學童解讀該故事核心價值。
李佳璇 (2010)	四年級	動畫教材應用於品格教育之行動研究：以關懷為核心價值之研究	探討蜜蜜甜心派動畫教材結合品格教育關懷主題，培養學生具有關懷之情意態度及行動。
彭志文 (2010)	高年級	資訊科技融入國小品德教育之歷程及成效—以宜蘭縣天使國小為例	以品德核心價值「誠實」、「尊重」、「負責」為主題，運用科技為輔的品德教育課程方案，進行教學行動研究。
葉鶯 (2010)	高年級	靜思語教學情境探索—以國小高年級為例	透過故事講述、體驗省思、生活實踐、影片欣賞等教學活動實施靜思語教學。
張郁敏 (2011)	六年級	學校推動品格教育影片教學課程成效之研究	了解品格教育影片教學課程是否有助於國小六年級學生建立正向的自我概念。

研究者	研究對象	論文名稱	論文簡述
曾惠卿 (2011)	二年級	動畫電影應用在國小二年級品格教育之行動研究	探討動畫電影應用於國小二年級品格教育教學的實施歷程，學生「尊重」、「負責」與「誠實」核心價值上的理解與改變情形。
王嘉倫 (2011)	五年級	澎湖縣國民小學班級實施品德教育行動研究—以合作與感恩為例	探討以合作與感恩為核心價值的品德教育課程，以故事講述、影片討論、體驗課程與生活反思為教學策略。
葉俊緯 (2011)	六年級	國小六年級綜合活動學習領域實施影片融入品德教學之行動研究	透過影片欣賞與討論的方式來讓學生進行品德核心價值的學習，並鼓勵其能樂於實踐。
林吟蓮 (2012)	二年級	國小二年級品德教育之行動研究	以「孝順」、「尊重」和「負責」為品德教育內涵，透過品德教育影片討論、實踐超級任務、抄寫智慧小語等活動解決班級實務問題。
林碧君 (2012)	五年級	兒童傳記融入國小五年級品格教育教學之研究	利用兒童傳記進行品格核心價值「尊重」、「關懷」、「感恩」等主題教學，其中以「影片欣賞」的教學策略最受到學生的喜愛。
洪宏璋 (2013)	高年級	多媒體教學運用於國小學童品德教育之研究	以弟子規為傳統品德觀念範例讀本，結合現代電腦多媒體影片以提升學習成效、增加學習興趣，以加強觀念、增進良好行為。
廖彩如 (2014)	五年級	影片融入教學進行國小五年級品德教育之行動研究—以新北市「青春Orz 品德教育心系列影集」為例	探討影片融入教學進行品德教育方案的發展歷程，瞭解學生在方案實施後，在品德行為表現與 Potter 媒體素養四層面的改變情形。
陳碧純 (2014)	低年級	國小低年級教師運用多媒體教材實施品德教育之行動研究	瞭解國小低年級教師運用多媒體教材實施品德教育之課程方案規劃及內容，以及在教學現場中如何運用多媒體教材實施品德教育課程。
謝妙玲 (2014)	四年級	多媒體教學融入國民小學品格教育之行動研究	將多媒體教材融入品格教育，探討學生在「尊重」與「感恩」品格行為之影響，及教師在參與品格教育行動後之省思與成長。
徐雅婷 (2015)	六年級	網路短片融入高年級品格教育之行動研究	以網路短片融入高年級品格教育，並於課程實施後，藉由資料分析，探討網路短片融入高年級品格教育之可行性及成效。

研究者	研究對象	論文名稱	論文簡述
王君鈞 (2016)	三年級	「兒童生活教育」動畫影片融入國小三年級品格教育之行動研究—以新北市某國小為例	探討「兒童生活教育動畫」影片運用在品格教育課程上的效果，藉由觀賞影片進行延伸課程，增養學生具有誠信、關懷、互助、負責、尊重、分享等良善品格。
張雅琇 (2016)	四年級	運用動畫影片融入國小四年級品德教育之行動研究	運用動畫影片融入品德教育課程方案，並於課程實施後，評鑑課程方案的實施成效。
黃宥榛 (2017)	高年級	多媒體運用於品格教育之課程評鑑研究—以苗栗縣國小高年級為例	運用音樂動畫及圖文書實施「感恩」、「負責」品格教育課程評鑑之研究。

資料來源：研究者自行整理

從表2-4-1中可知，推動品德教育課程中，透過影片來傳遞品德教育核心價值是最受學生接受。吳明漢（2009）指出品格故事以「動畫呈現」的電影，故事人物生動的刻劃和合適故事劇情的背景音樂，能強化學生對故事角色及劇情的印象，幫助學生正確解讀故事教材所蘊涵的核心價值。

對於影片融入品德教育的教學方式對於一般國小學生的學習成效來看，是有正向性的成效，陳秀蓉（2010）提到高年級兒童與青少年正面臨自我價值混淆的重要時期，和運動卡角的主角有著相同的心境，動畫片中角色的困境就是兒童本身的寫照，經由突破一場場競賽的成功經驗，一步步獲得成就感。對於體育班的學生來說更是如此，體育班學生與普通班的學習時間不同，需在有限的時間內學習相關品德教育內涵，因此以影片融入品德教育作為本研究項目。



## 第三章 研究設計與實施

本章共分成四節，第一節研究方法，第二節研究場域與成員，第三節研究流程與架構，第四節運動性動畫《DAYS》的選用與分析，第五節資料蒐集與分析。以下就各節內容分別論述說明。

### 第一節 研究方法

本研究採取行動研究法，將運動動畫《DAYS》融入在品德教育之課程設計內，探討國小體育班學生品德教育學生行為改變狀況。本研究的目的是對於提升學生道德感及行為改善，建構適合體育班學童的課程，真實反映出學生現況，並藉由教學過程中師生間、學生間的互動，讓研究者不斷地反覆省思體育班學生應培養的品德內涵，提升教師個人專業成長，並將研究結果提供教師們在國小體育班教學現場的參考。在此就行動研究的定義、特徵與歷程作說明。

#### 一、定義

國家教育研究院雙語詞彙、學術名詞暨辭書資訊網中簡紅珠（2000）針對教育行動研究的解釋：行動研究（action research）是一種實務工作者在自己工作中所從事的一種研究方式，目的在藉由自我反省的探究方式，使教育實務工作者能改進其：（1）教育實務；（2）對實務的了解；（3）實務情境的合理性及合法性。在教育實務中，行動研究常被用於學校的課程發展，教學專業發展、學校改革方案及系統性的計畫與政策發展。主要的方法為計畫、行動、觀察、反省的螺旋式循環。約在一九四〇年代左右，社會心理學家勒溫（K. Lewin）首先使用「行動研究」這個名稱來描述一種「社會科學實驗方法」與「社會行動方案」的結合性研究。他也提出團體決定的效用，並強調研究過程中，參與者的價值。勒溫的工作伙伴及學生也開始研究課程結構與教師專業發展中的問題，行動研究很快地被落實到教育領域中

來。另外，蔡培村（2000）針對教師行動研究加以解釋：教師研究或稱教師行動研究係指基於教育實務工作上所遭遇的問題，透過實務工作者（教師）本身或會同學者、專家的參與，選擇適切的方法與工具，以謀求解決問題的研究方法。傳統的教育研究，大多以教育學者或專家為研究的主體，此類研究的目的，傾向建立教育的系統理論或普遍的教育原理。然此類的研究結果卻常與實際的教育情境脫節，導致「理論」與「實際」間的差距。有鑒於此，近來有一種企圖使研究者與教育實際工作者（教師）結合為一，因應此時此地困難，解決眼前教育問題的應用性研究，逐漸萌生，此種研究稱為「教師研究」或「行動研究」。

## 二、特徵

行動研究主要在於解決眼前具問題的方法，而不是在於建立一套有系統的理論，遂教育工作者所重視，用在教育上的優點：能廣泛用之教育各層次（從班級、學校及教育行政機關）和各領域（從行政、課程、教學到輔導均可）；能夠幫助實務工作者確定問題及其解決之道；能夠增進實務工作者專業成長，使其更具有能力；提供教育合作研究的空間，增進同事間良好關係。（吳清山、林天祐，1999）

Lewin於1952年指出：行動研究具有三個特性，即參與者參與行動、具有民主價值、能增進社會科學及社會變遷的知識貢獻等特性。蔡清田（2000）指出行動研究具有實驗精神，希望從行動中追求改變，並從改變中追求創造進步，因此歸納「行動研究」具有下列幾個主要特徵：

1. 以實務問題為主要導向。
2. 重視實務工作者的研究參與。
3. 從事行動研究者的人就是應用研究結果的人。
4. 行動研究的情境就是實務工作情境。
5. 行動研究的過程強調協同合作。
6. 強調問題解決的立即性。
7. 問題或對象具有特定性。

8. 發展反省彈性的行動計畫。
9. 結論只適用於特定實務工作情境的解放。
10. 成果可以是現狀的批判與改進，並促進專業成長。

### 三、歷程

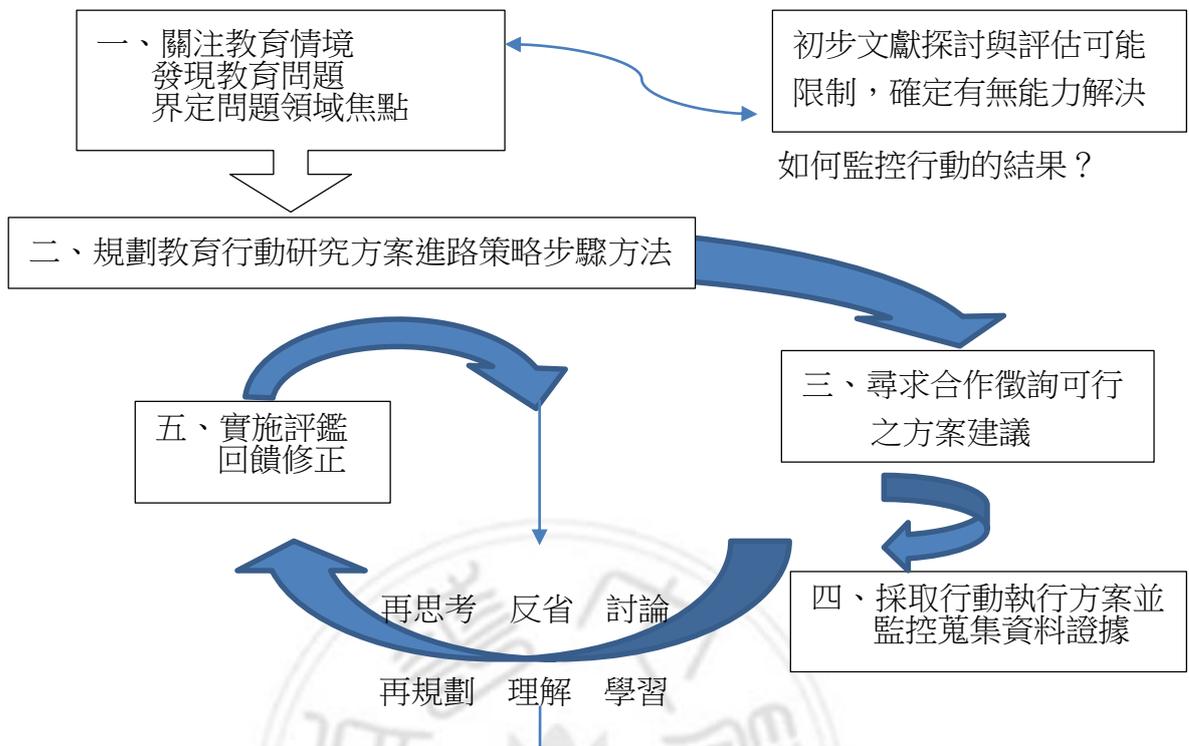
行動研究的歷程國內外學者提出相當多的模式，其策略與所應用的方法，強調依教師在實際情境中的需要而定，可以就環境的不同而改變，調整行動研究的步驟與方案。本研究採用蔡清田（2000）的教育行動研究循環歷程，如圖3-1-1所示。將課程發展融入行動研究的步驟之中，行動研究的歷程包括：

1. 陳述所關注的問題。
2. 研擬可能解決上述問題的可能行動方案。
3. 尋求可能的合作夥伴。
4. 採取行動實施方案。
5. 評鑑與回饋。

這五個歷程是個持續不斷反省的循環，每個循環均可能包括：

1. 瞭解和分析一個須加以改善的實務工作情境或需解決的困難問題。
2. 有系統地研擬行動方案策略以改善實務工作情境或解決困難問題。
3. 執行行動方案策略並衡量其實際成效。
4. 進一步澄清所產生的新問題或新工作情境，並隨之進入下一個行動反省循環。

第一循環的行動研究（初步行動中的反思）



第二循環的行動研究（初步行動中的再反思）

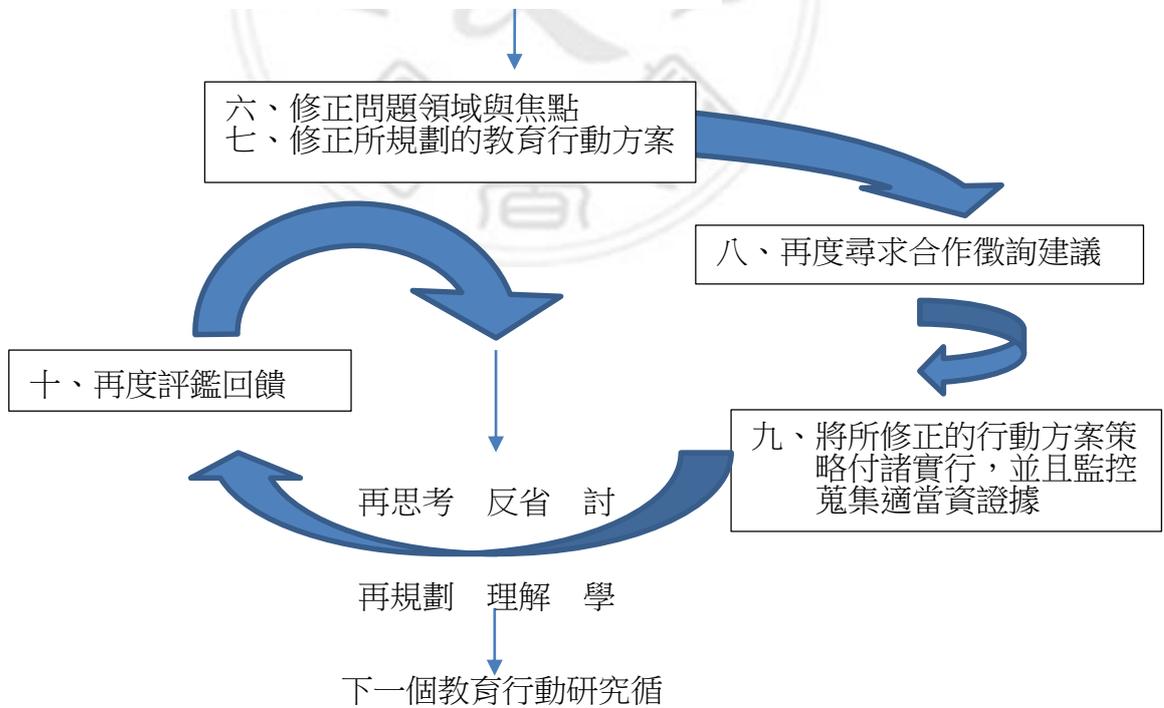


圖 3-1-1 教育行動研究循環歷程

資料來源：引自蔡清田，2000

#### 四、採用行動研究的理由

##### 1. 解決或改變實務上的問題

行動研究是實務工作者透過實際行動，採用具體且適切的行動方案，解決實務工作情境中所面臨的問題，並致力於改善教學情境；亦即是研究者參與實務情境的問題分析、提出革新方案、實際運作、反思與評鑑，在真實的行動中實施研究，適合教育實務工作者的採用（蔡清田，2000）。本研究在於探究高年級體育班學生品德教育，其目的在探究運動性動畫《DAYS》融入品德教育之教學歷程與實施成效，此研究乃以實務問題為導向，因此採行動研究法，尋求實際情境問題的解決。

##### 2. 理論與實際情境的結合

蔡清田（2000）提到「行動研究」（action research）透過「行動」與「研究」結合為一，企圖縮短理論與實務的差距。行動研究著重於實務問題，但，行動研究不只是注重實務問題的解決，不只重視行動能力的培養，同時更重視批判反省思考能力的培養，以增進實務工作者的實踐智慧，企圖建立實務的理論與理論的實踐，努力縮短實務與理論之間的差距。

##### 3. 增進教師的專業理解與專業成長

教育行動研究可瞭解教育實務工作者進行教育行動研究之前所未知的問題與解決問題的改進之道，藉以提昇教育實務工作的素質，協助學生改進學習品質，並改進教育實務工作者的研究技巧與思維習慣，促進教育實務工作者與工作夥伴和睦相處，並強化教育實務工作者的專業精神（蔡清田，2000）。因此，本研究擔任國小教師已超過20年，這20年的教學生涯中擔任過中年級及高年級導師，亦教授過高年級科任，但擔任體育班導師僅有兩年的經驗，在這第三年的導師時間，有感於自己所學不足，對於體育班學生的品德教育該如何引導是本研究者最感興趣的地方，因此，將運動性動畫《DAYS》融入國小體育班品德教育之教學方案，研究者除了要有充份的專業自主權來發展課程與實施課程，在行動研究歷程中，能獲得課程設計與教學的實際經驗，還能促成教師對課程能力的提升，增進教師的專業成

長，因此，研究者採用行動研究法作為本研究的方法。



## 第二節 研究場域與成員

### 一、研究場域

本研究場域-玉米國小（化名），是一所新北市工商混合區的小學，2018年全校有70班（普通班68班，體育班2班），資源3班，附設幼稚園8班（普通班6班、學前特教班1班、學前巡迴輔導班1班）。學校願景為「健康、快樂、好品德」，因此學校對於學生品德教育非常重視，每個班級自定班級公約，每星期二學生晨會時間提醒學生應有的品德表現，頒發玉米獎狀，並表揚班級或某生優良的品德表現。學校的硬體設備包括每班皆有電腦、單槍投影機及網路設備等，藉此作為品德教育行動研究的準備。

本校家長以工業及服務業為主，其中弱勢族群（低收入戶、隔代教養、單親家庭、親子年齡差距過大、新住民子女）之學生比例屬偏高的學校。

### 二、研究成員

本研究對象是研究者玉米田裡19位學生，參與本研究除了研究者之外，還有協同教師及兩位專長教練。

#### 1. 研究對象

本研究的對象為新北市玉米國小（化名）107學年度五年級體育班學生，男生11位，女生8位，共19位。早修時間及下午三點後都要接受訓練，與普通班的生活作息有些差異，因此能進行品德教育的時間有限。班上有14位學生以田徑作為專長訓練項目（6位男生，8位女生），其餘5位男生以羽球為專長訓練項目。田徑隊的6位男生在四年級時已利用早自習的時間參與田徑訓練課程，田徑隊的女生有7位在四年級亦已參與田徑訓練課程，有1位女生在五年級進入體育班才開始參與田徑訓練課程。羽球隊的5位男生中，有3位參與羽球隊的訓練課程超過兩年以上，有2位參與羽球隊訓練課程僅半年的時間。研究者平時觀察這些學生活潑好動，課堂表現

樂於表達，但有時會以言語嘲笑他人，以自我為中心，對自我要求不高、不在意其他人的想法或感受、做錯事不知反省且責怪他人、缺乏同理心。

家長對於孩子進入體育班的想法皆是因為孩子喜歡，課業的部份只要能維持既有的學習即可，因此，學生課業學習狀況尚佳，家長對於學生的課業及行為表現盡可能配合導師的要求。

表 3-2-1 學生家庭組成

	雙親家庭	單親家庭	新住民	原住民
S1	✓			
S2		✓		✓
S3	✓			✓
S4	✓			
S5	✓ (申請補助)			
S6	✓			
S7		✓		
S8	✓			
S9	✓			
S10	✓			
S11	✓			
S12	✓			
S13	✓			
S14	✓			✓
S15	✓			
S16	✓			
S17	✓ (申請補助)		✓	
S18		✓	✓	
S19	✓			

