

领会教学法、Game Sense 体育教学模式、战术游戏模式 理论研究

贾鹏鹏 蔡 将 魏 佳 陈 力

(北京师范大学附属实验中学, 北京 100032)

摘要: 本文在研习领会教学、Game Sense 体育教学模式及战术游戏模式有关研究的基础上, 认为 Game Sense 教学模式、战术游戏模式是领会教学的进一步发展, 三种教学模式皆以情景学习理论与建构主义为基础理论, 并在此基础上有新的发展——复杂学习理论。本文通过对这几种教学模式的简要介绍, 以期为国内学界同仁进行体育教学模式的研究和我国体育课程球类教学的改革提供参考、借鉴。

关键词: 领会教学法; Game Sense 体育教学模式; 战术游戏模式; 建构主义

一、领会教学法

20世纪80年代英国体育学家邦克和桑普提出一种新型的球类教学方式——领会教学法。该方法是以学生为中心, 以比赛为中心的教学方法, 且提倡“游戏分类”的概念, 帮助学生辨识游戏间的共通特性, 了解各种游戏比赛的基本结构。学者阿尔蒙德指出, 几乎所有体育课程中教到的游戏都能被归类为下列四种类型之一:

- (1) 侵入类运动;
- (2) 隔网/墙类运动;
- (3) 领地类运动;
- (4) 目标类运动。

相同分类的游戏有许多共同点, 可以教导学生了解其特性, 并将其迁移到同类别的运动中。像跑位、持球技巧、防守、进攻与战术这些基本概念, 便成为各种球类运动的基础, 教导学生归纳这些概念, 并将它们应用于相似的运动中。

邦克和桑普(1982)提出了领会教学的六项基本要素, 并用比赛作为教学组织的核心。

第一步——比赛。介绍游戏, 游戏比赛应该是修改过游戏规则、场地大小等条件的形式, 并满足学习者的心理发展水平。

第二步——比赛鉴赏。学生应理解游戏规则, 例如边界, 得分等等。

第三步——战术意识。学生必须考虑比赛的战术, 例如, 创造进攻或防守空间。通过游戏规则帮助他们更好的比赛, 从而提高他们的战术意识。

第四步——作出适当的决策。学生必须专注于游戏的决策过程。学生被问到做什么(即, 战术意识), 以及如何做(即, 适当的反应选择和技能的执行), 以帮助他们作出适当的决策。

第五步——技术执行。在这一步中, 重点是如何执行特定的技术动作。知道技术动作并不等同于游戏表现, 焦点是是否能将技术动作内化后正确的表达。技术动作的应是在游戏的情景中进行考量。

第六步——游戏表现。根据游戏、课程或是教学单元的目标

标准培养出有能力的运动者。

在对领会教学法的理论基础研究方面, 英国学者柯克等人认为, 情景学习理论和建构主义理论是体育学习中的重要组成部份。情景学习理论研究各种身体的、社会的和文化的背景学习背景之间的关系。1991年, 拉维和温格首先指出在一定的情景下“新手”可以通过参与特定的经历或实践, 走向“充分参与”, 并由此创建新的关系圈。学习不是接受事实的知识或信息, 而是真实的参与。珀金斯则强调了建构主义的三个原则: 积极主动的学习者、社会的学习者以及创造性的学习者。作为主动的学习者, 学生不是被动的知识接受者, 而是参与到瞬时决策、批判性思维和解决问题的任务中来。作为社会的学习者, 学生通过与同伴的社会交往来建构知识, 通过教师促进学习。作为创造性的学习者, 引导学生自己发现知识, 并创造他们自己对知识的理解。个体利用先前的知识和经验来建构知识。拉维和温格认为在社会文化实践中, 知识和技能的掌握要求新手更加充分的参与。学生在体育学习中, 处于运动环境之中, 即游戏或比赛的情境下十分重要。

领会教学法处于不断发展变化之中。过去几十年来, 世界各地的体育专家都在以邦克、桑普以及阿尔蒙德的研究为基础, 结合本国的教学实际进行进一步的研究。例如, 桑普教授与澳大利亚体育委员会合作, 一同创建了基于领会教学法的教学模式“Game Sense”体育教学模式; 美国体育工作者创建的战术游戏模式。

二、Game Sense 体育教学模式

1994年到1998年, 索普教授在访问澳大利亚期间, 与澳大利亚体育委员会合作一道提出的适合体育教学和运动训练的新模式——Game Sense 体育教学模式。该模式是指: 基于修改后的比赛, 运用提问的方式, 以学习者为中心的一种体育教学模式。它力图使学习者能够将脑海中的计划与比赛情景相匹配, 从而执行预先的方案, 使学习者在“行动中领会”运动, 旨在通过比赛的情景培养“会思考的运动者”。该模式要求在比赛的情境中进行学习, 强调在运动情景中进行技、战术的学习并培养学生的比赛智商。该模式主要包括三方面的内容:

1. 在比赛的情境中知道做什么(决策能力);

2. 知道怎么做（运动知识）；
3. 正确运用技术的能力（运动能力）。

随之，Game Sense 体育教学模式在理论上也有进一步的发展，戴维斯（Davis）等人提出了复杂学习理论。这一学习理论有三个核心思想：

- （1）学习是一个不断适应的过程。
- （2）学习是一种社会过程。

（3）知识是一种对外部现实的内在表现，将学习视为一种理解的过程。该理论强调学习是一个复杂的社会过程，是非线性的、不易量化的过程，它承认并允许身体解释的作用，提供了一种更全面、更具包容性的论述。

