

國小六年級理解式球類教學實施成效研究

黃月嬋*、林俐伶**

摘 要

本研究主要目的在瞭解國小六年級學生實施理解式球類教學之成效。研究以排球及羽球為教學項目，三十二位六年級國小學生及其體育教師為研究參與者。蒐集資料的方法為訪談、學習單及教師省思札記。教師安排每一個教學情境及步驟，協助學生學會運動規則及各項動作技能。本研究獲得的成效有第一、實施 TGfU 時應掌握之重要教學原則：適時修改規則與增加難度，以符合學生需求；調整器材，充實設備，以利活動之進行；適當地討論有助於學生釐清錯誤動作或概念；適時增加學生活動時間，滿足學生身體活動的需求；第二、在情意方面 TGfU 可促進學生團隊合作，激發學生自身責任感，並提高學生參與度。

關鍵詞：運動教育學、理解式球類教學

* 作者黃月嬋為國立臺中教育大學體育系副教授。E-mail：huangyc@mail.ntcu.edu.tw。

** 作者林俐伶為國立花蓮教育大學國民教育研究所體育教學碩士生，臺中市仁愛國小教師。E-mail：s8711038@yahoo.com.tw。

Study of effect on Teaching Games for Understanding on Sixth Grade Class Sport

Yueh-Chan Huang^{}, Li-Ling Lin^{**}*

Abstract

The purpose of this study was to examine the results of Teaching Game for Understanding (TGfU) on a sixth grade class. Volleyball and badminton were the teaching items for this study. Participants were 32 sixth grade students and their physical education teachers. Data was collected by interviews, learning sheets and the reflective journals of the teachers. TGfU involves the teachers arranging every situation and step which then helps students learn the movements, rules, and skills necessary to participate in the activities. Two results from this research are discovered. First, important teaching principles that match with TGfU are as follows: The ability to timely modify rules and increase difficulty in order to conform to the need of students; support sufficient facilities and adjust equipment for the activities to properly proceed; encourage discussion that helps students understand wrong movements or conception, and increase the amount of time designed for the students to participate in the activities. Second, TGfU can encourage student teamwork, stimulate a sense of responsibility for the students, and increase the rate of student participation.

Keywords: Sport Pedagogy, TGfU

* Yueh-chan Huang, Associate Professor, Department of Physical Education , National Taichung University.

** Li-ling Lin, Master degree student, Department of Physical Education, Graduate Institute of Compulsory Education, National Hualien University of Education.

一、前言

「今天我們有要比賽嗎？」是體育課中常被問到的¹，可否躲避球比賽，也是研究者在體育課時常被學生所問及的，研究者回答的運動項目若為學生下課很少主動玩的或是學生直接反應不喜愛的運動項目，例如排球或羽球，學生總回以失望的表情，在進一步瞭解學生的想法後，得知學生鍾愛躲避球的原因為熱身完可直接比賽，而且比賽的時間可以很長，不會花過多時間在練習無趣的基本動作。

基於此，為使得學生可以對排球及羽球運動產生興趣與喜愛，在閱讀體育教學相關文獻後得知近二十多年國內體育教學的轉變，如創造性體育教學、樂趣化體育教學、Mosston教學光譜或是主要概念源起於「遊戲」的運動教育模式，其目的為使體育教師跳脫對技能的注重，並以多樣化、趣味化及活潑化的教學方式呈現，提高學生參與的興趣，而目前新一波的潮流理解式球類教學（Teaching Games for Understanding，簡稱TGfU）正被推廣中。TGfU是從遊戲或比賽開始，學生藉由比賽或遊戲認識規則，在運動情境中發現問題，學習團體合作討論出最佳解決的方法，並學習所需具備的知能，且對戰術運用能有所瞭解，進而增加學習興趣^{2 3 4 5}。

¹ 請見 Judith L. Oslin “Tactical approaches to teaching games”, *Journal of Physical Education, Recreation, and Dance*, 67.1 (Virginia, January, 1996): 27.