資料來源：研究者自行整理

## 2. 研究者

研究者至今已有22年的教學經驗，20年導師經驗及2年科任教師經驗，除了課程教學外，日常生活的班級常規及品德教育的提醒與落實皆是導師重要的課題。這22年教學經驗多以教導中高年級的學生，常見學生對於品德行為的要求不高，而出

現偏差行為，待出現問題後再來解決，為時已晚，所以研究者認為品德觀念的養成，除了教室內的老師要以身作則外，更需在日常生活多加提醒，如同品德教育的6E策略-楷模學習、解釋、勸勉、倫理的環境、體驗及對優異表現的期望。再加上，每個學生皆有良善的本性，也許只是一顆種子，待長大成熟時，必能開出美麗的花朵。

研究者目前擔任體育班的導師，105年度已帶過一屆，第一次帶體育班給研究者相當大的衝擊，班上學生成績不算太差，但彼此之間的人際互動及品德行為常需花很多時間與學生們溝通，但偏差行為還是一再出現，深感體育班學生與普通班學生的不同，體育班學生除了校內的行為學習外，校外比賽時常需耳提面命的交待，還是避免不了互動間產生的行為問題，為此，研究者常思索體育班學生應有的品德行為表現，該如何改善他們的行為模式，然而沒有立即行動，學生們也畢業了。但這些想法一直存留在腦海中，所以研究者對於這屆的體育班有些期許及改變自己的教學方式，環視目前品德教育的媒材及資訊媒體的發達，並與校內協同教師談論班上問題時，希望透過理論與教學結合，尋找與體育相關的動畫影片課程，提升學生的良善德行，營造和諧的班級氣氛。

### 3. 協同教師

本研究為避免過於主觀性，商請學校同事-周老師擔任研究的協同教師，此協同教師具有18年教學經驗，擔任過低、中、高導師及英語科任教師，教導高年級學生經驗豐富，教學亦十分認真，非常重視學生品德教育。

### 4. 專長教師（教練）

體育班學生除了導師之外，專長科目由學校專長教師加以訓練，亦稱為教練，分別有田徑廖教練及羽球陳教練。廖教練畢業於國立台北教育大學教育經營與管理學系碩士，具15年教學年資，熱愛運動，擔任玉米國小田徑隊教練8年，期間田徑選手曾在全國田徑公開賽、全國青年盃、新北基層訓練站等田徑賽事榮獲不少佳績。除了訓練課程外，對於選手的行為要求亦不馬虎，不因個人成績表現而忽略選

手的品德教育。陳教練畢業於國立體育大學球類運動技術學系，從國中、高中、大學皆以羽球為主攻專長項目，於2013年晉升羽球甲組球員，擔任玉米國小羽球隊教練2年，對於學生生活行為以高標準要求，尤其重視禮貌，要求球隊學生看到校內老師皆要問好。



### 第三節 研究流程與架構

#### 一、研究流程

本研究利用運動性動畫《DAYS》融入品德觀念，教導體育班學生對於體育人應有的品德行為，並藉由教學過程中的互動和研究者不斷的省思，來改進研究者教學的品質，解決教學現場的問題。

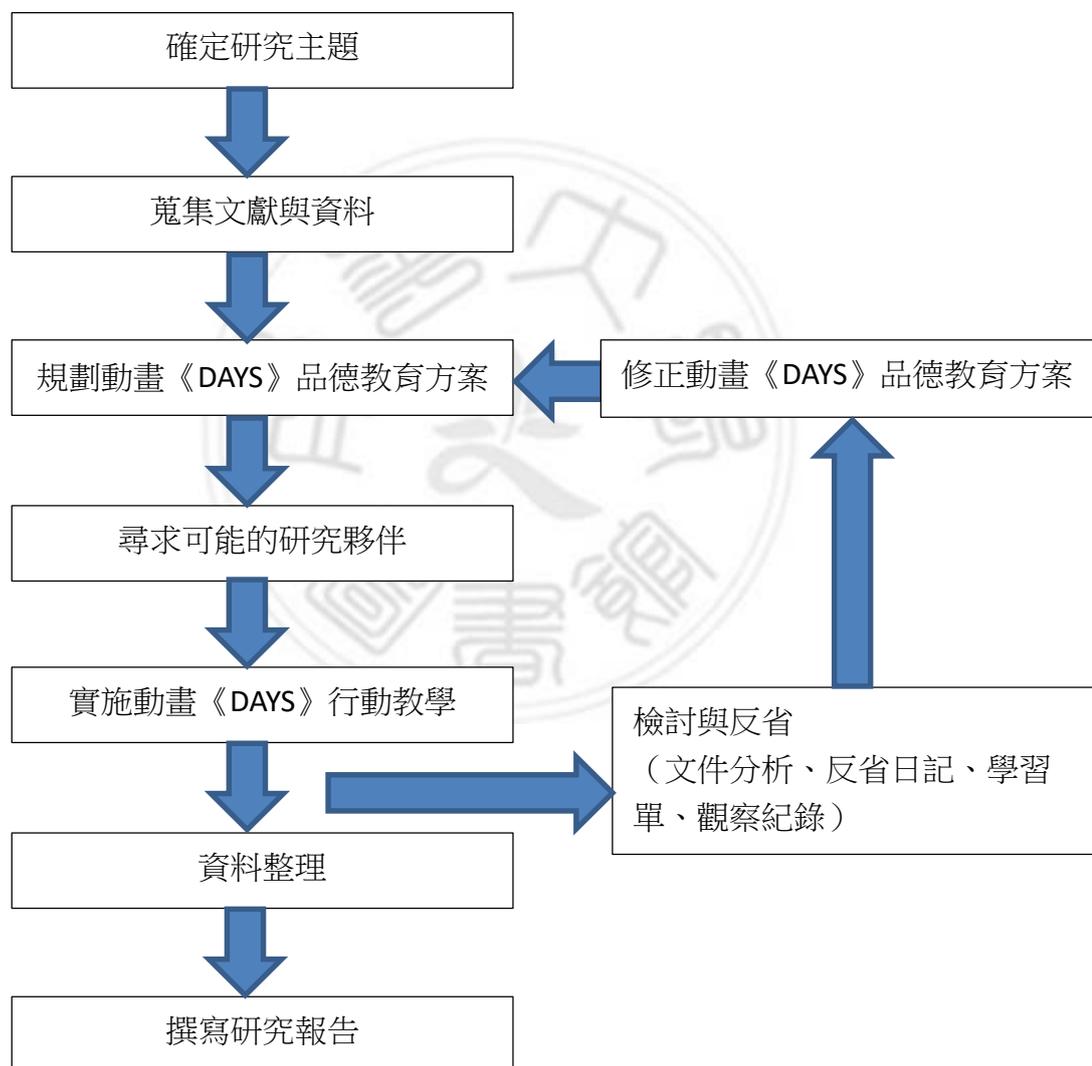


圖 3-3-1 流程圖

資料來源：研究者自行整理

## 二、相關實施程序如下所述：

### 1. 確定研究主題：

研究者在教學過程中發現班上學生行為上出現許多問題，如：以自我為中心，不懂得尊重別人；做錯事不知反省而責怪別人；受別人幫助或服務時，不知說謝謝；同學間以言語互相攻擊等。思考到體育班學生學習體育的特質，以運動性影片融入品德教育課程，讓學生容易觀察品德行為的差異性，並理解情境中的品德行為的表現，而且研究者教室中擺設勵志性漫畫供學生們課餘時間閱讀，因此，研究者擬以漫畫改編成的動畫《DAYS》融入品德教學的課程中，期能改善學生行為，涵養學生品德。

### 2. 蒐集文獻與資料：

研究者先蒐集並閱讀「品德教育」、「體育班」與「動畫」相關之學位論文、期刊論文、書籍、雜誌及網路資料，經整理分析後，從中擇取與本研究相關資料，確立本研究之品德核心價值為「關懷」。並採用「行動研究法」，以研究者即為教學者的角色，希望透過品德教學活動，提升學生的品德，並藉由教學過程中的互動及省思，解決教學現場的問題。

### 3. 規劃教學方案：

在確定研究的問題後，則進行教學課程發展方案的規畫，避免零散混亂或破碎不全的行動與反省（蔡清田，2004）。研究者挑選適宜國小五年級體育班的多媒體教材，配合品德教育的核心價值--關懷、自律、尊重、同理心，發展出品德教育方案的活動。

### 4. 尋求可能的研究夥伴：

施行行動研究，需要選擇適當顧問人選，以利進行諮詢請益，減少嘗試錯誤的時間，更可以透過批判的夥伴提供課程發展的建議及教育行動的諮詢（蔡清田，2004）。因此研究者邀請同校的一位老師共同協商與討論，兩位專長教練協助於訓練課程及校外比賽時的觀察。

#### 5. 實施教學方案：

與研究夥伴建立共識後，開始實施行動方案。在實施教學過程中，必須蒐集各種可能的資料，證明已經開始採取解決問題的具體行動（蔡清田，2004）。研究者依據所規劃的品德教育教學活動設計（見附錄五），於2019年3-6月進行教學活動。期間蒐集教學觀察記錄、省思札記、反省日記、學習單及專長教練訪談等資料，以供檢核分析時之依據。

#### 6. 檢討、反省與修正：

在教學方案的執行過程中，研究者蒐集各種資料，透過三角校正的方式以確保資料的客觀性。研究者並針對教學方案的實施進行檢討，依據檢討結果修正教學方案，並在過程中自我省思，增進研究能力及教學專業。

#### 7. 資料分析與撰寫報告：

研究者將所蒐集到的資料進行分析，對這些資料的呈現作出研究結果的說明。再透過這些結果進行檢討及反思，歸納出結論，並撰寫成研究報告。

### 三、研究架構

依據研究目的、研究問題與研究方法，本研究的研究架構如圖3-3-2：

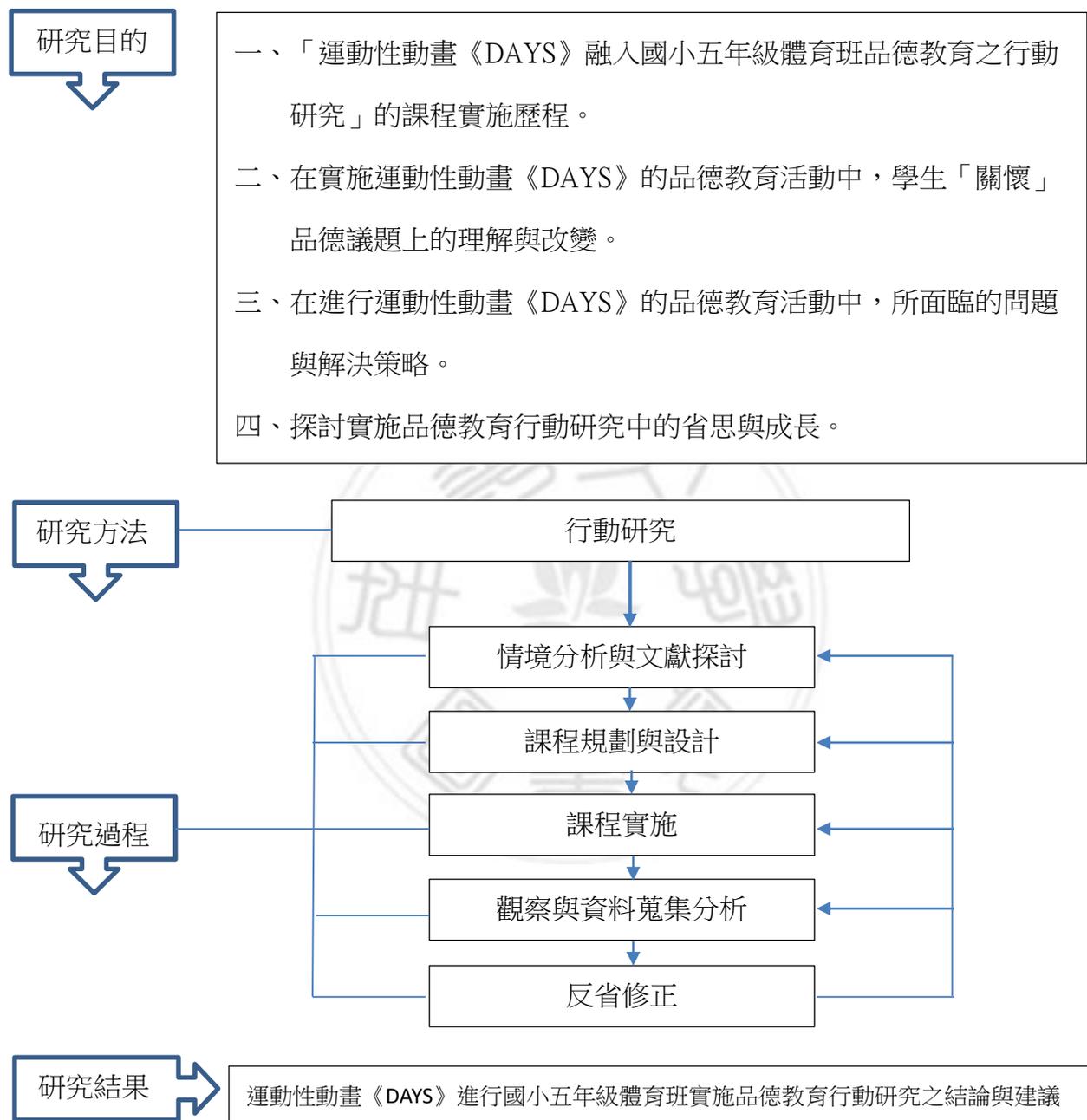


圖 3-3-2 研究架構

資料來源：研究者自行整理

## 第四節 運動性動畫《DAYS》的選用與分析

本研究選擇運動性動畫《DAYS》作為品德教育課程教學時的媒材，選用過程及影片內容分析如下。

### 一、動畫選用過程

陳玉滿(2005)指出卡通動畫存在著一股吸引力，並整理出九項卡通動畫的特質，也因此研究者決定以動畫作為實施媒介的主要論據之一。茲將其整理的卡通動畫特質說明如下：

#### 1. 融合繪畫、音樂、藝術與科技

動畫藝術包涵了表演、造型、平面設計、音樂等藝術，是涵蓋不同形式的多元藝術的整合。故而卡通動畫聚匯繪畫、音樂、藝術與科技等，透過亮麗的色彩、炫目的聲光效果及快速的畫面變換方式，迅速的吸引觀眾的目光。

#### 2. 題材豐富多元

在所有的視覺影像藝術中，卡通動畫是一種最能讓創作者隨心所欲地將自己的靈感構想與創作意念付諸實現的創作活動。卡通動畫提供了無邊的想像空間及擬人化的表現手法，表達真實電影或現實生活中無法表達的奇幻想像世界。

#### 3. 角色個性鮮明

卡通動畫中的角色明確、個性鮮明、將複雜的人性簡化，並賦予角色人物特殊精神性格與強化個性特質，使兒童極易判斷人物的善惡、是非。

#### 4. 人物造型誇張、簡潔化

卡通動畫常利用誇張的手法與簡潔化的線條，捕捉人物最重要的部份，以順利且鮮明的傳達出各種人物性格及情緒，以使觀眾能容易辨識角色。

#### 5. 對白輕鬆幽默

卡通動畫的對白生活化、口語化，極少有艱深難懂的語彙出現，目的希望能與兒童生活經驗及生活模式做連結而引起共鳴。

## 6. 情節單純緊湊

兒童的注意力集中時間較短，為避免兒童轉移注意力，卡通動畫的劇情推演通常較為緊湊，也由於劇情節奏速度較快，不容許兒童過多的思考反應，卡通動畫的劇情結構多有趨於簡單的傾向，使其易於掌握劇情。

## 7. 週邊產品眾多

卡通動畫的播出，常伴隨著龐大的商機，相關的周邊產品也爭相出籠，小至文具圖片，大至汽車商品或家電產品，皆可看到卡通人物對兒童生活的滲透。

## 8. 行為超脫現實

卡通動畫常將人類共同的視覺及動作經驗誇張的再現，使其在螢光幕上有更強烈的效果，能吸引兒童注意。

## 9. 溫馨歡樂的結局

卡通動畫的結局通常多是溫馨感人的，能在兒童幼小的心靈留下美好的感受。因此，動畫的特質使兒童容易在生活中受到吸引，並接受其所傳達的價值觀。研究者根據文獻探討及體育班學生的特性，決定選擇以運動性動畫為主要欣賞的媒介，作為品德教育的教材。

然而，運動性動畫的內容關係著教學的進行，及品德內涵上的啟發，因此教師需審慎選擇合適的影片以達成教學目標。研究者根據研究的目的、網路評價、文獻探討、教學時間長短及個人看過的運動性動畫，並請協同教師一同討論適合以「關懷」為品德教育核心的影片。《DAYS》成為此研究的動畫影片。

## 二、動畫影片《DAYS》分析

### 1. 版本

《DAYS》共有24話，每話的時間是24分30秒。在YOUTUBE可搜尋到以日文發音，五國翻譯語言的版本：

A. 日文發音，簡體中文字幕

B. 日文發音，繁體中文字幕

- C. 日文發音，印尼語字幕
- D. 日文發音，西班牙語字幕
- E. 日文發音，泰語字幕

在其他影片分享網站亦可搜尋到的版本：

- A. 粵語發音，中文字幕
- B. 國語發音，中文字幕

在考量學生對影片的理解程度，以繁體中文字幕及國語發音的版本，中文翻譯名稱為《足球宅男DAYS》為主要播放的媒材。

## 2.內容綱要

表 3-3-1 《DAYS》各話內容綱要

<p>《DAY 1 僅憑此我覺得我就能跑到天涯海角》 雖然有些人在訓練上或競賽場上的表現不是很優異，但大家都希望被鼓勵，而不是被責備，所以大家彼此要「同理心」。</p>
<p>《Day 2 想成為夢想的一份子》 就算是能力不佳的人也許剛開始落後，被人嘲笑，但沒有人知道在自我要求下能成為一位什麼樣的選手，也許是未來的重要份子也不一定。</p>
<p>《DAY 3 跟你一起踢足球真的是亂開心一把的 渾帳東西》 自知能力最差，為了在團體中不拖累他人，不斷地追求自我成長，因而影響其他人，這樣的人反而不知不覺成為最重要的一份子。</p>
<p>《DAY 4 我想拚命活下去》 每個人都有自己的優點及缺點，當自己的缺點不被別人看好，就輕易選擇放棄，只會離夢想越來越遠。唯有不斷透過練習，以毅力堅持下去，才能將缺點縮小，進而被別人欣賞的優點。</p>
<p>《DAY 5 所以我今後也要跑啊 風間》 努力不一定能成功，但不努力，一定不能成功，找出自己的優點，哪怕優點微不足道，怎知小兵不能立大功？所以就算是不被看好的選手，一定有他的優點，並給予鼓勵。</p>
<p>《DAY 6 為了誰而跑 那就是我追求的足球》 不因自己能力不足而退縮或失去信心，反而不斷向能力好的人請教；相對的，能力好的人也不會因為對手能力差而瞧不起對手，反而不吝嗇的教導對方。</p>
<p>《DAY 7 想要多少回報一下恩情》 團體表現不是單靠個人努力，而是全體一同往目標邁進，就算是能力差，亦</p>

