

利用融合教学 促进学生学习动力和成功的方法 在 移动 环境： “这 泳池模式”

威廉·L. 卡莱托纳，蒂莫西·W. 亨里查，格雷戈里·J. Soukup, Sr. a,

Garry R. Bowyer b 蒂莫西·J·林奇

圣道大学（德克萨斯州圣安东尼奥）、迈阿密大学（俄
亥俄州）和普利茅斯大学 - 英国

抽象的

所有学生 有不同 优势 弱点 和 身体能力 体育课。融合式教学方法使学生能够在体育课上选择难度级别，并帮助体育教师根据学生的个体情况制定个性化的教学方法。 促进学习 全部 学生。 影响学生在体育课上取得个人成功的因素有很多，例如设施、器材的合理使用、学生分组以及教学目标和方法。

体育教学的挑战之一在于如何促进所有学生的技能发展。作者建议体育教师采用 “泳池模式” 进行体育教学，这种模式鼓励体育教师营造良好的学习环境。这 成功 全部 学生们 头脑。 这 体育教师必须提出并回答许多不同的问题，这些问题涉及合适的学习过程、学习体验，以及如何调整学习环境、设施和活动。适当地挑战初级、中级和高级技能 学生们？ “水池 模型” 促进 改进 的 学生 信心 和 技能能力 改变和调整学习环境，而不是依赖特定的学习环境。 教学法 方法论。 在职的 在 合伙 和 各种各样的 其他 教学方法 “泳池” “模型” 将促进 潜力 所有学生 学习并变得更好 精通 学习者 以及搬家公司。

关键词： 包容性教学风格、个性化教学方法、学生成功、技能发展、学习环境适应性。

利用融合教学 促进学生学习动力和成功的方法 在 移动 环境： “这 泳池模式”

介绍

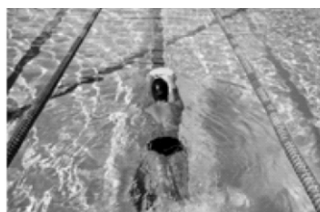
什么时候 体育教师 看 在 一个 游泳 水池 他们， 能 看 一些 适应 并进行相应的调整，以确保不同游泳者的安全和技能水平。 深度标记是 显著位置发布 这 侧壁 甲板上， 标牌警告不要跳入 浅水区（图 1） 教师和救生员不断 观察 游泳运动员 到 保证 安全的 执行 和 活动 在这 水池 区域。 莱恩和 绳索标志提醒游泳者 水 深度， 以及它在哪里 是 安全 潜水。 跳板 和 潜水 平台 是 可用的 在 变化 高度， 到 适当 挑战泳池中不同技能水平的游泳运动员和跳水运动员（图 2）。 体育教师使用漂浮设备来保障安全的学习环境，并促进学生的进步。 的 初学者和低技能游泳者的技能，以及 那 同样的设备也 用过的 经过 教师 和 教练 到 改进 技能 和 表现水平 的 精英游泳运动员 （数字 3）。 其他 修改 坡道 和 举起 椅子 （数字 4） 是 也被特殊教育体育教师用来帮助有身体障碍的游泳运动员，以及 到 创造 一个 更多的 包容性学习环境 这 水池。 经过适当培训 和 认证 身体的 教育工作者 和 救生员 作为出色地 作为 救生 设备对于保护游泳者、提供安全愉快的学习环境至关重要。



（数字 1）



（图） 2)



（图） 3)



（图） 4)

当学生进入游泳区时，所有这些调整和改进都能激发学生的积极性并促进他们的成功。 包容性的学习环境。 学生们学习关于 这 规则 和 安全 特征， 但 他们 能 还看 那 不同的 级别 的 能力 和 技能将是 由…… 这 结构 这 水池。 之后 老师有经过预先测试的学生，他们 开始 到 教 课程 技能 在 一个 学习 环境 那 促进 学生

学习与成功。初学者通常在泳池的浅水区游泳，中级游泳者则在深水区游泳。中级和高级游泳运动员都在这深水区。当学生处于一个适合他们能力的环境中，并且进行渐进式学习时，学生的自信心就会增强，压力就会减轻（Blankenship, 2007）。随着学生学习和成长更多的成功的，他们的固有的动机是增加，和他们能移动到到更难的游泳技巧和活动和到更多的具有挑战性的领域的这水池（Alderman、Beighle、Pangrazi, 2006 年）。

对于教授游泳的体育教师来说，最激动人心的时刻之一就是当初学者和中级游泳运动员进入深水区这水池，和执行更困难的任务笔画，和这先进的游泳运动员学习更多的难的笔画和提升在他们的有氧运动容量。；许多初学者和中级游泳运动员不会得到进入这水池，或找到成功。这相同的是真的如果全部先进的游泳运动员，是制成到游泳在这浅的结尾水池。

