

第壹章 緒論

本章主要目的在於說明研究問題的形成，並對研究目的、研究問題、研究範圍、研究限制及名詞解釋作整體的介紹。全章共分五節，第一節為研究背景；第二節為研究目的；第三節為研究問題；第四節為研究範圍與研究限制；第五節為名詞解釋。

第一節 研究背景

長久以來，體育被列為藝能科，經常使人誤以為體育只是學習運動技能。直接以學習運動技能為標的，以提高運動技術為職志。因此，在「勞心為上，勞力為下」的傳統觀念裡，運動技能的評價不高，體育的存在與否，遂被否定。教育部委託國立台灣師範大學體育學系研究「學校體育國家標準」－國民中小學體育標準－。研究報告中提列「學校體育國家標準」之構成有五：計（一）體育認知；（二）運動技能；（三）社會行為；（四）運動習慣；（五）體適能。該研究並提出七個綱目，即：

- （一）能瞭解體育活動的意義、方法與功能，並應用於日常生活。
- （二）能具備基本的運動能力，有效控制身體，表現運動技能。
- （三）能具備責任感，表現個人良好品格，發揮運動精神。
- （四）能在體育活動中，表現和諧人際關係和社會規範行為。
- （五）能積極參與運動，體驗運動樂趣，建立規律運動習慣。
- （六）能達到並維持體適能。
- （七）能完成定量的運動，促進身體均衡發展。

體育與運動經常被人相提並論，認為體育就是運動，運動就是體育，體育教學也就流為運動訓練了。體育是教育，藉由人體活動的方式，完成教育的目的。就體育教學目標而言，應包含「學習身體運動」與「透過身體學習運動」二部份。前者旨在提昇運動技能、增進身體

適能；後者著重在學習知覺運動、認知概念以及促進情意成長。綜上所述，體育教育目標涵蓋認知、技能、情意三大領域。體育教學以教育為本體，以運動為方向，重在教育的實踐和教育功能的發揮；故體育教學必須有嚴密的組織和計劃，對於教學的設計，設計的執行，以及設計和執行的評量，都必須設想周到妥為安排，非僅止於提供學生活動的機會、滿足活動的需求，亦或僅是運動技能的學習而已。

再者國中階段為每個人一生中身心變化較劇烈的時期，由於迅速和不均勻的生長，以致某種形式的協調，平衡和敏捷能力暫時落後，在這個階段的學生其心理生理經常以不調和的方式進行。到了身體迅速生長下降，以及本身適應身體比例變更之後，這種不協調的現象開始顯著的降低。在生理方面，身體運動之不調和，成熟迅速者較之成熟正常者與成熟緩慢者更為顯著。在心理方面，此階段的學童對其家庭、朋友和一般社會經常抱持反抗的態度，這個年齡階段，其過失不外乎搬弄是非、疏忽、粗心、憤怒、多疑、粗暴、不服從、不能忍受約束、任性等行為。這些過失發生的次數與強度在此階段時到達頂點。

個人從事國中教職長達十二年之久，深知此階段學生情緒多變，行為難以預測，但是在智力發展方面，此階段學生抽象理解能力逐漸增強；然而時代進步的快速及教育理念的改革，光是把我們現有的資訊傳達給學生是不夠的。我們必須使他們具有創造力，並且讓他們從吸取的知識中，貢獻其智慧作為文化的資產。因此，積極教育的基本目標是使得學生都能成為獨立思考者、發現者和發明者。所以，教師所扮演的角色必須是有系統的如何讓學習者產生知識，以及如何讓學習者發展知識為基礎。亦即知識是由認知者（學習者）的主動積極而建立的。就是說學習者並不是像個空的容器，等待我們以經驗來填滿它。而是他們與生具有的能力，包括他們的反應和原始的知覺、觀察力等，和環境產生互動，並且藉由這些互動，使得他們建造且延伸其智力結構。進而發展其個人特色，如好奇的、好研究的。學習者不是像海綿一般，只是被動的吸收經驗而已，經驗是學習者試著去適應某種刺激而創造出來的。

