

理解式球類教學法與傳統式體育教學法之初探

傅怡青、林琮智

國立屏東大學體育學系

摘 要

本研究目的為探討理解式球類教學法與傳統式體育教學法之異同，主要透過相關文獻之歸納及分析，進而提出本研究之初步結論。從理解式球類教學法及傳統式教學法的比較中，發現兩者最大的差別在於理解式球類教學法將比賽置於學習技能之前，而傳統式教學法則將比賽置於學習技能之後。比賽在技能前者，可讓學生快樂的進行比賽，較不受規則的束縛，但教學時教師須具備基本的知識，才能對課程的進行及學生的學習有較佳的效果；技能在比賽前者，學生需先經過學習再進入比賽，這容易使學生在練習時缺乏興趣、沒有目標，但教師較容易掌控學生的秩序，在學生技能的學習上也較佳。最後，研究者提出教學經驗之個人觀點，提供教學現場之參考。

關鍵字：TGFU 理解式球類教學法、傳統式體育教學法

聯絡者：林琮智

通訊地址：屏東市民生路 4-18 號體育學系

電話：08-7663800 轉 33600

E-mail 帳號:mail068@mail.nptu.edu.tw

壹、前言

全人健康的社會，運動是一個重要的因子，台灣運動的推廣與普及，除了可以落實運動有益健康外，亦能展現社會的活力，藉由國人出色的運動表現，更能讓台灣能見度大幅提升。為達到不同層級的運動目標，學校的體育教學扮演舉足輕重的角色；體育教學有其不同的構造環節，如教師、學生、教材、教學集團、教學組織型態、學習計畫、場地設施與教學目標等要素所構成（潘義祥、周宏室，2012）。而體育教學在教育目標下是一種有計畫、有目的之師生互動歷程，教師依據學生學習，透過各種有價值的運動項目與運動設施或媒體為媒介，以教學的策略或學習集團為方法，指導學生學習來達到承先啟後的效果（曾沈連魁、周宏室，2010）。

Mozen (2005)引述 2003 年美國國家運動與體育協會(National Association for Sport and Physical Education, NASPE)之初任體育教師標準，即體育教師應具備十種基本能力，包含體育學科知識、人體成長、個體差異、班級經營與動機營造、溝通、計畫擬訂與教學、學習評量、教學反思、教學技術與團隊合作等能力。其中有關教學技術就是體育教師必須具備不同教學法的能力，藉以提升學生之學習成效。今日，是否因時代的變遷，教學法是否也須跟著改變？其實，不論是國內外，常會出現不同的創新式教學法，其中理解式球類教學法是近年來國內體育教學相當受重視的一種教學法。然而，對照傳統的體育教學法，何者適合國內的體育教學？本研究主要目的為探討理解式球類教學法及傳統式教學法之差異。

貳、理解式球類教學與傳統式教學法之比較

一、理解式球類教學法

理解式球類教學法(Teaching Games for Understanding，TGUFU)是由英國學者 Bunker 與 Thorpe 在教學實務中所發展出的一種修正式體育教學法，此教學法以

學生為教學的中心，並且強調球類遊戲與比賽的簡化與修改目的是讓更多的學生產生更高的學習動機，獲得更多的機會進入比賽中來進行學習，闕月清（2008）指出，此教學法主要特點在於適應學生的能力及促進學生思考，讓每位學生都有機會體驗比賽或遊戲，並從中增進學生的學習興趣及動機，且使學生在教學中不是單調的只聽從教師刻板的技能輸入，而是使學生能從遊戲或比賽中思考遊戲比賽如何進行即及該發展哪一種技能。

透過球類比賽理解模式(Werner, Thorpe, & Bunker,1996)，可清楚了解理解式球類教學法之教學概念與模式，闕月清、蔡宗達和黃志成（2008）亦對於理解式球類教學法模式作詳細說明

（一）球類比賽

教師依據學生先備經驗設計簡易性的球類遊戲，將所欲教導的技巧融合於遊戲或比賽中，創造一個盡可能與真實運動情境相結合之簡單遊戲或比賽，而比賽規則、場地大小等因素是依照學生的條件而修改的，修改時盡量不失其運動原來之形式。

