

The Research on How Traditional and Interactive Media Pedagogies (Wii Resort) Affected Senior High School Boys' Basketb

林志青、張志銘, 陳南琦

E-mail: 360456@mail.dyu.edu.tw

ABSTRACT

This present study aims to investigate the difference between traditional instruction and interactive media pedagogies (Wii as the main medium for instruction) in terms of basketball shooting skills of senior high school boy students. Adopting experimental design method, we make a comparison to the difference among the pre-teaching, mid-teaching and post-teaching performances of students' basketball shooting. The subjects in the experiment are 32 boy students from two first-grade classes in Tian-Jhong High School. After conducting the pretest to prove no significant difference between the basketball shooting performances of the two classes, we set two groups by lot-drawing. The 16 students in the control group are offered with traditional instruction and the 16 students in the experimental group are offered with interactive media pedagogies. The instruction is given to the two groups two periods a week for eight weeks, so there are in total 16 periods for the instruction and practice. The mid test and post test are separately arranged in the middle of the teaching and after the teaching. After analyzing the data, the results show that: 1. to the two groups, the performances after instruction are obviously superior to the ones before instruction, which means the two instruction methods are effective to spot single-handed shot. 2. to the two groups, there is no significant difference among all types of basketball shooting performances, but the experimental makes a more notable progress in untimed shot than the control group, which means that the interactive media pedagogies are effective to the instruction. Based on the results we gain, we may propose if the interactive media pedagogies are adequately adopted in the learning of sports skills, it is possible to make a promotion to students' learning efficiency.

Keywords : Interactive Media Pedagogies、Basketball Shooting Skills、Traditional

Table of Contents

第一章 緒論 1 第一節 研究動機 1 第二節 研究目的 5 第三節 名詞釋義 5 第四節 研究限制 6 第二章 文獻探討 8 第一節 影響投籃命中率的因子 8 第二節 投籃的動作分析 9 第三節 傳統體育教學的研究 12 第四節 多媒體輔助教學與Wii的研究 14 第五節 研究假設 18 第三章 研究方法 20 第一節 研究設計 20 第二節 研究對象 22 第三節 研究工具 23 第四節 實施程序 25 第五節 資料處理與分析 38 第四章 研究結果 39 第一節 樣本之結構分析 39 第二節 傳統式教學前、中、後投籃表現分析 40 第三節 互動式多媒體輔助教學前、中、後投籃表現分析 41 第四節 傳統式教學與互動式多媒體輔助教學投籃表現分析 43 第五節 討論 51 第五章 結論與建議 55 第一節 結論 55 第二節 建議 56 參考文獻 58

REFERENCES

一、中文部份 王禎祥 (2003)。運動與營養相關之探討。國教新知, 50(1), 35-39。王旭儀 (2003)。探討不同體育教學模式對學習情境知覺與學習成效之影響 - 以網球初學者教學為例 (未出版碩士論文)。台北市立體育學院運動科學研究所, 台北。中華民國籃球協會技術委員會 (2004)。國際籃球規則。台北:中華民國籃球協會。台灣省政府教育廳 (1989)。籃球。台中縣霧峰:國民中小學體育教材。伍韋霖、蔡孟娟 (2010)。運動新趨勢 - Wii虛擬實境之運動效益研究。永續發展與管理策略, 2(2), 39-54。李俊秀 (2000)。輕鬆學籃球。台北:二匠文化。宋和平 (2009)。籃球教學中多媒體技術的應用與研究。渭南師範學院學報, 24(2), 75-79。林壽祿 (1986)。圖解籃球新知。台南市:王家。林旻逸、洪偉欽、成和正 (2010)。體感式電玩對人體健康與運動教育之探討。大專體育, 110, 61-67。吳衫、于亞征 (2005)。高等院校實施多媒體教學探究。焦作大學學報, 19(2), 85-86。胡繼民 (2005)。正確處理多媒體教學的幾個關係。無錫商業職業技術學院學報, 5(4), 59-60。馬哲儒 (2001)。如夢如幻! 互動式動感遊戲平台及多功能訓練模擬系統。科學月刊, 29, 822-823。徐武雄 (1999)。投籃動作要領分析與指導。台灣省學校體育, 9(4), 48-55。徐耀輝 (2000)。籃球基本動作教學寶典。台北:漢文。孫民治 (2008)。籃球運動教學 + VCD。台北:大展出版社有限公司。許樹淵 (1982)。籃球原地跳投的技術分析。現代體育 (革新版), 6, 46。麥財振、麥吉誠、逢廣華 (2008)。外在回饋訊息對籃球罰球動作技能學習之影響。台大體育學報, 12, 45-62。黃清雲 (2000)。新科技在體育支應用 - 理論與實際。教育科技與媒體, 46, 2-12。黃政傑 (1997)。教學原理。台北市師大書院有限公司。黃政傑 (1991)。課程設計。台北:東華。陳志明、楊欽城 (2010)。多媒體學習在體育輔助教學應用之分析:以Wii遊戲機為例。美和技術學院學報, 29(1), 149-162。陳五洲 (1994)。多媒體科技在體育教學上之應用。國立體育學院論叢, 10(1), 51-61。陳泓衫 (2008)。8週體感式電玩遊戲介入課後休閒運動對肥胖國中生身體組成之影響 (未出版碩士論文)。國立嘉義大學體育健康休閒研究所, 嘉義縣。陳素娥、蘇士博 (2006)。體育教學與法律問題分析 - 以玻璃娃娃事件為例。運動休閒餐旅研究, 1(4)