² 請見吳明吉，〈由九年一貫「健康與體育」課程談理解式教學法 TGfU〉，《大專體育》，第八十三輯（台北，2006.4）：107-113。

³ 請見郭世德，〈理解式球類教學在國小五年級學生足球學習效果的研究〉（桃園：國立體育學院體育研究所，2000），17。

⁴ 請見黃志成，〈理解式球類教學對國小六年級學生羽球學習效果之研究〉（台北：國立臺灣師範大學體育系碩士論文，2004），3。

⁵ 請見 David Bunker, & Rod Thorpe, “*The curriculum model*”. In Rod Thorpe, David Bunker & Len Almond(Eds.), *Rethinking games teaching*(pp 7-10), Loughborough, Leicestershire: University of Technology, 1986.

TGfU有別於以教師指導為主、教學流程反覆練習基本動作或精熟技術後才進行比賽的傳統式教學。學生不喜歡這種反覆技巧訓練的活動是因它們與比賽無關⁶，而過度強調學生的技能學習，學生在運動能力中的認知、情意的發展⁷及思考創意與團隊合作⁸易被教師所忽略。中小學體育教學以培養學生的興趣及習慣的養成為主，而非技術的精熟⁹。相較於傳統體育教學，TGfU強調的是藉由比賽與討論刺激學生思考與培養解決問題的能力。此外，國內許多實證性研究^{10 11 12 13}皆顯示，TGfU在教學上的效果值得肯定且有利學生學習，亦值得推廣。在瞭解TGfU的意義與各實證性研究對TGfU的支持後，更促使研究者將TGfU實施於課堂中，期望藉由TGfU的實施，可提昇學生在排球及羽球運動之情意方面的表現。所以，本研究目的是在瞭解國小六年級學生實施TGfU之教學原則及成效，特別是有關情意方面的表現。

⁶請見 Judith L. Oslin “Tactical approaches to teaching games”, *Journal of Physical Education, Recreation, and Dance*, 67.1 : 27.

⁷請見王愛麟，〈理解式球類教學法對國中學生籃球學習效果之研究〉(台北：國立臺灣師範大學體育系在職進修碩士班碩士論文，2006)，4。

⁸請見蔡宗達，〈理解式球類教學法與合作學習模式結合之討論〉，《大專體育》，第八十期（台北，2005.10）：109-114。

⁹請見曾瑞成，〈樂趣因素在體育教學上的省思〉，《中華體育》，11.2（台北，1997.9）：16-21。

¹⁰請見王愛麟，〈理解式球類教學法對國中學生籃球學習效果之研究〉，77。

¹¹請見呂秀美，〈理解式球類教學法對國中學生巧固球學習效果之研究〉(台北：國立臺灣師範大學體育系在職進修碩士班碩士論文，2006)，104。

¹²請見郭世德，〈理解式球類教學在國小五年級學生足球學習效果的研究〉，82。

¹³請見黃志成，〈理解式球類教學對國小六年級學生羽球學習效果之研究〉，87。

二、研究方法與結果

(一)研究方法

■研究參與者

台中市快樂國小（化名）六年級，體育教師及三十二位學生，研究者即為研究參與者。研究進行前皆請學生家長填寫研究同意書，三十二位學生家長皆同意學生參與本研究。為使訪談資料能兼顧不同性別之學生，故本研究採立意取向，訪談對象男女生皆為兩名，共四位。

■教學活動實施步驟

教學活動實施步驟如表一。

表一 教學活動實施表

排球教學目標	有效執行傳球	
活動名稱	活動目標	活動流程 / 內容
排球活動一	學生能執行球不落在我方地上的原則	第一節：體育教學 第二節：填寫學習單一
排球活動二	每個人接（觸）球後，始可將球傳給對方	第一節：體育教學 * 課後填寫學習單二
排球活動三	每隊至少有一個人使用低手傳球	第一節：體育教學 第二節：填寫學習單三
羽球教學目標	有效執行正拍回擊球	
活動名稱	活動目標	活動流程 / 內容
羽球活動一	學生能執行球不落在我方地上的原則 能注意活動進行中的運動安全	第一節：體育教學 第二節：填寫學習單四
羽球活動二	學生能使用正拍將球擊至後場	第一節：體育教學 第二節：填寫學習單五