如何这学习环境是有组织且结构化的是重要的元素那可以影响学生成功（所罗门，2006）。这身体的教育者决定这些特征通过评估设施，设备，学生分组和尺寸，学生能力，课目标和其他重要的考虑因素。这“水池模型”鼓励老师到发展学习环境这成功的全部学生在头脑。这身体的教育者必须问并回答许多不同的问题关于学习过程和体验他们的学生。如何使设施和活动对初学者、中级玩家和高级玩家都具有适当的挑战性？先进的技能学生？什么做这环境意味着到学生谁会害怕参加活动、比赛或受伤？这项活动如何鼓励学生成为行动者而不是合格的旁观者（Siedentop & 坦尼希尔，2000 年）？一位了解个体差异、善于思考的体育教师可以解答这些重要问题。学生特征和如何他们激励学生和推动学习。

个性化挑战 和 操作说明 为了 学生

浅的 深度 学习

什么时候一个身体的教育者知道那一个低的熟练学生是可怕的一个活动或者一个在学习环境中，他们应该采用“池模型”的浅层深度学习理念。应该是慢点踱步，更多的个性化的，学生应该是有能力的到选择难度级别，并可对活动、设施和设备进行调整以促进其发展。这成功的学生在简单的游戏和活动。数字 5 礼物示例这概念。

活动	修改
• 入侵 游戏 • 网 游戏 • 攀登 墙 • 跳高 • 目标 活动	一 在 没有人， 一 在 一 不 或者 低的 网， 三 在 三 团 队水平，低矮 没有障碍，没有接近目 标。目标大，距离近。

数字 5-浅 深度 学习活动 和 修改。（Pangrazi） & 贝格尔， 2010）。

中等深度 学习

中等深度 教授概念可以是 用于学生 具备中级技能水平，并且 更多的 自信的 和 胜任的 在 他们的 技能 和 能力。 身体的 教育工作者 应该 帮助学生发展更强的 运动和技能能力，在更大的团队中工作，增加挑战性，并通过参与改良或改良的比赛来培养对竞争更积极的态度。 带领 向上 游戏。 图 6 举例说明 中等深度学习活动 和修改。

活动	修改
• 入侵 游戏 • 网 游戏 • 攀登 墙 • 跳高 • 目标 活动	三 在 三， 四 在 四中 网 高度， 五 在 五 水平高度高，垂直高度中等，横杆 低，助跑速度慢，助跑距离短 常规的目标， 短的 距离 从 目标

图 6-中等深度学习活动 和修改。（Pangrazi） & 贝格尔， 2010）。

深的 结束学习

最后， 什么时候 学生 是 有能力的 到 履行 在 一个 高级水平 这 老师 能 发展 学习环境更像是游泳池的深水区。 动作和技能应 是 更多的 成熟 和 高效的； 活动 应该 促进积极作用 同龄人之间的社交互动和团队归属感 那些 更多的 具有竞技性和游戏性。一些修改示例。 那 能 是 制成 和 深的 结尾 学习 是 呈现 在 数字 7.

活动	修改
• 入侵 游戏 • 网 游戏 • 攀登 墙 • 跳高 • 目标 活动	满的 团队 会员资格常 规净高 垂直于顶部 高度 作为 需要 和 普通的 接近目标 的挑战性距离

数字 7 – 深的 结束学习 活动 和 修改。（潘格拉齐 & 贝格尔， 2010）。

应用 的 这 “水池 模型”

