

基于“互联网+”的高校体育教学“混合式”学习模式探究

陆雯婕 张秀梅

(上海出版印刷高等专科学校, 上海 200093)

摘要: 互联网技术的发展带来了教学资源的丰富与课堂互动模式创新, 高校体育教师应关注前沿互联网教学理念和教学技术的发展, 将相关研究成果与现有教学模式相融合, 实现教学理念、教学内容以及教学手段的不断创新。其中, 线上线下“混合式”教学最大限度地调动起学生的课堂教学参与, 促进了学生主体作用的发挥, 其与高校体育课程教学的融合势在必行。因此, 本文结合笔者实践经验, 基于“互联网+”理论就高校体育教学“混合式”学习模式的应用可行性与具体措施进行探究。

关键词: 互联网+; 高校; 体育教学; “混合式”学习模式

线上线下“混合式”学习模式关注学生主体作用的发挥与发展, 是一种十分高效的教学方法, 它在高校体育课程教学中的应用, 有助于课程教书育人价值的实现。“互联网+”背景下, 体育教师要重视“混合式”教学模式的应用, 通过互联网教学技术与现有教学模式的融合, 将体育教学内容更为直观地、清晰地呈现给学生, 提升他们的学习效果和质量。

一、“混合式”学习模式的应用价值

比较典型的“混合式”学习模式的定义为: 在线的网络学习模式与传统教学模式的相互融合。这种学习模式强调不同教学要素之间的优化组合, 重视学生主体作用的发挥, 其在高校体育课程中的应用弥补了传统网络学习与课堂学习的不足。基于“混合式”学习模式的体育课堂, 突出教师主导作用和学生主体作用, 是一种高回报的教育模式。运用现代网络技术, 扩展课堂空间和时间, 让学生通过网络平台展开自主学习, 将传统的知识传递过程变成学生主动获取知识、探究知识的过程, 有利于提升教学互动效率、激发学生学习兴趣, 促进学生主体作用的有效发挥。

二、应用“混合式”学习模式的可行性

在当前的高校体育教学中, 学生逃课现象屡见不鲜, 运动兴趣普遍偏低, 教师需要通过深化教学改革, 对当前的不良现状进行遏制。网络学习与传统学习方式各有优势, 教师引导学生将两种学习模式进行有机融合, 构建出“混合式”学习模式, 能够有效调动学生学习积极性和体育热情, 这符合“互联网+”理念与教学信息化发展潮流。“混合式”学习模式是一种多元化的学习方法, 能够满足学生的不同学习需求, 促使他们积极投入到体育学习中。基于“混合式”学习, 对高校体育课程教学模式进行改革, 可提升课堂教学趣味性, 使学生的学习不再枯燥。课堂上, 教师可以通过信息化教学资源将更多贴近实际生活的教学案例融入课堂, 辅助学生开展线上学习, 从而更好地激发他们的运动兴趣, 培养他们对体育运动技能学以致用能力; 可以在教学体育技能和动作时, 通过亲自演示和动作剖析介绍的方式引导学生学习。引导学生将两种学习模式融合到一起, 促进二者的优势互补,

是体育课程教学改革的重要发展方向之一。

三、基于“互联网+”的高校体育教学“混合式”学习模式

(一) “混合式”教学实施规划

1. 课前

在开始体育教学之前, 教师需要围绕总体教学目标明确教学内容, 拟定具有高度可行性的教学实施计划, 并以教学内容和教学实施计划为依据制作教学资源, 为教学活动的开展做好充分准备。比如, 教学篮球课程时, 教师可以在“互联网+”理念指导下, 结合教学内容和教学实施计划设计微课教学资源, 辅助学生开展线上学习。为了激发学生线上学习兴趣, 教师可将学生感兴趣的NBA比赛作为素材融入微视频, 向学生介绍某个球员的技巧。以某个球员的技巧为例讲解篮球动作, 不仅可以吸引学生注意力, 而且可以为学生树立榜样, 让榜样的力量激发学生学好篮球技能的内在动力。

2. 课中

课堂教学是学生开展学习活动的主要阵地, 很大程度上决定了学生的学习效果。教师要充分利用课堂时间, 为学生构建良好的学习环境和学习氛围, 引导他们将线上学习阶段所产生的问题转化为教学资源。比如, 教师可鼓励学生反馈他们在自主学习阶段所遇到的问题, 对其中所存在的共性问题进行概括与总结, 并据此为学生设计课堂学习任务。将学生所遇问题转化为教学资源, 实现学生课下线上学习与课上学习的对接, 有利于引导学生进入深度学习。在对相关问题进行进一步探究的过程中, 学生逐渐理清知识结构、掌握动作要领。为了提升教师讲解的直观性, 可将教学课件或者微视频作为辅助工具对相关体育动作或者理论知识进行呈现。

3. 课后

在课后阶段, 教师要为学生提供相应的辅助学习资源, 并为其提供一对一的辅导, 帮助他们巩固课堂所学。这一阶段的辅助学习资源制作要尤其注意针对性。一方面, 教师要针对学生普遍难以掌握的难点动作制作学习资源, 帮助学生深化理解层次、熟