■教學設計

- 1.教學設計原則為體育教師根據學生的能力和條件調整場地大小、形狀、器材、設備、比賽內容與規則，學生大部分的時間都在進行比賽，並設計誇張性的比賽來突顯特殊的戰術問題，學生是教學活動中的中心，教師是引導者。每一節課四十分鐘皆有三個活動，第一為準備活動，教學設計重點以比賽或遊戲作為熱身運動；第二為發展活動，教學設計重點以簡易球類比賽開始，簡易球類比賽結束，體育教師提問比賽中發現之戰術問題讓學生分組討論並發表，討論重點為如何發展及應用戰術為我隊得分及避免失分，討論完畢繼續進行第二次的球類比賽；第三為綜合活動，教學設計重點為體育教師統整今日教學之重點與學生參與情況之講評，並請學生分享今日學習感想。
- 2.教學設計檢核表：為確認體育教師實施之教學活動為TGfU，故將教學內容設計為檢核表，檢核表之編製參考郭世德¹⁴與黃志成¹⁵之理解式球類教學教師教學行為檢核表，並郵寄兩位專家學者，請專家學者根據檢核表之適用程度給予勾選，共十五項，其檢核結果為本教學設計適用於本研究。

■蒐集資料的方法

- 1.學習單：共實施五個教學活動，每一個教學活動後，由全體學生填寫學習單，共五份。
- 2.訪談：於學習單填寫完後實施訪談，並徵得四位學生同意錄音，訪談內容轉為逐字稿。

¹⁴ 請見郭世德，〈理解式球類教學在國小五年級學生足球學習效果的研究〉，111。

¹⁵ 請見黃志成，〈理解式球類教學對國小六年級學生羽球學習效果之研究〉，154。

3.教師省思札記：每一個教學活動結束後書寫，共五份，內容轉為逐字稿。

■研究的信度與效度——三角檢驗法

研究者在研究進行過程中，進行教師省思札記和學習單的蒐集，並在理解式球類教學活動後實施對學生之訪談。研究者將搜集到的多元資料進行歸納，並交叉比對資料的正確性，提高本研究之信度及效度。

■資料編碼

研究者將學生的學習單、訪談內容和教師省思札記等資料進行分類與編碼。本研究將各資料來源以代號編碼呈現，以下舉例說明：

- 1.訪談 (Interview, 簡稱 I)：舉例 I-S17-0305，則為訪談編號 17 號學生在逐字稿中第 3 行至第 5 行所表示之內容。
- 2.學習單 (Learning sheet, 簡稱 LS)：舉例 LS- 01-S08，則為學習單第一份 8 號學生所表示之內容。
- 3.教師省思札記 (Reflective journals of teacher, 簡稱 T)：舉例 T-01-1113，則為教師省思札記第一份逐字稿第 11 至 13 行所表示之內容。

(二)研究結果

本研究將實施 TGfU 期間所蒐集的資料進行分析，結果分二部分呈現，第一部分：實施 TGfU 時應掌握之重要教學原則；第二部分：實施 TGfU 後，學生學習之情意效果。

■教學原則

- 適時修改規則與增加難度，符合學生需求

修改規則是讓活動內容更符合學生的需求與達到教學目標，參與教

師認為，學生喜歡有挑戰及有成就感的活動，實施 TGfU 時規則的給予或增加要針對學生的需求，不宜同時給予太多規則，所以，規則的修改與增加要符合學生的需求。

教學的內容很有趣，可以再多說一些規則。(LS-01-S16)

