

第一章 緒論

本章主要在說明研究的性質與目的，內容共分為六節，第一節為研究背景，第二節為研究目的，第三節為研究問題，第四節為研究假設，第五節為研究範圍與限制，第六節為名詞釋義。

第一節 研究背景

體育教學的目標在培養學生運動的樂趣，同時也希望學生能夠享受運動樂趣，漸進地養成終生運動的習慣。因此，即使在某些運動項目無法展現純熟的運動技巧，也能夠樂在其中，樂此不疲地參與運動；縱然無法以最優美的姿態呈現個人的運動技能，卻也能夠盡興地欣賞頂尖選手精采激烈的比賽畫面，並陶醉其中，流連忘返。所以，體育教學是一個培養健康快樂身心的歷程（周宏室，2001）。透過體育教學的探索和實踐過程中，增進互動能力與人際關係，發現自己的重要性和獨特能力，養成尊重與關懷別人生命的態度，培養獨立思考、溝通表達、組織規劃、團隊合作、解決問題的能力，更是體育教學的最終目標（謝應裕，2003）。

各種體育教學方法之探索與研討，是教育研究者的任務與使命，目的就是在改善教學品質，提昇學生的學習效果（黃志成，2004）。為因應時代潮流帶來的快速變化和挑戰，教育研究者無不相繼地提出適應時代潮流的教育改革計畫，在多元化的教育改革當中，不僅保留傳統教育的優點，也配合世界趨勢及時空改變的需求，不斷地融入許多新觀念（闕月清、蔡宗達，2003），啟發更多的思考方向。因此，透過選擇有系統、有計畫的教學手段和程序，指導或鼓勵學生自動學習，儼然已成為學校體育教學的重大任務（葉憲清，1998）。所以沿用傳統或是開發創新的教學方法，對教育研究者、對學生而言都是一種機會，一份希望，期待從中選擇最適合的教學法，以利學習。

在體育課程中，球類運動扮演不可或缺的角色，深受青年學子的喜愛（葉憲清，1998；Werner, Bunker, & Thorpe, 1996）。但過去傳統體育

教學方法中，主要以技能教學為主（陳春蓮，2002），學校體育課程大多以基本動作為教材內容，因此，傳統體育教學通常建構在特殊或相關技能的學習與發展上，其教學流程是從項目的決定及介紹開始，再將項目中的技能分解成多項不同小單元的基本動作，經由教師講解、示範，學生不斷地反覆練習相同且單調的基本動作，以求熟練；經過漫長無聊的基本動作練習後，學生皆產生乏味無趣、浪費時間的感覺（Locke, 1992；Tinning & Fitzclarence, 1992），心中卻對從比賽中獲得樂趣與刺激感充滿期待；直到教學項目或單元即將結束時，才會讓學生進行未經詳細規劃或與真實運動情境無關的遊戲或比賽（Turner, 1995）。因此，課堂中分解教授的技能動作往往與實際比賽情境有所隔離，對團隊打法的教學卻又是少之又少，忽略了球類運動的比賽表現（徐煜輝，2002），形成基本動作和團隊對打的教學各自獨立運作，無法將二者結合在一起，使得學生的運動比賽表現不易提昇。所以，傳統體育教學透露出，學生在學習的過程中缺少了思考的機會，全部的注意力完全集中在技術動作上，也因而技術學習取代了思考能力的培養，同時也無法享受運動帶來的樂趣與歡樂。體育教學目標之一是希望學生皆能擁有享受運動樂趣的機會，所以為學生謀福利，提供快樂學習的環境是教學者的責任。