练动作技巧。另一方面,教师要针对学生个体学习情况制作学习资源,帮助学困生赶上学习进度。微课资源短小精悍、内容呈现方式直观、便于学生利用碎片化时间学习,在聚焦动作难点以及个别学生所面临的学习问题方面具有显著优势。教师要在“互联网+”理念指导下,加强微课资源开发,创新微课资源应用方式,帮助学生更为有效地巩固课堂所学。比如,教师可以创建微信群,在群里为学生提供课后辅导,指导他们合理利用微课资源完成课后巩固任务。

(二) 教学“混合式”学习模式优化策略

1. 构建任务驱动型学习模式

“混合式”学习模式要求教师有效发挥主导作用,帮助学生将传统的线下学习与线上学习进行合理融合。为学生设置学习任务,让他们通过不同的学习方式达成学习目标,可促进学生学习主动性的有效提升。比如,教学健美操基本步法时,可以以“互联网+”理念为理论指导,基于任务驱动型学习模式,引导学生开展“混合式”学习,帮助学生快速达成学习目标。首先,教师要结合教学目标设计线上学习资源和任务。笔者将高冲击动作、低冲击动作以及无冲击动作融入微课视频,解构健美操教学内容,讲解动作特点和名称,辅助学生完成弹动练习、半蹲练习以及弓步练习任务。其次,当学生完成线上学习任务之后,要求学生跟随音乐练习这些动作。学生已经在线上学习阶段,对相关动作构建起初步认知,所以实践练习更加轻松而高效。需要教师特别注意的是,为学生设计学习任务时不仅要考虑其与教学内容的适应性,而且要了解学生学习特点,针对他们当前的学习需求和学习能力设计学习任务,以免学习难度超出学生能力范围或者不符合学生学习兴趣。

2. 构建便于操作的“混合式”学习环境

在体育课程教学中,“混合式”学习模式的构建与应用需要以良好的学习环境为支撑,教师要重视学习环境构建。构建学习环境时,应充分考虑学科实践性强的特点,结合体育项目训练内容,构建便于实践的操作环境,此类操作环境构建步骤如下。第一,深度挖掘“混合式”学习资源,将相关论文和教材合理应用到体育理论教学中。当体育理论知识抽象性较强时,教师可针对书面资料制作视频资源或者图片资源,对相关理论进行补充说明。第二,引导学生设计自主学习策略,并完成教师所设置的学习任务。在这一阶段,教师可基于“互联网+”理念,构建体育教学情境、设计课堂导学语言,引导学生有目的地、全身心地投入到体育训练中。第三,针对学生自主训练效果为其提供指导和帮助,引导他们开展拓展训练。

3. 强化教师引导作用

简单来讲,“混合式”学习模式就是将现代化的在线学习与传统学习方式结合到一起,促进二者优势的进一步发挥,实现

$1+1 > 2$ 的学习效果。在教学实践中,教师要有效发挥自身监控、启发以及引导作用,引领良好课堂互动模式的构建,促进学生创造性和主动性的发挥,使他们的自主学习质量得到有效提升。因此,传统的课堂教学理念和导学方法难以适应“混合式”学习模式,教师要转变体育训练理念,在“互联网+”理论的指导下,为学生构建自主学习、自主发展的空间。比如,教学足球传球技能时,教师可将教学过程视为互动交流的过程,结合学生现有的足球学习基础,通过信息化教学资源为学生构建直观的训练情境。在特定训练情境下,学生参与兴趣和参与主动性被充分调动起来,各种教学元素之间的互动更为充分、有效,能够为“混合式”学习模式优势的发挥创造条件。

4. 搭建智能化学习平台

为学生搭建智能化学习平台,构建在线课程资源库,能够更好地满足不同学生的个性化学习需求。“混合式”学习模式强调学生自主性,通过智能化学习平台为学生提供多种“选项”,让他们结合自己的学习偏好和需求选择学习资源,符合“混合式”学习模式的相关要求。在体育教学中,教师可以在“互联网+”理念指导下,分析智能化教学平台的应用优势,探究其构建方法,将移动终端充分应用到学生自主学习中。比如,通过 App 软件提升师生交流广泛性,在课下督促他们完成训练任务,可以帮助学生克服惰性心理,按时完成训练任务。在构建智能化学习平台时,教师要将教研重点从传统的“如何教”转向“如何促进学”,使学习平台的搭建与应用服务于学生。教师教研重点从传统的“如何教”转向“如何促进学”的过程,是一个将引导学生开展“混合式”学习、优化“混合式”学习指导模式的过程,教师要尤其重视教学活动与学生学习水平、学习需求的适应性。

四、结语

总而言之,在体育教学中应用“混合式”学习模式具有高度可行性,高校体育教学应主动作出调整,加强对“混合式”教学模式的应用,使教学改革方向符合教育教学发展潮流。在互联网教学与传统教学模式、线上学习与现有教学模式不断融合的教育教学发展背景下,高校体育教师要基于“互联网+”教学理念,不断探究新的知识呈现方式与教学引导方式,构建内容丰富的线上教学资源库、搭建优质线上学习平台,为学生开展“混合式”学习提供各方面支撑。

参考文献:

- [1] 尹海,曹英.学校体育雨课堂混合式教学模式的设计与应用[J].教育理论与实践,2021,41(36):61-64.
- [2] 张静玉.普通高校公体游泳课线上线下混合式教学的实验研究[D].湖南师范大学,2021.