

第五章 結論與建議

本章依據研究之結果和討論，歸納成以下幾項結論，並提出具體建議。全章共分為兩節，第一節為研究結論；第二節為研究建議。

第一節 研究結論

本研究的研究結論如下：

- 一、學童在建構取向籃球遊戲的學習，是一個複合的系統與過程，因為她/他們所使用在技術、詮釋和做決定、語言、社會等面向的各種資源，皆體現在籃球遊戲學習中，並且彼此互有關連。
- 二、在學習過程中，小組籃球遊戲的攻、防實力關係轉變，對學童在籃球遊戲表現的進展有益。
- 三、「說」與「做」之間的關係，在適當利用的情況下，對於籃球遊戲的學習應有所助益，並可視為是體育教學過程中所融合的部分。
- 四、由身體動作經驗而來的解決問題活動，對於促使學童邁向一種反思性的姿態具有重要的影響，並有利於學童的創造性發展。

第二節 研究建議

根據本研究結果與結論，提出下列各項建議，以供現職體育教師、師資培育單位及後續研究者進行研究。為此，本研究嘗試提出以下建議：

一、對建構主義理念應用於體育教學之建議

- (一) 教師應以「教學者即研究者」的精神，在實際體育教學中，嘗試從學習者的觀點出發，與學童一起學習，並從中分析學習者的問題，透過教學反思，尋找幫助學童學習的策略。
- (二) 教師應可選擇有別於啟動-反應-評估（IRE）的另類體育課教學言談的型式。
- (三) 小組意見討論的對話目的，是為達到相互的理解。然而，在進行小組意見討論時，學童不但要懂得說，更重要的是要能懂得「傾聽」。能夠先懂得傾聽，代表學童會先對其他學童的發表內容做「評估」，之後再以她/他所理解的內容，將其想法透過提議與再表明的言表行為提出，則提議與再表明的言表行為也會越為豐富。
- (四) 善用在侵入式球類遊戲的攻、防實力關係，做為學童學習與建構戰術知識的動力。
- (五) 球類遊戲的設計：「遊戲」一詞，在中文的字意上相當廣泛。一般體育的教學常講求「遊戲化」。然而，一般所指的遊戲化，通常指的是遊戲的表面形式。就如一般在技術取向的學習中，常以遊戲化的綜合活動，「應用」所學的技術。本研究對籃球遊戲設計的啟迪，首先在於提供教師瞭解學童對籃球遊戲上的可能運作方式。其次，每一種球類活動，本身皆有其活動的內在邏輯。因此，教師在球類遊戲的設計原則，即在「兒童的運作方式」與「遊戲的邏輯」間遊移。若能先瞭解學童的可能運作方式，則可輔助教師在創造遊戲的設計方式。由於建構取向的學習，假定學習要進步，學童必需要遭遇學習方面的阻

礙。因此，教材教法上的設計，可以遊戲的形式，並融入活動的邏輯，提供學童問題情境，讓學習者在遊戲中同時嘗試解決問題的活動，而非只是應用技術的遊戲而已。

(六) 建構取向對學童的籃球遊戲學習，應可視為教學實務上，對技術取向的一種「互補」關係，而非一種「取代」關係。教師可以輪流往返，交替使用的方式，在不同的取向間轉換。

二、對後續研究之建議

(一) 研究對象方面：可針對體育學系師資生實施建構取向的教材教法課程，探討師資生如何詮釋學習者的學習。

(二) 研究課題方面：

1. 繼續進一步結合不同的學術理論，對學習者是如何在學生中心的體育課學習的問題，能有更深入的瞭解。
2. 重新建立遊戲理解教學 (TGfU) 的理論基礎。
3. 針對不同球類項目間的學習關係，或是超越球類項目的研究題材開發。本研究僅以籃球遊戲加以探討，未來期能針對不同球類項目間的學習關係進行研究，或是應用建構主義的理念，超越球類項目的研究題材。
4. 深入研究有關同儕在體育課中的知識建構問題。

(三) 研究方法方面：由於目前國內在有關球類理解式教學方面的研究，主要是以效能的探討為主，對於學童如何學習的過程似乎仍然不足。因此，體育課中的意義，除了動作的研究外，透過言談分析的研究，應可開闢出另一條研究的路徑。