

運用學習社群方式探討大學生體育課滿意度及其影響因素

李欣靜^{1,2}、洪敦賓¹、陳文和^{1,2}、王元聖¹

¹ 淡江大學體育事務處

² 淡江大學教育領導與科技管理博士班

摘 要

緒論：以學習社群及體適能健康主題相關電影融入教學，幫助學生了解體適能的重要性，協助建構正確運動觀念及重視生命意義價值之課程為主，並檢視課程介入後學習動機及學習滿意度是否提升。**方法：**以學習社群教學研究設計，研究對象共 279 位大學生，選取「肥胖」、「健康生活形態」及「體適能與健康管理」等三部健康體適能主題相關影輯為主要教學媒材，設計出三個單元、10 節課，融入健康體適能的教學課程，共實施十週。教學結束後，填寫「體育課影片觀賞問卷」、「ARCS 學習動機理論量表」、「體育課學習滿意度量表」。**結果：**一、「影片鑑賞」、「學習動機」及「學習滿意度」之間均有顯著的中等程度相關性。二、「影片鑑賞」、「學習動機」對「學習滿意度」具有部分影響力，且「影片鑑賞」與「學習動機」對「教師教學」及「班級氣氛」具有重要的影響力。「影片鑑賞」與「學習動機」對「場地器材」、「安全衛生」及「學校行政」則較不具重要的影響力。**結論：**學習社群教學模式有助學生學習、強化學習動機及提升學習滿意度。

關鍵詞：合作學習、健康體適能、教學實踐

通訊作者：王元聖

通訊地址：25137 新北市淡水區英專路 151 號 SG310

E-mail: 119391@mail.tku.edu.tw

壹、緒論

在實證教育心理學領域研究中，認為提高學習動機的確會影響學習的滿意度(王修璇，2019)。教師課程規劃的完整性會增加學生在多元學習知識的方式及意願(張素貞、顏寶月，2009)。李子建、尹弘飈與周曉燕(2008)認為教師專業發展是課程與教學改革的重要關鍵。因此本研究採用學習社群教學方式，觀察其對於學生的學習動機及滿意度之影響？

何謂專業學習社群？其定義為一群人有組織性透過雙方溝通、協商、討論及合作，以達到團隊成員自我成長的群組(陳佩英、焦傳金，2009)。Gamble(2008)認為專業學習社群可讓教師與學生具有共同的學習目的，透過社群的力量讓學習成為合作的行動，增進彼此的專業知能。張素貞與吳俊憲(2012)探討以專業學習社群為觀點，分析大學與學校專業夥伴合作的發展過程及運作情況得知，雙方以互動合作方式進行教學實務，有助於提升教師專業能力及豐富多元教學的內容。而學生亦可透過學習社群去分享的集體學習知識架構、經驗傳承及策略方法等，彼此有著共同的目標，在合作互動學習中去找尋問題，解決問題及分享結果，這樣的學習模式有助於促進個人反省與成長(王千倖，2003)。

另外，目前學生在充滿視覺刺激的生

活環境中，學習及生活經驗通常依附在聲光效果的感官視覺下(Knight, 2010)。過多的外在因素影響下，如何拉近或吸引學生學習意願，身為教師便得仔細思考，觀察學生學習行為，改變傳統教學。以多媒體而言，它不僅是學生平時最常接觸的事物以及與同儕分享互動的橋樑，也是用來提升學生學習動機的增強工具之一(王修璇，2019)。多元文化的影片涵跨著思想、語言、藝術、動作等表現，從觀賞影片的過程中，讓學生思考影片所呈現的想法與價值觀，對於學生具有潛移默化的教育成效(王千倖，2012；楊馥如，2016；Considine & Baker, 2006)。現今國內外教育家已經充分利用影片教學為重要的教學工具，不僅有助於提升學生的學習動機，藉由此方式討論議題，亦可促進同儕間邏輯能力與批判思考，而且不單只學科就連同體育及藝術等術科，皆具增強學習效果(楊紋紋，2002；Briam, 2010)。因此將藉由多媒體的學習效果來提升學習動機，做為本研究教學設計的重要環節之一。

