

體育教師暑期學校2006
校本經驗分享研討會（中學組）

應用「領會教學法」(TGfU)
之經驗分享

田家炳中學

黃燕貞、文能勝、李招資

日期：二零零六年七月八日

地點：香港教育學院

此簡報只供學術及教學參考之用，不能作任何商業用途。

何謂「領會教學法」

Teaching games for Understanding

- 1.將體育教學透過修正、簡化的遊戲或比賽的方式進行教學。
- 2.學習者在遊戲或比賽的學習情境裡，透過個人的思考或團體的討論來理解整個遊戲或比賽的規則、學習不懂的運動技能及其需要運用的戰術戰略。
- 3.引導學生運動技能之學習，並加深其對遊戲或比賽所產生的樂趣。

TGFU的起源

在1980年英國的洛夫堡大學教授——賓嘉和霍普
等人不滿足傳統教學法令學生：

1. 不懂如何進行比賽。
2. 不懂比賽的規則。
3. 不懂戰術。

於是他們便從修改、修正的遊戲中或比賽進行
研究，開發一連串新的教學法，TGFU的教學
法於是便發展出來。

香港亦於1994年由廖玉光博士引進

爲何我們會樂意嘗試在體育堂中引入 領會教學法？

- 1.各科組需要配合學校三個周年主題，其中一個主題爲「探究式教學法」，即以提問作爲課堂中一個重要的教學法，「領會教學法」能配合主題
- 2.科內同事對此教學法不陌生
- 3.認識廖玉光博士，故願意也樂意應用此教學法

一般體育課使用的教學法：

老師直接告訴學生
學甚麼技能



示範、
講解



學生練習，
不繼反覆練習



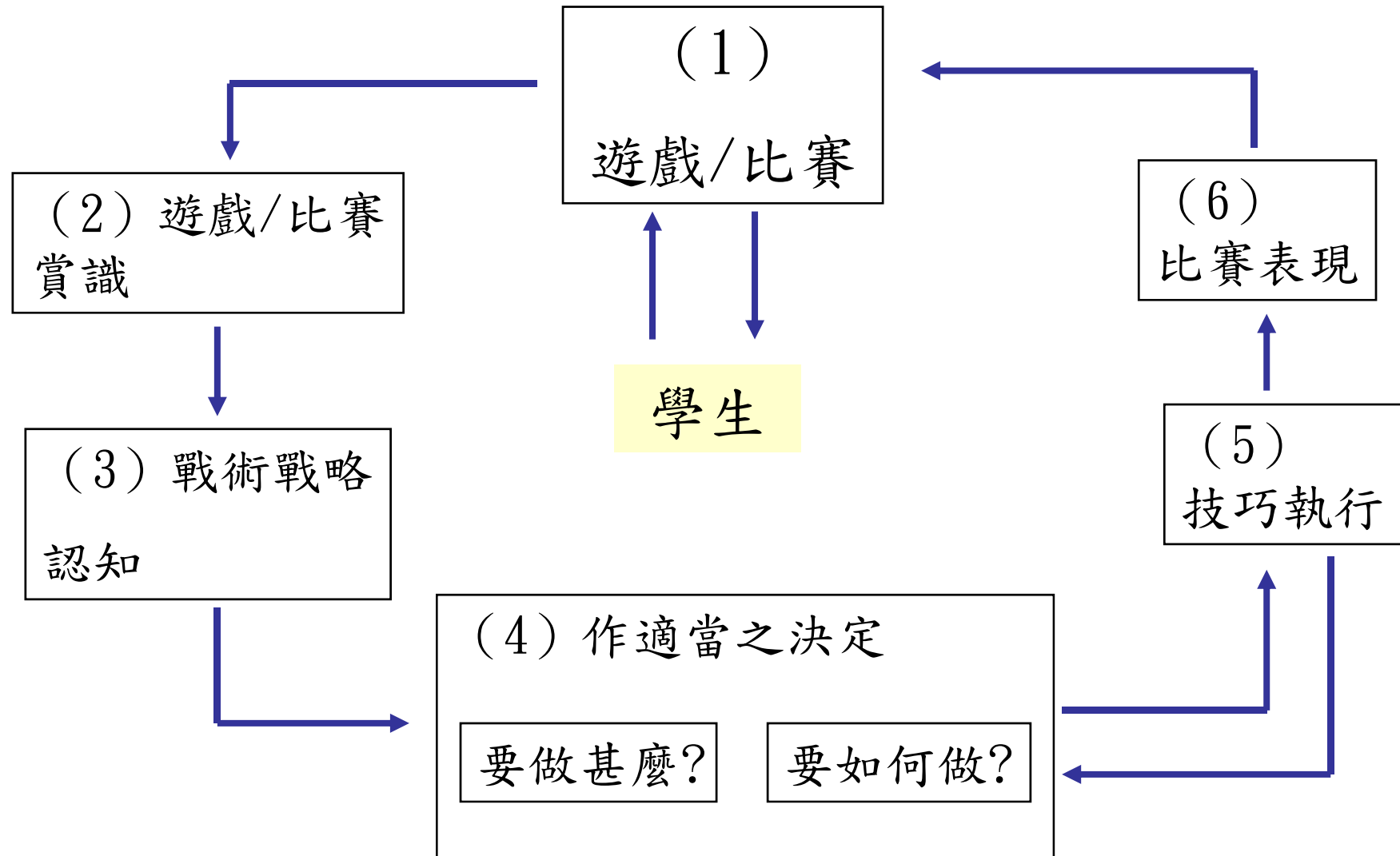
學會了或時間到
了，進行遊戲或
比賽

之後又開始另一單元

遇到的問題（經驗分享）

1. 單一技巧表現理想，但一到比賽時，對於技巧運用的時機、目的及效果表現便不理想
2. 技巧練習時學生可能感到悶，但到要比賽時又沒有信心或興趣去進行。

TGFU的教學流程



❄️👉👈 十的優點特色

	優點特色
學習目標	以學習樂趣及理解思考為出發點，即偏於認知、情意的學習及提昇比賽表現
課程主軸	以戰術理解為課程核心
教學方式	修改、簡化之類似正規運動情境中學習運動技能
價值取向	重視遊戲/比賽於教學的價值
能力培養	加強同儕間的互動及學習遊戲/比賽中作決定之能力
學習遷移	相似運動項目如：羽球與網球中之戰術思考學習遷移效果佳

香港學校課程



以學生為中心的TGFU教學法:

九種共通能力:

溝通能力

創造力

協作能力

批判性思考
能力

自我管理
能力

解決問題
能力

運算能力

研習能力

運用資訊科技
能力

結論：應存都存

TGFU=萬能??

- 1 · 用**TGFU**教學並不否定以技能爲主的教學法。
- 2 · 非互相排斥，而是相輔相成。
- 3 · 希望更加完善我們的教學，達致多元的果效。

完

謝謝！