可以再多訂一些規則。(LS-05-S17)

師問：那有沒有要建議的地方？老師有哪些地方可以再改變一下？

生答：恩！就是玩的規則可以再多一點。

師問：就是限制大家多一點？

生答：恩！（I-S17-4246）

進行第一個討論時，學生發現球要傳 8 個人的規定很麻煩，不僅浪費時間，比賽也比較不刺激，這點我認同，後來就立刻修正了第二個活動的規則，新規則的內容不僅讓比賽更有可看性，也因為規定了每個人需碰球的最少顆限制，上一場比賽站著看的人也都主動了起來。(T-02-1923)

學生們總是會想要尋求更有挑戰及有成就感的活動內容，所以我想我在實施 TGfU 時應該可以針對不同年級給予不同的規則要求，或者是在每一個活動都增加一些新規則，讓學生可以漸進式的適應，也可以增加比賽的刺激性。(T-05-3032)

透過活動後規則的討論與修正，可讓活動有趣，亦能符合學生的需求。高年級學生喜歡富有變化的比賽，所以適時增加規則難度，能滿足學生追求自我挑戰的滿足感及成就感。

• 調整器材，充實設備，以利活動進行

不怕球就是踏出學習排球的第一步，學生對以紙球代替真正排球的方式表示贊同。調整器材使學生不再畏懼打排球，參與教師也贊同。除此之外，設備亦要符合學生的需要，若缺乏容易使教師為使學生有親自下場

的機會而濃縮各組活動的時間，此點易對教學品質打折扣，本研究資料顯示，參與教師與學生都希望所使用的設備可以充足。

我覺得比較好玩，練習的紙球是很好的工具（因打到手不會痛）。

（LS-01-S09）

沒有打到就很痛的排球，取而代之的是報紙球，這樣的教學很好。

（LS-01-S15）

希望我們可以有適合的場地和用具可以用。（LS-04-S23）

場地再大一點，要不然我會打到我的同伴。（LS-05-S28）

這是第一次嘗試改變器材，沒想到紙球效果是如此的好，班上比較嬌弱的女生也都在勇敢的嘗試後，向我反應紙球讓她們不再害怕排球，而在今天的活動中，我不僅看到女生玩得很開心，也都會主動去接球，男生也是一樣，可見紙球對初學排球的人是多麼重要。

（T-01-3841）

原本設計八個學生使用一個羽球場，是因為想要讓學生可以在縮小個人防守區域的羽球場做羽球遊戲，但在學生真正下場遊戲時發現一個場地要容納八個人太擠了，所以我應該將籃球場地拆掉，再架上兩個羽球場，提供六個球場給三十二位學生使用，這樣的活動空間就會比較充裕。（T-05-0913）

器材的改變或設備是否滿足學生的需求，學生總會在教師教學的當下給予最直接的反應，所以器材與設備直接影響教師教學與學生學習效果甚鉅，為利教學活動進行，教師在設計教學活動時，此點須審慎考量。

• 適當討論有助學生釐清錯誤動作或概念

在每一個比賽完後加入討論，能使學生檢視自我動作執行是否得當，學生在學習單表示跟大家一起討論可以知道自己錯在哪裡，球會打得更好。討論可以修正動作的錯誤，而參與教師也有同樣的感受，教師表示

因為進行討論，學生在第二次比賽處理球的方式和第一次明顯不同，學生知道如何避免失分及增加得分的方式。

打完球後，有跟大家一起討論。我覺得這樣上課的方法很不錯，可以知道自己錯在哪裡，球會打得更好。(LS-01-S02)

討論讓我們知道哪裡不好。(LS-02-S10)

知道如何移動位置，將羽毛球打回去。(LS-05-S05)

可以瞭解在打時錯誤的地方，然後糾正回來。(LS-05-S16)

討論讓我在打球時可以修正不好的動作。(LS-05-S23)