至於如何提升動機，我們就得從動機的定義加以瞭解，黃仲凌與高俊雄(2005)認為學習動機是學習者對學習活動認知進行各種內在行為的改變，能使學習者朝向學習活動目標前進的心理歷程，簡意而言為人們追求目標方向的行為及主動強烈地追求目標的程度。本研究動機理論是根據 Keller 的學習動機理論 Attention,

Relevance, Confidence, and Satisfaction (ARCS) Model 為主。而 ARCS 模式涵蓋四種構面，一、專注力：引發學生的好奇心及興趣，對於教學內容的重視程度。二、關聯性：學生認為教學內容能否與個人需求或目標有關，並且所學的相關知識是有助力的。三、自信心：學生因個人努力可在學習任務中獲得成功的可能性。四、滿足感：從教學中得到內在及外在之教學獎勵 (林信宏、黃美瑤、石國棟、周建智，2006；Chou, Huang, Huang, Lu, & Tu, 2015)。ARCS 學習動機理論的特點包含：注重情意激發與動機、配合多元教學理論與整合運用設計步驟、提升教學效果及學習趣味性。因此擬用 ARCS 學習動機理論以提供教師激發動機的策略，透過多媒體學習方式引發學生學習興趣，最後達到學習滿意度的提昇 (王珩，2005)。

楊馥如 (2016) 在藝術鑑賞教學方面，教師使用相關議題的影片鑑賞對於不同學習方式，可增強學生對於勇於提問、相互討論及邏輯思考，都會有所助力。而趙秋錦、王帆 (2014) 也建議在課程教學過程中，透過微博社群學習參與可啟發學生在自主學習上的體驗，同時對於評量學生課業能力具有重要意義。陳美華與李晨鐘 (2014) 認為學生在體育課中如能獲得正向的經驗，是促進學生選修體育課程及培養運動習慣的關鍵因素，而教師亦扮演著影響學生學習動機的重要角色。老師可從

學生上體育課學習的滿意度，作為編排教學內容與策略的準則，亦可更有效率地掌握教學方式，提升學習成效及課程滿意度 (陳鴻仁，2008)。詹俊成與陳素青 (2011) 分析臺北市高中職學生對於提升體育課班級氣氛、學習動機對學習滿意度均有極佳的評價。因此透過學習社群方式配合多媒體教學可強化學生學習的效果。另外在研究學習動機與學習滿意度的相關論證下，將使本研究理論能更密切結合。

綜合上述論點，本研究目的為了解學習社群的應用對大學生體育課程滿意度之影響，同時也探討影響教學滿意度的因素，故採用學習社群教學方式，經由影片鑑賞及觀影後討論的設計與安排，同時提升學習動機、增進學習樂趣，以瞭解學生對於此教學模式之感受，並省思教學成效，期此結果可供體育教師規劃不同教學策略之參考。因此，由研究目的衍生之待答問題為：探討在學習社群應用下，影片鑑賞與 ARCS 對教學滿意度的影響為何？

貳、方法

一、研究對象

本研究受試者主要為 107 學年度某大學體育課程四班學生，每班平均分組大約 6 至 7 組，以自主分組方式，每組人數大約 10 名，進行學習社群教學方式及問卷填答，問卷填答共 279 人。本研究受試者皆

經研究內容說明及簽署受試者同意書後方始確認參與本計畫。參與研究計畫時間為2018年10月1日至12月31日，問卷填答時間為同年12月18日至31日。參與受試者為279名(162名女性,117名男性)，平均年齡為女性 20.3 ± 2.3 歲、男性 20.2 ± 1.7 歲、整體 20.2 ± 2.0 歲。

二、研究設計及流程

(一) 研究設計：本篇研究設計屬於學習社群教學方式，由授課教師擔任研究觀察者，修課學生為自願研究共同參與者，藉由觀察分析學生對教學模式的反饋及問卷填答資料，以修正下次教學模式之參考。