許義雄（2003）指出體育應該在開放的情境中，賦予更多的想像及思考的空間，使學生能自主的學習、公開的討論，創新活動的內容，享受活動的樂趣，唯有如此，體育才能與生活結合，並與文化發展齊頭並進，進而為人人所喜愛。技巧式的球類教學，大多將學生當成一塊海綿般，不斷的給予學生基本的技能訓練，然而球類運動貴在融入及體會比賽時的成就與樂趣。因研究者本身為甲組籃球隊出生，雖然深知各項球類基本動作重要性，但體育教學以每一位受教學生為對象，是權利亦是義務，不同於運動訓練。體育教師應重視學生身體結構及心理發展因素，不應強調局部或特殊部位的鍛鍊；體育教學應重視培養學生運動項目全面之基本能力，不應僅強調運動技能成績的表現。又誠如先前所講，國中階段每位學生的差異變化，加上男女生的差異，使得同一種技能訓練無法適合大多數的同學。技巧式的體育教學常導致強者恆強、弱者恆弱的現象。九年一貫課程的體育教學目標在於不論學生的天份如何，皆應有機會參與身體活動，發展適合其年齡應有的運動技能，重視學生的自主學習和個別差異，教師透過良好的課程規劃、教材選擇與教學方法以滿足學生不同的需求，培養學生成為成功的學習者（教育部，2003）。

周宏室（2002）提出體育教學是在教育目標下，一個有計劃、有目的的師生互動歷程，教師依據學習的原理原則，藉由各種具有教育價值的運動項目與運動設施或媒體為媒介，以有效的教學策略或學習團體為方法，指導學生學習，以達到承先啟後，並且培養健康快樂身心的一種歷程。理解式球類教學（Teaching Games for Understanding）是英國學者 Bunker and Thorpe（1982）提出的一種教學方法，強調以球類戰術理解的方式，培養學生在各種球類比賽中解決問題的能力，進而促進球類比賽之能力。理解式球類教學是以學生為教學的中心，重視學生的自主學習與個別差異，提高學生的學習興趣，有助於培養學生思考與應變的能力，對於學習的主動性、認知性、創造性與參與性等有顯著的提昇（廖玉光，2002）。

研究者深感國中階段學生的個別差異及身體發展與心理需求，期望能夠尋求適合各種能力學生皆有所收穫的教學方式，以期提昇學生

之認知學習與情意學習動機，進而培養對球類比賽之了解與欣賞。理解式球類教學是由一些簡單的遊戲或比賽開始，使學生在教師設計的情境中認識此項球類運動的特點和規則，學習攻擊與防守的概念及如何取分的方法，進而對戰術的運用有所了解。學生經由教師的引導培養做決定的能力 — 「做什麼？」，以及「如何做？」，教師在依學生的個別差異進行技能指導與練習，學生藉由反覆的練習和比賽來培養有效運用自如的動作技能，並能在比賽中展現適當的決定，進而提昇比賽的表現。

Bulter (1998) 指出進行理解式球類教學研究時，應讓研究參與教師選擇有信心的授課題材，學生在學校裡的學習效果，完全取決於教師對學習歷程之了解與應用。本研究以教育心理學為出發點，因研究者本身了解各項球類運動技巧對於臨場比賽的重要性，本研究旨在探討理解式教學法對於國中學生認知、情意發展部分與比賽技能方面之發展。研究參與教師之專長為籃球，因此本研究以國中九年級籃球教學為研究項目。期望有拋磚引玉之效果，能夠使現今國中體育教師共同學習理解式球類教學，進而靈活運用技巧式與理解式結合之精華，共同嘉惠學子並且提昇體育教學之附加價值。

第二節 研究目的

根據以上動機，本研究目的在探討理解式球類教學，實施在國中九年級籃球教學的效果，對於學生認知、情意、技能與比賽表現之影響，並且比較男女生學習效果差異情形。期望各種能力學生都能有不同程度之學習效果，並對國中體育教學推展有所貢獻。

第三節 研究問題

- 一、國中九年級學生在理解式球類教學前後，對籃球之認知是否有顯著差異？
- 二、國中九年級學生在理解式球類教學前後，對籃球之技能是否有顯著差異？
- 三、國中九年級學生在理解式球類教學前後，對籃球之情意是否有顯著差異？
- 四、國中九年級學生在理解式球類教學前後，對籃球之比賽表現是否有顯著差異？
- 五、不同性別國中九年級學生對籃球理解式教學認知、技能、情意與比賽表現是否有顯著差異？
- 六、研究參與學生對理解式籃球學習效果的知覺情形為何？