因為剛才有進行討論，所以發現學生在第二次的比賽中處理球時的方式和第一次比賽有很明顯的不同，學生知道失分及得分的方式，也知道不可以輕易的讓球落地，特別是知道要將球丟在邊邊或是兩人的中間增加得分的機會，球速也變快了。(T-01-3336)

我認為討論的好處就是可以讓學生即時發現問題，藉由共同討論解決問題，而且還可以從過程中因為規則發展出比賽策略。(T-03-2527)

討論的功用是幫助學生再一次思考自己在比賽中表現的優劣，有助於學生自我反省和釐清錯誤，進而建立正確概念，所以在比賽後進行討論對學生是有助益的。

• 適時增加學生活動時間，滿足學生身體活動的需求

教學活動時間長短的掌握表示出教師的專業，時間太長學生容易厭倦，太短又不夠盡興，如何「恰到好處」是教師需要思考的，而在本研究中學生與教師皆認為活動時間可以再增加，或是增加節數至兩節。

上課時間太短，因為會讓人想玩再玩。(LS-01-S22)

如果可以，時間可以再長一點，因為沒玩到什麼就下課了。
(LS-02-S24)

安排的時間十分的快就過了，希望可以玩久一點。(LS-04-S17)
時間可以延長至第二節，因為我覺得活動時間太短了，所以兩節課會比較適合。

(LS-04-S16)

師問：那妳覺得這次上課的內容，老師要不要在做調整？

生答：時間要再調長一點，要不然……（思考中）

師問：哪一個要長一點？說明長一點？還是玩的時間長一點？

生答：玩的時間長一點。

師問：妳覺得這次玩的時間比較？

生答：短。(I-S20-1722)

師問：那妳有沒有覺得老師有什麼地方要改進的？

生答：就拋球的時間多一點，或是玩的時間多一點。(I-S28-2627)

學生在課堂上或是私底下反應希望體育課的時間長一點，不然都還沒開始就要結束，我也覺得上課的時間根本不夠用，何況一節體育課還要扣掉集合及做操，能用的時間真的很少。(T-04-3037)

教師在省思札記及學生在學習單與訪談中表示希望活動時間可以加長或增加節數，所以為讓學生有充足的時間融入教學情境中，滿足學生對於身體活動的需求，教師可以適時彈性增加學生活動時間。

從上述結果得知，教學原則所要考慮的面向甚多，TGfU 強調教師根據學生的能力和條件，調整及修改場地大小、形狀、器材與設備，以利教學活動的進行，再者 TGfU 注重的遊戲或比賽的設計是由簡而繁，在遊戲或比賽進行的過程中，規則的給予也應配合遊戲或比賽的漸進程度，以符合學生的需求，避免操之過急使學生無法適應。討論是給予學生互相腦力激盪的機會，藉助討論的過程，學生得以反省自己的錯誤，進而釐清動作與戰術概念。活動時間加長或是增加節數是本研究參與教師及學生的共同心聲，所以在實施 TGfU 時，教師可以適時增加學生活動的時間，使學生

在更加融入學習情境當中發現問題，獲得更多反省回饋的機會外，更可使學生滿足對身體活動的需求。

■實施 TGfU 後，情意方面的效果

• 促進學生團隊合作

一場比賽中該隊是否能獲得勝利，其關鍵在於人的態度，從訪談資料中得知，學生知道要贏球的關鍵在於合作。所以能擁有良好的團隊合作態度，對團體性的比賽尤為重要。

大家要團隊合作才能獲得勝利。(LS-01-S13)

很高興能嘗試這種上課方式，很謝謝老師，也從中學習到很多，尤其是雙打時要和隊友團結。(LS-04-S29)

單打沒樂趣，雙打才讓我有樂趣，可能是因為想團結吧！所以雙打比較有趣。(LS-05-S27)