<p>能為團體付出力量，不該小看自己的能力，更不該看輕別人的實力。</p>
<p>《DAY 8 他只要投入 就是一顆子彈》</p> <p>長大了，要學習自己獨立處理自己的事，不讓家人擔心，就算家人私自處理自己的事，也要知道家人是出於關心之情。面對自己的情勢，哪怕在不被看好的情況下，也要努力往前衝，為自己的團體加油。</p>
<p>《DAY 9 我馬上就把人帶到聽得見你聲音的地方》</p> <p>人生不會永遠順利，有時候會聽到一些雜音，有說人你做不到，有人會嘲笑你，沒有必要去理會那些聲音，因為努力是絕對不會背叛你的。</p>
<p>《DAY 10 老子不會輸給這種程度的挫折》</p> <p>在團體中的第一名並非是真正的第一名，有更厲害的人值得學習，並努力為團體爭取榮譽。</p>
<p>《DAY 11 為了讓這個閃亮般的日子延續至明天》</p> <p>能力差，但能上場就代表能力是值得被肯定的，應該相信自己的隊友，也許小兵也能立大功，而且在比賽還沒有結束之前，都不應該輕言放棄。</p>
<p>《DAY 12 不會再讓誰低頭沮喪了》</p> <p>世界上沒有哪一種東西是認真努力挑戰之後還做不到的，因為半途放棄繼續挑戰，才會看起來像是失敗，不管是敗北，挫折，這些都是勝利的一部份，你所做的努力絕對不可能會白費力氣的。只要努力過，就不要過於責怪自己。然而身為學長、學姐，對於能力差的人不僅只是批評或鼓勵，更要扛下表率的責任，不能要求自己，如何要求別人？</p>
<p>《DAY 13 你只要看著前面就好》</p> <p>常懷感恩心，生活中有許多幫助過自己的人，只需要一聲”謝謝”就夠了。當自己長大了，能力增加了，要試著將能力擴張到其他的範圍，這樣能發現自己不一樣的能力。</p>
<p>《DAY 14 全力把我的椅子搶走》</p> <p>當自己發現自己的不足時，不是擔心別人的超越，而是更要努力的往前，因為機會是給有能力的人，而不是給年紀大的人。</p>
<p>《DAY 15 一定不能繼續待在聖跡了》</p> <p>每一個人都是獨一無二的，就算再怎麼模仿與學習，也成為不了別人，所以找出自己獨一無二的優點，並以此建立自己的信心。成功是不會留給在原地踏步的人。</p>
<p>《DAY 16 億千萬打來的波浪》</p> <p>盡可能設身處地為對方著想，在關懷他人的前提之下行動，因為體貼也是一種堅強的行為表現。一個人在團體中的表現不是很突出，就代表這樣的一個人不需要受到重視嗎？並不是，團體中的每個人都很重要，如同機械中的零件，少了一顆可能就無法正常運作，所以，不可以小看任何一個人對團體的付出。</p>
<p>《DAY 17 我喜歡這支隊伍》</p> <p>比賽不僅是技術的競賽，也是心理狀況的競爭。當你面對行為表現不佳的選</p>

手，依然能平心靜氣，不受影響的表現練習時的實力，那代表你的心理狀況優於他人，亦是以實力來戰勝對手。

#### 《DAY 18 君下 告訴我 你做不到吧》

運動選手最重要的是身體狀態，當身體出現任何不適都應該馬上告知其他人，以避免更嚴重的狀況產生。比賽時常出現不同的心態，例如：緊張、生氣、腦袋一片空白等，這些都會影響比賽的結果，所以可以深呼吸、聽音樂、看書等，來轉移情緒，將比賽的狀況維持在校內練習時的狀態。

#### 《DAY 19 跟著來吧 直線通往全國》

吵架也是溝通方式的一種，但是吵架最不好聽的是說氣話，說了氣話卻無法化解尷尬才是最笨的人，因為這有可能會讓你永遠失去一位好朋友，所以說話之前要三思而行，只要是對的就要勇於表達。第一名的成績來自於平時練習的累積，當你對自己平時練習能確實做到，場上自然能對自己有信心，自然會得第一名。

#### 《DAY 20 不要小看聖蹟》

設定目標可以讓自己很清楚了解自己要的是什麼，這是企圖心，因為努力了那麼久，就是要證明自己的實力，見證自己平時努力的成果。至於成績的好與不好，不是看外表，而是在比賽中證明自己，證明自己給別人看，不需要受他人言語的影響，努力做好自己的事。

#### 《DAY 21 足球真是有趣呢》

失誤不是每個人的希望，更不是大家樂見，因此，責備夥伴並不能解決當下的困境，而是以更積極的心態去面對，因為失誤會發生在每一個人的身上。

#### 《DAY 22 現在我是聖蹟的隊長》

比賽時的壓力是比賽中一定會經歷的過程，如果能坦然的面對壓力，不會因為壓力而影響自己在場上的表現，這就能進步。比賽的輸贏除了與技巧有關，信心也是致勝的關鍵，所以要有信心的面對每一場比賽。

#### 《DAY 23 我也是聖蹟足球社的一員》

競賽場上的競爭是在規範下的競賽，當分數及速度的改變會影響競賽場上的思慮，而場上的思慮亦會影響後續的成績，也就是輸贏，要怎麼堅持下去，就看個人的思慮了。

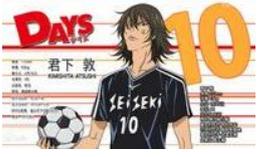
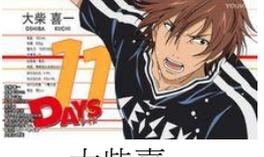
#### 《DAY 24 想在這支隊伍多踢點足球》

每個選手在競賽場上都是想證明自己的實力，除了證明自己的時候，身上所展現的是這個學校的特質及氣度，別人亦會從你的表現看到裕民的樣子，所以當你因為比賽的結果開心或難過時，更要想想裕民國小的教練希望選手不只是得到成績，更是成績背後對選手的的要求及成長。

資料來源：研究者自行整理

3. 主要人物：

表 3-3-2 《DAYS》人物介紹

人名	人物介紹
 <p>柄本盡司</p>	<p>聖蹟高中1年級。守備位置為前鋒。背號17號。足球新手、運動資質不佳卻擁有足球名門的隊友們都驚詫的忍耐力和上進心。凡事皆全力以赴，並帶動影響了隊友。因風間提出的室內五人制足球比賽邀請，往後的人生產生重大的改變。隊長水樹對他的奮戰精神有很高的評價，並認為他兩年後會是新任的足球隊隊長。幼年失怙，由倚仗輪椅活動的母親撫育長大，非常孝順，當遇到事情時，母親會教導他要時常為他人著想，設身處地思考，然後採取行動。</p>
 <p>風間陣</p>	<p>聖蹟高中1年級。守備位置為右翼前鋒。背號9號。非常敬佩柄本永不放棄努力不懈的精神。只要一關係到柄本就容易生氣。教練花了兩年時間遊說到聖蹟高中就讀的天才選手。來自破碎家庭，小學時期，母親離他而去，直到進入聖蹟高中才對校隊產生歸屬感。</p>
 <p>水樹壽人</p>	<p>聖蹟高中3年級。聖蹟高校足球部的隊長，被稱為『東京最強之矛』，也是隊上的大黑柱。守備位置為左翼前鋒。背號7號。對於柄本努力的奮戰精神有很高的評價，並斷言兩年後他會成為新任隊長。全國大賽『十傑』（篤定加入職業球隊）選手之一。東京三巨頭之一。曾經也和柄本一樣，加入足球隊，一開始表現不好，體力不足，但是最勤奮，也因而成為隊伍的中心。</p>
 <p>君下敦</p>	<p>聖蹟高中2年級。守備位置為進攻中場，為球隊的核心。背號10號。家裡從事經營運動用品專賣店。在學年的成績排名在最頂端。右撇子，但可以用左腳開角球，也是隊中角球和罰球射手。</p>
 <p>大柴喜一</p>	<p>聖蹟高中2年級。守備位置為中間前鋒。背號11號。被水樹欽點為下一任隊長人選。但因為防守及跑步態度消極而令人詬病。</p>
 <p>白井雄太</p>	<p>聖蹟高中3年級。聖蹟高校足球部的副隊長。守備位置為後衛。背號3號。善於處理麻煩的事，在戰術上為卓越的頭腦派。</p>

人名	人物介紹
 <p>灰原二郎</p>	<p>聖蹟高中 3 年級。守備位置為右後衛。背號 2 號。擁有豐富的運動量。</p>
 <p>豬原進</p>	<p>聖蹟高中 3 年級。聖蹟高校足球部的守門員。體格高壯魁梧，面容帶著可怕的神色，留著海膽頭。背號 1 號。</p>
 <p>今歸仁 翔</p>	<p>聖蹟高中 1 年級。聖蹟高校足球部的第二位守門員。背號為 12 號。</p>
 <p>來須浩之</p>	<p>聖蹟高中 1 年級。期望參加聖蹟能夠踢華麗的足球，因柄本的影響反而踢出樸素的足球。背號 15 號。</p>
 <p>新戶部 哲也</p>	<p>聖蹟高中 1 年級。守備位置為後衛，背號 14 號。</p>
 <p>白鳥直樹</p>	<p>聖蹟高中 1 年級，背號 16 號。</p>
 <p>佐藤榮樹</p>	<p>聖蹟高中 2 年級。正規球員。背號 5 號。</p>

人名	人物介紹
 <p>鈴木榮太</p>	<p>聖蹟高中 2 年級。正規球員。背號 6 號。</p>
 <p>速瀨隆伸</p>	<p>聖蹟高中 3 年級。左撇子的高速盤球手。守備位置為左翼鋒，背號 8 號。</p>
 <p>笠原淳平</p>	<p>聖蹟高中 3 年級。聯賽結束後就退出足球部，決定回老家照顧重病的奶奶。走得之前還希望水樹能夠關注柄本和風間。</p>
 <p>中澤勝利</p>	<p>聖蹟高校足球部的教練。性格生硬，很好地理解部員們，跟水樹並認為兩年後他會成為新任的隊長。看中了初中時代的風間的才能，花費了二年時間勸說讓他加入了足球部。</p>
 <p>生方千加子</p>	<p>聖蹟高中 1 年級。聖蹟高校足球部的經理。柄本與風間的同班同學，性格有些高傲，貧乳，長相美麗，與柄本同樣是勞動委員。曾經夢想從事小說創作因落選遇到挫折而放棄，一開始討厭柄原因是感覺他和以前的自己很像，後來看到柄本的努力從內心也對柄本漸漸的改觀，慢慢認同了柄本，還為他加油，第四話加入足球隊當經理人。特技是速讀。個性非常直接。</p>

資料來源：研究者自行整理

### 三、教學流程

#### (一) 引起動機

研究者針對每一次的影片給予重點式的提問及討論，讓學生能夠在觀賞的時候留意影片相關的內容。

## （二）發展活動：影片欣賞及討論

研究者與學生一同欣賞動畫，在欣賞過程中，為讓學生關注的焦點會視情況暫停播放並加以強調，使學生能更聚焦在「關懷」的品德核心議題上。

## （三）綜合活動

研究者針對影片內容故事提問，以了解學生是否掌握故事重點。接下來透過討論，進行分享與互動，讓學生對於影片角色情節與個人生活經驗做連結，並了解他人想法，之後配合聯絡簿的省思及學習單的書寫。



## 第五節 資料蒐集與分析

### 一、資料蒐集

本研究的資料蒐集主要以觀察紀錄、訪談紀錄、省思紀錄、學習單為主。茲說明如下：

#### (一)研究者省思及觀察紀錄

研究者在進行品德教育課程後，針對教學的過程中進行省思紀錄，可作為下一次教學時的修正依據。另外，在教學過程中針對學生的反應及日常行為的生活紀錄，有特殊或不同於以往的表現紀錄下來，作為資料分析的依據及課程討論範例。

#### (二)協同教師觀察紀錄

紀錄進行教學單元時，協同教師入班觀察學生學習狀況和活動進行紀錄，藉以補充研究者個人觀察之缺漏。協同教師用旁觀者的角色在課程設計、師生互動、學生學習狀況加以紀錄，每個星期與研究者針對當週課程進行後加以討論，作為研究者下一次教學時修正的依據。

#### (三)專長教練訪談紀錄

與田徑廖教練及羽球陳教練針對學生品德行為進行三次訪談，這三次的訪談時間分別於品德教育課程實施前（3月中旬）、實施中（5月初）及實施後（6月底），由研究者事先擬定訪談大綱（詳見附錄四），依照問題次序逐題訪問，過程中可依照教練的反應加入新問題，以深入了解教練對學生品德行為表現的要求及想法。

#### (四)學生省思紀錄

利用聯絡簿的省思紀錄，讓學生對品德內涵進行陳述，或對自己或他人行為表現的陳述及省思。給予學生回饋時，會引導學生思考該怎麼做會更好。同時，家長會在聯絡簿中看到孩子對於品德內涵的理解程度，給予孩子正向的回饋。另外，高年級的學生心理正值「道德發展-習俗道德期」的階段，會擔心自己的言論受他人批評或嘲笑而選擇不回應，利用省思紀錄的機會，讓學生能暢所欲言，更容易表達

自己內心真正的想法。

#### (五)學生學習單

採開放式的說明，藉由影片來引發學生內心感受，讓學生在進行學習時的「反思」紀錄，針對影片內容或隱涵的品德核心價值進行反思式思考，並將其紀錄下來以供研究者作資料的分析及詮釋。

## 二、資料分析

課程後所產生的文件資料、錄音資料，在教學後即編碼、轉成逐字稿，並撰寫成研究紀錄，再將資料仔細審查作為教學的修正及調整的依據。研究者將資料作編碼說明如下：

#### (一)資料的編碼

表 3-5-1 資料的編碼方式

項目名稱	編碼	編碼說明
研究者教學及觀察紀錄	教觀20190329	研究者於2019.3.29省思及觀察紀錄內容
協同教師觀察紀錄	協觀20190329	協同教師於2019.03.29觀察紀錄內容
專長教練訪談紀錄	教訪20190315	研究者於2019.3.15與專長教練訪談紀錄內容
學生省思紀錄	S1省思20190401	1號學生於2019.4.2聯絡簿之省思紀錄內容
學生學習單	S1學習20190629	1號學生於2019.6.25學習單內容

資料來源：研究者自行整理

#### (二)資料的分析方式

在行動研究的過程中，資料的整理與分析是持續不斷的歷程，並因研究者的反省及思考而有所修正，而此研究最大的困擾就是在大量的資料中，找尋有意義的資料，然後進行歸納整理，一直到研究完成為止。為避免研究中的偏見，擬用三角校正法，透過不同的資料、方法與人員，進行交叉檢核，希望能得到客觀的研究資料。本研究的三角校正如圖3-5-1。



圖 3-5-1 三角校正圖

資料來源：研究者自行整理

## 第四章 研究分析與討論

本章共分成四節，第一節探討運動性動畫融入品德教育課程的實施歷程，第二節為運動性動畫融入品德教學活動的實施成效，第三節探討品德教學遭遇的問題與解決策略，第四節呈現行動研究中的省思與成長。

### 第一節 運動性動畫《DAYS》融入品德教育課程的實施歷程

本研究在進行品德教育教學內容計畫前，研究者先蒐集現有網路教學資源，擬定了教學計畫課程，並與協同教師一同討論與修定，完成教學計畫課程。

#### 壹、第一階段：非正式教學時間

《DAYS》這部動畫在日本是2016年首播，在台灣首播時間是2019年2月，因此對玉米國小體育班的學生來說，皆未曾看過這部動畫，再加上主題是以高中足球隊為主要的故事主軸，在考量學生對動畫內容不夠了解，難以馬上對品德行為加以討論的情況，在正式教學實施前，利用3月的午餐時間讓學生先行欣賞。

#### 貳、第二階段：正式教學實施時間

教學課程主要利用每週兩節的綜合活動課，每次以一節課的方式進行，(期間如遇假日、評量時間或全校性活動等狀況則暫停實施)。以運動性動畫《DAYS》為工具，設計以「關懷」為核心價值的課程，共24節課，教學時間是2019年3月至2019年6月。

表 4-1-1 品德教育課程實施時間

運動性動畫《DAYS》	教學日期
《DAY 1 僅憑此我覺得我就能跑到天涯海角》	2019.03.29

運動性動畫《DAYS》	教學日期
《Day 2 想成為夢想的一員》	2019.04.02
《DAY 3 跟你一起踢足球真的是亂開心一把的 渾帳東西》	2019.04.09
《DAY 4 我想拚命活下去》	2019.04.12
《DAY 5 所以我今後也要跑啊 風間》	2019.04.16
《DAY 6 為了誰而跑 那就是我追求的足球》	2019.04.19
《DAY 7 想要多少回報一下恩情》	2019.04.23
《DAY 8 他只要投入 就是一顆子彈》	2019.04.26
《DAY 9 我馬上就把人帶到聽得見你聲音的地方》	2019.04.30
《DAY 10 老子不會輸給這種程度的挫折》	2019.05.03
《DAY 11 為了讓這個閃亮般的日子延續至明天》	2019.05.07
《DAY 12 不會再讓誰低頭沮喪了》	2019.05.10
《DAY 13 你只要看著前面就好》	2019.05.14
《DAY 14 全力把我的椅子搶走》	2019.05.17
《DAY 15 一定不能繼續待在聖跡了》	2019.05.21
《DAY 16 億千萬打來的波浪》	2019.05.24
《DAY 17 我喜歡這支隊伍》	2019.05.28
《DAY 18 君下 告訴我 你做得到吧》	2019.05.31
《DAY 19 跟著來吧 直線通往全國》	2019.06.04
《DAY 20 不要小看聖蹟》	2019.06.11
《DAY 21 足球真是有趣呢》	2019.06.14
《DAY 22 現在我是聖蹟的隊長》	2019.06.18
《DAY 23 我也是聖蹟足球社的一員》	2019.06.21
《DAY 24 想在這支隊伍多踢點足球》	2019.06.25

資料來源：研究者自行整理

## 參、正式教學實施歷程

每堂課的教學實施歷程，首先就影片內容先行提問，讓學生先行思考及討論兩分鐘後即開始播放影片。再將發展活動的問題討論加以記錄，並加入研究者的觀察記錄及反思，最後研究者再以觀察的結果及協同教師的回饋，針對整堂課的實施結果逐一分析。

### 一、《DAY 1 僅憑此我覺得我就能跑到天涯海角》

#### 1. 教學歷程與省思

##### A. 引起動機：

影片欣賞前的提問“品德的行為表現有哪些？例如「同理心」”。

S1:別人被教練罵，有人會笑那個被罵的人。

S6:有人常生病，我就要打掃全部的器材室。

T：那他是故意生病的嗎？那你比賽的時候呢？誰打掃的？

S6:(沈默不語.....)他。

再提問“學體育的學生需要有什麼樣的品德表現？例如「自律」”。

S5:比賽時，我的接棒沒有很好，因為我的手出來得太慢。

T:所以呢？教練怎麼說呢？

S5:平時練習的時候要更專注，應該可以更快。

##### B.發展活動：影片欣賞及討論影片欣賞及討論

T:柄本為什麼在場上那麼努力的踢球？

S8:已經答應人家的事就一定要做到。

T:那這是什麼樣的品德表現？

S10:負責。

T:在場上最讓你感到痛苦、想放棄的時候，是什麼時候？

S8:練體能的時候。

S9:練衝刺的時候。

T:那在什麼原因讓你繼續下去？

S8、S9:就跟著繼續做完。

C. 綜合活動：

T:雖然有些人在訓練上或競賽場上的表現不是很優異，但大家都希望被鼓勵，而不是被責備，所以大家彼此要「同理心」。

2. 省思與檢討：

研究者發現第二次觀看影片時，學生看到好笑的情節，還是笑得很大聲，但已經能注意角色中所傳達的行為，也花較多的時間來討論角色行為背後所隱涵的品德內涵，導致教學時間嚴重延誤（教觀 20190329）。研究者與協同教師討論後，修改教學過程，影片欣賞之前，先給予明確性的重點提問。

## 二、《Day 2 想成為夢想的一份子》

1. 教學歷程分析：

A. 引起動機：

T:初學者剛開始能力不佳該怎麼努力？

S6:如果是自己想學，就要認真做好。

S7:多看別人怎麼做。

T:該如何對待能力不佳的人？

S19:鼓勵他。

S11:好好跟他說，教他。

B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:柄本跑不到規定時間內害全部一年級再跑，如果你是柄本，你心裡會怎麼想？

S19:很抱歉，害了大家，所以要負責。

T:學校田徑或羽球有這樣的狀況嗎？

S19(田徑隊):沒有，只是自己沒有達標，就要自己完成自己的部份。

S11(羽球隊):沒有。

T:影片中有二年級的學長這樣對待學弟，你覺得好嗎？

S8、S9、S11:不好。

T:有曾經被學校的學長姐罵過嗎？

S18、S19:有啊！因為不知道要做什麼。

T:那之後你們會怎麼對待學弟妹？

S6:好好跟他們說。

T:這就是「同理心」的部份，被罵的感受都不好，大家都希望被「尊重」。

C. 綜合活動：

T:就算是能力不佳的人也許剛開始落後，被人嘲笑，但沒有人知道在自我要求下能成為一位什麼樣的選手，也許是未來的重要份子也不一定。

2. 省思與檢討

課堂討論的時間還是太長，要將影片中的情節引導到品德觀念的建立，還是需要不少時間，影響到學生下課時間，快下課時，學生會注意時間，反應的狀況不佳。為了精減討論時間，常只能侷限一兩個人的發言，無法讓大家盡情討論（教觀 20190402）。與協同教師討論教學過程要再精減，可以加入利用聯絡簿的省思紀錄，讓學生多些思考機會及表達機會。

