

Games Teaching : Assessment in Teaching Games for Understanding 球類教學—領會教學法的評估

Raymond Yuk Kwong LIU

Department of Physical Education and Sports Science,
The Hong Kong Institute of Education, HONG KONG

廖玉光

香港教育學院體育及運動科學系



Abstract

Given that, at present, assessment in the Teaching Games for Understanding approach is at a developmental stage, this paper is to articulate an effective and efficient assessment blueprint for Physical Education teachers to adopt this new games teaching approach in the teaching of ball games in schools. Through a case study involving PE teachers, this researcher has confirmed that the proposed assessment method is both effective and has practical value. Basing on the findings, it is recommended that, during implementation, students should not be solely assessed by the teacher, but as well by their peers; such mode of assessment is strongly recommended by the Curriculum Development Council of Hong Kong.

摘要

目前「領會教學法」評估的方法仍在發展探索階段中。本文的目的是建議一種評估方法，讓體育教師能在採用「領會教學法」教授球類課時，也可以採用一套有效及可行的評估方法，衡量學生的真正球類活動的表現。作者透過個案研究，印證這種評估方法能有效的量度學生球類活動的整體表現能力，和這方法在學校施行上也很容易。作者並建議，在評估過程中，除了教師評估學生外，也採納學生互評方法，這評估安排，也是課程發展議會在體育課程改革中所提倡的多元化的評估策略和模式之一。

引言

評估學生體育的表現是教與學過程中一個重要的環節 (Veal, 1995)，有效的評估不但能瞭解學生學習困難，亦能協助教師明白教學的成效，作出反思，修訂教學的目標、內容及策略，從而幫助學生更有效學習 (課程發展議會, 2002)，而「領會教學法」的評估方法仍然在探索階段中，暫時還沒有清晰的方案。「領會教學法」自1994年在香港推廣之後，有很多體育教師嘗試採用此教學法施教，但由於欠缺明確的有效評估學生表現的方法因而對推廣造成障礙 (Liu, 1998)。大家都明白「領會教學法」是不適合採用目前傳統的評估方法去量度學生的球類活動表現，主要原因是「領會教學法」不是強調「技巧」(technique) 或「技術」(skill) 的學習，而是著重明白該項球類活動怎樣進行比賽、戰術運用、抉擇能力、愉快學習等等，所以要有用地繼續在香港推廣此新教學方法，設計一種合適的「領會教學法」的評估方法是刻不容緩的事。

目前，香港體育教師採納評估學生在球類活動的方法主要是集中於球類活動的「技巧」及「技術」，而並非評估學生進行該項球類活動的整體表現能力，例如排球課中，教師往往評估學生的上手及下手傳球、發球、托球、扣球等技巧，至於整體活動表現的評估，例如，進攻、防守、補位及如何破壞一傳等戰術，則少之又少 (Liu, 1999)。這些技巧的評估並不是真正的評估學生如何能夠運用有效的排球戰術進行比賽。(Veal, 1993) 認為假如教師教導學生學習球類活動的目標是如何進行比賽，那麼評估也應針對此目標進行。又以足球為例，進攻球員利用很多時間營造空間，有利進攻，相反，防守球員也不斷補位，緊釘球員，保護球門員，以上等等的表現，都是難以評估的，這可能解釋為甚麼大部份體育教師都選擇以「技巧」或「技術」作為評估學生球類活動的主要的表現。

在一場球賽中，如果要真正的評估，我們必須要評估學生在比賽環境下的表現，包括學生持球時所作出任何的反應及抉

擇，以上的提議或觀點也有很多學者支持 (French, Werner, Rink, Taylor & Hussey, 1996; Grehaighe, Godbout & Bouthrer, 1997), 換句話說, 除了學生「技巧」表現受認同外, 其「思考」(thinking purpose) 也開始受重視, 例如, 籃球比賽中, 球員嘗試傳一個好球給自己隊友, 但由於未能有效施展傳球技巧, 引致未能恰當地傳球至隊友手中, 這位球員雖然未能掌握良好的技術, 但他卻明白籃球比賽中, 如何進行有效的傳球位置。相反地, 一個技術好的球員, 往往也會傳球失誤或投籃不中等情況, 因此我們也要確認一部份技巧不佳但抉擇能力高球員的表現。換言之, 在一場球賽中, 評估球員的「抉擇」能力也佔相當的比重。可惜, 一部份球員將球傳至一些恰當的空位, 製造很多空間等的表現卻往往被忽略。但實際上, 他們的表現對整場賽事有很大的貢獻。以上所述的表現, 在目前的傳統評估方法中都不會被列入評估範圍內, 那麼評估的結果並不能夠真正反映球員的球賽表現能力。

