



理解式教學實施在球類隔網運動教學之探討

陳光紫

玄奘大學通識中心

1. 研究背景與目的

大學體育課主要的隔網運動項目包括桌球、羽球、排球、網球，這些都是學生喜愛的運動項目，主要是隔網運動擊球結合技術與戰術的運用，除增強體能外，有助自我挑戰，加上需要同儕之間互助合作，可提高體育課的趣味性。理解式教學法與傳統式教學法最大的差別，理解式球類教學法是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，傳統教學習慣偏重技能取向的體育教學，學生需先經過技能學習再進入比賽，對於比賽也是一貫式偏向競技的賽制，這容易使學生在練習時缺乏興趣，而對體育課程感到無趣。本文將探討如何應用理解式教學與傳統技巧教學結合，培養體育教師應用不同教學模式將遊戲融入競賽，增加學生參與感與學習樂趣，進而提升學生學習成效。

2. TGFU球類教學模式

理解式教學法(Teaching Games for Understanding, TGFU)代替了傳統的技巧，強調一切從遊戲開始，以發展學生認知能力為取向，理解式球類教學著重引導學生了解如何進行球類比賽、戰術運用、培養做決定能力。主要將教學過程分為項目介紹、比賽概述、戰術意識、做決定、技術執行與動作完成等六個部分。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。

3. 球類比賽表現評量工具(GPAI)

體育教師可使用球類運動比賽表現評量工具，透過學生比賽表現的評量記錄，可得知學生的比賽表現情形。比賽表現評量工具(GPAI)分為(1)回位還原(Base):在運動技能實施中，回到適當的位置，以準備實施下一次的運動技能。(2)位置調整(Adjust):判斷對手的情況，加以調整自己的移位。(3)做決定(Decision Making):比賽中適當地決定球的應用。(4)技能執行(Skill Execution):於運動表現中產生適當地技巧並進行之。(5)支援接應(Support):未擁有球，但尋找屬於有利的位置以方便接球或傳球進攻。(6)掩護補位(Cover):進攻時，適時地阻擋對方，以方便隊友的進攻。(7)盯人防守(Guard or Mark):進攻或防守時，緊盯著對手，無論對手是否有球(Griffin, Mitchell, & Oslin, 1997)。GPAI 評分方式一般可將評分方式區分為，1到5系統評分法，或十等評分法與劃記評分法三種。理解式球類教學法強調在真實的運動比賽中進行評量，因此，體育教師可以多方嘗試，找出適合課堂與學生的GPAI評量工具。

4. TGFU融入隔網運動課程設計

- (一) 遊戲比賽(Game)：將遊戲設計於比賽之中
- (二) 比賽欣賞(Game Appreciation)：培養學生欣賞運動比賽的能力
- (三) 理解戰術(tactical awareness)：能充分在比賽中運用戰術
- (四) 作適當決定(making appropriate decision)：當下能快速做出適當判斷
- (五) 技能執行(skill execution)：比賽中能果決不猶豫執行技能
- (六) 比賽表現(game performance)：教師回饋比賽表現

5. 結論

體育教學模式中，沒有哪一種是最好的教學模式，只有找出最適合的學生教學模式，教師應評估學生的能力以及課程的需要，選擇較佳的教學模式，才能讓教學效果呈現最佳狀態。理解式球類教學著重引導學生了解如何進行球類比賽、戰術運用、培養做決定能力，以及愉快學習(闕月清、黃志成，2008)。因此，體育教師應選擇多元的教材與方法豐富教學，應用TGFU教學設計遊戲與競賽，並善用球類運動比賽表現評量表於課程當中，讓學生能清楚知道自己在動作技能的表現，培養學生從遊戲及比賽中發現問題，再透過分組研討解決問題，提高學生學習興趣與動機，並有效執行技能與戰術應用於比賽中。

關鍵詞：教學、課程設計、技能學習