（二）比賽鑑賞

主要讓學生認識比賽的規則與了解如何進行比賽，教師有系統、循序漸進的引導，並與同學互相討論，使學生對該項運動的特點、規則、儀式與技巧有基本的認識與了解。學生於簡化修改的比賽中，理解到許多與成人正規及完整比賽相仿的比賽形式及遊戲規則，對比賽的輪廓及架構也有更深一步的理解。

（三）理解戰術

進行球類比賽後，教師根據觀察所發現的問題與學生互相討論，共同思考解決的策略，進而協助學生對基本的戰術有所了解、體會與應用。在修改及簡化的比賽裡，學生除了從中獲得進行比賽所需的技

能外，並從複雜的比賽情境裡得到許多與對手及隊友互動的訊息，進一步產生對比賽進行時戰術戰略的認知，理解到「做決定」的需求與應用的能力。

（四）做適當決定

此階段包含兩個基本的決定：「做什麼？」及「如何做？」。「做什麼？」為學生能辨識各種訊息和預測可能的結果，決定應該做什麼。

「如何做？」為學生能選擇如何做出最佳效果的動作技能。例如：在遊戲比賽情境裡，學生面對戰術戰略的運用能促使比賽順利進行及增進刺激與興奮感，會開始思索如何在戰術戰略中運用適當的技能。

（五）技術執行

學生對比賽過程有所了解與實踐後，體會某種技能的需要性與重要性時，將為熟練它們而努力練習，此時的技能教學最能引起學生高度的動機。

（六）比賽表現

一連串技能的合併將會出現一連串的運動表現，其運動表現將是呼應比賽中戰術、戰略與規則而產生的附屬品；亦即從比賽中對戰術、規則的了解而產生的技能，不單只是一種技能，而是適合比賽情境中行使的多種運動技能。教師在此階段扮演回饋者的角色，應針對學生在上一階段所學習的技能給予建議。

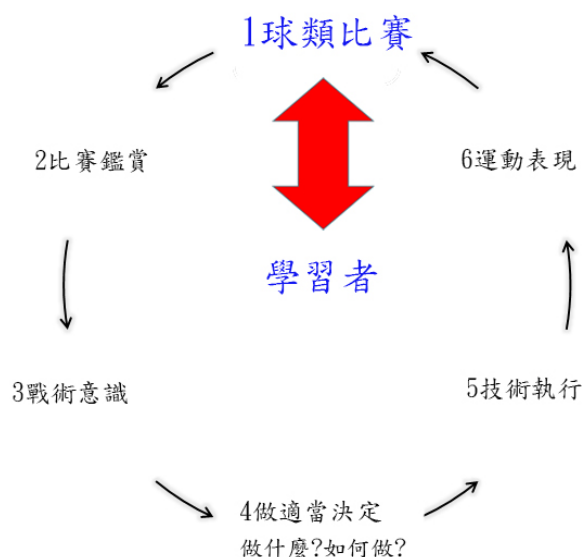


圖 1 球類比賽理解模式

資料來源：Werner, P., Thorpe, R., & Bunker, D. (1996). Teaching games for understanding: Evolution of a model. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 67(1), 28.

二、傳統式體育教學法

20 世紀前期的主流教學方式是以教師為主體的體育教學法(The Physical Education Method)，此體育教學法起源於早期的體操系統，並運用在以運動項目為基礎的學校課程（闕月清，2008）。一般對傳統教師中心的印象是只重視教師的教，不重視學生的學，也就是教師教什麼，學生就學什麼，在教學歷程中全由教師來主控；現在的教師中心教學，雖然在名稱上未改變，但是內涵已不相同，現今教師的教學須配合學生的能力與需要，由教師設計如何學，從而達成教學目標的教學活動（張春興，2012）。周宏室（1994）也提出傳統式體育教學，教師需事先訂定教學目標並設計好學習內容和演練過程，再由教師示範講解，而學生在教師示範講解後，立即反應做出教師所期望的動作，學生需要認真學習，一直不斷重複教師規定的動作，來達到技能的學習。