三、《DAY 3 跟你一起踢足球真的是亂開心一把的 渾帳東西》

1. 教學歷程分析：

A. 引起動機：

T:有人是不需要練習的天才嗎？

S6:當然沒有。

T:該如何接受別人的批評與指責？

S9:虛心接受。

B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:風間真的是天才嗎？不用練習的天才嗎？

S7:不是，他自己早起自主訓練。

T:如果你像柄本在比賽場上被對手輕視了，你會怎麼做？

S8:認真比賽，用成績證明自己的實力。

S4:做就對了。

T:在比賽場上如何證明自己？

S6:不用去管別人的實力如何，將自己平時努力的成果展現出來就好了。

C. 綜合活動：

T:自知能力最差，為了在團體中不拖累他人，不斷地追求自我成長，因而影響其他人，這樣的人反而不知不覺成為最重要的一份子。

2. 省思與檢討

為了引導學生對影片中內容的認識，常會加入與品德行為相關的討論，討論範圍太廣，學生不容易了解教學者要表達的重點是什麼，因此，每次在課堂結束前，再次強調一個至兩個品德相關的行為表現就好。（教觀 20190409）。

#### 四、《DAY 4 我想拚命活下去》

1. 教學歷程分析：

A. 引起動機：

T:就算在不被別人看好的情況下，該怎麼辦？

S10:就自己好好練習。

S17:教練說什麼就做什麼。

T:放棄就能解決所有的問題嗎？

S7:不行啊！問題還是存在，這只是逃避而已。

B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:打掃時同學都不認真打掃，如果你是負責的幹部，你會如何處理？

S16:我會先請他好好打掃，如果他不聽，我就會跟老師報告。

S6:我會罵他，叫他趕快打掃。

T:生方同學為了躲避勞務委員的責任而說謊的行為，你覺得好嗎？你曾經說謊過嗎？

S5:我覺得不好，因為說了一次，還要繼續說謊。

S3:我曾經說過謊，我只要功課沒寫，就會說謊騙老師。

C. 綜合活動：

T:每個人都有自己的優點及缺點，當自己的缺點不被別人看好，就輕易選擇放棄，只會離夢想越來越遠。唯有不斷透過練習，以毅力堅持下去，才能將缺點縮小，進而被別人欣賞的優點。

2. 省思與檢討

班上同學為了逃避責任難免會說謊，像 S3 經常性的說謊，因此藉由這次課程，花較多時間討論這樣的說謊行為造成他人的困擾，也造成自己不必要的麻煩，並提醒同學未來處事能誠實以對（教觀 20190412）。

五、《DAY 5 所以我今後也要跑啊 風間》

1. 教學歷程分析：

A. 引起動機：

T:努力真的能成功嗎？當自己沒被選為重要成員的那一刻，該如何面對選上的成員？

S13:努力不一定能成功，但是不努力一定不能成功。雖然沒被選上會很難過，但我會恭喜被選上的人。

S7:我很難過沒有被選上，我覺得我比他們厲害，為什麼我沒有被選上？我會羨慕他們，但我也很嫉妒他們。

T:在不被看好的情況下被選為重要成員，該如何面對其他人？

S11:我不曉得教練為什麼會派我上場，但既然被派上去，就不管其他人怎麼說。

B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:上場比賽很緊張，導致選手表現不佳，你也會有這樣的情形嗎？

S8:有啊！一上場比賽，我就很緊張，腦袋一片空白，就不知道怎麼打球了。

S9:會啊！很緊張，肌肉都僵硬了，就跑得很不順利。

C. 綜合活動：

T:努力不一定能成功，但不努力，一定不能成功，找出自己的優點，哪怕優點微不足道，怎知小兵不能立大功？所以就算是不被看好的選手，一定有他的優點，並給予鼓勵。

2. 省思與檢討

S10、S11 是新進的羽球隊員，比較晚參加球隊，接受正式的球隊正規訓練，無法參加重要比賽，因此多鼓勵他們學習影片中柄本努力學習的態度，爭取下一次出賽的機會（教觀 20190416）。

六、《DAY 6 為了誰而跑 那就是我追求的足球》

1. 教學歷程分析：

A. 引起動機：

T:面對厲害的選手，該如何表現？

S1:一看到厲害的選手，我就覺得我贏不過他，結果比賽就輸了。

S2:我想要超越他，贏過他，證明我比他厲害。

B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:如果你是學長（姐），你會怎麼對待學弟妹？

S15:我會教學弟妹們他們不懂不會的地方，示範給他們看。

S6:叫他們把練習前該準備的器材放好，練習完後器材要收回去。因為以前學長就是叫我們這樣做，所以現在換你們做。

C. 綜合活動：

T:不因自己能力不足而退縮或失去信心，反而不斷向能力好的人請教；相對的，能力好的人也不會因為對手能力差而瞧不起對手，反而不吝嗇的教導對方。

## 2. 省思與檢討

這次課程前就常觀察 S6 常以責備的方式去要求同學，所以利用這堂課的機會，花較多時間去引導 S6 往正向的方式去解決問題，並提醒同學間要互相提醒（教觀 20190419）。

## 七、《DAY 7 想要多少回報一下恩情》

### 1. 教學歷程分析：

#### A. 引起動機：

T:在團體中能不顧大家的想法，孤獨生存嗎？

S4:不行！大家都在團體中生活，一定要在意別人的想法。

S14:不行，因為很多活動都要和其他人一起進行，不是一個人就能完成的。

T:面對對手的言語攻擊，該如何？

S5:他罵我，我就罵回去。他可以罵我，我當然可以罵他。

#### B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:你覺得為什麼柄本在休假日還要跑學校外圍？

S13:因為柄本他覺得自己實力跟不上其他人，他只能利用額外的時間加強訓練。

T:那你們會嗎？

S13:我也會利用假日時間自主訓練，提升自己的能力。

T:你覺得水樹隊長是個怎麼樣的人？

S8:他是一個技術很厲害的人。

S16:他是一個會信任同伴的人。雖然他沒上場，但是他相信同伴會贏得比賽。

#### C. 綜合活動：

T:團體表現不是單靠個人努力，而是全體一同往目標邁進，就算是能力差，亦能為團體付出力量，不該小看自己的能力，更不該看輕別人的實力。

## 2. 省思與檢討

S10 只要被指責或說不對的地方，就沈默不語，眼眶泛紅，一副快哭出來的

樣子。學生在觀看影片的時候很專心的看，對於影片內容的應答可以很迅速的陳述，但是將行為引導與品德內涵相關的項目時，學生的思考時間變得比較長，顯示學生在品德行為及內涵的連結是較弱的。（教觀 20190423）做事很認真負責，練球也是如此，但是做不好被叫到名字，就會專心一點。（教訪 20190315）

## 八、《DAY 8 他只要投入 就是一顆子彈》

### 1. 教學歷程分析：

#### A. 引起動機：

T:家人通常如何關心孩子？

S1:放學回家，媽媽會和我聊學校上課的情形及球隊的練習狀況。

S18:媽媽假日會帶我們出去玩，因為媽媽覺得我們平時訓練很辛苦。

S2:每次比賽，媽媽都會來看我比賽，為我加油打氣。

#### B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:柄本的手機傳來了訊息，媽媽私自拿來看了，你覺得媽媽這樣的作法好嗎？為什麼？

S17:我覺得不好，媽媽沒經過我的允許，這是侵犯我的隱私權。

S14:媽媽是為了關心我，怕有什麼問題，所以我覺得沒關係。

T:這些簡訊是誰傳的？為什麼要傳給柄本呢？

S7:柄本的同學傳的，因為他們關心柄本的狀況，希望柄本早點休息，不要緊張。

T:當你聽到你的隊伍比另一隊弱時，你會有什麼反應？

S3:我會很生氣，我會想要跑贏他們。

#### C. 綜合活動：

T:長大了，要學習自己獨立處理自己的事，不讓家人擔心，就算家人私自處理自己的事，也要知道家人是出於關心之情。面對自己的情勢，哪怕在不被看好的情況下，也要努力往前衝，為自己的團體加油。

### 2. 省思與檢討

班上同學父母剛離異，發現他們出現與平常不太一樣的表現，讓他們知道雖然父母離異，但對他們的照顧並不會因此而減少，也要學習獨立照顧自己，不讓家人擔心（教觀 20190426）。

## 九、《DAY 9 我馬上就把人帶到聽得見你聲音的地方》

### 1. 教學歷程分析：

#### A. 引起動機：

T:隊友之間該如何關心？

S11:看他表現不好時，會去問他怎麼了？

S15:同學心情不好時，我會陪在他身邊，聽他說話，安慰他。

#### B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:水樹隊長口中說的「越踩越堅韌，那是雜草的類型」指的是誰？為什麼他會這麼說？

S2:指的是柄本，因為柄本勇於面對挫折，越挫越勇。

S19:雜草的生命力很強啊！柄本就像雜草一樣，受到挫折也不認輸。

T:水樹隊長說「努力不會背叛你」，這句話是什麼意思？

S6:平時努力訓練的成果，就會在比賽時展現出來，平時不努力，就不會有好成績。

S13:一分耕耘，一分收穫，有努力的練習才有好的收穫。

#### C. 綜合活動：

T:人生不會永遠順利，有時候會聽到一些雜音，有說人你做不到，有人會嘲笑你，沒有必要去理會那些聲音，因為努力是絕對不會背叛你的。

### 2. 省思與檢討

當研究者提問：「如何面對挫折及強敵？」似乎學生聽不太懂意思，班上沈默一段時間，所以要修正教學的詞語，讓他們容易了解。此課程已經執行一個月，學生看影片的過程中都興致高昂，但對於課程內容的討論卻僅只說些表面意

思，而非真實的表達自己的想法（教觀 20190430）。他們都只會打順風球，當對手比分追上時，壓力過大，就不知道如何面對（教訪 20190315）。選手的心態不夠堅強，看到有人跑在他前面，就氣弱了，缺乏想要和他一較高下的心態（教訪 20190314）。

## 十、《DAY 10 老子不會輸給這種程度的挫折》

### 1. 教學歷程分析：

#### A. 引起動機：

T:在團體中的優秀選手，真的是優秀的嗎？

S1:在這個團體，他真的是優秀的選手，但只就這個團體而言，到其他團體就不一定了。

S12:應該說的是技術方面，其他方面應該是不一定。

T:成功是靠一個人就可以嗎？

S7:是啊！成功靠自己努力的。

S16:有時候成功是要靠大家一起努力的，像團體賽。

#### B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:一直是別人眼中的天才—風間，在這場比賽中意識到什麼事？

S8:雖然風間在學校很厲害，原來還有人比他更厲害。

S17:雖然風間很強，但人外有人，天外有天，還有比他更強的人。

T:大柴口中「為了別人而奔跑的英雄」是誰？他教會大柴什麼事？

S18:是柄本，他讓大柴知道一個團隊的勝利並不是靠一個人就能獲勝，是需要大家一起合作的。

S10:柄本，即使是很弱的人，也想要為團體盡一份力量。

#### C. 綜合活動：

T:在團體中的第一名並非是真正的第一名，有更厲害的人值得學習，並努力為團體爭取榮譽。

## 2. 省思與檢討

班上有些同學自以為自己很厲害，但是出去比賽就輸了，所以藉此次的課程，讓學生懂得自我反省，要謙虛。也鼓勵那些程度較差的同學，不要以為自己的實力不好就以為自己沒有為團隊貢獻的機會，要把握每一次上場的機會（教觀 20190503）。

## 十一、《DAY 11 為了讓這個閃亮般的日子延續至明天》

### 1. 教學歷程分析：

#### A. 引起動機：

T:你會相信能力比你差的隊友嗎？

S3:不會，因為他會害我們輸了比賽。

S13:不一定，要看狀況，有時會，有時不會。

#### B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:你在比賽場上也會這麼信任自己的隊友嗎？

S14:接力時，我會相信我的隊友，我不會回頭看，他就會把棒子交到我手中。

S1:我也想信任自己的隊友，但每次都讓我失望。

T:這場比賽，讓柄本感受到那些事情？

S19:讓柄本感受到雖然自己很弱，但大家卻都信任他、肯定他。

S9:大柴學長把比賽託付給他，責任很重大。

#### C. 綜合活動：

T:能力差，但能上場就代表能力是值得被肯定的，應該相信自己的隊友，也許小兵也能立大功，而且在比賽還沒有結束之前，都不應該輕言放棄。

## 2. 省思與檢討

學生在平時課程討論時，皆能互動良好，S7 在課堂間的融入較差，不受同學的肯定，但他依然做他自己（教觀 20190507）。S7、S8 在羽球隊的平時訓練表現不佳，上場比賽都輸，同學們就對他們失去信心（教訪 20190503）。接力時，

選手都沒有互相信任，接棒時，頭都會向後看，影響傳接的速度，所起跑後，就要頭也不回的向前跑，相信隊友一定將棒子交到你手中（教訪 20190502）。

## 十二、《DAY 12 不會再讓誰低頭沮喪了》

### 1. 教學歷程分析：

#### A. 引起動機：

T:身為學長的你對能力差的人輸了比賽有何想法？

S6:就是你害我們輸了比賽。

S11:沒關係啊！因為上場的每個人都有責任，不是他的錯。

T:你因自己的關係而害大家輸了比賽有何想法？

S18:會覺得很難過，是我害大家輸了比賽，對不起大家。

S4:很自責，因為我表現不好，大家才輸的。

#### B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:為什麼生方同學會來找柄本？

S5:他覺得柄本會因為自己害大家輸了比賽而內疚，所以來關心他。

S8:他來關心他、鼓勵他。

T:聽完生方同學鼓勵柄本的話，你內心有什麼感受？

S17:我覺得很感動，原來有人關心我。

S15:我很開心，也很感動，有人能了解我內心的痛苦，並願意跟我說話。

#### D. 綜合活動：

T:世界上沒有哪一種東西是認真努力挑戰之後還做不到的，因為半途放棄繼續挑戰，才會看起來像是失敗，不管是敗北，挫折，這些都是勝利的一部份，你所做的努力絕對不可能會白費力氣的。只要努力過，就不要過於責怪自己。然而身為學長、學姐，對於能力差的人不僅只是批評或鼓勵，更要扛下表率的責任，不能要求自己，如何要求別人？

### 2. 省思與檢討

S3 常常因功課沒完成而未到校，同學們都會主動關心他，希望他能正常到校，完成作業並接受訓練。S7 氣喘發作，同學們也都會關心他身體的狀況是否好轉（教觀 20190510）。

### 十三、《DAY 13 你只要看著前面就好》

#### 1. 教學歷程分析：

##### A. 引起動機：

T:你曾感謝過生活在你周遭的人（除了家人外）嗎？

S7:我很感謝同學帶我去健康中心，還會幫我收作業、整理書包。

S10:我很謝謝三四年級教我的老師，是他帶我進入羽球隊。

T:你想成為什麼樣的學長姐？

S3:我想成為學弟妹眼中最厲害的學長。

S18:我希望能成為學弟妹最喜歡的學姐。

##### B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:「不知道我能做到什麼，有可能我什麼都做不到，但是我要做，只要我能做得到，我什麼都要去做」這句話你有什麼想法？對你在課業上或訓練上有什麼幫助嗎？

S16:我覺得我做得還不夠，還有很多我沒做到的地方，這對我在課業上、訓練上很有幫助。

S8:訓練時，我常被教練說不夠認真。現在，我會在訓練時做好該做的事。

T:當別人比你優異時，你會心生妒忌嗎？

S5:我會妒忌那些跑得比我快的人，因為他們贏過我，害我沒有辦法上場比賽。

S19:我不會妒忌，我覺得是我自己比較晚加入田徑隊，只要我多加訓練也可以追上他們。

##### C. 綜合活動：

T:常懷感恩心，生活中有許多幫助過自己的人，只需要一聲”謝謝”就夠了。當自

己長大了，能力增加了，要試著將能力擴張到其他的範圍，這樣能發現自己不一樣的能力。

## 2. 省思與檢討

班上同學對於父母的照顧及同學的幫忙經常視為理所當然，經由此次課程能讓學生對於周遭的幫助有感恩的心（教觀 20190514）。

## 十四《DAY 14 全力把我的椅子搶走》

### 1. 教學歷程分析：

#### A. 引起動機：

T:你曾經害怕學弟妹的能力超越過自己嗎？你可以很大方的鼓勵學弟妹超越自己嗎？

S10:會啊！我已經很少機會上場了，如果學弟還超過我，我更沒有機會上場，所以我不希望學弟超過我。

S14:我也會擔心學妹贏過我，所以我會很認真的練習，不希望學妹贏過我。

#### B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:水樹隊長鼓舞學弟們去爭奪出賽的選手資格時，每個人都躍躍欲試、拚勁十足，為什麼柄本卻一副無精打采的樣子呢？他在煩惱什麼？

S9:他擔心他被選上就會擠到別人上場的機會。

S17:他擔心他能力不好，選不上。

T:當你在訓練（比賽）時，發現有問題時，你會如何處理？

S4:我會找教練幫忙解決我的問題。

S14:我不敢跟教練說，我會問同學怎麼處理。

#### C. 綜合活動：

T:當自己發現自己的不足時，不是擔心別人的超越，而是更要努力的往前，因為機會是給有能力的人，而不是給年紀大的人。

## 2. 省思與檢討

從學生的回應中，可知道學生對於同學的競爭及學弟妹迎頭趕上的狀況會有所擔心，卻不知這樣的競爭卻是可以讓自己進步的機會，唯有自己持續的努力才能為自己贏得上場的機會（教觀 20190517）。

## 十五、《DAY 15 一定不能繼續待在聖跡了》

### 1. 教學歷程分析：

#### A. 引起動機：

T:你擁有別人沒有的優點嗎？

S8:沒有優點，我不知道我有什麼優點。

S18:雖然我在田徑場上的表現不是很好，但是大家都說我籃球打得很好。

#### B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:為什麼要站在「對手的立場去思考」？這對你在比賽場上時有什麼幫助？

S1:這樣才能知道對方的想法，有助於自己在場上的發揮。

T:在學校，不論是羽球隊或是田徑隊都要選出選手代表學校去比賽，這時你的想法是什麼？

S7、S10、S11:很高興教練能派我出去參加比賽。

#### C. 綜合活動：

T:每一個人都是獨一無二的，就算再怎麼模仿與學習，也成為不了別人，所以找出自己獨一無二的優點，並以此建立自己的信心。成功是不會留給在原地踏步的人。

### 2. 省思與檢討

S7、S10、S11 這三個學生因為晚加入球隊及個人狀況，在羽球隊的實力並不強，所以他們都很希望能夠代表學校出去比賽。S7 曾經未下場比賽而哭（教觀 20190521）。

## 十六、《DAY 16 億千萬打來的波浪》

1. 教學歷程分析：

A. 引起動機：

T:你曾經設身處地的為他人著想嗎？

S5:沒有。

T:你可以為了團體而犧牲自己的權利嗎？

S6:不可以，我覺得我的權利很重要，不該被犧牲。

S14:不一定，我會看狀況。

B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:你覺得柄本的媽媽是一個怎麼樣的人？她是如何教育柄本的呢？

S4:他是一個很溫柔的人，雖然他行動不便，卻時時為他人設身處地的著想。

S12:他是一個很偉大的人，他會替別人著想。

T: 在競技的體育場上有「犧牲自己，成全別人」的可能嗎？如果沒有，那在哪裡有？

S9:沒有啊！只有父母對子女的愛才有。

C. 綜合活動：

T:盡可能設身處地為對方著想，在關懷他人的前提之下行動，因為體貼也是一種堅強的行為表現。一個人在團體中的表現不是很突出，就代表這樣的一個人不需要受到重視嗎？並不是，團體中的每個人都很重要，如同機械中的零件，少了一顆可能就無法正常運作，所以，不可以小看任何一個人對團體的付出。

2. 省思與檢討

從這個課程裡，觀察到學生對設身處地為他人著想的部份還是很薄弱，雖然口中的回答是可以，但是從日常生活的觀察中，發現學生還是多以自己的立場出發，需要再讓學生重新思考「關懷」這個部份（教觀 20190524）。