基於上述情況, 本文主要的目的是嘗試提供一種有效及可行的「領會教學法」評估方法, 讓教師考慮採納使用, 以配合體育課程改革的路向。筆者曾參考一些文獻(Griffin, Mitchell & Oslin, 1997; Lambert, 1999), 搜集這方面的資料, 並透過個案研究, 在學校實踐。希望藉此作為藍本以啟發教師從各方面思考, 發展更多、更有效的評估方法。

評估內容

要發展一套「領會教學法」的評估學生球類活動整體能力的方法, 首先必需要確定一場球賽中最重要的元素(elements)及「領會教學法」的特點作依據。根據 Oslin & Mitchell (1998) 的建議評估球賽表現的內容大致有七種：

1. 本位 (Base) :
是指進行任何進攻或防守後能返回自己的本位, 重新準備作下一次進攻或防守活動。在羽毛球或其他持拍活動的比賽中, 球員必須在完成一次進攻或回球後盡快返回「T」字形的「本位」以準備對方作「扣殺」或「高遠球」的回傳。網球的「本位」是在自己場區的底線中央; 但在排球中, 「本位」的位置卻有些不相同, 要視乎球員的位置及其所擔任的角色而定(托球手, 攔網, 擊球手)。在籃球賽中區域防守戰術, 「本位」的概念已十分清晰。
2. 抉擇 (Decision Making) :
在球賽中, 球員要作適當的抉擇, 如何傳接球進行攻防。在隊際比賽中, 球員如何傳接球、運球或盤球等抉擇是會影響整場賽事的節奏及賽果; 在持拍活動的球賽中(羽毛球或網球), 球員必須「抉擇」採用那一種擊球方式回傳, 這個「抉擇」是要視乎對方球員的位置, 球的落點及速度等。

3. 技術表現 (Skill Execution) :
是指採用有效的技術進行比賽。球員須在比賽中展示有效的技術, 如射球要入籃, 傳球要到位等。
4. 支援 (Support) :
是指提供合宜的支援使隊友作傳或接球。在足球賽中, 要有效進攻必須要有足夠的支援, 準備傳接球協助進攻取分或防守避免失分。
5. 防守 (Guard) :
是指能有效防守對方球員的進攻。在隊際球類比賽中, 守方必須防守對方球員進攻或持球。
6. 補位 (Cover):
在賽事中, 球員能提供合宜的補位支援, 協助隊友作防守是非常重要的。在籃球防守過程中, 球員上前搶截攻方的球是需要其他隊友填補空間以防搶截失敗, 讓對方有機會進行投籃。
7. 調節 (Adjust) :
調節主要是指在比賽中球員有需要作出適當移位, 到不同位置協助進攻或防守, 例如在足球比賽中, 球在對方的球場底線附近, 防守球員會適當地上前至中場作支援進攻或補位。在羽毛球雙打比賽中, 球員在進攻時會採用「前後打法」; 但在防守中, 球員會由「前後打法」調節至「左右打法」。

從「領會教學法」的特點角度分析, 「戰術」的運用, 「抉擇」的能力都在以上的七點中涵蓋, 但一般基本球例卻未能突顯出來。因此整體而言, 「領會教學法」評估的內容除了上述七大元素外, 筆者建議可以多加添「球例」一種元素, 合併而成為八大元素。

評估方法

在理想的情況下, 如果教師要真正評估學生的學習成果, 一方面要評估學生學習內容, 另一方面也要評估學生整個學習過程中的進展。在評估球類課學習內容中, 上文已作出適當的討論, 指出目前評估「技巧」或「技術」並不能真正評估學生在球類活動的整體能力, 並同時建議採用八大元素作為評估的內容。至於要評估學生整個學習過程的進展, 目前, 大部份的體育教師可以在每一學期結束前評估學生的表現, 其間可能有少部份的教師會進行持續評估 (on-going assessment)。假如在許可的情況下, 筆者希望兩種方法都能同時被採用, 因為這樣可以全面評估學生整個學習過程中的表現, 這種取態也是課程發展議會在體育課程改革中所提倡的進展性及總結性評估方法(課程發展議會, 2002)。基於以上的原因, 下圖一是針對上述的要求而設計, 評估的項目以籃球比賽為例子。在八種元素中,

每一種球類都有不同的評估重點元素，假如教師要評估學生在籃球比賽中選擇五種重要元素，包括 (1) 球例、(2) 技術表現、(3) 抉擇、(4) 支援及 (5) 調節等，而評估的分數由 1—5 分 (由表現差劣至表現優異)，教師分別用三至四次進行日常持續及學期終評估學生，評估的原則在遵守「球例」；「技術表現中」，要求學生傳接球、運球走籃及投籃準確；「抉擇」的原則是要求學生採用適當的傳球方法；而「支援」的準則是要求學生在進攻或防守都能快速走到適當的空間作配合；最後「調節」的準則是要求學生能有效地由攻轉為守或由守轉為攻的走動位置。

採用 1—5 分作為評分的好處是減少教師要記錄很多文字或資料，因為在球類比賽中，整個形勢是瞬息間千變萬化的，教師可以快捷地依據評分準則給予學生一個分數。從圖一中，學生陳大文整體而言有良好表現，相對地學生張中三表現較不理想，在「技術表現」、「抉擇」及「支援」三大元素中每項只獲得 2 分。

圖一. 「領會教學法」評估表範例.