滿潤・伊斯坦大（2012）提到以往的體育課教學，都是採用直接教學法；直

接教學法以美國教育心理學家奧蘇貝爾為代表，亦即教師進行教學時，根據擬定的教學目標，將計畫要學生學習的基礎知識與技能直接教導學生，不強調由學生自行去探索組織知識；而直接教學的步驟有（一）陳述教學目標（二）檢視先備知識（三）講解教材內容（四）觀察學生反應（五）給予個別練習（六）檢討教學過程（七）指定家庭作業（張春興，2012）。

于素梅（2005）在其《國小體育健康教程：教案設計》中，將體育教學常見的流程分為四部分：

（一）教師講解課程及動作示範

一開始上課時，教師會先簡單說明上課的重點，接著進行深入的課程解講，講解完畢後會搭配一些動作的示範，讓學生清楚該做的動作。

（二）學生分組練習

分組時可以運用各種方法，並使這些方法互相交替。經常採用的分組方法有：固定分組法、隊長挑選法等。學生進行分組練習，來達到技能的學習。

（三）比賽

當所有技能都學習後，開始進行比賽。每一類型的比賽教師都應要求學生遵守規則、嚴格的監督，否則會降低學生的興趣、甚至發生互相爭執，不利團結。

（四）教師回饋

教師根據學生比賽時的表現，給予立即性的回饋，並表揚勝利隊伍或動作不錯的學生，最後針對學生容易犯錯的動作再多加說明或示範。

下圖將教師常使用的傳統式教學法之教學流程，傳統式體育教學法將比賽置於學

習技能之後，學生先經過教師的講解後，進行分組的技能練習，待技能熟練後進入到比賽。



圖 2 傳統式體育教學法之教學流程

三、不同教學法之特點

理解式球類教學法與傳統式體育教學法最大的不同點在於，理解式球類教學法將比賽置於學習技能之前，而傳統式教學法則將比賽置於學習技能之後，兩種教學法之特點分述如下：

（一）理解式球類教學法

理解式球類課程模式主要實施於各項球類的體育教學上，以遊戲與比賽的形式為主，而學生建立球類概念後，在理解的基礎上學習相對應的動作技能（闕月清，2008）。教學時，需要寬敞的空間進行教學活動，好讓學生有較大的自主空間；並且強調多比賽、多討論和多練習，因此會較難以控制與管理學生的秩序。評量方式屬於真實性、多元化的評量方式，評量較費時費力、評量工具推廣教不容易、評量結果的信效度令人質疑、教師在觀察重點掌握和評分標準的訂定上有所困難等。而教師本身要夠有十足的創意與熱忱去設計教材與實施教學，不然會較難以達到預期的學習效果（闕月清，2008）。

理解式球類教學法強調的是透過修正、簡化的遊戲或比賽的方式，使學習者在遊戲或比賽的學習情境裡，透過個人的思考或團體的討論來理解整個遊戲或比賽的運動規則、自身所欠缺的運動技能及其需要運用的戰術戰略，並引導其個別運動技能之學習，加深其對遊戲或比

賽所產生的樂趣（浦潤・伊斯坦大，2012）。

從以上可得知理解式球類教學的特點為：適時的修正、簡化遊戲或比賽、學生建立概念後在理解的基礎上學習動作技能。

（二）傳統式體育教學

體育教學在過去被視為技能練習與體能鍛鍊的課程，相對於學科知識的教學領域，常被視為次要與邊緣化的課程（闕月清、蔡宗達、黃志成，2008）。我國長久以來的體育教學，偏重技能的直接教學，亦是體育授課教師最常使用的教學模式，以重技能取向的教學法為主，在認知及情意態度方面較缺乏；在這樣的教學環境中，學生除了難以獲得上體育課的樂趣外，面對枯燥乏味的教學方式，也常造成學生對體育教學的排斥（浦潤・伊斯坦大，2012）。