十七、《DAY 17 我喜歡這支隊伍》

1. 教學歷程分析：

A. 引起動機：

T:你會因為受到重視而表現出驕傲的態度嗎？

S2:不會啊！我會覺得很高興，但不會表現出驕傲的態度。

S15:不會，表示教練對我的看重，我要更努力，不是驕傲。

T:你會因為敵隊的言語心生不滿嗎？

S3、S6、S5:我會很生氣，罵回去。

B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:比賽場上難免會遇到對手的挑釁，這時你該怎麼做？

S11:不理他，還是冷靜的比賽。

S18:雖然我不想理他，但是我的心情還是會受到影響。

T:為什麼柄本不幫風間保密他腳受傷的事？此舉是為了柄本自己嗎？

S6:他不是為了他自己，是擔心風間的腳會傷得更嚴重。

S8:他是為了自己能下場比賽。

C. 綜合活動：

T:比賽不僅是技術的競賽，也是心理狀況的競爭。當你面對行為表現不佳的選手，依然能平心靜氣，不受影響的表現練習時的實力，那代表你的心理狀況優於他人，亦是以實力來戰勝對手。

2. 省思與檢討

S1、S6 本來在班上是很好的朋友，因為一件事情發生了口角，兩人之間的關係就變得不好，後來有同學發現，也不知該如何幫忙，剛好藉由這次的課程讓兩人反思。（教觀 20190528）

十八、《DAY 18 君下 告訴我 你做得到吧》

1. 教學歷程分析：

A. 引起動機：

T:你曾因為練習或比賽而受傷的經驗嗎？

S3:有，在跑 100 公尺練習時，大腿拉傷就不能訓練。

S12:跳高時，不小心撞到橫杆，大腿受傷。

T:該如何在比賽中保持心平氣和的心態？

S16:我會深呼吸，告訴自己不要緊張，盡力比賽就好，輸了也沒關係。

B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:水樹隊長真的對君下的傳球不滿意嗎？

S7:我覺得他傳球沒辦法達到水樹隊長的要求。

S18:他並沒對君下的傳球不滿，只是他沒有把自己的意思表達給君下知道。

T:曾經踢球失敗的柄本內心會留下陰影，你在比賽場上也會這樣嗎？要怎麼去克服？

S2:100 公尺起跑時，不小心偷跑，所以每次比賽時，會擔心偷跑被取消資格。都會慢一點起跑。

S1:遇到曾經打輸過的選手，就會覺得自己贏不了又輸了。

C. 綜合活動：

T:運動選手最重要的是身體狀態，當身體出現任何不適都應該馬上告知其他人，以避免更嚴重的狀況產生。比賽時常出現不同的心態，例如：緊張、生氣、腦袋一片空白等，這些都會影響比賽的結果，所以可以深呼吸、聽音樂、看書等，來轉移情緒，將比賽的狀況維持在校內練習時的狀態。

2. 省思與檢討

選手針對失誤、偷跑的部份，需要加強心理建設（教訪 20190503）。面對同樣的對手，選手的心理素質還是需要強化。有關受傷的部份，需要請防護員教導選手對自我身體的認識及保護（教訪 20190504）。本節課對於品德內涵的關連性較少，加強學生對自我的認識，並真實的面對自己的心理狀態（教觀 20190531）。

十九、《DAY 19 跟著來吧 直線通往全國》

## 1. 教學歷程分析：

### A. 引起動機：

T:你曾經因為比賽的關係而與夥伴吵架嗎？

S3:因為接力賽，同學違例，被取消資格，而在場上大聲罵同學。

S7:因為輸了比賽而被罵哭了，我覺得很委屈，讓我覺得很受傷，不喜歡那位同學。

T:你想成為第一名嗎？

S3:我想得第一名，因為這樣很風光。

S19:我很想得第一名，證實我的努力沒有白費。

### B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:比賽輸了，你會反省自己，還是怪罪別人？

S15:我會反省自己，是不是自己平時練習不夠認真，還是比賽時自己發生失誤而輸了比賽。

S6:我會看是什麼原因造成比賽輸了，如果是同學造成的，我會怪同學；如果是我造成的，我會自己反省。

T:你上場比賽前，會想到輸還是贏呢？

S8、S10:會想贏，但是看到比較強的對手，就覺得自己打不贏。

S(田徑隊):會想贏。

### C. 綜合活動：

T:吵架也是溝通方式的一種，但是吵架最不好是說氣話，說了氣話卻無法化解尷尬才是最笨的人，因為這有可能會讓你永遠失去一位好朋友，所以說話之前要三思而行，只要是對的就要勇於表達。第一名的成績來自於平時練習的累積，當你對自己平時練習能確實做到，場上自然能對自己有信心，自然會得第一名。

## 2. 省思與檢討

班上同學普遍會將錯誤怪給別人，也經由這樣的課程內容提醒學生說話、做事情前先用頭腦想一想，不要只是怪別人，對事情沒有幫助。（教觀 20190604）

## 二十、《DAY 20 不要小看聖蹟》

### 1. 教學歷程分析：

#### A. 引起動機：

T:比賽之前，你會為自己設定目標嗎？

S(全部):每次比賽前，都會設定目標。

T:比賽之前，你曾經被人看衰嗎？

S7:那次比賽，大家都不排我上場，認為我會輸，所以我就哭了。

#### B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:比賽場上的勝利是每個人都想要的，但該用什麼方式來獲得勝利？

S1:光明正大的方式打敗對手，贏得勝利。

S13:靠自己的本事贏得比賽，而不是耍手段去贏得比賽。

T:當大家都陷入低潮時，你可以用什麼方式鼓舞、激勵大家呢？

S17:在場邊大聲的加油打氣。

S1:我會率先拿下一點，提振大家的士氣。

#### C. 綜合活動：

T:設定目標可以讓自己很清楚了解自己要的是什麼，這是企圖心，因為努力了那麼久，就是要證明自己的實力，見證自己平時努力的成果。至於成績的好與不好，不是看外表，而是在比賽中證明自己，證明自己給別人看，不需要受他人言語的影響，努力做好自己的事。

### 2. 省思與檢討

本節課影片針對比賽的狀況為主，對於運動場上應有的品德表現較多，所以強調學生需多要求自己，努力做好自己的事。（教觀 20190611）

## 二十一、《DAY 21 足球真是有趣呢》

### 1. 教學歷程分析：

#### A. 引起動機：

T:你會因為夥伴的責備而難過或生氣嗎？

S7:會，我會很生氣也會很難過，可是又不是全是我的錯。

S6:別人也有錯，為什麼只怪我，針對我，不去怪他？

#### B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:你覺得比賽場上比的是體能、技術還是頭腦？

S9:我覺得都有，不管是體能、技術還是頭腦，都很重要。

S16:我覺三個都很重要，體能很好，沒有技術、頭腦，還是會輸。

T:比賽時的壓力會讓選手無法正常發揮，你也是如此嗎？

S8:不會啊！我上場並不會感到任何壓力。

S12:會.....當跳高的橫杆越來越高，我的壓力就越來越大，很怕跳不過去。

#### C. 綜合活動：

T:失誤不是每個人的希望，更不是大家樂見，因此，責備夥伴並不能解決當下的困境，而是以更積極的心態去面對，因為失誤會發生在每一個人的身上。

### 2. 省思與檢討

上場比賽失誤在所難免，責怪不能解決當下的狀況，反而是包容及體諒同伴的困境，一起面對及解決問題（教觀 20190614）。

## 二十二、《DAY 22 現在我是聖蹟的隊長》

### 1. 教學歷程分析：

#### A. 引起動機：

T:你是個有自信的人嗎？

S13:我是一個有自信的人，我有信心面對每一場比賽。

T:你有信心面對每一場比賽嗎？

S11:我對自己很沒有自信，但是教練派我上場，我還是要努力把球打好。

B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:當你被賦予重責大任時，你會選擇逃避還是勇敢接受呢？

S4:我不知道我能不能承擔這個責任，但我還是會嘗試看看。

S17:我會覺得我做不好，最好不要找我。

S2:我會勇敢接受，這表示我被老師或教練重視。

C. 綜合活動：

T:比賽時的壓力是比賽中一定會經歷的過程，如果能坦然的面對壓力，不會因為壓力而影響自己在場上的表現，這就能進步。比賽的輸贏除了與技巧有關，信心也是致勝的關鍵，所以要有信心的面對每一場比賽。

2. 省思與檢討

在討論的過程中，觀察到學生對於責任承擔的部份還是有些退卻，例如隊長一職，學生就容易面有難色，不願擔任，但對於一些小事的協助，學生會較願意去負責（教觀 20190618）。

二十三、《DAY 23 我也是聖蹟足球社的一員》

1. 教學歷程分析：

A. 引起動機：

T:當你與對手的分數相同或速度一樣，你會怎麼想？

S7:我會很緊張，想要贏過對手。

S16:我會加快我的步頻超越對手。

T:當練習或比賽時，已經很累了，你會堅持住嗎？

S4:雖然很累，但我會堅持下去，把他比完。

B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:你在團隊中有「同伴」嗎？「同伴」對你有何幫助呢？

S10:有，同伴可以陪我訓練，鼓勵我。

S14:有同伴，他會指導我的技術，聽我說話，分享喜悅。

T:「練習是不會背叛自己的」這句話是什麼意思？

S13:練習是一點一滴的累積，不斷的練習、不斷的累積才能不斷的進步，任何人都拿不走。

C. 綜合活動：

T:競賽場上的競爭是在規範下的競賽，當分數及速度的改變會影響競賽場上的思慮，而場上的思慮亦會影響後續的成績，也就是輸贏，要怎麼堅持下去，就看個人的思慮了。

2. 省思與檢討

從學生的反應可以知道學生對自我要求上較無法掌控，透過這堂課，可以讓學生了解自律的重要性（教觀 20190621）。

二十四、《DAY 24 想在這支隊伍多踢點足球》

1. 教學歷程分析：

A. 引起動機：

T:你會因為比賽的輸贏而開心或難過嗎？

S8:比賽贏了，我會很開心，輸了，我會很難過。

S18:我不喜歡輸的感覺，讓我很難過。贏了比賽讓我非常的開心。

B. 發展活動：影片欣賞及討論

T:聽到場邊原本幫你們加油的人卻奚落你們輸了比賽，你會有什麼反應？

S6:我會跟他對罵……

S15:我會不理他們

T:你覺得柄本是一個怎麼樣的人？你可以從他身上學到什麼？

S1:體貼、負責的人，可以學習他尊重他人，把自己該做的事做好。

S16:他是一個堅持到底、永不放棄的人，我也想像他一樣成為一位能堅持、永不

放棄的人。

C. 綜合活動：

T:每個選手在競賽場上都是想證明自己的實力，除了證明自己的時候，身上所展現的是這個學校的特質及氣度，別人亦會從你的表現看到裕民的樣子，所以當你因為比賽的結果開心或難過時，更要想想裕民國小的教練希望選手不只是得到成績，更是成績背後對選手的 yêu cầu及成長。

2. 省思與檢討

已經過三個月動畫融入品德教學的課程，觀察這三個月學生對影片的反應，有些學生能了解品德行為的部份，有些學生僅只於動畫內容的趣味性，對於動畫中與品德行為相關的部份，還是未能深刻體認，這是在課程設計時未考量到的部份。（教觀 20190625）



## 第二節 品德教學遭遇的問題與解決策略

研究者在課程規畫的過程中，不論是品德課程的設計編排、選用運動性動畫《DAYS》的適切性，難免有遭遇到問題，而面臨這些困難時需採居何種因應措施，則是研究者在進行品德教育行動方案歷程中不斷需要修正調整之處。

### 一、運動性動畫《DAYS》的版本

由於《DAYS》本身是由日本漫畫改編成的動畫，從Youtube搜尋到的動畫都是以日語發音，不同語言的字幕，因此考量以中文字幕為主要的播放媒材。第一階段非正式教學時間利用午餐時間給予學生觀看時，即是以日語發音，中文字幕的版本。到第二階段正式教學時，當第一話及第二話的課程教學時，發現學生雖然看過影片，但對於影片內容的理解不如預期，因此考量學生對字幕的閱讀速度，影響對影片的理解，花了一些時間搜尋不同的播放平台，發現到中文發音及中文字幕的版本，因此從第三話之後即改中文發音的版本，發現學生在內容上較能理解，對於討論的過程亦較能順暢進行。

### 二、每個學生參與品德教學課程的不一致

由於學生是體育班的緣故，學生作息時間與普通班不同外，學生常需公假外出參與比賽，體育專長項目不同，比賽時間亦不相同，因此在實施品德教育課程時有時並非全班一同進行討論，但為讓學生對於自我行為進行反思，並與協同教師討論如何讓學生對品德內涵有更深入的理解，另一方面了解學生對於品德內涵的認識有多少，所以在不影響品德課程的進行下，建議利用聯絡簿來進行省思日記，並以訂定品德內涵為省思的主題來認識自己、記錄自己的行為表現或對品德內涵有何想法，並不侷限學生的想法。另外，也由於高年級的心理發展，學生對於課堂上的討論並不能勇於陳述時，能在省思紀錄中看見學生對事情的真正看法，並表達自己在品德行為中應改善的部份。

### 三、教學時間不足

原訂每節課的教學時間為40分鐘，引起動機的部份5分鐘，以品德的觀點給學生回溯之前的重點，並告知接下來需注意的部份，接下來是影片欣賞及討論30分鐘，但在進行前兩節課時，一直有感於時間的不足，讓學生討論的部份還有很多，與協同教師討論後，改採一至三題的內容加以討論，視時間狀況加以增減，可以讓學生討論的內容較為深入，也能貼近自己的問題加以反思。

### 四、品德教學內涵的討論不如故事的趣味性

動畫內容以高中足球為故事題材，學生對於故事本身的趣味性較感興趣，對於品德行為的意涵較無深入的感受，在課堂教學的解說下才多加討論。畢竟品德教育是門枯燥的課程，對體育班學生來說，動畫融入品德教育較容易被學生接受，學習意願也較高，再加上，有實際情節的解說，學生更容易了解品德行為背後的意涵，但是課堂上以情節性的討論較品德行為的討論熱絡，所以在課程中以情節性的討論來引導學生討論品德行為。

### 五、品德教學不受限於「關懷」為主要的核心價值

整部動畫的故事主軸是以高中生-柄本加入足球隊開始，一個從未踢過足球的高中生，如何在一個足球名校中開始學習，並經由一連串的比赛過程，柄本發現自己、了解自己、幫助自己，也因此影響周遭的人。這段過程一開始在不被看好的情況下進行，但柄本並不因此被打敗，他展現自己關懷他人的特質，同理心的對待他人，反而越挫越勇，堅持自己的想法持續下去，周遭的人受到這樣氛圍的感染，逐漸發現柄本對他人的關懷也是他的強項，讓他自己也在球隊中成了一個有影響力的人。所以在影片欣賞的過程中，發現學生對於「關懷」的核心價值外，從內容中，更發現其他的核心價值的部份-「自律」，也讓他們有討論的機會，因此，不侷限以「關懷」為主的核心理念。

## 第三節 行動研究中的省思與成長

### 一、教學活動的省思

在這麼多年的教學裡，總覺得品德教育是以身作則的教育，以及教學現場立即的機會教育，將品德教育獨立成教學課程難免覺得時間不足及緩不濟急的教學。在體育班的教學現場不同於一般普通班級，研究者常需面臨學生外出比賽造成課程進度的壓力，學生學習狀況的補救教學，早自習及午休時間的專長課程訓練，要將品德教育再額外進行研究討論，對研究者來說並不容易，更可說是一項挑戰，因此，這項研究讓研究者重新思考教學活動的重點，該如何以更有效率的方式且學生能有興趣的接受似乎是教條式的課程內容，讓學生對品德教育內涵有更深入的理解及對自我的要求。

學生除了從品德教育課程中思考品德行為的正確性，隨時提醒自己行為的正確性，但學生的行為表現通常是直接，不假思索的產生，所以其他時間周遭的教師及教練也必須隨時進行機會教育，也就是要把品德教育融入學生的日常生活及其他科目的教學內容中，讓學生隨時都在培養品德，修正自己的行為表現。生活中可以用來教導品德的機會很多，只是學生有沒有意識到怎樣是比較好的行為？或者，當表現的行為不是很恰當的時候，是否能反省自己，當下次出現相同的情形時，修正自己的行為。

本研究從影片融入品德教學方案的發展開始，經過文獻探討、品德核心價值確立、影片蒐集、教案的設計與檢核等；緊接著是影片融入品德教學方案的實，在實施過程中，研究者依據所得到的回饋，不斷的作檢討、修正與改進；最後則是將影片融入品德教學方案實施後的研究結果彙編成冊，藉由這樣的歷程，使得研究者在影片融入品德教學方的能力有所增強，也增進了自身品德專業素養。

### 二、行動研究歷程的省思

在進行研究前，對於行動研究歷程僅止於書面上資料的認識，對於實際的執行、紀錄、整理資料及撰寫，讓研究者不斷思索及探究。到了實務教學現場，學生的突發問題及行為問題更是層出不窮，因此著手此次的研究。在這次研究過程中，研究者也遇到許多實施的困擾，例如：動畫的來源及選用、品德核心價值的抽象，不易具體說明、高年級學生的心理轉變，不易陳述自己真實的想法，使得研究者須不斷修正課程內容與步驟，才使行動方案更完整。研究者亦知道本行動研究尚有不完善，待修正的地方，但從學生的行為表現來看，確實解決了研究者教學實務現場的問題。

### 三、研究者的收穫與成長

研究者本身個性嚴謹，做事一板一眼，覺得學生應該依照研究者的觀點想法來做事，有時甚至會覺得學生一直做不到研究者的標準而生氣、懊惱，未站在學生的立場去思考學生當下的心情或想法，而去指責學生，也因這個行動研究的執行，讓研究者反思自己的行為，不斷調整自己的作法，當學生發生事情時，先收起自己的情緒及想法，讓學生自己先說當下的情形及想法，並協助學生自己反思行為表現後的影響，並提醒學生如果下一次再出現相同狀況時，可以怎麼做會更好，但是這樣的作法，剛開始執行時，需要花較多的時間與學生溝通，而影響課堂的時間，所以有些時候因為時間的關係而中斷或草草結束，但也有些時候會將問題拋出，與班級學生一起討論，怎麼樣的行為表現是比較恰當的，透過學生彼此的腦力激盪，發現學生的反思能力不斷地改變及精進，也發現學生在面對問題時更能小心謹慎，或者當學生有問題時，旁邊的學生給予意見及想法。

研究者發現自己把很多事視為理所當然，常看到別人不足之處，卻忘了要去讚美別人，現在期許自己要和學生一起改善自己的品德。之前研究者未曾刻意在教導的班級內進行有系統的品德教育課程，總覺得導師要擺出嚴肅的臉，否則無法管得住學生。尤其在第一次接任體育班導師之後，面對好動、思想跳躍的學生，更需要嚴謹的身教及言教才能讓這批學生安靜的學習，也因此，讓師生之間產生距離感，

平時學生在別人眼中是有禮貌的學生，在研究者面前表現得宜，但是私底下同儕之間互相言語攻擊，完全沒有體育選手應有的道德素養，所以在第二次接任體育班導師後，思及自己的不足，希望給予學生不只在學科上有所成長之外，更能提升學生的品德素養。研究者在整個行動研究歷程當中，必須不斷的進行觀察與省思，接著提出解決教學困境的策略與改革方案，歷經不斷循環修正的過程，最後將所遭遇的問題解決。透過研究者在實務情境中發現問題，藉由行動研究的過程不斷反省、回饋及修正，除了能幫助學生涵養品德之外，也使得研究者在行動研究上的效能有所提升，也能增進其研究能力與教學品質，並促進其專業成長。

研究者發現，改變了想法與態度後，師生關係不再只存著上對下的關係，多了朋友的關係，在彼此交互學習影響中，學生也改變了，變得會尊重、關心人，研究者會跟學生反省自己做不好的地方，學生也會反過來鼓勵研究者，研究者從既要求完美又易生氣的老師，變成會和學生互相分享心情的老師。研究者亦知道品德教育是需要持續不斷的進行，非24節課的教學時間即可看到成果，但研究者知道就算加強這項課程，學生不見得有所改變，但這項課程不做，學生品德教育的觀念及行為更不會改變。