師問：這場球要贏對方的最大關鍵？

生答：要配合合作。

師問：大家要互相合作？

生答：恩！（I-S17-3033）

師問：這場球要贏的關鍵在哪裡？

生答：要分工合作。(I-S32-3940)

只要是比賽人人都想贏，欲享受贏的成就，成員彼此之間是否同心為目標努力是十分重要的，這樣的行為也在比賽中顯得格外重要，學生在透過比賽的活動過程能清楚知道團隊合作的重要。

• 激發學生自身責任感

欲有良好的表現除有賴於團隊成員的合作外，尚需要個人發揮責任感，學生表示在比賽的時候自己要負責顧好自己的防守區域，不能分心，要用心。所以，加入比賽可促使學生提昇責任感。

不要分心，做好自己負責的地方。(LS-01-S02)

一定要看球，用心去打。(LS-01-S03)

要顧好自己該負責的區域。(LS-02-S17)

在自己分配的位置上打就好，勿搶別人的球。(LS-03-S25)

專心，防守自己負責的區域。(LS-03-S30)

師問：怎樣？怎樣才不會搶球？

生答：就負責顧好自己的區域就好。(I-S28-2425)

而我也發現，因為球有傳八個人的限制，學生會邊比賽邊討論如何傳球，甚至有學生現場當起指揮官起來，也有學生發揮記憶王的責任，提醒大家還有誰沒有接到球。(T-02-1114)

責任感的養成非一朝一夕，透過比賽中需要分工合作的區域防守，可提昇學生對於自己應負責任的認同，激發學生對於團體的責任感。

• 提高學生參與度

改變傳統授課方式，能提昇學生參與活動的態度，從 25 號學生連續三份學習單發現，25 號學生的學習態度從原本不想動的心態有了正向的改變。

這節課有點不想動的心態要改正。(LS-01-S25)

這次的活動有比較喜歡一點了！(LS-02-S25)

這節課比較想動了。(LS-03-S25)

師問：那老師根據這樣的遊戲，可能用籃球、羽球，你覺得你會很有興趣嗎？

生答：會。

師問：因為你覺得怎樣？

生答：很有趣。

師問：還是覺得很有趣，以前沒玩過這種？

生答：恩！

師問：所以老師下次再設計，你還是會想要玩？

生答：恩。(I-S17-3341)

而在今天的活動中，我不僅看到女生玩得很開心，也都會主動去接球，男生也是一樣的狀況。(T-01-3941)

新規則的內容不僅讓比賽更有可看性，也因為規定了每個人需碰球的最少顆限制，上一場比賽站著看的人也都主動了起來。(T-02-1923)

我覺得熱身活動採用接力競賽的方式很好，因為學生的態度變得很積極。(T-03-0506)

以遊戲或比賽為開始的教學活動令學生十分喜愛，整個教學氣氛是愉快且活潑的，學生除了覺得很有趣之外，也很期待下次可以繼續這樣的活動，這樣的教學活動設計大大提高學生對於排球及羽球運動的參與度。

實施 TGfU 提升學生在情意方面的效果。TGfU 與傳統體育教學最大的不同是學生大部分的課堂時間都在進行遊戲或比賽，人與人互動機會增加，教學活動富有變化，活動過程中學生可以獲得最直接的回饋，學生對於這樣的教學感到有趣，所以學習動機增強了，參與度自然就提升，且本研究的教學活動以比賽居多，既是比賽就有勝負之分，所以學生在比賽過程中深刻體會唯有團結合作與發揮自我的責任感才是贏的關鍵。

(三) 討論

在教學原則方面，根據蒐集的資料進行歸納，研究結果有四項，分別為：適時修改規則；調整器材，設備充足；增加討論活動；加長活動時間。其中本研究結果適時修改規則與呂秀美¹⁶、黃志成¹⁷、游淑霞¹⁸指出