这 “泳池模型” 可以是 用于 有很多不同的方法 种类 不同的教学模式和 设置 改进 教学 主要的和 中学体育课。教师 能 使用 这 “水池 模型” 为了 发展 这 学习 环境 在 入侵 类似游戏 篮球。 第一的 教师 需要 到 最大化 这 使用 的 设施 和 设备 在 这 阶级和 制作 不同的 游戏 修改 和 适应 到 推动 个人 学生 成功。活动必须 提供 年龄 和 技能 等级 适合 发展 积极动机 的 促进学生学习 和 参与，并促进 学生成功。 这可以通过多种方式实现。 方法。 这 老师 需求 到 制作 满的 使用 的 这 健身房。 这 更多的 时代 那 一个 学生 练习技能的方式越正确，掌握技能的速度就越快。 而不是让所有学生都练习 一 他们需要的篮子 到 使用 全部 的 这 篮子里的 这 健身房和 可以设置 向上其他 车站 在 这 教学 区域 在哪里 学生 能 实践 具体的 技能。 修改可以 是 为 这 设备 促进成功 年轻且 较少的 像我这样的优秀学生 使用更小的 球 或者 降低 这 高度 的 这 目标 为了 学生。 团体 尺寸 能 是 修改的 学生按技能水平分组。 教师应创造一个动态的学习环境，让学生可以选择同质或异质的活动。 许多学生喜欢与能力相近的其他学生一起玩耍或对抗，但他们也能在以下方面取得成功： 与学生一起玩游戏 其他 规则赋予的能力 修改的 到 促进有意义的参与 全部。 而不是 拥有 学生们玩耍 标准游戏 针对每个 其他五名学生 在 每个 团队 他们 能 玩 修改的 一对一， 二对二， 三对三 或者 与能力相近或不同的同学进行四对四的比赛，重点在于掌握特定技能。 “分组教学模式” 允许教师根据学生的具体情况进行个性化调整，以适当地挑战学生，并促进学生更高的内在学习动机、学习效果和学习乐趣。 的 这 活动。 学生 应该 变得 积极的 在 这 学习 过程。 一个 互惠教学 风格 能 是 用过的 到 达到 这 学习 客观的。 许多 学生 涉及 到 同龄人

比老师更好，互惠式的教学方式为这些学生提供了更轻松的课堂学习环境。高技能学生会成为低技能学生的“观察者”。和帮助他们学习技能和激励他们到变得“实干家”在这班级。这社会方面的这互惠的学习风格允许降低熟练学生到益处，学习和提高他们的情感上的，认知的和心理运动技能从这个人操作说明和反馈高技能“观察员”同时，通过承担课堂教学角色的责任，活动课的“观察员”也能从中受益，从而提高他们的情感和认知技能。这种篮球训练模式更以学生为中心，并促进更大的进步。学习和动机空白的胜任的旁观者和鼓励学生到积极参与班级。

结论

这挑战在于“水池模型”创建为了这老师是到有一个这是一个充满活力的学习环境，所有这些概念都在同一节课内进行讲解。在游泳课上它是经常观察到全部三个区域的这水池正在使用这同时取决于在这活动或者能力等级的这学生。也经常期间那里是仅有的的一项活动在一个运动层面上进行，这通常不会促进所有人的学习和成功。对学习环境的进一步调整和修改可能包括空间，表面、球的大小和球的类型（Kasser 和 Lytle, 2005）。老师可以指导学生进入这不同的游戏/活动作为决定经过预评估的能力或者采用 Mosston 和 Ashworth（2002）提出的融合教学法，允许学生……选择他们的等级的游戏和活动参与。

什么时候教师使用这“水池模型”为了发展这学习环境他们开发充分利用设施和 在评估学生能力的同时使用设备 需要对游戏进行不同的修改和调整。活动需要适合年龄并促进……这个人成功的学生。设备能是修改的，团队尺寸增加或减少和规则能是改编到见面这具体需求的不同的学生。游戏随着学生技能的提高，可以进行调整，以应对持续学习的挑战、内在动力，并促进终身规律的体育锻炼。“池化模式”促进了以下方面的改进 学生自信心和技能能力 改变和修改学习环境，而不是依赖于特定的教学方法。该模式与其他多种教学方法相结合，将促进所有学生的潜能发挥。到学习和变得更多的精通学习者和搬家公司。

参考

奥尔德曼, B. L., Beighle, A. 和 庞格拉齐, R. P. (2006 年) 提高体育课学习积极性。

这杂志的 身体的教育, 娱乐 & 舞蹈, 77(2), 41-45。

布兰肯希普 B. T. (2007 年)。 这压力因素在身体的教育。

这杂志的 身体的教育, 娱乐 & 舞蹈, 78(6), 39-44。

卡塞尔 S. L., & 莱特尔 R. L. (2005年)

包容性 体育活动: 一个寿命的机会。伊利诺伊州香槟市: 人体动力学。

莫斯顿 M., & 阿什沃思, S. (2002年)

教学 身体的教育。 新的 约克: 本杰明 卡明斯。

潘格拉齐, R. & 贝格尔, 一个。 (2010 年)

动态体育教育 小学生。(第16版) 本杰明·卡明斯, 圣加利福尼亚州旧金山。

马萨诸塞州索尔蒙 (2006 年) 创建一个 激励氛围 促进参与 体育。

这杂志的 身体的教育, 娱乐 & 舞蹈, 77(8), 15-16。

锡登托普 D., & 坦尼希尔 D. (2000 年)

发展 教学技能在身体的教育。

山看法, 加州: 梅菲尔德 出版公司。