(二) 研究流程：第一部份徵召自願參與教學研究之體育課程學生，並告知研究過程可以自主選擇參與意願；第二部分從鑑賞體育健康相關影片之研究，選取「肥胖」：

美國亞特蘭大兒童醫療保健公司、「健康生活形態」：加拿大心臟與中風基金會及「體適能與健康管理」：教育部學務e點通方進隆教授等三部健康體適能主題相關影輯為主要教學媒材，設計出三個單元、10節課，融入健康體適能的教學課程，共實施十週，實施課程進度如表1。界定課程問題探索、課程實施及課程評鑑，進行觀察，其次於課程輔導方式，採用小組討論方式於LINE成立討論群組，同時在課程進行過程不定時於LINE群組，發送與課程有關之訊息，並回答同學於討論區提出之問題。並於學期結束前進行學習量表施測，獲得修課同學對問卷內容之反應與意見，以瞭解學生學習成效。上述課程內容均以學習社群方式進行，透過學生自主分組彼此溝通、討論及互助合作，以達到組員間之學習與成長。

表 1

課程進度表

週次進度	日期起訖	內 容	教學方法	問題探索	評量方式
-	09/18~09/24	課程簡介	說明上課方式及目標	無	無
-	09/25~10/01	學習社群	徵召自願參與學生	無	無
1	10/02~10/08	肥胖	肥胖定義與認知	啟發	筆試
2	10/09~10/15	肥胖	肥胖成因與利弊	省思	筆試
3	10/16~10/22	肥胖	如何預防肥胖	啟發	觀察
4	10/23~10/29	健康生活形態	青少年的生活形態	引導	觀察
5	10/30~11/05	健康生活形態	中年的生活形態	引導	觀察
6	11/06~11/12	健康生活形態	老年的生活形態	引導	觀察
7	11/13~11/19	體適能與健康管理	健康體適能定義與概念	啟發	筆試
-	11/20~11/26	期中考試週	無	無	無
8	11/27~12/03	體適能與健康管理	運動、體適能、健康的關係	省思	觀察
9	12/04~12/10	體適能與健康管理	生活形態與體適能的關係	省思	觀察
10	12/11~12/17	體適能與健康管理	如何改善體適能與健康	解決	觀察
-	12/18~12/24	課程討論	反思與回饋	解決	筆試
-	12/25~12/31	課程討論	反思與回饋	解決	筆試

三、研究測量及輔助教學工具

(一) 第一部分：於課堂上告知學生該學期採取學習社群教學研究方式，與學期成績評量無關，並由學生自主擁有參與或退出的權利，但採取隨機異質分組上課。

(二) 第二部分：為提升學生體育課程學習動機及滿意度，研究者實施學習社群教學方式，彌補傳統教學的單一授課方式，同時結合3C電子設備進行輔助教學工具，並利用影片鑑賞能力，讓學生從影片發掘問題，透過學習社群方式解決問題。此部分研究問卷工具有 1. 體育課影片觀賞問卷、2. ARCS量表、3. 體育課學習滿意度量表。其信度分析部分，本研究針對體育課影片觀賞問卷因較屬於半質性問卷因此採取專家信度，其餘問卷皆再重作信度分析並以Cronbach's α 係數值符合分量表信度係數在 .60 至 .70 之間，為可靠之信度量表。其資料詳如表2、表3。

1.體育課影片觀賞問卷：原問卷 Exit Survey 為 Dodd & Jones (2009) 發展出

Generic Learning Outcomes 理論，由朱慶琪 (2017) 翻譯修改成中文版影片觀賞問卷，並經朱教授同意微調修改語意成為本受測問卷。本問卷主要調查下列 5 個向度同意的程度共 15 題：(1) 知識與理解 (3 題)、(2) 技能、(3) 態度與價值觀 (3 題)，(4) 樂趣、啟發與創造 (3 題) 及 (5) 行動、行為與進展 (3 題)。李克特 5 等量表，1 分為非常不同意至 5 分非常同意。此量表只評量同意的程度因此本研究工具之信效度採用中央大學科學教育中心之專家效度，由教育中心之專業教授們檢視題目及語意以符合此問卷。

2.ARCS 量表：原問卷為 Keller (1987) 發展之課程學習動機量表，經由陳嘉弘 (2005) 翻譯修改成中文版，其題目及語意也適用於大專生。李克特 5 等量表，1 分為非常不符合至 5 分非常符合。本問卷構面為 4 個向度：專注力、關聯性、自信心及滿足感，詳如表 2。