曾文培（2005）提出傳統的球類教學，大多是以技能學習為主，注重教師的「動作技巧傳授」，學生對技巧缺乏「理解」導致學習信心匱乏。闕月清（2008）也談到傳統教學主要以運動技能為基礎，不但使學生對體育課產生無趣感，也讓教學失去成就感。採用直接教學法，教學過程中只有單向的學習。因此體育教師對於運動項目的教學，往往只著重於技能的傳授及學生是否學習到技能，教師完全掌握教學過程，從教學的設計、實施及評量都顯現出對技能獲得重視的傾向，因此學生極少有選擇與投入的機會（闕月清，2008）。Pill (2014)亦發現陸續出現質疑傳統體育教學效果的文獻；Singleton (2009)也提到傳統的體育課以生物學的能力角度區分男女性，且往往將女性上體育課給邊緣化，且傳統的教學法強調技能與練習。

從以上可得知傳統式教學法的特點，注重技能的學習、教師能對學生直接的技能教學、可運用於所有類型之體育教學、對於學生的秩

序控制與管理較理解式球類教學法容易。相對的，有時學生會不清楚所學的技能究竟何時才能派上用場，因而在練習時會有乏味、為何而學的狀況發生，對認知部分較缺乏。

四、理解議題介入之體育教學

理解式球類教學法(TGFU)與傳統式體育教學法最大之差異，從Hopper(2002) 之比賽教學矩陣圖(圖 3)中可清楚觀察到，TGFU 教學法以學生為學習中心，強調理解學習的重要性，意即學生知道自己在做什麼，包含戰術的應用與動作技能學習的重要性，進而明瞭動作技能的使用時機與該如何學習，從而提升技術層級並靈活應用於比賽中。相反的，如圖 3 以內容為主體的教學，學生學到的僅是單一片段的技能，缺少思考的技能，將無法有效融入比賽的情境，同時，制式化缺乏理解學習的戰術，比賽可能變成一種單調與乏味的活動。

因此，TGFU 是一種競賽指導的方法，此教學法蘊含建構概念，在合作的氛圍與共享意義的建構下，會透過學生的過去的經驗，面對挑戰共同解決問題(Singleton ,2009)。

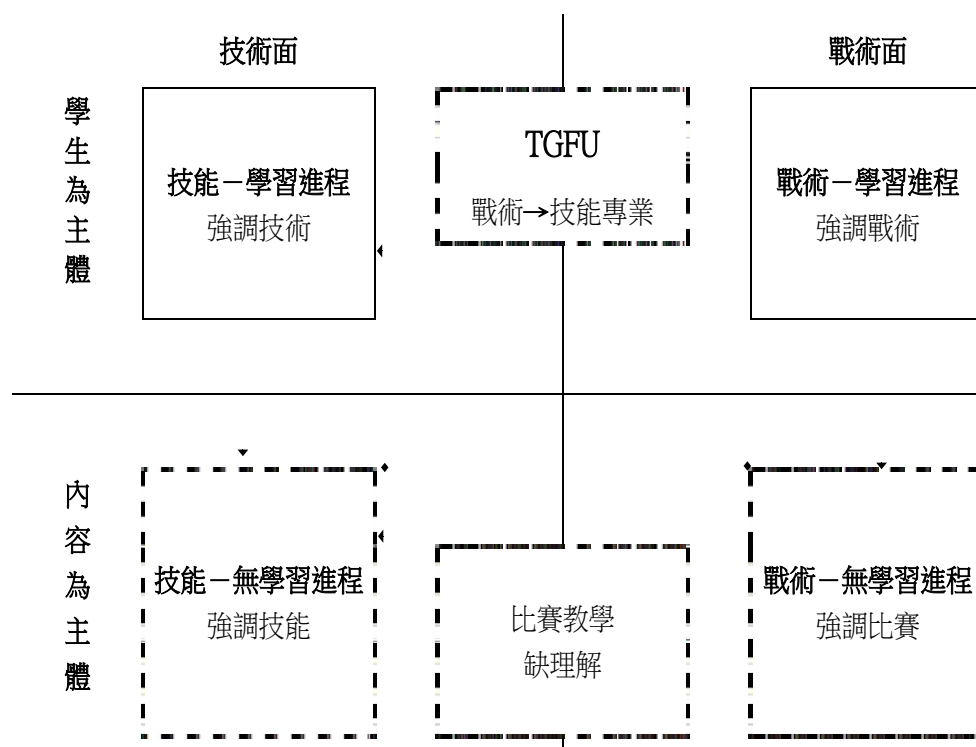


圖 3 比賽教學矩陣圖(Games-Teaching Matrix)