從學習動機來說，若以學生有興趣與關心的課題出發，才能引發主動學習的動機。傳統體育教學係以技能的重複練習為課程核心，忽略了比賽能力與欣賞比賽的培養，學習內容顯得較為單調貧乏，不易引起學生學習動機與興趣，教師也容易產生挫折感。Mitchell, Griffin and Oslin（2003）曾提出，成功的體育教學成果，可促進學生的學習動機。因此，體育教學直接影響學生學習動機與學習效果，間接關係著學生將來是否熱愛運動，進而參與或關心體育（邱奕銓，2005）。所以，體育教學是否能夠讓學生的學習一直在遊戲或比賽的情境中進行，讓學生從遊戲或比賽的情境中，不僅能學習到相關技能，更能從中學習與理解遊戲或比賽進行時所需要的規則與戰術戰略的運用（闕月清、蔡宗達，2003）；除了以技能為主的教學方法外，理解式球類教學法（Teaching Games for Understanding, TGfU）的出現，正好提供教學者一個新思維的方向（蔡宗達、闕月清，2003）。邱奕銓（2005）發現，「理解式球類教學法」廣受學生歡迎，學生樂在課程中的遊戲與比賽方式，對於促進運動樂趣，

提高學習動機，使學生喜歡並維持良好運動習慣，大有助益。

理解式球類教學法 (TGfU) 是 1980 年代英國 Loughborough 大學的幾位學者 Thorpe, Bunker, and Almond 等人發展出的一種球類教學法。它透過修正、簡化的遊戲或比賽方式，讓學生處於遊戲或比賽的學習情境裏，透過個人思考或團體討論來學習與理解整個球類遊戲或比賽的規則與相關知識，以及自身所欠缺的運動技能與遊戲或比賽所需要運用的戰術戰略。Butler, Griffin, Lombardo, and Nastasi (2003) 指出，理解式球類教學法能促進學生學習比賽中的戰術戰略與技能，培養學生在各種球類運動比賽中解決問題的能力。對於真實情境的複雜性，讓學生在遊戲或比賽中發現問題，產生學習的需求，包括比賽中角色的扮演與比賽時心理層面的感受；培養學生做適當決定的能力，如臨場比賽中，持球時該「做什麼」與該「如何做」，未持球時又該如何做出適當之決定。當學習者開始思考與做出適當決定時，表示學習者已能體會並理解球類運動比賽的真實情境。理解式球類教學法透過遊戲或比賽體驗真實情境的感受，瞭解不同的選擇，可能造成的結果和發生的困難與阻礙，藉由教師引導學生思考、選擇、做決定與解決問題，從而建立整體的比賽概念和運動技能，並根據選擇的結果做出修正的方向；藉由理解式球類教學法培養學生思考與判斷能力，同時獲得運動樂趣，進而主動參與學習，提昇運動比賽表現，更是體育教學者樂於見到的效果。理解式球類教學法在國際間已廣泛地應用於體育教學上，國內學者郭世德 (2000) 等研究者曾對此教學法作過探討，但相關研究仍屬少見，且研究對象多集中於國小學生 (郭世德，2000；黃志成，2004；蔡宗達，2004)，對於理解式球類教學法對其他階段學生學習效果的影響與應用等相關研究，尚待深入探討，期望透過研究者的參與，讓理解式球類教學法能更加成長茁壯，學生在體育課程中的學習也能獲得更多的成長空間。

體育教學的目的在增加學生運動參與的機會及樂趣，並提高學生的比賽表現，進而產生一種更健康的生活方式 (Werner, Bunker, & Thorpe, 1996)。相關研究指出，有 80% 的學生認為體育課是一種享受 (Bowyer, 1996；Carlson, 1994；Rice, 1988)，有 70% 的學生喜歡比賽 (Blitzer, 1993)，學生們也喜歡相互學習各種運動技巧與戰術戰略 (Carlson & Hastie, 1997；Hastie, 1998a；Siedentop, 1996)，在眾多運動項目當中則