表 2

ARCS 量表之信度

向度	題 號	反向題號	題數	原信度	本信度
專注力	1,10,15,21,24,26,29	4	8	.84	.80
關聯性	2,5,13,20,22,23,25,28	8	9	.84	.75
自信心	3,9,27,30,34	6,11,17	8	.81	.72
滿足感	12,14,16,18,19,31,32,33	7	9	.88	.83
整體			34	.95	.90

3. 體育課學習滿意度量表：原問卷為龍昱廷、許淑莉、宋靜宜、張雅君 (2009)

發展之課程學習滿意度量表，由於原問卷受測者為高中生但經由研究者微修改詞句

以更適合本研究之大專生問卷內容。李克特 5 等量表，1 分為完全不同意至 5 分完全同意。本問卷構面為 5 個向度：教師教

學、場地器材、安全衛生、學校行政及班級氣氛，詳如表 3。

表 3

體育課學習滿意度量表之信度

向度	題號	題數	原信度	本信度
教師教學	1,2,3,4,5,6	6	.93	.95
場地器材	7,8,9,10,11,12	6	.93	.96
安全衛生	13,14,15,16,17,18	6	.93	.91
學校行政	19,20,21,22	4	.89	.87
班級氣氛	23,24,25,26,27	5	.85	.91
整體		27	.94	.97

四、資料分析

本研究資料將所得資訊以量化分析呈現，並以 SPSS 22.0 版本進行分析。本篇研究的顯著水準訂定在 $\alpha = .05$ ，並利用描述性統計呈現學生的基本資料。統計檢定以皮爾森積差相關係數及多元迴歸分析來比較學生影片鑑賞、ARCS 對滿意度之影響。

參、結果

一、影片鑑賞、ARCS 對學習社群體育教

學影響之滿意度

本研究採用皮爾森積差相關係數，分析檢測影片鑑賞、ARCS 及學習滿意度各構面之相關性，藉由相關係數及顯著性探討各構面之間的關聯性。從表 4 可得知，影片鑑賞、ARCS 及學習滿意度的三個構面，就關聯性而言：影片鑑賞、ARCS 及學習滿意度之間均有顯著的中等程度相關性。本研究再將影片鑑賞、ARCS 及學習滿意度三個變數，進行多元迴歸分析。從表 5 顯示，多元迴歸分析之結果發現，影片鑑賞、ARCS 能有效解釋學習滿意度。

表 4

影片、動機、滿意度之皮爾森積差相關分析表

	1	2	3
1 體育課影片觀賞問卷	—		
2 ARCS學習動機理論量表	.53*	—	
3 體育課學習滿意度	.51*	.63*	—

註：* $p < .05$

表5

影片鑑賞、ARCS對學習滿意度之迴歸分析摘要表

變數		學習滿意度									
		教師教學		場地器材		安全衛生		學校行政		班級氣氛	
		一	二	一	二	一	二	一	二	一	二
影片鑑賞	樂趣啟發與創造	.24*	.08*	.24*	.14	.15	.06	.27*	.17*	.21*	.04
	知識與理解	-.22*	-.13*	-.03	-.03	.08	.08	-.05	-.04	-.14	-.06
	技能	-.02	.01	-.03	.01	.10	.12	.01	.04	.02	.06
	態度與價值觀	.18*	.12	.17	.12	.05	.01	.21*	.17	.24*	.18*
	行動行為與進展	.44*	.14*	.11	-.04	.19*	.07	.21*	.04	.30*	-.01
ARCS	專注力		.20*		.01		.02		.03		.20*
	關聯性		.20*		.26*		.27*		.12		.26*
	自信心		.27*		.04		.01		.07		.28*
	滿足感		.01		.06		.02		.18*		-.02
	R^2	.39*	.58*	.16*	.22*	.21*	.30*	.29*	.36*	.33*	.54*
	ΔR^2	.39*	.18*	.16*	.06*	.21*	.05*	.29*	.07*	.33*	.21*
	$adjR^2$.38*	.56*	.14*	.22*	.19*	.23*	.28*	.34*	.31*	.52*
	F	35.03*	40.46*	10.04*	8.29*	14.30*	10.46*	22.78*	16.81*	26.49*	34.80*

註：模式一、二簡化為一、二，* $p < .05$

(一) 教師教學：影片鑑賞、ARCS 與學習滿意度達 58% 的變異量 ($F=40.46$)，影片鑑賞在兩個模式中呈現部分顯著，在模式二 ARCS 達顯著有專注力 ($\beta=.20$)、關聯性 ($\beta=.20$)、自信心 ($\beta=.27$)。