¹⁶ 請見呂秀美，〈理解式球類教學法對國中學生巧固球學習效果之研究〉，96。

¹⁷ 請見黃志成，〈理解式球類教學對國小六年級學生羽球學習效果之研究〉，90-91。

規則要根據學生的能力調整之研究資料相符；宋俊穎¹⁹在研究中亦提到不斷修改規則，可以提昇學生的參與度，本研究認為適時修改規則之益處為可使學生在活動過程中感受到活動內容的不同及挑戰性，有變化的活動使學生不容易感到乏味，進而提昇學生對活動的參與度，再者，規則的給予或修改，若是沒有依據學生能力調整，這對於程度較高或較低的學生都是不適當的學習環境，所以適時修改規則是實施TGfU時應首先掌握之教學原則。設備是教學能否成功的第一要件，本研究指出調整器材與充實設備，有利教學活動的進行與游淑霞²⁰認為活動過程要修正場地和器材之理念相同，研究資料中學生表示，若可以克服場地器材方面等外力因素，會主動於課後活動的動機將會提高^{21 22}，器材的調整是TGfU所強調的，調整器材是為更符合學生在不同年紀、體型與能力上的學習需求，像是為了讓學生可以更容易打到球和控制球的方向，將令人感到「痛」的排球改成紙球，這樣的改變不僅使得學生不再害怕排球，相反的是讓學生在這個地方增加了對排球運動的喜愛，此外，學校是否有足夠的設備供給學生使用，直接影響到學生的學習效果，所以充實設備在體育教學上實為重要。討論是提供師生腦力激盪與互相分享的好方法，游淑霞²³強調師生互相討論可促進學生的思考，可增進學生對球類運動比賽的學習知能，與本研究結果之適當討論有助學生釐清錯誤動作或概念看法相同，藉由討論的過程，不僅幫助教師瞭解學生的想法，更可以使教師修正與反省教學的內容，學生也可以在這樣的互動中知道避免失分與如何得分的方法外，可以即時修正自己錯誤的動作，提昇自己正確的知能。適時增加學生活動時

¹⁸ 請見游淑霞，〈理解式球類教學法對高中生合球學習效果之研究〉（台北：國立臺灣師範大學體育系在職進修碩士班碩士論文，2005），88。

¹⁹ 請見宋俊穎，〈國小五年級體育課互動研究—以理解式籃球教學為例〉（台北：國立臺灣師範大學體育系在職進修碩士班碩士論文，2005），129-131。

²⁰ 請見游淑霞，〈理解式球類教學法對高中生合球學習效果之研究〉，100。

²¹ 請見呂秀美，〈理解式球類教學法對國中學生巧固球學習效果之研究〉，86。

²² 請見游淑霞，〈理解式球類教學法對高中生合球學習效果之研究〉，100。

²³ 請見游淑霞，〈理解式球類教學法對高中生合球學習效果之研究〉，105。

間，滿足學生身體活動的需求，為本研究之新發現，希望活動時間加長或增加節數是本研究師生共同的心聲，就目前教學現況來看，現在體育課分配大都以一個星期兩節（分天進行）為主，這對於正需要大量身體活動的學生是不足的，所以在教學現場的體育教師應該主動爭取將每次活動的時間從一節課加長至兩節，尤其是欲實施TGfU於體育課的體育教師更應注意此點，所以本研究建議將每一次活動實施時間從一節課增加至兩節課，使學生可以更加投入學習情境中及增加身體活動的機會。

本研究發現實施TGfU對於學生在情意方面之促進團隊合作、提昇參與度及激發學生責任感成效最為明顯，與國內王愛麟²⁴、呂秀美²⁵、蔡宗達²⁶研究結果相同，而國外在情意方面的研究則較少。TGfU強調適性化，教學的設計針對學生的年紀、能力與體型，思考和修改規則、場地、器材與設備，這樣的方式使學生大部分的課堂時間都在適當的教學情境中進行遊戲或比賽，在活動的過程中，團隊為共同目標合作努力，學生彼此間的互動增加，且透過比賽後的討論，不僅使學生知道自己動作上與觀念上的錯誤，還能學習到真正可用的戰術與技能，這樣的教學方法使學生學到實實在在且帶的走的能力，所以，TGfU有助提昇學生的運動精神與學習態度^{27 28 29}，且使低技能學生減少上課壓力，提高學習興趣³⁰與提高少參與活動同學的參與度及動機³¹，所以，由研究結果可知，實施TGfU對學生在情意的學習效果是有益處的。