以團隊運動競賽最受歡迎(Hoople & Graham, 1995; Luke & Sinclair, 1991)。但長期以來，只重視技能測驗結果的體育課程中，技能表現結果比較差的同學，並無法在體育課中獲得學習的樂趣，他們擁有太多的不愉快經驗，也因此與體育漸行漸遠，而成為自我放棄學習的一員（胡天玫，2003）。有時候女生在體育課活動中，因為活動的特性可能造成由於男女性別不同而產生知覺感受上的差異，所引起的不舒服感覺，甚或恐懼感（卓俊伶，2003），同時 Siedentop, Doutis, Tsangaridou, Ward and Rauschenbach（1994）的研究指出，低技能水準的女生在體育課活動中，每分鐘的反應次數非常少且成功機率不達 50%，形成女生與運動技能較差的學生對體育運動的參與興趣較低。陳昭宇（2004）也提出，在球類運動比賽中，運動技能水準較低的同學容易有「邊緣化」或「矮化」的現象。Hastie（1998）也認為傳統的體育課程容易由技能表現較高的同學所霸佔，形成低技能水準的學生除了運動技能表現較差之外，在心理上更承受來自其他技能表現較高學生的排擠與牽制。所以，Griffin, Mitchell, and Oslin（1997）認為，對於技能表現較差的學生，以強調技能發展為主的體育教學方法是不適當的。因此，基於學習權的均等與合理分配，儘管學生技能表現不同，體育教師仍應透過體育課程的設計或教學方法的靈活運用，讓歧視或排擠的狀況降到最低，甚或消失匿跡，使得運動技能水準較低的學生能夠在體育課中，享受運動的歡樂，增加比賽表現的次數，建立自信心與提高運動參與的機會；讓運動技能的學習，融入遊戲或比賽的情境中，不分性別、不分技能高低地進行同儕學習，享受運動樂趣，培養認真、積極的學習態度，建立正確的運動觀念，養成終生運動的習慣。

高中學程是進入大學的準備階段，也是學生加強邏輯思考、判斷與解決問題能力的重要階段。傳統技能取向的體育教學法強調以技能學習為主，若再加上不同水準運動能力的差異，大部份的教學現象經常是運動技能水準表現較高的學生為體育課的主軸、主角，而運動技能水準表現較低的學生，常常只能成為比賽的旁觀者，無法參與體育活動的進行或享受運動的樂趣，形成強者恆強，弱者恆弱的情形。反之，體育教學中若能適當運用遊戲或比賽作為教學的媒介或手段，不僅能引起學習的動機，更可提高參與者的興趣，而理解式球類教學法在教學原理、教學

模式及教學程序上都有不同的概念，使其學習效果優於傳統技能取向的教學方式（Siedentop, 1994），無形中也間接培養學生思考判斷的能力及面對問題的解決能力。因此，本研究擬以高中學生為研究對象，探討理解式球類教學法對高中學生在合球運動學習效果上的影響，進而探討不同性別高中學生，是否皆能從該教學法中獲得良好的學習效果？並且更進一步地探討不同運動技能水準高中學生經過理解式球類教學法後的知覺感受，期能瞭解高中學生對理解式球類教學法的反應與接受程度，以建立更優質的教學品質。

第二節 研究目的

本研究以量的研究為主，以質的研究為輔。在量的研究方面，主要目的在探討理解式球類教學法對高中生合球學習的認知、技能、情意與比賽表現學習效果之影響，並比較不同性別高中生經由理解式球類教學法後，對合球運動認知、技能、情意與比賽表現學習效果上的差異情形；在質的研究方面，主要在瞭解不同運動技能水準高中生對理解式球類教學法的學習效果之知覺情形，以期對學生在體育學習上有所助益。因此，本研究之研究目的包含以下四點：

- 一、 比較理解式球類教學法教學前後，高中生對合球運動在認知、技能、情意與比賽表現的學習效果差異情形。
- 二、 比較理解式球類教學法教學前後，男女生對合球運動在認知、技能、情意與比賽表現的學習效果差異情形。
- 三、 比較不同性別高中生在經過理解式球類教學法後，對合球運動在認知、技能、情意與比賽表現的學習效果差異情形。
- 四、 探討不同運動技能水準高中生經過理解式球類教學法後，對合球運動在認知、技能、情意與比賽表現學習效果的知覺情形。