球類比賽表現評估

班別 : _____ 球類名稱 : 籃球

主題 : _____

評估日期 : a) 20/1/03 b) 30/1/03 c) 11/2/03 d) 27/2/03
下表 a、b、c 及 d 是代表評估日期

評估內容:
 球例
 技術表現—傳接球準確
 抉擇—選擇合適的傳、接、運及射球
 支援—能在進攻或防守情況下跑至適當空間作支持，準備接傳球
 調節—由進攻轉變至防守或由防守調整至進攻

姓名	球例	技術表現	抉擇	支援	調節	總成績
陳大文	a) 5	a) 4	b) 5 c) 4	c) 4	d) 5	
李小二	a) 4	a) 5	b) 4 c) 4	c) 3	d) 4	
張中三	a) 4	a) 2	b) 3 c) 2	c) 2	d) 4	
王五	a) 4	a) 3	b) 4 c) 3	c) 4	d) 3	70

評估分數 : 5 = 表現優異 4 = 表現良好 3 = 表現適中 2 = 表現欠佳 1 = 表現差劣

備註 : _____ 評估教師姓名 : _____

雖然圖一可以成為「領會教學法」一種較有效的評估球類比賽工具之一，但它也有不足之處，主要可能受批評的地方是評估過程較主觀，因為分數高低是教師一人觀察所得的結果，

雖然教師是依照評分準則去評估，但始終很難避免有主觀成分；如要減少主觀成分，可以在評估中由兩位教師進行觀察，各人評分，然後採納兩者之平均數值作為結果。

計分方法

當整個學習過程結束後，日常持續及學期終評估學生的表現也相繼完成，每一個學生的籃球整體比賽所表現的成績也可以計算出來，例如學生王五在4次不同日期評估的總成績應該是70分。計算方法如下：-

$$\begin{aligned} \text{表現分值} &= \text{球例} + \text{技術表現} + \text{抉擇} + \text{支援} + \text{調節} \\ &= 4\text{分} + 3\text{分} + (4+3)\text{分} \div 2 + 4\text{分} + 3\text{分} \\ &= 17.5\text{分} \end{aligned}$$

如果以100分為滿分，她可以獲得

$$\begin{aligned} \text{總成績} &= \text{滿分} \times (\text{表現分值} \div \text{評估項目總分值}) \\ &= 100\text{分} \times (17.5\text{分} \div 25\text{分}) \\ &= 70\text{分} \end{aligned}$$

試驗成效

為了測試這種評估方法的有效性及其可行性，筆者曾於2002年邀請兩位就讀香港教育學院四年級體育學生進行個案調查測試，在六個星期教學實習中，他們採用「領會教學法」教授籃球及足球，在第四星期及第六星期教學中，採用日常持續及總結性評估方式，進行評估兩班小學高年級的學生；完成後，他們接受詳盡的訪問調查，總結他們的意見如下：

1. 評估學生學習球類的重要元素不會單單著重評估學生的技巧，而應該較全面，包括規則、基本技術、戰術的運用及意識等等，而這種評估方法能全面評估學生球類活動的整體表現能力。
2. 這種評估方法施行很容易，因為全班學生都同時進行比賽及積極參與；在評估學生時，教師只需要觀察學生是否達到評估內容的準則要求。
3. 評估前，教師要將評估內容及準則告知學生，同時教師必須熟習那些評估準則。
4. 要完成觀察全班40學生的比賽表現需時頗久，如能找多一位教師協助，一方面可以節省時間，另一方面使評估更具客觀性。

從上述意見，顯示他們認為這種評估方法的實際施行並沒有多大困難，並能真正評估學生的籃球及足球在比賽的環境下的整體表現。同時他們指出因一班學生人數頗多(40人)，一位教師作評估需要頗長時間，因此都建議可以增多一位教師協助。

實際上，他們建議增多一位教師協助評估是值得參考的，但考慮到在香港教學環境及教師工作量的情況下這個要求可能會有困難的，因為這樣會加重另一位教師的工作量。筆者建議教師可以考慮邀請學生作互相評估 (Grehaigine et al, 1997)，這建議也是教育改革所指的「多元化的評估策略和模式」之一 (課程發展議會 2002)，然後將學生互評的分數加在教師的評分上再取得一個平均數值，作為某一學生的整體表現結果。要有效施行學生互評，教師首先必須在進行評估前把評估內容分類，例如上文中引述，籃球課中評估的5種元素。然後講解每一種元素的要求及準則、執行的尺度，界定那一些準則要特別關注，並強調在互評中要認真執行及嚴守紀律。最後要反覆舉例說明。讓學生互評並不代表不用教師的指導，任由學生自由作主，相反，教師此時的角色應該是組織者、引導者和參與者 (邱裕良、宋文欽, 2003)。