²⁴ 請見王愛麟，〈理解式球類教學法對國中學生籃球學習效果之研究〉，70、76。

²⁵ 請見呂秀美，〈理解式球類教學法對國中學生巧固球學習效果之研究〉，103-104。

²⁶ 請見蔡宗達，〈理解式球類教學法與技能取向球類教學法比較研究〉（台北：國立臺灣師範大學體系碩士論文，2004），80。

²⁷ 請見郭世德，〈理解式球類教學在國小五年級學生足球學習效果的研究〉，77。

²⁸ 請見黃志成，〈理解式球類教學對國小六年級學生羽球學習效果之研究〉，

²⁹ 請見游淑霞，〈理解式球類教學法對高中生合球學習效果之研究〉，111。

³⁰ 請見游淑霞，〈理解式球類教學法對高中生合球學習效果之研究〉，99。

³¹ 請見王愛麟，〈理解式球類教學法對國中學生籃球學習效果之研究〉，70。

三、結論

本研究根據研究結果得知，一、實施 TGfU 應掌握之教學原則為(1)適時修改規則與增加難度，符合學生需求；(2)調整器材，充實設備，以利活動進行；(3)適當討論有助學生釐清錯誤動作或概念；(4)適時增加學生活動時間，滿足學生身體活動的需求；二、情意方面的學習效果為促進學生團隊合作、激發學生自身責任感、提高學生參與度。

引用文獻

- 王愛麟，〈理解式球類教學法對國中學生籃球學習效果之研究〉，台北：國立臺灣師範大學體育系在職進修碩士班碩士論文，2006。
- 吳明吉，〈由九年一貫「健康與體育」課程談理解式教學法 TGfU〉，《大專體育》，第八十三輯（台北，2006.4）：107-113。
- 呂秀美，〈理解式球類教學法對國中學生巧固球學習效果之研究〉，台北：國立臺灣師範大學體育系在職進修碩士班碩士論文，2006。
- 宋俊穎，〈國小五年級體育課互動研究－以理解式籃球教學為例〉，台北：國立臺灣師範大學體育系在職進修碩士班碩士論文，2005。
- 郭世德，〈理解式球類教學在國小五年級學生足球學習效果的研究〉，桃園：國立體育學院體育研究所，2000。
- 黃志成，〈理解式球類教學對國小六年級學生羽球學習效果之研究〉，台北：國立臺灣師範大學體育系碩士論文，2004。
- 游淑霞，〈理解式球類教學法對高中生合球學習效果之研究〉，台北：國立臺灣師範大學體育系在職進修碩士班碩士論文，2005。
- 曾瑞成，〈樂趣因素在體育教學上的省思〉，《中華體育》，11.2（台北，

1997.9) : 16-21 。

蔡宗達，〈理解式球類教學法與技能取向球類教學法比較研究〉，台北：國立臺灣師範大學體育系碩士論文，2004。

蔡宗達，〈理解式球類教學法與合作學習模式結合之討論〉，《大專體育》，第八十期（台北，2005.10）：109-114。

Bunker, D., & Thorpe, R., “*The curriculum model*”. In Rod Thorpe, David Bunker & Len Almond (Eds.), *Rethinking games teaching*(pp 7-10), Loughborough, Leicestershire: University of Technology, 1986.

Oslin, J. L. “*Tactical approaches to teaching games*”, *Journal of Physical Education, Recreation, and Dance*, 67.1 (Virginia, January, 1996): 27.