第三節 研究問題

基於上述研究目的，本研究之研究問題包括以下四點：

- 一、 高中生於實施理解式球類教學法前後，對合球運動在認知、技能、情意與比賽表現學習效果是否有顯著差異？
- 二、 男女生於實施理解式球類教學法前後，對合球運動在認知、技能、情意與比賽表現學習效果是否有顯著差異？
- 三、 不同性別高中生在接受理解式球類教學法後，對合球運動在認知、技能、情意與比賽表現的學習效果是否有顯著差異？
- 四、 不同運動技能水準高中生在接受理解式球類教學法後，對於合球運動在認知、技能、情意與比賽表現學習效果的知覺情形為何？

第四節 研究假設

本研究依據研究目的、研究問題而提出的研究假設如下所述：

一、 認知表現方面

- (一) 高中生在理解式球類教學前後，認知表現有顯著差異。
- (二) 男生在理解式球類教學前後，認知表現有顯著差異。
- (三) 女生在理解式球類教學前後，認知表現有顯著差異。
- (四) 不同性別學生在理解式球類教學後，認知表現有顯著差異。

二、 技能表現方面

- (一) 高中生在理解式球類教學前後，技能表現有顯著差異。
- (二) 男生在理解式球類教學前後，技能表現有顯著差異。
- (三) 女生在理解式球類教學前後，技能表現有顯著差異。
- (四) 不同性別學生在理解式球類教學後，技能表現有顯著差異。

三、 情意表現方面

- (一) 高中生在理解式球類教學前後，情意表現有顯著差異。
- (二) 男生在理解式球類教學前後，情意表現有顯著差異。
- (三) 女生在理解式球類教學前後，情意表現有顯著差異。
- (四) 不同性別學生在理解式球類教學後，情意表現有顯著差異。

四、 比賽表現方面

- (一) 高中生在理解式球類教學前後，比賽表現有顯著差異。
- (二) 男生在理解式球類教學前後，比賽表現有顯著差異。
- (三) 女生在理解式球類教學前後，比賽表現有顯著差異。
- (四) 不同性別學生在理解式球類教學後，比賽表現有顯著差異。

第五節 研究範圍與限制

本研究之研究範圍與限制如下所述：

一、 研究範圍

本研究範圍包含研究內容、研究項目、研究對象與研究時間等四方面，分述如下：

(一) 研究內容

本研究以 Bunker and Thorpe (1982) 提出的理解式球類教學法進行高中體育課程中合球單元教學設計，並以此為實施教學之依據，透過認知、技能、情意及比賽表現等四個項目進行學習效果的評量。

(二) 研究項目

本研究以高中體育課程中之合球單元為教學項目，並進行學習效果之評量。

(三) 研究對象

本研究之研究對象為台北市立某高中三年級學生，該班有男生 18 位，女生 20 位，合計 38 位學生；授課教師為研究者本人。

(四) 研究時間

本研究時間為 14 節體育課，每節 50 分鐘，其中 10 節為教學操弄期，另 4 節為教學實驗前後測驗之評量時間。

二、 研究限制

在一般體育教學項目中，學生幾乎未曾接觸過合球運動，因此能避免學生受先前經驗的影響；且合球場地、器材的取得並不容易，可以避免學生練習而影響研究結果。但仍有部份事項使得本研究受到限制，茲將限制方面敘述如下：

- (一) 國內目前從事有關理解式球類教學法的研究並不多，因此在中文文獻蒐集方面受到相當的限制。
- (二) 本研究基於學習保留原理，實驗期間前測可能影響後測的學習效果。
- (三) 本研究以侵入性運動的合球運動為研究項目，其他單元項目不在本研究中，且研究對象為高中學生，因此研究結果無法推論至其他運動項目與不同年齡層的學生。
- (四) Burkner and Thorpe (1982) 提出的理解式球類教學法，僅呈現其教學模式，未明確闡述教學課程設計內容，因此本研究僅能以蒐集之文獻及其他相關教學資料，依據理解式球類教學法之精神與內涵，設計本研究之教學課程。

第六節 名詞釋義

一、理解式球類教學法 (TGfU)

理解式球類教學法 (Teaching Games for Understanding, TGfU) 是英國學者 Bunker and Thorpe (1982) 提出的一種體育教學法，它是透過修正或簡化的比賽開始介入球類運動教學課程，並以學生為教學中心；包括六個教學階段：遊戲或比賽、比賽賞識、戰術策略認知、做適當的決定、技能執行與比賽表現。本研究之理解式球類教學是指運用理解式球類教學法的理論設計五週的合球教學課程。