資料來源：Hopper, T. (2002). Teaching games for understanding: The importance of student emphasis over content emphasis. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 73(7), 45.

參、結論

Pill (2014)介紹澳洲體育課程三大概念取向，包含第一種概念為透過身體的認識，累積身體知識，進而透過知識的理解，發揮最大運動效益；第二種概念為完成體育教育目標，例如增進有氧能力、道德觀與公平競爭之精神；第三種概念是學習者能展現各種運動能力，完成運動目標。因此，從理論部分得知，理解式球類教學法及傳統式體育教學法的比較中發現兩者最大的差別在理解式球類教學法將比賽置於學習技能之前，而傳統式體育教學法則將比賽置於學習技能之後。比賽在技能學習前，可讓學生快樂的進行比賽，較不受規則的束縛，但教學時教師須具備基本的知識，才能對課程的進行及學生的學習有較佳的效果；技能在比賽前者，學生需先經過技能學習再進入比賽，這容易使學生在練習時缺乏興趣、

沒有目標，但教師較容易掌控學生的秩序，在學生技能的學習上也較佳。縱使傳統式體育教學法在理論或實務上出現無法滿足現代的學生需求(Singleton,2009)，然而，在實務體育教學經驗中，沒有哪一種教學模式是最好的，只有最適合的，教師應以課程的需要及學生的能力，選擇較佳的教學模式，才能達到最佳的教學效果。

參考文獻

- 于素梅（2005）。國小體育健康教程：教案設計。臺北縣：諾雅。
- 周宏室（1994）。Mosston 體育教學光譜的理論與應用。臺北市：師大書苑。
- 張春興（2012）。教育心理學：三化取向的理論與實踐。臺北市：東華。
- 曾文培（2005）。球類運動教學新趨勢「理解式教學法」之理念與發展。彰化師大體育學報，5，52-65。
- 曾沈連魁、周宏室（2010）。體育課程與教學專業。載於周宏室（主編），有效體育教學（311-348）。臺北市：師大書苑。
- 滿潤・伊斯坦大（2012）。淺談理解式教學法在體育教學的運用與省思。高英工商學報，1，1-6。
- 潘義祥、周宏室（2012）。運動教育學。載於周宏室（主編），運動教育學的教師專業（199-231）。臺北市：師大書苑。
- 闕月清（2008）。理解式球類教學法。臺北市：師大書苑。
- 闕月清、蔡宗達、黃志成（2008）。理解式球類教學法。載於闕月清（主編），理解式球類教學模式（21-39）。臺北市：師大書苑。

- Hopper, T. (2002). Teaching games for understanding: The importance of student emphasis over content emphasis. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 73(7), 44-48.
- Mozen, D. (2005). Best Practices of Effective Student-Teacher Supervision Based on NASPE Standards. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 76(6), 40-45.
- Pill, S. (2014). Sport Literacy: Providing PE Teachers a "Principled Position" for Sport Teaching in PE and a Process Through Which to Frame That Teaching According to Situated Contextual Needs. *Global Journal of Health & Physical Education Pedagogy*, 3(1), 47-68.
- Singleton, E. (2009). From Command to Constructivism: Canadian Secondary School Physical Education Curriculum and Teaching Games for Understanding. *Curriculum Inquiry*, 39(2), 321-342. doi: <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-873X.2009.00445.x>
- Werner, P. H., Thorpe, R., & Bunker, D. (1996). Teaching games for understanding: evolution of a model. *JOPERD: The Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 67, 28-33.