# 第五章 結論與建議

## 第一節 結論

前教育部長吳清基曾言：「抽象的品德教育難以推動，卻務必要推動；落實品德教育，雖然很難推行，但一定要推行。」身為教育現場的第一線，對於這句話有很深的感觸，因為品德觀的具備與否並不如學科般，有同樣的程度可以教導，每個學生來自不同的家庭，所養成的品德價值觀都不見得一樣，對於事件的理解程度都不同，就算是同一年級，每個學生對每件事情發生的反應都不同，需要花不同的時間來說明，所以相較於學科教育，品德教育的教導並不容易，再者，面對教學的進度壓力下，品德教育的施行就更容易被忽略。因此，這個研究讓研究者在教育工作現場上將品德教育更有效的執行，透過運動性動畫《DAYS》的融入，學生在愉悅的狀況下進行學習，而非以紙本閱讀的方式學習，更不是以事件的發生後的耳提面命（對學生來說，可能是一種權威下的說教），要來得有成效。試就研究的結果，說明如下：

### 一、依運動性動畫《DAYS》的教學歷程

《DAYS》是一部以高中生足球隊為發展主軸，學生對於足球的了解並不多，因此，在教學時並不著重在足球競賽的解說。在非正式教學時間時，學生對影片的反應是好笑。到了正式教學階段，隨時研究者的提問，學生的問題討論，及綜合活動的說明，學生才開始對影片中的行為進行品德觀念的理解。也經由這樣的歷程，對體育班的學生來說，是段愉悅的學習過程，因為閱讀書籍對體育班學生來說是痛苦的，也避免過多的學習單讓學生產生負擔的感覺，因此，從省思紀錄及最後的學習單中，已可窺見學生對品德價值觀-關懷、自律、尊重及同理心的認識及理解。

## 二、日常生活的觀察

學生在日常生活間會注意自己的行為，會觀察他人的行為，並提醒自己不要做讓人討厭的事情，同學之間亦會彼此以品德價值觀中的核心價值來提醒對方。研究者會利用機會教育，讓學生思考並找尋最佳的處理方法，並時時提醒學生落實品德教育，這對觀念正在建立的高年級學生來說非常重要，而且對體育專長的學生來說，在生活教育的建立上更重要，因為學生容易因為外在環境的不同而受到影響，更容易因為競爭的壓力下，還是要堅持自己認為是對的品德核心價值。

## 三、研究者省思及成長

經由這次的研究，研究者重新思索「品德教育」這項課題，擔任教師已超過二十年的我，始終認為自己「以身作則」的身教就是品德教育的一部份，在課堂上，常因授課進度的壓力，對於品德教育的部份也多是點到為止；在生活教育上，多因事件的發生才進行處理及討論，並未在事前就以品德教育中的核心價值來進行授課，所以，學生畢業後，是否能建立應有的品德觀，研究者一點都不清楚。透過這次品德教育的行動研究，研究者不僅更認識行動研究的執行歷程，對於品德教育的核心價值有重新的認識，更重要的是，研究者在學生的課堂回饋中得知學生對於「品德」的認知是否真如我們的觀點一樣建立應有的「品德觀」，就算學生的日常生活表現上依然未能表現出課堂中所談論的「關懷」、「自律」、「尊重」等核心價值，但經由這研究，研究者可以肯定的是，學生對於品德中的核心價值已有一定的認識及了解，這些認識及了解在心中能存在多久，研究者不得而知，只期許未來他們在面對事情時，或許會有一點點自己在抉擇時有自己想要依循的核心價值，研究者覺得這也就夠了。

## 四、運動道德的建立

對體育班學生而言，不僅對一般品德行為需多加認識，他們亦具備選手的身份，而運動選手需遵守運動道德，運動道德一詞由英語（sportsmanship）而來，也

可稱「運動員精神」，張淑卿（2002）認為運動道德的形成取決於社會道德的發展，同時也必須考慮到運動員本身的看法或價值，而運動道德的要求凌駕於運動規則之上，其中「公平」及「正義」是運動道德的重要原則。Cruz & Boixados等人（1995）指出，參與運動的少年在道德發展的過程中，會受到同儕及其他重要他人，如教練、家長和其朋友們價值取向的影響。因此，身為學生或選手之重要他人（教師、教練或家人）除須以身作則之外，更需致力於正面支持的環境。唯有本著全人教育的觀點，除了運動技能的學習外，更應強調道德教育的培育，並引導其落實於生活之上。因此，運動道德是樹人的工作，自然不是短期就可見效的，我們不期待運動員能在短時間內完全實踐運動道德的操守，而當我們周遭環境充斥著許許多多的欲望、貪念與誘惑的時候，要如何去避免這些的影響，相信唯有從教育著手，才能淨化我們的心靈、泯除我們的邪念；體育固然著重於身體的教育，但它所蘊藏的精神與態度卻可以指引我們採取正確的行動，做對的事。因此品德教育之於體育運動的正面意義是扮演著極為重要的一環，唯有透過良善的品德教育，才能使運動更符合公平與正義（程峻，2007）。因此，對於五年級升六年級的體育班學生而言，尤其重視競賽場上的「公平」，因此能夠在講求「公平」的競賽場上「關懷」不同環境的人事物。透過運動性動畫，學生更能理解選手的道德素養為何。

要形塑學生良好的品德並不是靠課程與教材的知識面向傳輸，而是要讓學生在日常生活層面親自實踐。所以要培養學生良好品德，教師應秉持身教重於言教的基本原則，親身表現良好言行以作為學生表率與楷模，正所謂：「其身正，不令則行；其身不正，雖令不從。」品德教育之最根本的作法，還是要從以身作則開始，而隨機利用生活周遭的個案進行機會教育，才能讓學生深刻體會、感受什麼是良好的品德，也提供機會鼓勵學生能夠『做中學』，激勵其在與他人互動中實踐良好品德行為。

## 第二節 建議

### 一、依據時間編排適當的行為目標

本品德教育行動研究分兩階段進行，於2019年3月至6月觀看影片，因為學生對於影片內容不熟悉，需要花較多的時間解說，再加上，體育班的作息時間與普通班不同，能運用的時間真的不多，無形中造成教學的困擾及時間的壓力，所以在影片的選擇上要考量時間的運用。

### 二、品德教育的觀念及實踐並重

國小五年級學生對品德的認知層面已具有基本概念，生活情境所需之是非與價值判斷能力正在建立，需要給予正確的價值觀。除此之外，高年級的女生思想較成熟，對於觀念的理解較快，相較於男生，品德教育的觀念較薄弱，很多時候並未多加思慮就立即反應，而造成不必要的衝突，因此，在品德教育教學時應以觀念及實踐並重。

### 三、考量研究對象的心理因素

研究者於研究過程中發現學生有著怕被嘲笑的心理、很在乎別人對自己的看法，因此不敢在眾人面前有所表現，不敢大方的實踐品德行為，藉由同儕團體一起做，才解決問題，因此，在方案設計前，應多深入觀察，將學生特質列入考量。

### 四、重視潛移默化功效

學生的品德習慣是需要更多時間養成的，研究者發現品德教育的重點在於實踐，這也是最難之處，學生雖然知道正確的行為，可是知易行難，所以還是偶有不當行為發生，品德教育並不是立竿見影，品德的塑造需要時間，老師只能不斷催化學生，可是有的學生因本身個性的問題，實在無法短時間內有突破性的進展，因此加入省思紀錄的回饋，透過日常生活的反省，養成習慣並落實到生活中，所以研究者認為品德教育真的需要長時間不斷的教導。除了有系統的帶領學生認識運動素

養之外，利用各種時間，如晨光時間及午餐時間，點滴累積品德教育對學生的影響，運用班級經營策略實施品德教育，達到潛移默化功效。

## 五、親師合作

本研究實施期間，學生在校的品德行為表現大都能觀察得到，不過放學後，研究者就無法觀察到學生在家的表現，然而品德不是光靠學校老師的提醒，家庭教育更是佔大部份的責任，但因研究中，聯絡簿的省思紀錄讓家長了解研究者重視品德教育，家長也會協同提醒學生的行為表現，只是本研究實施時，並未請家長協助，建議未來研究能以親師合作的方式進行研究，積極建立與家長之間的品德教育連線，如此研究成效會更佳。





# 參考文獻

## 壹、中文部份

- 王文科（1994）。認知發展理論與教育—皮亞傑理論的應用。台北市：五南。
- 王金國（2002）。淺談教育行動研究，靜宜大學地方教育輔導通訊，6，2-3。
- 王金國（2007）。品格教育的實施策略與活動設計。教育研究月刊，162，79-87。
- 王金國（2011）。品格教育理論與活動設計。台北市：高等。
- 王君鈞（2016）。「兒童生活教育」動畫影片融入國小三年級品格教育之行動研究—以新北市某國小為例，（新竹市：中華大學工業管理系碩士論文）。
- 王靜宜（2013）。台中市國小體育班實施品德教育之行動研究，（台中市：逢甲大學公共政策研究所碩士論文）。
- 王嘉倫（2011）。澎湖縣國民小學班級實施品德教育行動研究—以合作與感恩為例，（台北市：國立臺北教育大學教育經營與管理學系碩士論文）。
- 王麗美（2009）。國小低年級品格教育影片教學成效之研究，（雲林：國立雲林科技大學技術及職業教育研究所碩士論文）。
- 方志華（2004）。關懷倫理學與教育。台北：洪葉。
- 古宛芸（2003）。欣賞教學法在彈性課程中之運用—以欣賞影片「天使的約定」為例，國教天地，154，57-58。
- 田昱琦（1999）。通過語文教學培養學生的創造個性品質的探索。載於瞿立鶴主編：兒童人格建構的再探。臺北市：人格建構工程學研究基金會，192-198。
- 吳清山、林天祐（1999）。教育名詞—行動研究。教育資料與研究，27，66。
- 吳清山、林天祐（2005）。品德教育。教育資料與研究雙月刊，64，149-150。
- 吳明漢（2009）。不同媒體對國小高年級學童解讀品格故事核心價值之探討，（台南：國立台南大學教育學系科技發展與傳播碩士論文）。

- 吳奕賢（2003）。運動漫畫內容與價值觀意涵之研究，（新北：國立體育學院體育研究所碩士論文）。
- 吳萬福（1983）。田徑運動的精神與道德。國民體育季刊，12(2)，6。
- 吳齊殷（2007）。品格，從內心塑造起。品格教育的蝴蝶效應，134-139。台北：財團法人千代文教基金會。
- 周慧菁（2003）。品格：新世紀的第一堂課。天下雜誌，36-40。
- 周慧菁（2003）。品格要怎麼教？天下雜誌，58-66。
- 林秀桃（2007）。教室電影院之生命故事影展—以小三國語文領域教學行動研究為例。（台北：台北市立教育大學課程與教學研究所碩士論文）。
- 林吟蓮（2012）。國小二年級品德教育之行動研究，（台北：國立臺北教育大學生命教育與健康促進研究所論文）。
- 林碧君（2012）。兒童傳記融入國小五年級品格教育教學之研究，（台東：國立臺東大學社會科教育學系碩士論文）。
- 林麗娟（1996）。多媒體電腦圖像設計與視覺記憶的關係。教學科技與媒體，28，3-12。
- 李佳蓉（2015）。國小二年級學童網路短片融入教學成效之研究—以環境教育為例，（高雄：國立高雄師範大學工業科技教育學系碩士論文）。
- 李佳璇（2010）。動畫教材應用於品格教育之行動研究：以關懷為核心價值之研究，（台北：國立臺北教育大學課程與教學研究所論文）。
- 李琪明（2003）。德行取向之品德教育理論與實踐。哲學與文化，30(8)，153-173。
- 李奉儒（2015）。「滑世代品德教育立論基礎之探微」，台灣教育，692，10-17。
- 邱惠芬（2003）。多媒體介面對國小學童學習動機、學習成就及學習保留的影響，（屏東：國立屏東師範學院教育科技研究所碩士論文）。

- 洪宏瑋（2013）。多媒體教學運用於國小學童品德教育之研究，（彰化縣：明道大學資訊傳播學系碩士班論文）。
- 洪蘭（2019）。通情達理：品格決定未來。臺北市：遠流。
- 徐雅婷（2015）。網路短片融入高年級品格教育之行動研究，（桃園市：元智大學社會暨政策科學學系碩士論文）。
- 黃玉珊、余為政（1997）。動畫電影探索。台北：遠流。
- 黃君（2017）。體育班又怎樣？初任體育班導師教學信念之探究，（台北市：台北市立大學體育學系體育教學碩士論文）。
- 黃宥榛（2017）。多媒體運用於品格教育之課程評鑑研究—以苗栗縣國小高年級為例，（嘉義：南華大學民族音樂學系碩士論文）。
- 黃德祥、謝龍卿（2004）。品格與道德教育的內涵與實施。教育研究月刊，120，35-43。
- 陳玉滿（2005）。國小五年級學童對卡通動畫欣賞觀點之個案研究，（嘉義：國立嘉義大學視覺藝術研究所碩士論文）。
- 陳秀蓉（2010）。國小高年級學童觀賞運動卡通的角色認同與自尊體驗，（台中：亞洲大學休閒與遊憩管理學系碩士論文）。
- 陳柏良（2002）。多媒體網際網路動畫應用設計之研究，（台北：國立臺灣師範大學設計研究所碩士論文）。
- 陳淑美（1999）。品德教育之探討。台灣教育，587，15-20。
- 陳元陽（2007）。影響兒童觀看卡通因素之研究。運動休閒餐旅研究，2(2)，129-157。
- 陳永宏（1998）。亞里斯多德的體育思想。中華體育，12(2)，1-9。
- 陳碧純（2014）。國小低年級教師運用多媒體教材實施品德教育之行動研究，（嘉義：國立中正大學教學專業發展數位學習碩士論文）。
- 陳建榮主編（2004）。開心成長必看的30部電影，台北，牧村圖書。

- 陳德駿（2014）。台灣文化創意產業競爭力分析-以動漫產業為例，（宜蘭：佛光大學應用經濟學系碩士班經貿組碩士論文）。
- 程峻（2007）。品德教育融入體育教學之實例分享。中等教育，58(5)，140-151。
- 張志傑（2008）。熱門運動漫畫的符號學觀點—以《灌籃高手》為例，（台北：國立臺北教育大學體育學系碩士論文）。
- 張春興（1983）。普通心理學。台北：東華。
- 張春興（2008）。教育心理學。台北市：東華。
- 張春興、林清山（1991）。教育心理學。台北，東華。
- 張郁敏（2011）。學校推動品格教育影片教學課程成效之研究，（台北：臺北市立教育大學教育行政與評鑑研究所學校行政碩士論文）。
- 張淑雯（2007）。上課了，一起看電影—談電影融入生命教育課程，教師之友，85-87。
- 張淑卿（2002）。體育運動中道德之發展。中華體育，61，87-93。
- 張雅琇（2016）。運用動畫影片融入國小四年級品德教育之行動研究，（嘉義：國立中正大學教學專業發展數位學習碩士論文）。
- 彭志文（2010）。資訊科技融入國小品德教育之歷程及成效—以宜蘭縣天使國小為例，（宜蘭：佛光大學學習與數位科技學系碩士論文）。
- 曾惠卿（2011）。動畫電影應用在國小二年級品格教育之行動研究，（嘉義：南華大學視覺與媒體藝術學系碩士論文）。
- 曾瑞成（1997）。盧梭的自然主義體育思想-以「愛彌兒」為分析中心。體育學報，22，1-22。
- 傅木龍（2007）。推動品德教育其實不難。研習資訊，24(1)，7。
- 傅佩榮（2003）。約、恕、儉、敬勾勒人生全景。天下雜誌，108-113。
- 詹俊成（2002）。臺灣地區高中體育班現況調查研究，（臺北市：國立台灣師範

- 大學體育研究所論文)。
- 葉俊緯 (2011)。國小六年級綜合活動學習領域實施影片融入品德教學之行動研究，(高雄：國立高雄師範大學教育學系碩士論文)。
- 葉俐君 (2009)。影片引導教學對國小資優生利社會行為和情緒表現之成效，(彰化：國立彰化師範大學資賦優異研究所碩士論文)。
- 葉鶯 (2010)。靜思語教學情境探索—以國小高年級為例，(新竹：國立新竹教育大學人資處語文教學碩士論文)。
- 廖彩如 (2014)。影片融入教學進行國小五年級品德教育之行動研究—以新北市「青春 Orz 品德教育心系列影集」為例，(台北：臺北市立大學學習媒材與設計學系課程與教學碩士論文)。
- 鄭進丁 (2007)。學校推動品德教育的理念與做法。教育研究月刊，154，77-86。
- 鄭漢吾 (2000)。柏拉圖的體育思想。中華體育，14(1)，1-9。
- 蔡宗展 (2003)。從漫畫的圖像魅力探討運動漫畫的價值。國民體育季刊，32(4)，63-67。
- 蔡清田 (2000)。教育行動研究。台北：五南。
- 蔡清田 (2004)。課程發展行動研究。台北：五南。
- 劉正麗 (2012)，一位國小高年級導師的品德教育的行動研究 (台東：國立東華大學課程設計與潛能開發研究所碩士論文)。
- 賴黎雯 (2011)。國小高年級實施品德教育之行動研究 (台東：國立台東大學教育研究所碩士論文)。
- 賴丹穠 (2008)。運動漫畫的教育意涵之探討 (彰化：國立彰化師範大學運動健康研究所碩士論文)。
- 謝妙玲 (2015)。多媒體教學融入國民小學品格教育之行動研究，(彰化：明道大學資訊傳播學系碩士論文)。

蕭偉智（2009）。從電影崖上的波妞談品德教育。中等教育，60(2)，162-169。

簡成熙（2006）。動畫電影對中小學教師的教學啓示。中等教育，57(4)，166-179。

## 貳、英文部份

- Berger, E. (1996). K-12 Character Education in Locust Valley. *The fourth and Fifth Rs—Respect and Responsibility*, 2(2),3-4.
- Cruz, J., Boixados, M., Valiente, J., & Capdevila, L. (1995). Prevalent Values in Young Spanish Soccer Plays. *International Review for the Sociology of Sport*, 30(3/4), 355-373.
- Jones, E.N., Ryan, K., & Bohlin, K. (1997). Character education & teacher education: *How are prospective teachers being prepared to foster good character in students?* *Action in Teacher Education*, 20(4), 11-28.
- Lickona, T. (2003). The center of our character: Ten essential virtues. *The Fourth and Fifth Rs—Respect and Responsibility*, 10(1), 1-3.
- Mayer, R. E. (1997). *Multimedia learning: Are we asking the right questions?*. *Educational Psychologist*, 32, 1-19.
- Noddings, N. (1995). Care and moral education. In W. Kohli (Ed.). *Critical conversations in philosophy of education*. (pp. 171-183). New York: Routledge.
- Otten, E. H. (2000). *Character Education*. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 44932)
- Russell, W., & Waters, S. (2013). Using film to promote global citizenship. *Childhood Education*, 89(5), 303-309.
- Vessel, G.G., & Boyd, S. M. (1996). Public and constitutional support for character

education. *National Association of Secondary School Principals*, 80(579), 55.

Wynne, E. A., & Ryan, K. (1993). *Reclaiming our schools: A handbook on teaching character, academics, and discipline*. New York: Macmillan.

## 參、網站部份

CEP (1993). *The 11 Principles of Character*, 2018-2020 Revision, Retrieved May 1, 2019, from <http://www.character.org>

Gibbs, L., & Earley, E. (1994). *Using children's literature to develop core value*. Phi Delta Kappa Festback (Whole No. 362), Retrieved May 1, 2019, from [http://www.cortland.edu/c4n5rs/12pnt\\_iv.asp](http://www.cortland.edu/c4n5rs/12pnt_iv.asp).