(二) 場地器材：影片鑑賞、ARCS 與學習滿意度達 22% 的變異量 ($F=8.29$)，影片鑑賞在兩個模式中僅樂趣啟發與創造呈現顯著，在模式二 ARCS 達顯著有相關性 ($\beta=.26$)，其餘向度皆無顯著性。

(三) 安全衛生：影片鑑賞、ARCS 與學習滿意度達 30% 的變異量 ($F=10.46$)，影片鑑賞在兩個模式中僅行動行為與進展呈現

顯著，在模式二 ARCS 達顯著有相關性 ($\beta=.27$)，其餘向度皆無顯著性。

(四) 學校行政：影片鑑賞、ARCS 與學習滿意度達 36% 的變異量 ($F=16.81$)，影片鑑賞在兩個模式中呈現部分顯著，在模式一：樂趣啟發與創造 ($\beta=.27$)、態度與價值觀 ($\beta=.21$)、行動行為與進展 ($\beta=.21$)；在模式二：樂趣啟發與創造 ($\beta=.17$)。在模式二 ARCS 達顯著有滿足感 ($\beta=.18$)，其餘向度皆無顯著性。

(五) 班級氣氛：影片鑑賞、ARCS 與學習滿意度達 54% 的變異量 ($F=34.80$)，影片鑑賞在兩個模式中呈現部分顯著，在模式

一：樂趣啟發與創造 ($\beta=.21$)、態度與價值觀 ($\beta=.24$)、行動行為與進展 ($\beta=.30$)；在模式二：態度與價值觀 ($\beta=.18$)。在模式二 ARCS 達顯著有專注力 ($\beta=.20$)、關聯性 ($\beta=.26$)、自信心 ($\beta=.28$)。

綜合以上數據顯示，就教師教學及班級氣氛而言，影片鑑賞與 ARCS 具有重要的影響力。就場地器材、安全衛生及學校行政而言，影片鑑賞與 ARCS 則較不具重要的影響力。其餘數據，詳如表 4。

肆、討論

透過學習社群體育教學並利用影片觀賞，可使學生的學習動機及滿意度呈現中等相關程度，在迴歸分析得知教師教學模式及班級經營是提升學生學習成效的重要因素，這些因素讓學生的感受是最直接，勝過於學校行政等相關因素。透過學習社群的教學方式及利用多媒體的輔助下，的確能提高學生的學習動機及滿意度。在相關部分研究發現，廖宣怡 (2019) 運用 ARCS 模式融入聖經教學，發現能有效提升大學生的學習動機與學習成果。楊馥如 (2016) 在藝術鑑賞課程，教師經由影片鑑賞的教學模式後，透過學生的省思與反思，並從學生繳交資料來檢驗學習成效，發現具有正向效果。魯哲瑋 (2015) 運用 IT 技術提升大學生英語 ARCS 學習動機發現行動英語學習系統確實能提升受測對象學習動機，且能幫助其提升英語能力。而趙

秋錦、王帆 (2014) 也應用新媒體工具，透過微博社群學習參與瞭解學生在自主學習上的差異性，讓學生彼此相互扶持增進整體學習能力與動機，進而達到更高的滿意度。楊清瓏、吳宛真、黃士魁、李軾揚 (2012) 針對高中棒球選手在轉播融入訓練時之學習動機發現在「關聯性認知」為最高，「滿足感」則為最低。謝鎔襄 (2011) 研究七位教師參與「Moodle 數位學園」社群發現，教師在 Moodle 網路教學平台進行課程教學的意願提高，對於學生在學習上的動機、學習滿意度及課程內容的熟悉度均會提升；而在針對體育教學影片與體育課程綱要的對應關係中，因教學現場條件後將影片內容調整或再設計，能讓學生認知運動的重要和學習方式，即是有效之教學 (曾瑞成、莊瑞平，2017)。