這個建議是值得推薦的，因為有很多學者都認為學生能有機會積極參與評估是教與學過程中一個重要的環節 (Wiggins, 1993; Zessoules & Gardner, 1991)。它能培養學生收集數據及觀察力 (Bondrean 1987; Dasse, 1986; Godbout et al, 1994; Spallanzani et al, 1988; Grehaigine et al, 1997)，讓教師真正體現學生的主動性 (邱裕良、宋文欽, 2003)。

總 結

「領會教學法」評估的設計主要是提供一種工具給教師能真正評估學生在球類活動中的整體表現。從日常及終結評估中，教師除了能有效衡量學生的學習成績外，亦可以有效地瞭解學生在學習球類活動過程中所出現的困難，並即時協助學生解決；同時，教師也很容易施行這種評估方法，也可以讓學生參與。最後，如要成功評估學生球類活動能力，教師必須鼓勵學生多思考有關他們的比賽表現及多提供機會讓學生在體育課中作比賽。

參考文獻

- Boudreau, P. (1987). *Peer assessment: A study on its reliability and its impact on the learning of a physical activity (hockey)*. Unpublished Master's Thesis, Université Laval, Québec, Canada.
- Dassé, B. (1986). *A study of students' capacity of assessing their peers' motor skills and impact on learning*. Unpublished Master's Thesis, Université Laval, Québec, Canada.
- French, K., Werner, P., Rink, J., Taylor, K., & Hussey, K. (1996). The effects of a 3-week unit of tactical, skill, or combined tactical and skill instruction on badminton performance of ninth-grade students. *Journal of Teaching in Physical Education, 15*, 418-438.
- Godbout, P., Desrosiers, P., & Dadouchi, F. (1994). *Reactions of high school students to their participation to the formative evaluation process in physical education*. Paper presented at the annual meeting of the International Association for Physical Education in Higher Education (AIESEP), Berlin, Germany.
- Grehaigne, J-F., Godbout, P., & Bouthier, D. (1997). Performance in team sports. *Journal of Teaching in Physical Education, 16*, 500-516.
- Griffin, L., Mitchell, S., & Oslin, J. (1997). *Teaching sport concepts and skills : A tactical games approach*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Lambert, L.T. (1999). *Standards-based assessment of student learning : A comprehensive approach*. Reston, VA: National Association for Sport and Physical Education.
- Liu, Y.K. (1998). The development of games teaching in Hong Kong towards the 21st Century, In F.H. FU. et al (Eds.) *Physical Education in Higher Education in China towards the 21st Century*, Hong Kong : Hong Kong Baptist University, 141-147.
- Liu, Y.K., Lau, K.S. & Chin, M.K. (1999). Games teaching for understanding : A case study in Hong Kong. *China School Physical Education, 4*, 58.
- Oslin, J., Mitchell, S., & Griffin, L. (1998). The Game Performance Assessment Instrument : Development and preliminary validation. *Journal of Teaching in Physical Education, 17*, 231-243.
- Spallanzani, C., Desrosiers, P., & Godbout, P. (1988). Feedback provided by one teacher and elementary school pupils in three formative assessment strategies : A case study. *Revue des Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives, 8*(17), 77-84.
- Veal, M.L. (1993). The role of assessment and evaluation in secondary physical education : A pedagogical view. In J.E. Rink (Ed.), *Critical Crossroads: Middle and Secondary School Physical Education* (pp. 93-99). Reston, VA: National Association for Sport and Physical Education.
- Veal, M.L. (1995). Assessment as an instructional tool, *Strategies, 8*(6), 10-15.
- Wiggins, G.P. (1993). *Assessing student behaviour : Exploring the purpose and limits of testing*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Zessoules, R., & Gardner, H. (1991). Authentic assessment: Beyond the buzzword and into the classroom. In V. Perrone (Ed.), *Expanding Student Assessment* (pp.47-71). Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- 課程發展議會(2002)。 體育學習領域課程指引(小一至中三)。 香港 : 政府印務局。
- 邱裕良、宋文欽(2003)。 教師如何指導和幫助學生進行自評和互評。 中國學校體育, 第1期, 68-69頁。

通訊地址

姓名 : 廖玉光
地址 : 香港教育學院體育及運動科學系
電話 : (852) 2948-7839
傳真 : (852) 2948-7848
電郵 : ykliu@ied.edu.hk