施如齡 (2007)。影片融入教學之應用策略 讓您的教學影音四射。國立台學教學發展中心電子報，第 10 期。檢索日期：2019 年 8 月 19 日  
[http://ctld.ntu.edu.tw/\\_epaper/news\\_detail.php?f\\_s\\_num=112](http://ctld.ntu.edu.tw/_epaper/news_detail.php?f_s_num=112)

教育部 (2014)。品德教育促進方案。臺北：教育部。檢索日期：2019 年 3 月 1 日。  
<https://ce.naer.edu.tw/policy.php>

紐約時報。Phelps Apologizes for Marijuana Pipe Photo。檢索日期:2019年7月6日。  
<https://www.nytimes.com/2009/02/02/sports/othersports/02phelps.html?searchResultPosition=3>

維基百科。《DAYS》。檢索日期:2019年5月18日。  
<https://zh.wikipedia.org/wiki/DAYS>

國家教育研究院雙語詞彙、學術名詞暨辭書資訊網。教學行動研究。檢索日期:2019 年 7 月 10 日。  
<http://terms.naer.edu.tw/detail/1310217/>

國家教育研究院雙語詞彙、學術名詞暨辭書資訊網。教師行動研究。檢索日期:2019 年 7 月 10 日。  
<http://terms.naer.edu.tw/detail/1310187/?index=18>

廖淑婷 (2008a)。MIC 研究報告-台灣動畫產業發展現況。檢索日期:2019 年 4

月 14 日。

[http://www.mic.iii.org.tw/aisp/reports/reportdetail\\_register.asp?docid=1872](http://www.mic.iii.org.tw/aisp/reports/reportdetail_register.asp?docid=1872)

廖淑婷（2008b）。MIC 研究報告-全球動畫產業發展現況。檢索日期:2019 年 4 月 14 日。

[http://www.mic.iii.org.tw/aisp/reports/reportdetail\\_register.asp?docid=1878%20](http://www.mic.iii.org.tw/aisp/reports/reportdetail_register.asp?docid=1878%20)



# 附錄

## 附錄一：教學紀錄

教學日期		教學單元	
教學紀錄			

## 附錄二：觀察紀錄

觀察時間		
教學單元		
紀錄者		
觀察對象 及描述		編碼
		

### 附錄三：省思紀錄

省思時間	
事件描述 及省思	

## 附錄四：專長教練訪談大綱

### 一、 品德教育課程實施前

- 1.教練對於學生個人的品德行為表現最重視什麼核心價值？
- 2.體育班學生在團體中最讓教練困擾的品德行為為何？
- 3.品德教育中的核心價值-「關懷」對體育班學生來說，如何實踐？

### 二、 品德教育課程實施中

- 1.教練對於學生的品德行為表現通常會利用什麼時間建立或要求？
- 2.體育班學生個人對於「關懷」行為的實踐程度如何？
- 3.體育班學生除了「關懷」的品德行為表現外，其他方面的品德行為表現有何差異？

### 三、 品德教育課程實施後

- 1.體育班學生個人對於「關懷」行為的實踐程度如何？其他方面的品德行為表現有何差異？
- 2.教練對於這屆體育班學生的品德行為表現有何建議或想法？

## 附錄五：品德教育教案

單元名稱	《DAY 1 僅憑此我覺得我就能跑到天涯海角》		
教學年級	五年級	品德核心價值	關懷
教學日期	2019年3-6月	教學時間	40分鐘
能力指標	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-5 覺察生命的變化與發展歷程。		
教學目標	1. 了解自己在不同環境中所應扮演的角色。 2. 自我省思問題所在，提出改進策略。		
影片來源	YOUTUBE (繁中) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fMfccli0f3w">https://www.youtube.com/watch?v=fMfccli0f3w</a>		
教學活動		時間	教學資源
<p>一、引起動機</p> <p>老師提問，請學生回答。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 品德的行為表現有哪些，例如「同理心」？</li> <li>2. 學體育的學生需要有什麼樣的表現，例如「自律」？</li> </ol> <p>二、發展活動</p> <p>活動一：觀看影片（24分）</p> <p>活動二：（討論）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 你覺得<u>風間</u>一開始邀請<u>柄本</u>踢室內五人制足球賽的原因是什麼？</li> <li>2. <u>柄本</u>不會踢足球，為什麼會去參加五人制足球賽？</li> <li>3. <u>柄本</u>在場上踢得不好，其他四人有沒有責怪他？</li> <li>4. <u>柄本</u>為什麼在場上那麼努力的踢球？</li> <li>5. <u>柄本</u>腳都受傷流血，為什麼還要繼續踢球？如果是你，你會怎麼做？</li> <li>6. 為何不會踢球的<u>柄本</u>，能感動場上的其他四人？</li> <li>7. 為什麼<u>風間</u>比完後會那麼開心的騎車回家？</li> <li>8. <u>柄本</u>跑了20趟折返跑後昏倒，隊長就請他回去，但放學後<u>柄本</u>又堅持要跑完，如果是你，你會這樣做嗎？還是你會怎麼做？</li> <li>9. 坐在速食店裡的<u>風間</u>為什麼要自責？</li> <li>10. <u>風間</u>為什麼要稱讚<u>柄本</u>是了不起的人？</li> </ol> <p>三、綜合活動</p> <p>雖然有些人在訓練上或競賽場上的表現不是很優異，但大家都希望被鼓勵，而不是被責備，所以大家彼此</p>		5分	電腦、單槍投影機
		30分	
		5分	

要「同理心」。		
---------	--	--

單元名稱	《Day 2 想成為夢想的一份子》		
教學年級	五年級	品德核心價值	關懷
教學日期	2019年3-6月	教學時間	40分鐘
能力指標	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-4 覺察自己的壓力來源與狀態，並能正向思考。		
教學目標	1. 了解自己在不同環境中所應扮演的角色。 2. 自我省思問題所在，提出改進策略。		
影片來源	<a href="https://www.bilibili.com/video/av46251824/?spm_id_from=333.788.videocard.3">https://www.bilibili.com/video/av46251824/?spm_id_from=333.788.videocard.3</a>		
教學活動		時間	教學資源
一、引起動機 老師提問，請學生回答。 1. 剛開始是能力不佳的人該怎麼努力？ 2. 該如何對待能力不佳的人？		5分	電腦、單槍投影機
二、發展活動 活動一：觀看影片 活動二：(討論) 1. <u>柄本</u> 跑不到規定時間內害全部一年級再跑，如果你是 <u>柄本</u> ，你心裡會怎麼想？ 2. 如果你是其他一年級生，你又會是怎麼想？ 3. 二年級的學長這樣對待學弟，你覺得好嗎？如果是你，會這樣做嗎？ 4. 你覺得 <u>來須</u> 把錯全責怪在 <u>柄本</u> 身上的做法好嗎？ 5. 為什麼責怪的當下， <u>風間</u> 沒有幫 <u>柄本</u> 說話？ 6. <u>柄本</u> 為什麼要拜託隊長讓他替其他一年級生跑學校外圍？ 7. 為什麼最後一年級生又都和 <u>柄本</u> 一起跑呢？ 8. 和大家一起訓練很開心，你也和 <u>柄本</u> 有一樣的想法嗎？ 9. 合宿時， <u>柄本</u> 被其他學校的球員嘲笑，你覺得 <u>柄本</u> 心裡的感受是如何？同隊隊員心裡的想法又是什麼？ 10. 最後山路衝刺時， <u>水樹</u> 隊長的那番話，你認同嗎？		30分	
三、綜合活動		5分	

就算是能力不佳的人也許剛開始落後，被人嘲笑，但沒有人知道在自我要求下能成為一位什麼樣的選手，也許是未來的重要份子也不一定。		
---------------------------------------------------------------	--	--

單元名稱	《DAY 3 跟你一起踢足球真的是亂開心一把的 渾帳東西》		
教學年級	五年級	品德核心價值	關懷
教學日期	2019年3-6月	教學時間	40分鐘
能力指標	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-4 覺察自己的壓力來源與狀態，並能正向思考。 1-3-5 覺察生命的變化與發展歷程。		
教學目標	1. 了解自己在不同環境中所應扮演的角色。 2. 自我省思問題所在，提出改進策略。		
影片來源	<a href="https://www.bilibili.com/video/av46251824?p=2">https://www.bilibili.com/video/av46251824?p=2</a>		

教學活動		時間	教學資源
一、引起動機 老師提問，請學生回答。 1. 有人是不需要練習的天才嗎？ 2. 該如何接受別人的批評與指責？		5分	電腦、單槍投影機
二、發展活動 活動一：觀看影片 活動二：(討論) 1. 風間被別所學校的人批評，柄本要為風間報不平，當你聽到你的朋友遭到相同的對待時，你會如何處理？ 2. 你覺得運動場上真的有不用練習的「天才」嗎？ 3. 眼見真的為憑嗎？在別人眼中的「天才」風間，真的是不用練習就能踢得這麼好的嗎？ 4. 為什麼風間不跟同伴一起訓練，而要提早起來自主訓練？ 5. 為什麼風間會覺得踢球是痛苦的？ 6. 你覺得柄本是如何拯救風間，讓他不覺得踢球是痛苦的？ 7. 如果你像柄本在比賽場上被對手輕視了，你會怎麼做？ 8. 合宿的第一場練習賽，別校選手不和柄本握手，這是看不起人的表現，你有這樣的經驗嗎？		30分	

<p>9. 柄本能看清楚自己、了解自己的缺點，承認自己是最差勁的，但他並沒有因此而沮喪，他反而是怎麼做的？</p> <p>10. 你對你自己了解嗎？你有什麼優點、缺點？如果是你，你會怎麼做呢？</p> <p>11. 練習賽時，教練說「去踢得滿身泥濘」是什麼意思？</p> <p>12. 為什麼柄本在場上能這麼開心，笑著踢球呢？你在訓練時（比賽場上）也能像柄本這麼嗎？</p> <p>13. 你覺得柄本有什麼樣的特質可以影響其他人呢？</p> <p>14. 最差勁的柄本為什麼會成為一年級生引以為傲的伙伴呢？</p> <p>15. 為什麼賽後柄本還要請隊長教他踢球？</p> <p>16. 「這樣的笨蛋一定會變強」你覺得隊長口中的「笨蛋」指的是什麼意思？</p> <p>三、綜合活動</p> <p>自知能力最差，為了在團體中不拖累他人，不斷地追求自我成長，因而影響其他人，這樣的人反而不知不覺成為最重要的一份子。</p>	5 分	
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----	--

單元名稱	《DAY 4 我想拚命活下去》		
教學年級	五年級	品德核心價值	關懷
教學日期	2019 年 3-6 月	教學時間	40 分鐘
能力指標	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-4 覺察自己的壓力來源與狀態，並能正向思考。 1-3-5 覺察生命的變化與發展歷程。		
教學目標	1. 了解自己在不同環境中所應扮演的角色。 2. 自我省思問題所在，提出改進策略。		
影片來源	<a href="https://www.bilibili.com/video/av46626298/?spm_id_from=333.788.videocard.0">https://www.bilibili.com/video/av46626298/?spm_id_from=333.788.videocard.0</a>		
教學活動		時間	教學資源
一、引起動機 老師提問，請學生回答。 1. 就算在不被別人看好的情況下，該怎麼辦？ 2. 放棄就能解決所有的問題嗎？		5 分	電腦、單槍投影機
二、發展活動		30 分	

<p>活動一：觀看影片 活動二：(討論)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 打掃時同學都不認真打掃，如果你是負責的幹部，你會如何處理？</li> <li>2. <u>生方</u>同學為了躲避勞務委員的責任而說謊的行為，你覺得好嗎？你曾經說謊過嗎？</li> <li>3. <u>柄本</u>不將遲到的錯誤怪到<u>生方</u>同學身上，也不會推卸責任，即使被罵笨也一直去實踐自己的夢想，這對<u>生方</u>同學有何影響？</li> <li>4. 你覺得<u>生方</u>同學對<u>柄本</u>說的「好心忠告」方式好嗎？</li> <li>5. 如果你是<u>柄本</u>，聽到<u>生方</u>同學這番話之後，你會有什麼樣的反應？</li> <li>6. <u>柄本</u>為了做好他該做的事而練習遲到，以致被罰跑，你覺得<u>柄本</u>是個怎麼樣的人？</li> <li>7. 「受挫就放棄」是很多人都會有的成長經驗，你也是這樣嗎？</li> <li>8. 「堅持下去」、「受挫放棄」這兩種觀念，對人生（學習或訓練）有什麼影響？</li> <li>9. 一直被大家輕忽的<u>柄本</u>，在體育課時讓同學刮目相看，你覺得<u>柄本</u>為什麼能贏柔道部的<u>吉田</u>同學？</li> <li>10. 為什麼後來<u>生方</u>同學會去做勞動委員的工作？是什麼原因改變了<u>生方</u>同學？</li> </ol> <p>三、綜合活動</p> <p>每個人都有自己的優點及缺點，當自己的缺點不被別人看好，就輕易選擇放棄，只會離夢想越來越遠。唯有不斷透過練習，以毅力堅持下去，才能將缺點縮小，進而被別人欣賞的優點。</p>	5分	
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----	--

單元名稱	《DAY 5 所以我今後也要跑啊 風間》		
教學年級	五年級	品德核心價值	關懷
教學日期	2019年3-6月	教學時間	40分鐘
能力指標	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-4 覺察自己的壓力來源與狀態，並能正向思考。 1-3-5 覺察生命的變化與發展歷程。		

教學目標	1. 了解自己在不同環境中所應扮演的角色。 2. 自我省思問題所在，提出改進策略。		
影片來源	<a href="https://www.bilibili.com/video/av46626298/?p=2">https://www.bilibili.com/video/av46626298/?p=2</a>		
教學活動		時間	教學資源
一、引起動機 老師提問，請學生回答。 1. 努力真的能夠成功嗎？當自己沒被選為重要成員的那一刻，該如何面對選上的成員？ 2. 在不被看好的情況下被選為重要成員，該如何面對其他人？		5分	電腦、單槍投影機
二、發展活動 活動一：觀看影片 活動二：(討論) 1. 三年級的 <u>笠原</u> 學長為什麼要這麼努力的練習？ 2. 為什麼 <u>笠原</u> 學長高中聯賽後就要退出足球社？ 3. 努力三年的 <u>笠原</u> 學長沒被選上代表隊，他的心情是如何？如果是你，你會怎麼想呢？ 4. 你覺得教練為什麼會選 <u>柄本</u> 為代表隊呢？ 5. 為什麼落選的 <u>笠原</u> 學長要幫 <u>柄本</u> 練球？他心中不會怨恨教練、 <u>柄本</u> 嗎？ 6. 如果是你沒被選上學校田徑（羽球）代表隊，你會怎麼想？你會怎麼做？ 7. 在第一場比賽中，教練看到場上選手的表現後，為什麼要派 <u>柄本</u> 上場呢？ 8. 上場比賽很緊張，導致選手表現不佳，你也會有這樣的情形嗎？ 9. 觀眾看到剛上場的 <u>柄本</u> 表現如何？ 10. 看到 <u>柄本</u> 拚命追上要出界的那顆球，同隊隊員的反應是如何？為什麼其他社員會幫 <u>柄本</u> 加油？ 11. 你覺得第一場比賽能獲勝的關鍵是什麼？		30分	
三、綜合活動 努力不一定能成功，但不努力，一定不能成功，找出自己的優點，哪怕優點微不足道，怎知小兵不能立大功？所以就算是不被看好的選手，一定有他的優點，並給予鼓勵。		5分	

單元名稱	《DAY 6 為了誰而跑 那就是我追求的足球》
------	-------------------------

教學年級	五年級	品德核心價值	關懷
教學日期	2019年3-6月	教學時間	40分鐘
能力指標	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-4 覺察自己的壓力來源與狀態，並能正向思考。 1-3-5 覺察生命的變化與發展歷程。		
教學目標	1. 了解自己在不同環境中所應扮演的角色。 2. 自我省思問題所在，提出改進策略。		
影片來源	<a href="https://www.bilibili.com/video/av46878345/?spm_id_from=333.788.videocard.1">https://www.bilibili.com/video/av46878345/?spm_id_from=333.788.videocard.1</a>		
教學活動		時間	教學資源
一、引起動機 老師提問，請學生回答。 1. 面對厲害的選手，該如何表現？ 2. 身為厲害的選手，該如何對待能力不佳的選手？ 二、發展活動 活動一：觀看影片 活動二：(討論)		5分	電腦、單槍投影機
1. 個人室內足球賽， <u>柄本</u> 和 <u>櫻高</u> 隊長 <u>犬童</u> 比賽， <u>犬童</u> 有放水嗎？ <u>柄本</u> 為什麼會這麼認為呢？那你的想法是什麼？ 2. 為什麼 <u>犬童</u> 隊長反而認為是 <u>柄本</u> 沒有認真比賽？你的看法呢？ 3. <u>犬童</u> 隊長的足球是什麼？你覺得 <u>犬童</u> 隊長為什麼會這麼的強？ 4. 在聽完 <u>犬童</u> 隊長的一番話後， <u>柄本</u> 有什麼樣的看法？ <u>柄本</u> 要踢的足球又是什麼？ 5. 為什麼 <u>犬童</u> 隊長對 <u>柄本</u> 的評價這麼高呢？ 6. <u>來須</u> 沒把用具收好，你覺得 <u>君下</u> 學長對 <u>來須</u> 的方式好嗎？ 7. 如果你是學長(姐)，你會怎麼對待學弟妹？ 8. 為什麼 <u>君下</u> 學長不要傳球給 <u>柄本</u> ？ 9. 如果你是 <u>柄本</u> ，聽完 <u>君下</u> 學長的話，你會有什麼反應？你會怎麼做？ 10. 加入足球社才二個月的 <u>柄本</u> ，為什麼他的球鞋就已經穿得破破爛爛的？ 11. 你覺得 <u>君下</u> 學長是個怎樣的人？他為什麼會把 <u>柄本</u> 舊鞋重新整理好呢？		30分	



進，就算是能力差，亦能為團體付出力量，不該小看自己的能力，更不該看輕別人的實力。		
------------------------------------------	--	--

單元名稱	《DAY 8 他只要投入 就是一顆子彈》		
教學年級	五年級	品德核心價值	關懷
教學日期	2019年3-6月	教學時間	40分鐘
能力指標	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-4 覺察自己的壓力來源與狀態，並能正向思考。 1-3-5 覺察生命的變化與發展歷程。		
教學目標	1. 了解自己在不同環境中所應扮演的角色。 2. 自我省思問題所在，提出改進策略。		
影片來源	<a href="https://www.bilibili.com/video/av46967718/?spm_id_from=333.788.videocard.0">https://www.bilibili.com/video/av46967718/?spm_id_from=333.788.videocard.0</a>		
教學活動		時間	教學資源
一、引起動機 老師提問，請學生回答。 1. 家人通常如何關心孩子？ 2. 如何在不被看好的情況下為自己的團體加油？		5分	電腦、單槍投影機
二、發展活動 活動一：觀看影片 活動二：(討論) 1. 社團結束後， <u>柄本</u> 去了哪裡？要做什麼？ 2. 在媽媽心目中， <u>柄本</u> 是怎樣的小孩？ 3. <u>柄本</u> 的手機傳來了訊息，媽媽私自拿來看了，你覺得媽媽這樣的作法好嗎？為什麼？ 4. 這些簡訊是誰傳的？為什麼要傳給 <u>柄本</u> 呢？ 5. <u>君下</u> 學長之前說不會傳球給 <u>柄本</u> ，為什麼又要在教練面前替 <u>柄本</u> 說話，讓 <u>柄本</u> 上場呢？ 6. 當你聽到你的隊伍比另一隊弱時，你會有什麼反應？		30分	
三、綜合活動 長大了，要學習自己獨立處理自己的事，不讓家人擔心，就算家人私自處理自己的事，也要知道家人是出於關心之情。面對自己的情勢，哪怕在不被看好的情況下，也要努力往前衝，為自己的團體加油。		5分	



單元名稱	《DAY 10 老子不會輸給這種程度的挫折》		
教學年級	五年級	品德核心價值	關懷
教學日期	2019年3-6月	教學時間	40分鐘
能力指標	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-4 覺察自己的壓力來源與狀態，並能正向思考。 1-3-5 覺察生命的變化與發展歷程。		
教學目標	1. 了解自己在不同環境中所應扮演的角色。 2. 自我省思問題所在，提出改進策略。		
影片來源	<a href="https://www.bilibili.com/video/av46967718?p=3">https://www.bilibili.com/video/av46967718?p=3</a>		
教學活動		時間	教學資源
<p>一、引起動機</p> <p>老師提問，請學生回答。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 在團體中的優秀選手，真的是優秀的嗎？</li> <li>2. 成功是靠一個人就可以嗎？</li> </ol> <p>二、發展活動</p> <p>活動一：觀看影片</p> <p>活動二：(討論)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 一直是別人眼中的天才—<u>風間</u>，在這場比賽中意識到什麼事？</li> <li>2. 是什麼原因讓<u>風間</u>這麼拚命，不惜用臉去擋球？</li> <li>3. 上半場結束時，<u>柄本</u>為什麼在大家面前哭泣呢？</li> <li>4. 上半場<u>風間</u>有沒有在場上成功守住櫻高的隊長<u>犬童</u>呢？</li> <li>5. <u>君下</u>和<u>大柴</u>為什麼在休息室吵架？為什麼又馬上休戰了呢？</li> <li>6. 下半場的比賽「難搞王子」<u>大柴</u>學長為什麼那麼努力跑動以及防守？</li> <li>7. <u>大柴</u>口中「為了別人而奔跑的英雄」是誰？他教會<u>大柴</u>什麼事？</li> </ol> <p>三、綜合活動</p> <p>在團體中的第一名並非是真正的第一名，有更厲害的人值得學習，並努力為團體爭取榮譽。</p>		5分  30分  5分	電腦、單槍投影機