三、战术游戏模式

过去几十年来，许多美国的体育教师在邦克、桑普以及阿尔蒙德的研究基础上，不断向领会教学法学习并进行本土化的改进，逐渐演变为较为正规的教学模式，即战术游戏模式。该模式以一连串，有程序的、适应学生发展阶段的游戏或比赛的一种游戏形式为基础，这些比赛专注于学生要解决的战术性问题——首先是认知上的问题，接着才是技术动作、战术等问题。在教学实施中，教师会以决定比赛所需的最关键战术问题作为起点，然后在各战术领域中设计出一系列的学习活动，各领域中的第一项学习活动都会是游戏形式，从简单的游戏形式开始，然后逐渐增加复杂度。格里芬等人提出战术游戏模式的三阶段模型，即修改游戏规则、通过提问的方式培养战术意识和决策能力、发展运动技能。

战术游戏模式的基本理论涵盖了许多建构主义的特点，建构主义是一个让学习者从已有知识创造出新学习，试图促进理解力的认知学习理论。战术性问题于游戏情境形式中得以运用，以及对认知学习的强调。格里芬等人提出了战术游戏模式的三大基本原理。

首先，学生对比赛与游戏形式的兴趣，会成为模式中的积极动机。就某些意义上而言，学生都是在进行游戏或部份形式的游戏，以维持高度的兴趣与兴奋感。

第二，认知就是赋权。学生对游戏所增加的理解能让他们成为更出色的运动者，并减少他们在参与以及决策方面对教师的依赖。

第三，学生可以将适用于前一场比赛中的理解力与实践操作，转移至下一场适合同理解力与实践操作的比赛之中。由于同一类别中的游戏涵盖了许多相似的战术性问题，所以可以教导学生将战术意识转移至其他相近的比赛类型中，以减少他们熟悉新游戏所需的时间。

四、几种教学模式之间的交叉关系

首先，Game Sense 体育教学模式、战术游戏模式以邦克、桑普以及阿尔蒙德的研究为基础，不断对领会教学做出的发展研究。不同国家模式的提出和应用都是在用不同的方式提升领会教学。他们都是以学习者为中心，以探究为基础的方法贯穿教学并使用

提问的方式促进学习为核心理念。但在一些方面，这些模式也有些不同，相比于领会教学，Game Sense 体育教学模式在框架上更加松散，领会教学更加结构化；而战术游戏模式更加注重认知和战术意识的发展。

其次，领会教学、Game Sense 体育教学模式、战术游戏模式等顺应了情景学习理论的内在要求，情景学习是在实践中发生的，是学生在有意义的、有目的的、真实的任务之中进行学习。这些教学模式为学习者提供了一个结构化的框架，以使学习活动有意义。体育的学习发生在互动的游戏比赛或人际关系是在沟通、冲突、交流中发生。与情景学习理论的思路相一致，领会教学法、Game Sense 体育教学模式、战术游戏模式有几个相似的教学原则。一是，这些模式都倡导教学以学生为中心，学习发生在参与实践中。二是，学习活动有可能包括社会，身体和认知学习成果。三是，学生在小团体中学习并相互依靠来完成学习任务。四是，教师帮助学习，通过设计学习活动旨在让学生负起责任，强调在情境中主动学习，包括决策、社会交往和对各种体育活动的认知理解的过程。三种教学模式皆考虑的因素包括对游戏、比赛的修改，以满足学习者的发展需要，目的是尽可能有效的使学生感受到成功。

第三，这几种教学模式都以建构主义为核心理论，强调在情景中的学习。在此基础上，Game Sense 体育教学模式提出了更加概括性的术语——“复杂学习理论”作为其基础理论；格里芬等人也提出了战术游戏模式的三大基本原理。（1）学生对比赛与游戏形式的兴趣，会成为模式中的积极动机。（2）认知就是赋权。（3）学生可以将适用于前一场比赛中的理解力与实践操作，转移至下一场适合同理解力与实践操作的比赛之中。

五、结语

领会教学法开创至今已经历近四十个年头，在体育教学方面，领会教学在诸多国家产生了深远的影响。领会教学的引入也收到了良好的教学效果，并发展出适合本国的教学模式。我国于上世纪90年代中期引进领会教学，但在国内的发展不尽如人意。本文期望通过对领会教学及其近年来的发展进行上述简要的介绍，以期更多同仁进行更多本土化的研究与应用。

参考文献：

- [1] 廖玉光等.“领会教学法”的思路[J].中国学校体育,1998(3):28-29.
- [2] Bunker, B., & Thorpe, R. (1986a). The curriculum model [M]. Loughborough, U.K.: University of Technology, Loughborough.
- [3] Shane Pill. (2013) Play with Purpose: Game Sense to Sport Literacy (3rd edition) [M]. Australian Council for Health, Physical Education and Recreation, 2(7).
- [4] Griffin, L.L., Mitchell, S.A., Oslin, J.L. (1997). Teaching sport concepts and skills: A tactical games Approach[J]. Champaign, IL: Human Kinetics.