, 131-143。彭蓉 (2005)。多媒體教學的運用與思考。中國教育科學探究, 3(4), 32-33。彭恩嘉 (2004)。多媒體技術運用於高校體育教育專業足球理論教學初探。山西施大體育學院學報, 19(4), 78-80。張哲千 (2008)。遊戲機Wii的運動體驗。大專體院, 98, 88-93。張慶旭、陳五洲 (2009)。3D VR結合Wiiote的桌球輔助學習之可行性探討。大專體育, 100, 166-173。張士彥、戴珍瑛 (2007)。Wii治療精神病患者身心皆受益有人2個月瘦4公斤。取自noenews, 檢索日期:2010年10月8日。網址:
<http://www.nownews.com/2007/05/08/91-2093522.htm> 楊芳銘 (2010)。定位投籃與跳投投籃在力學特徵上的比較與分析 (未出版碩士學位論文)。國立台灣師範大學體育系, 台北市。廖智倩、關月清 (2008)。中學師生對理解式球類教學實施知覺之探討。台中教育大學體育學報:教育類, 22(1), 1-20。鄭錦和 (2000)。投籃。國民小學樂趣化籃球指導教材, 66-70。台北:中華民國高級中等學校體育總會。謝明儀、陳冠錦 (2001)。運動知覺技巧訓練之探討。大專體育期刊, 57, 123-129。賴李明 (2005)。目前高校多媒體教學存在的問題及其對策。廣東藥學院學報, 21(4), 492。盧俊宏 (1991)。運動因果歸因理論的探討。中華體育季刊, 4(4), 1-12。關月清、蔡宗達 (2003)。體育教學的新概念 - 遊戲比賽理解式教學法 (TGFU)。體育教學設計理論與實務, 24-42。國立體育學院, 台北。簡曜輝 (1981)。運動教練與運動心理學。國民體育季刊, 10(1), 14-24。聯經編輯部 (1993)。籃球入門 (2版)。台北:聯經。顧毓群 (2005a)。Schmidt「運動學習基模理論」在籃球單手推射投籃動作技能指導上的運用。彰師體育學報, 5, 1-25。顧毓群 (2005b)。單手推射投籃基本動作組型正確性對投籃準確性的影響。台灣運動心理學報, 7, 53-75。二、英文部份 Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P., (1989). ' Situated cognition and the cultural of learning ' . Euucational Researcher, 18(1) : 32-42. Cooper, J. M. (1987). Basketball: Player movement skill. Indianapolis, Indiana: Benchmark. Gabbei, R. & Hamrick, D.(2001). Using physical activity homework to meet the national standards. The Journal of Physical Education, Recreation & Dance, 72(4), 21-26. Holbrook, H.(2005). Should physical educators make greater use of homework?, The Journal of Physical Education, Recreation & Dance, 76(2), 15-18. Krause, J. V. (1999). Basketball skills & drills (2nd ed.). Champaign, IL: Leisure. Schemidt, R. A.(1975). The Schema Theory of Discrete Motor Skill Learning, Psychological Review, 82. 225-260. Schmidt, R. A. , & Timothy, D. Lee(1999). Motor control and learning:a behavioral emphasis (3rd ed.), Champaign, IL:Human Kinetics. Schmidt, R. A., & Wrisberg. C. A. (2000). Motor learning and performance (2nd ed). IL:Human Kinetics. Wilkes, G. (1982). Basketball (4th ed.). Dubuque, Iowa: Wm Brown Company. Wissel, H. (1994). Basketball: Step to success. Champaign, IL: Human Kinetics.