單元名稱	《DAY 11 為了讓這個閃亮般的日子延續至明天》		
教學年級	五年級	品德核心價值	關懷

教學日期	2019年3-6月	教學時間	40分鐘
能力指標	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-4 覺察自己的壓力來源與狀態，並能正向思考。 1-3-5 覺察生命的變化與發展歷程。		
教學目標	1. 了解自己在不同環境中所應扮演的角色。 2. 自我省思問題所在，提出改進策略。		
影片來源	<a href="https://www.bilibili.com/video/av47489587/?spm_id_from=333.788.videocard.0">https://www.bilibili.com/video/av47489587/?spm_id_from=333.788.videocard.0</a>		
教學活動		時間	教學資源
一、引起動機 老師提問，請學生回答。 1. 你會相信能力比你差的隊友嗎？ 2. 你的鬥志可以持續多久？		5分	電腦、單槍投影機
二、發展活動 活動一：觀看影片 活動二：(討論) 1. <u>大柴</u> 學長下場後換上了 <u>柄本</u> ，一個只入隊三個月的 新手，為什麼教練要派他上場？ 2. <u>柄本</u> 的上場為比賽帶來了什麼樣的改變？ 3. <u>櫻高的成神</u> 為什麼會這麼信任 <u>犬童</u> ，相信他一定 會把球送到球門前給他？ 4. 你在比賽場上也會這麼信任自己的隊友嗎？ 5. 在終場前五分鐘， <u>聖跡</u> 被 <u>櫻高</u> 踢進關鍵的一分， 大家都認為 <u>聖跡</u> 輸了， <u>柄本</u> 有因此而喪志認輸了 嗎？ 6. <u>柄本</u> 為什麼最後會想起小時候養貓的事呢？ 7. 這場比賽，讓 <u>柄本</u> 感受到那些事情？ 8. 最後一次的射門，為什麼 <u>水樹</u> 隊長和 <u>風間</u> 都不起 腳攻擊，反而傳給了 <u>柄本</u> 進攻？		30分	
三、綜合活動 能力差，但能上場就代表能力是值得被肯定的，應該 相信自己的隊友，也許 <u>小兵</u> 也能立大功，而且在比賽 還沒有結束之前，都不應該輕言放棄。		5分	

單元名稱	《DAY 12 不會再讓誰低頭沮喪了》		
教學年級	五年級	品德核心價值	關懷

教學日期	2019年3-6月	教學時間	40分鐘
能力指標	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-4 覺察自己的壓力來源與狀態，並能正向思考。 1-3-5 覺察生命的變化與發展歷程。		
教學目標	1. 了解自己在不同環境中所應扮演的角色。 2. 自我省思問題所在，提出改進策略。		
影片來源	<a href="https://www.bilibili.com/video/av47489587?p=2">https://www.bilibili.com/video/av47489587?p=2</a>		
教學活動		時間	教學資源
一、引起動機 老師提問，請學生回答。 1. 身為學長的你對能力差的人輸了比賽有何想法？ 2. 你因自己的關係而害大家輸了比賽有何想法？		5分	電腦、單槍投影機
二、發展活動 活動一：觀看影片 活動二：(討論) 1. 柄本覺得「所謂的每一天都活著，不是細數失去了多少東西，而是在此基礎上增加重要的東西」這句話是什麼意思？ 2. 聖跡輸球了，為什麼還會開派對？ 3. 臨走前的笠原學長為什麼要水樹隊長多關心柄本和風間？ 4. 為什麼笠原學長在火車上哭了呢？ 5. 關鍵時刻的踢球，結果柄本球踢到門柱沒進而輸了比賽，如果你是柄本，你的心境是如何？ 6. 如果你是其他場上的隊員，你的心境又是如何？ 7. 風間之前也曾輸過比賽，但為何這次會覺得「心情難以平復」和「不甘心」呢？ 8. 為什麼生方同學會來找柄本？ 9. 柄本為什麼沒有好好的睡覺？為什麼他覺得自己沒資格哭？ 10. 聽完生方同學鼓勵柄本的話，你內心有什麼感受？		30分	
三、綜合活動 世界上沒有哪一種東西是認真努力挑戰之後還做不到的，因為半途放棄繼續挑戰，才會看起來像是失敗，不管是敗北，挫折，這些都是勝利的一部份，你所做的努力絕對不可能會白費力氣的。只要努力過，就不		5分	

要過於責怪自己。然而身為學長、學姐，對於能力差的人不僅只是批評或鼓勵，更要扛下表率的責任，不能要求自己，如何要求別人？		
-------------------------------------------------------------	--	--

單元名稱	《DAY 13 你只要看著前面就好》		
教學年級	五年級	品德核心價值	關懷
教學日期	2019年3-6月	教學時間	40分鐘
能力指標	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-4 覺察自己的壓力來源與狀態，並能正向思考。 1-3-5 覺察生命的變化與發展歷程。		
教學目標	1. 了解自己在不同環境中所應扮演的角色。 2. 自我省思問題所在，提出改進策略。		
影片來源	<a href="https://www.bilibili.com/video/av47550072/?spm_id_from=333.788.videocard.0">https://www.bilibili.com/video/av47550072/?spm_id_from=333.788.videocard.0</a>		
教學活動		時間	教學資源
一、引起動機 老師提問，請學生回答。 1. 你曾感謝過生活在你周遭的人（除了家人外）嗎？ 2. 你想成為什麼樣的學長姐？		5分	電腦、單槍投影機
二、發展活動 活動一：觀看影片 活動二：(討論) 1. 「不知道我能做到什麼，有可能我什麼都做不到，但是我要做，只要我能做得到，我什麼都要去做」這句話你有什麼想法？對你在課業上或訓練上有什麼幫助嗎？ 2. 小百合擔心上次柄本因為比賽輸了，對責任感很強的柄本來說，會不會心理負擔太重？你也會關懷你的同學（隊員）嗎「不知道我能做到什麼，有可能我什麼都做不到，但是我要做，只要我能做得到，我什麼都要去做」這句話你有什麼想法？對你在課業上或訓練上有什麼幫助嗎？ 3. 「能有現在的我，全是多虧了小百合」柄本很感謝小百合，那你是不是也有想感謝的人呢？ 4. 為了能讓成績不好的學弟們能參加訓練，學長們幫學弟補習，身為學長（姐）的你，也曾經幫助過學弟（妹）嗎？		30分	







<p>教育柄本的呢？</p> <p>6. 柄本媽媽教柄本「要時常為他人著想，設身處地思考，然後採取行動」，你曾經這樣為他人著想嗎？</p> <p>7. 在競技的體育場上有「犧牲自己，成全別人」的可能嗎？如果沒有，那在哪裡有？</p> <p>8. 當你聽到別人對你有不好的評論，你會怎麼樣？</p> <p>三、綜合活動</p> <p>盡可能設身處地為對方著想，在關懷他人的前提之下行動，因為體貼也是一種堅強的行為表現。一個人在團體中的表現不是很突出，就代表這樣的一個人不需要受到重視嗎？並不是，團體中的每個人都很重要，如同機械中的零件，少了一顆可能就無法正常運作，所以，不可以小看任何一個人對團體的付出。</p>	5分	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----	--

單元名稱	《DAY 17 我喜歡這支隊伍》		
教學年級	五年級	品德核心價值	關懷
教學日期	2019年3-6月	教學時間	40分鐘
能力指標	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-4 覺察自己的壓力來源與狀態，並能正向思考。 1-3-5 覺察生命的變化與發展歷程。		
教學目標	1. 了解自己在不同環境中所應扮演的角色。 2. 自我省思問題所在，提出改進策略。		
影片來源	<a href="https://www.bilibili.com/video/av49037296/?spm_id_from=333.788.videocard.0">https://www.bilibili.com/video/av49037296/?spm_id_from=333.788.videocard.0</a>		
教學活動		時間	教學資源
一、引起動機 老師提問，請學生回答。 1. 你會因為受到重視而表現出驕傲的態度嗎？ 2. 你會因為敵隊的言語心生不滿嗎？		5分	電腦、單槍投影機
二、發展活動 活動一：觀看影片 活動二：(討論) 1. 比賽場上難免會遇到對手的挑釁，這時你該怎麼做？ 2. 你會為了贏得比賽而無所不用其極嗎？ 3. <u>大柴</u> 一直踢不好，但為什麼 <u>君下卻</u> 還是一直傳球		30分	



<p>2. <u>水樹</u>隊長真的對<u>君下</u>的傳球不滿意嗎？</p> <p>3. <u>水樹</u>為什麼<u>君下</u>說「你的話能做到的吧」？<u>君下</u>真的能做到嗎？</p> <p>4. 你曾經有像<u>君下</u>這樣在比賽場上被期待過嗎？</p> <p>5. 被換下場的<u>風間</u>一直垂著頭不看比賽，你覺得<u>風間</u>此時內心在想什麼？如果是你，你會怎麼想？</p> <p>6. 為什麼<u>生方</u>對<u>風間</u>說「你有看比賽的義務」？</p> <p>7. 曾經踢球失敗的<u>柄本</u>內心會留下陰影，你在比賽場上也會這樣嗎？要怎麼去克服？</p> <p>8. 為什麼<u>柄本</u>最後能克服心中的陰影，成功踢進致勝的一球？</p> <p>三、綜合活動</p> <p>運動選手最重要的是身體狀態，當身體出現任何不適都應該馬上告知其他人，以避免更嚴重的狀況產生。比賽時常出現不同的心態，例如：緊張、生氣、腦袋一片空白等，這些都會影響比賽的結果，所以可以深呼吸、聽音樂、看書等，來轉移情緒，將比賽的狀況維持在校內練習時的狀態。</p>	5 分	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----	--

單元名稱	《DAY 19 跟著來吧 直線通往全國》		
教學年級	五年級	品德核心價值	關懷
教學日期	2019 年 3-6 月	教學時間	40 分鐘
能力指標	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-4 覺察自己的壓力來源與狀態，並能正向思考。 1-3-5 覺察生命的變化與發展歷程。		
教學目標	1. 了解自己在不同環境中所應扮演的角色。 2. 自我省思問題所在，提出改進策略。		
影片來源	<a href="https://www.bilibili.com/video/av51017326/?spm_id_from=333.788.videocard.0">https://www.bilibili.com/video/av51017326/?spm_id_from=333.788.videocard.0</a>		
教學活動		時間	教學資源
一、引起動機 老師提問，請學生回答。 1. 你曾經因為比賽的關係而與夥伴吵架嗎？ 2. 你想成為第一名嗎？		5 分	電腦、單槍投影機
二、發展活動 活動一：觀看影片 活動二：(討論)		30 分	

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 為什麼<u>青函</u>高中隊長會說「<u>柄本</u>是只有在<u>聖跡</u>才會發光的選手」？</li> <li>2. 比賽輸了，你會反省自己，還是怪罪別人？</li> <li>3. 為什麼<u>柄本</u>要跟<u>風間</u>道歉？<u>柄本</u>有做錯什麼嗎？</li> <li>4. <u>風間</u>的家庭是不完整的家庭，你覺得他會不會埋怨呢？</li> <li>5. 為什麼<u>風間</u>要感謝他媽媽，讓他能遇到<u>柄本</u>呢？他心境的改變是如何的呢？</li> <li>6. 平時自恃才能而不練習的<u>大柴</u>，為什麼會一大早在跑步？</li> <li>7. 你上場比賽前，會想到輸還是贏呢？</li> </ol> <p>三、綜合活動</p> <p>吵架也是溝通方式的一種，但是吵架最不好是說氣話，說了氣話卻無法化解尷尬才是最笨的人，因為這有可能會讓你永遠失去一位好朋友，所以說話之前要三思而行，只要是對的就要勇於表達。第一名的成績來自於平時練習的累積，當你對自己平時練習能確實做到，場上自然能對自己有信心，自然會得第一名。</p>	5 分	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----	--

單元名稱	《DAY 20 不要小看聖蹟》		
教學年級	五年級	品德核心價值	關懷
教學日期	2019 年 3-6 月	教學時間	40 分鐘
能力指標	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-4 覺察自己的壓力來源與狀態，並能正向思考。 1-3-5 覺察生命的變化與發展歷程。		
教學目標	1. 了解自己在不同環境中所應扮演的角色。 2. 自我省思問題所在，提出改進策略。		
影片來源	<a href="https://www.bilibili.com/video/av51017326?p=2">https://www.bilibili.com/video/av51017326?p=2</a>		
教學活動		時間	教學資源
一、引起動機 老師提問，請學生回答。 1. 比賽之前，你會為自己設定目標嗎？ 2. 比賽之前，你曾經被人看衰嗎？		5 分	電腦、單槍投影機
二、發展活動 活動一：觀看影片 活動二：(討論)		30 分	

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 比賽場上的勝利是每個人都想要的，但該用什麼方式來獲得勝利？</li> <li>2. 你覺得<u>北東</u>高中為求勝利，以近乎犯規的方式踢球，這樣好嗎？</li> <li>3. 明知道會拿到黃牌，<u>水樹</u>隊長為什麼還要犯規？</li> <li>4. 進入準決賽的<u>聖跡</u>高中，接下來面臨什麼艱困的狀況呢？</li> <li>5. 當大家都陷入低潮時，你可以用什麼方式鼓舞、激勵大家呢？</li> <li>6. 遇到對手比自己更強，你會退縮還是會想要拚呢？</li> <li>7. 開賽前，<u>水樹</u>隊長和大家加油打氣，卻沒有對<u>柄本</u>說什麼，你覺得<u>水樹</u>隊長要傳達什麼給<u>柄本</u>？</li> </ol> <p>三、綜合活動</p> <p>設定目標可以讓自己很清楚了解自己要的是什麼，這是企圖心，因為努力了那麼久，就是要證明自己的實力，見證自己平時努力的成果。至於成績的好與不好，不是看外表，而是在比賽中證明自己，證明自己給別人看，不需要受他人言語的影響，努力做好自己的事。</p>	5 分	
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----	--

單元名稱	《DAY 21 足球真是有趣呢》		
教學年級	五年級	品德核心價值	關懷
教學日期	2019 年 3-6 月	教學時間	40 分鐘
能力指標	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-4 覺察自己的壓力來源與狀態，並能正向思考。 1-3-5 覺察生命的變化與發展歷程。		
教學目標	1. 了解自己在不同環境中所應扮演的角色。 2. 自我省思問題所在，提出改進策略。		
影片來源	<a href="https://www.bilibili.com/video/av51017326?p=3">https://www.bilibili.com/video/av51017326?p=3</a>		
教學活動		時間	教學資源
一、引起動機 老師提問，請學生回答。 1. 在比賽過程中，你會因為夥伴的失誤責備夥伴嗎？ 2. 你會因為夥伴的責備而難過或生氣嗎？		5 分	電腦、單槍投影機
二、發展活動		30 分	

<p>活動一：觀看影片</p> <p>活動二：(討論)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 你覺得比賽場上比的是體能、技術還是頭腦？</li> <li>2. 入隊才沒幾個月的<u>柄本</u>，是憑什麼能在比賽中表現出色？</li> <li>3. 比賽時的壓力會讓選手無法正常發揮，你也是如此嗎？</li> <li>4. 為什麼<u>新戶部</u>看到<u>柄本</u>這樣努力的表現，反而表現出焦躁不安呢？</li> <li>5. 如果因為你的失誤而成比賽輸了，你內心的感受如何？</li> </ol> <p>三、綜合活動</p> <p>失誤不是每個人的希望，更不是大家樂見，因此，責備夥伴並不能解決當下的困境，而是以更積極的心態去面對，因為失誤會發生在每一個人的身上。</p>	5分	
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----	--

單元名稱	《DAY 22 現在我是聖蹟的隊長》		
教學年級	五年級	品德核心價值	關懷
教學日期	2019年3-6月	教學時間	40分鐘
能力指標	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-4 覺察自己的壓力來源與狀態，並能正向思考。 1-3-5 覺察生命的變化與發展歷程。		
教學目標	1. 了解自己在不同環境中所應扮演的角色。 2. 自我省思問題所在，提出改進策略。		
影片來源	<a href="https://www.bilibili.com/video/av51033346/?spm_id_from=333.788.videocard.0">https://www.bilibili.com/video/av51033346/?spm_id_from=333.788.videocard.0</a>		
教學活動		時間	教學資源
一、引起動機 老師提問，請學生回答。 1. 你是個有自信的人嗎？ 2. 你有信心面對每一場比賽嗎？		5分	電腦、單槍投影機
二、發展活動 活動一：觀看影片 活動二：(討論) 1. <u>京王</u> 高中下半場能追平一分的關鍵，你覺得是為什麼？ 2. 在比賽場上緊張、不安、恐懼時，你會如何調整？		30分	



<p>三、綜合活動</p> <p>競賽場上的競爭是在規範下的競賽，當分數及速度的改變會影響競賽場上的思慮，而場上的思慮亦會影響後續的成績，也就是輸贏，要怎麼堅持下去，就看個人的思慮了。</p>	5分	
--------------------------------------------------------------------------------------------------	----	--

單元名稱	《DAY 24 想在這支隊伍多踢點足球》		
教學年級	五年級	品德核心價值	關懷
教學日期	2019年3-6月	教學時間	40分鐘
能力指標	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-4 覺察自己的壓力來源與狀態，並能正向思考。 1-3-5 覺察生命的變化與發展歷程。		
教學目標	1. 了解自己在不同環境中所應扮演的角色。 2. 自我省思問題所在，提出改進策略。		
影片來源	<a href="https://www.bilibili.com/video/av51033346?p=3">https://www.bilibili.com/video/av51033346?p=3</a>		
	教學活動	時間	教學資源
一、引起動機	<p>老師提問，請學生回答。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 你會想用成績證明你是玉米國小的選手嗎？</li> <li>2. 你會因為比賽的輸贏而開心或難過嗎？</li> </ol> <p>二、發展活動</p> <p>活動一：觀看影片</p> <p>活動二：(討論)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 你覺得這場比賽，<u>聖跡</u>高中能獲勝的關鍵是什麼？</li> <li>2. 聽到場邊原本幫你們加油的人卻奚落你們輸了比賽，你會有什麼反應？</li> <li>3. 你曾經當過啦啦隊(加油團)嗎？你知道怎麼當個「好」啦啦隊嗎？</li> <li>4. 比賽結束後，大家都十分疲累，為什麼柄本還要獨自留在學校自主訓練？</li> <li>5. 在同伴眼中，柄本今天場上的表現已經很厲害，但為什麼柄本卻說對球隊一點都沒有幫助？</li> <li>6. 你覺得柄本是一個怎麼樣的人？你可以從他身上學到什麼？</li> </ol>	5分	電腦、單槍投影機
三、綜合活動		5分	
	每個選手在競賽場上都是想證明自己的實力，除了證		

<p>明自己的時候，身上所展現的是這個學校的特質及氣度，別人亦會從你的表現看到裕民的樣子，所以當你因為比賽的結果開心或難過時，更要想想裕民國小的教練希望選手不只是得到成績，更是成績背後對選手的要求及成長。</p>		
------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--



## 附錄六：品德教育學習單



# 《DAYS》 品德教育學習單

姓名：

1. 本部運動性動畫中的哪一個角色呈現出品德？是什麼樣的行為？  
（請具體說明）
2. 你覺得一位運動選手需具備什麼樣的品德（對比賽有幫助）？
3. 你覺得一位運動選手需具備什麼樣的品德（對訓練有幫助）？
4. 這些品德對你在日常生活有什麼幫助？（寫出一種品德及具體行為）
5. 這些品德對你在田徑（羽球）訓練時有什麼幫助？
6. 這些品德對你在田徑（羽球）比賽時有什麼幫助？
7. 我可以怎麼落實這些品德？