二、學習效果

學習效果是指學生在經過教師教學後，能達成教學目標的程度。本研究之學習效果係指高中學生在接受理解式球類教學後，對於合球運動項目在認知、技能、情意及比賽表現的學習效果。以下並針對認知、技能、情意及比賽表現的學習效果，做進一步的說明。

(一) 認知表現

認知表現是指學生經過教學後，對於體育教材內容相關的體育運動知識、規則的了解程度。本研究中認知表現係指研究參與學生對合球運動的緣起、規則、戰術與技巧等相關知識的認識與瞭解，並經由「合球認知測驗」評量，其結果作為認知學習效果之依據。

(二) 技能表現

技能表現是指學生經過教學後，所呈現的運動技能之學習效果。本研究中技能表現是指研究參與學生對合球運動技能學習效果的表現。而本研究之技能評量係研究者參考「學校體育教材教法與評量」(教育部，1997)之合球「單手肩上傳球」與「雙手投籃」單元，同時參考合球教學相關書籍及其他球類運動之技能測驗項目，編製成本研究之技能測驗為「定點單手肩上傳球」與「定

點雙手投籃」二項，以此測驗工具評量研究參與學生之技能學習效果。

(三) 情意表現

情意表現是指學生在體育課程學習過程中，所展現出來的運動精神與學習態度。本研究中情意表現係指研究參與學生在合球教學課程中，所表現的運動精神與學習態度，並以林本源（2002）編製的「台灣地區中小學學生體育態度量表」進行評量，其評量結果作為本研究情意學習效果之依據。

(四) 比賽表現

比賽表現是指學生在參與球類運動比賽時的各項表現能力。本研究中比賽表現係指研究參與學生在合球運動比賽中，透過「球類運動比賽表現評量工具」（GPAI）進行評量，並選取其中「做決定」、「技能執行」、「支援接應」等三個類目來評量學生在合球比賽中的表現，測得結果作為比賽表現的學習效果依據。

三、 知覺

知覺是指個體以生理為基礎的感官獲得的訊息，進而對週遭的人、事、物進行反應或解釋的心理歷程（張春興，1991）。本研究之知覺係指不同運動技能水準的研究參與學生參與教學實驗時的學習心得及對研究者設計的訪談問題所呈現的資料內容。

四、 球類運動比賽表現評量工具（GPAI）

球類運動比賽表現評量工具（Game Performance Assessment Instrument, GPAI）係由 Griffin, Mitchell, and Oslin（1997）及專家們針對球類運動比賽表現設計出的評量工具，包括有「回位還原」、「調整移位」、「做決定」、「技能執行」、「支援接應」、「補位配合」、「盯人防守」等七個可供觀察評量的類目，讓教師與研究者可以完整地觀察與紀錄學生的運動比賽表現情形。

五、 侵入性運動

Almond (1986) 依據球類運動的屬性與特性，提出球類運動分類系統，此分類系統將球類運動區分為「標的運動」、「網／壁運動」、「守備／跑分運動」及「侵入性運動」等四種類型，其中侵入性運動為兩隊球員交互侵入對方領域，呈現短兵交接、互相攻防，以達得分目的之運動類型，包含有合球、籃球、手球、足球等較具侵犯性的球類運動。

六、 合球

合球是由荷蘭教師 Nico Broekhuysen 發明，是一項由男女混合組成的團隊球類運動，同時也是一種新興的體育課程運動項目，主要是以傳球、投籃得分為主的運動項目，綜合了籃球（傳球、投籃）、手球（場地大小）及足球（規則）等多種運動項目精華。

七、 不同運動技能水準

不同運動技能水準是指學生在運動技能方面，所表現的能力差異。本研究之不同運動技能水準係指以合球技能評量之實際表現，依其前 10 % 與後 10% 之成績，作為高運動技能水準與低運動技能水準的技能分類依據。