第四節 研究範圍與限制

一、研究範圍

- (一) 研究內容：本研究以 Bunker and Thorpe (1982) 提出的理解式球類教學為理論基礎，進行教學設計實施教學，學習效果以認知、技能、情意與比賽表現男女生分別進行評量，並對學生進行訪談以瞭解學生對理解式球類教學學習效果、知覺情形。
- (二) 研究對象：本研究之授課教師為研究者本人，實驗對象為臺北市立芳和國中九年級學生，該班級男生 15 位，女生 15 位，合計共 30 位學生。
- (三) 研究項目：本研究以國中九年級體育課程中之籃球單元為教學目標與評量項目。
- (四) 研究時間：本研究時間為期五週，共十節體育課，國中每節課為 45 分鐘。其中實施教學八節課，前後測驗二節課。

二、研究限制

- (一) Bunker and Thorpe (1982) 所提出的理解式球類教學，僅呈現六個教學教階段，並未明確敘述教學方法。因此研究者依據理解式球類教學理論之內涵，參酌相關學者所提出之論點與教案，為本研究教學課程設計之依據。
- (二) 本研究基於學習保留之原理，實驗期間的學生自主練習與前測效果有可能對後測成績造成影響。

第五節 名詞解釋

一、理解式球類教學

理解式球類教學是英國學者 Bunker and Thorpe (1982) 所提出的一種體育教學方法。以學生為教學的中心，培養學生比賽戰術的理解及比賽時作決定的能力為教學重點。教學共分為六個階段（一）遊戲或比賽。（二）比賽講解。（三）戰術意識培養。（四）瞬時決斷能力訓練。（五）技能執行。（六）比賽表現。

二、GPAI

GPAI 是 Game Performance Assessment Instrument 的簡稱，為一套用來評量各種球類運動比賽表現的系統觀察工具。由 Griffin, Mitchell, and Oslin (1997) 邀集專家彙整。其中除包含認知與技能領域，並兼顧受測者控球與未控球的動作表現。內容共有「回位還原」、「移位判斷」、「做決定」、「技能執行」、「支援接應」、「掩護補位」與「盯人防守」等七項觀察項目，可完整觀察受測者的比賽表現。

三、知覺

知覺是指經由感官以覺察環境中物體存在、特徵與其彼此間關係的歷程。亦即個體以生理為基礎的感官獲得的訊息，進而對人、事、物進行反應或解釋的心理歷程（張春興，1991）。

四、學習效果

學習效果是指學生在理解式球類教學後完成教學目標的程度。本研究在探討國中九年級學生在接受理解式教學後，籃球的認知、技能、情意與比賽表現學習效果為何？

五、認知表現

認知表現是指學生對於教材相關知識的瞭解，在本研究中是指學生對於籃球運動的規則、戰術與基本動作的認知能力，透過「籃球認知測驗」所測得的結果。

六、技能表現

技能表現是指學生運動技能的學習成果，包含客觀技能評量與主觀技能評量。本研究之客觀技能評量與主觀技能評量以籃球運動中主要必須運用的動作項目，其評量項目包括「籃球定點投籃」及「運球」兩項。客觀技能評量以學生測驗時間距離為評分依據；主觀技能評量以學生動作順暢正確為評分依據。

七、情意表現

情意表現是指學生在學習過程中，所表現出來的學習態度與運動精神。本研究體育課情意量表主要是引用林本源（2002）碩士論文：「編製中小學學生體育態度量表之研究」。以態度理論「認知」、「情感」以及「意向行動」三個層面。依教育部各級學校實施體育課目標，以及九年一貫課程「健康與體育」學習領域之課程目標，進行試題編擬，編成體育態度量表為本研究之情意表現評量依據。

八、比賽表現

本研究所指的比賽表現是，以學生在籃球比賽中透過 GPAI 系統觀察工具的「做決定」、「技能執行」、「支援接應」及「移位判斷」等四個項目的綜合評量所得之分數。