而本研究結果與下列研究相符，鄭麗媛、邱文信、曾德明 (2014) 研究合作學習教學法對學習表現結果發現，合作學習在教學成效、班級氣氛與滿意度都優於傳統教學方式。

一、結論

學習社群是利用團體合作學習的方式，成員透過動作學習、技能分享及互動討論等方式進行學習，有別於在傳統體育教學著重於技能學習之外。學習社群教學模式有助個人學習、強化團體學習動機及提升學習滿意度。

二、建議

本研究建議：可擴增分析不同類型的體育課程在學習社群的滿意度是否具差異性，以瞭解學習社群適合在體育教學之推展。

引用文獻

- 王千倖 (2003)。以「網路同儕教學」建構「網路學習社群」之行動研究。*師大學報：科學教育類*，48(1)，119-141。
doi: 10.6300/JNTNU.2003.48(1).06
- 王千倖 (2012)。「學習者主導」影片教學模式應用於師資生「生命教育」課程之初探。*教育實踐與研究*，25(1)，163-188。doi: 10.6776/JEPR.201206.0163
- 王修璇 (2019)。學思達融入 BOPPPS 教學模式輔助普通化學。*教學實踐與創新*，2(2)，39-74。doi: 10.3966/261654492019090202002
- 王珩 (2005)。從 ARCS 模式探討英語學習動機之激發策略。*臺中教育大學學報：人文藝術類*，19(2)，89-100。
- 朱慶琪 (2017年10月)。工程數理學門分享。教育部教學實踐研究計畫說明會暨教學實務工作坊。臺大集思會館，臺北市。
- 李子建、尹弘飈、周曉燕 (2008)。以「4-P 模式」促進教師專業發展：香港「優化教學協作計劃」的經驗。*教育研究與發展期刊*，4(2)，17-48。
- 林信宏、黃美瑤、石國棟、周建智 (2006)。國小學童動作技能表現、運動技能概念與學習動機之關聯。*大專體育學刊*，8(1)，47-58。
doi:10.5297//srer.2006003_8(1).0003
- 張素貞、吳俊憲 (2012)。大學與學校專業夥伴合作之個案研究－以專業學習社群為焦點。*教育研究與發展期刊*，8(1)，1-30。
- 張素貞、顏寶月 (2009)。大學與中小學教師專業夥伴攜手計畫理念與實踐之研究：以因應課程改革為例。*教育研究與發展期刊*，5(1)，91-130。
- 陳佩英、焦傳金 (2009)。分散式領導與專業學習社群之建構：一所高中教學創新計畫的個案研究。*教育科學研究期刊*，54(1)，55-86。
- 陳美華、李晨鐘 (2014)。探討動機氣候在大學生體育課中所扮演的角色：中介或是調節？*體育學報*，47(1)，47-60。
doi: 10.6222/pej.4701.201403.1205
- 陳嘉弘 (2005)。資訊融入體育教學對國小五年級學童動作技能學習與學習動機之影響 (未出版碩士論文)。臺北市立體育學院，臺北市。
- 陳鴻仁 (2008)。台中市公私立高中學生體育課學習滿意度之研究。*嘉大體育健康休閒期刊*，7(3)，121-129。doi: 10.6169/NCYUJPEHR.7.3.13
- 黃仲凌、高俊雄 (2005)。台灣離島大專學

- 生休閒參與動機與滿意之相關研究。
大專體育學刊, 7(1), 51-66。doi:
10.5297/ser.200503_7(1).0004
- 曾瑞成、莊瑞平 (2017)。國家教育研究院
體育教學影片與體育課程綱要對應關
係概述。*學校體育*, 159, 62-69。
- 楊紋紋 (2002)。「蟲蟲危機」：我把卡通
電影帶入教學現場。*實中學刊*, 14,
176-187。
- 楊清瓏、吳宛真、黃士魁、李軾揚 (2012)。
轉播融入棒球訓練與學習動機之關聯。
文化體育學刊, 14, 11-25。doi:
10.6634/JPSS-CCU.201206.14.02
- 楊馥如 (2016)。大學影片鑑賞教學模式之
發展與效果—以女性主義及生命教育
為影片議題。*教育實踐與研究*, 29(2),
173-208。
- 詹俊成、陳素青 (2011)。臺北市高中職學
生體育課班級氣氛與學習動機對學習
滿意度之影響。*體育學報*, 44(3),
437-457。
doi:10.6222/pej.4403.201109.1109
- 廖宣怡 (2019)。*運用ARCS動機理論融入
聖經教學研究* (未出版碩士論文)。國
立臺北教育大學教育學系，臺北市。
- 趙秋錦、王帆 (2014)。教學應用型微博社
群中的學習參與實證分析—以新浪
“新媒體研究”課程微群為例。*電化教
育研究*, 11, 37-45。
DOI:10.13811/j.cnki.eer.2014.11.006
- 鄭麗媛、邱文信、曾德明 (2014)。合作學
習教學法對體操學習表現之影響。*體
育學報*, 47(1), 129-138。doi:
10.6222/pej.4701.201403.1211
- 魯哲瑋 (2015)。*基於ARCS學習動機理論
之情境化行動英語學習系統* (未出版
碩士論文)。淡江大學教育科技學系，
新北市。
- 龍昱廷、許淑莉、宋靜宜、張雅君 (2009)。
高中生體育課學習滿意度與學習成效
之研究—以高雄市為例。*高應科大體
育*, 8, 348-358。
doi:10.29889/KUASPE.200911.0030
- 謝鎔襄 (2011)。*應用ARCS動機教學策略
於網路教學平台之行動研究* (未出版
碩士論文)。淡江大學教育科技學系，
新北市。
- Briam, C. (2010). Outsourced: Using a
comedy film to teach intercultural
communication. *Business
Communication Quarterly*, 73(4),
383-398.
doi:10.1177/1080569910385567
- Chou, C. C., Huang, M. Y., Huang, C. J., Lu,
F. J. H., & Tu, H. Y. (2015). The
mediating role of critical thinking on
motivation and peer interaction for
motor skill performance. *International
Journal of Sport Psychology*, 46(5),
391-408.
- Considine, D. M., & Baker, F. (2006). Focus
on film: Learning through the movies.

- Middle Ground*, 10(2), 12-15.
- Dodd, J., & Jones, C. (2009). The generic learning outcomes: a conceptual framework for demonstrating the impact of learning in museums. *Tetradia Museiologias*, 6, 10ff.
- Gamble, J. (2008). Professional learning communities. *School Library Media Activities Monthly*, 24 (7), 17.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of motivation design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10.
- Knight, L. (2010). Why a child needs a critical eye, and why the art classroom is central in developing it. *International Journal of Art and Design Education*, 29(3), 236-243. doi: 10.1111/j.1476-8070.2010.01655.x
- 投稿日期：2019/10/27
通過日期：2020/03/18

Research on the Use of Learning Community in College Physical Education Satisfaction and Influencing Factors

Hsin Ching Li^{1,2}, Tu-Pin Hung¹, Wen-Her Chen^{1,2}, and Yuan-Sheng Wang¹

¹ Office of Physical Education, Tamkang University, New Taipei City 251, Taiwan

² Doctoral Program of Educational Leadership and Technology Management, Tamkang University, New Taipei City 251, Taiwan

Abstract

Introduction: To help students understand the importance of physical education, build up correct sporting practices, and importance of life through learning community and physical fitness themed movies in class; then evaluate whether there was increase in learning motivation and learning satisfaction. **Methods:** Using the experiment design of learning community, a total of 279 university students chose “obesity”, “healthy lifestyle”, and “physical fitness and health management” themed movies as main teaching media, and 3 units of course was designed and practiced across 10 class periods, which totals up to 10 weeks. After the teaching period ends, subjects were required to fill in the “physical education movie appreciation questionnaire”, “ARCS Study Motivation Scale”, and “Physical Education Learning Satisfaction Questionnaire”. **Results:** 1) There was medium correlation between “movie appreciation”, “learning motivation”, and “study satisfaction”. 2) “Movie appreciation” and “study motives” had some influence on “study satisfaction”. In details, “teaching method” and “class atmosphere” had important effect on “movie appreciation” and “study motivation”. “Venue equipment”, “safety and cleanliness”, and “administration policies” did not have much influence on “movie appreciation” and “study motivation”. **Conclusion:** By implementing the learning community model into teaching, self-study, learning motivation, and study satisfaction was increased.

Key words: cooperative learning, health-related physical fitness, pedagogic practice

Corresponding Author: Yuan-Sheng Wang

E-mail: 119391@mail.tku.edu.tw