

新时代趣味田径教学法在小学田径课程中的实验研究

杜鑫 李佳钰^{通讯作者}

(贵州民族大学体育与健康学院, 贵州 贵阳 550025)

摘要: 新时代的不断发展和创新在推动体育强国建设的发展, 双减政策颁布以来, 我国小学教学的体育环境发生了改变, 小学生的体育课堂也逐渐进行转型, 转向多元化教学模式, 丰富了体育课堂的创新性。新时代开设趣味体育课程对推动体育现代化发展显得尤为重要。根据现阶段的小学体育教学发展中的现状, 当前体育教学中依旧存在着传统守旧教学模式的弊端, 小学阶段的学生其年龄都比较小, 而且这个年龄段的学生大多都充满好奇心、精力旺盛但对事物的认知能力还是有限的, 因而对自身的认识程度和了解程度都不高, 因而对自己究竟喜欢什么并没有很明确, 并且这个年龄段的学生大部分都是非常喜欢游戏的, 所以小学阶段的体育教师要结合这个年龄段学生的具体特点通过他们喜欢的体育游戏的方式, 引导学生形成良好的运动习惯和喜爱上体育课。随着体育各种赛事在国内以及各个县市的普及, 对于体育运动也起到了很大的助推作用, 学校、家长们也更加关注学生的身体素质和体能方面的情况, 而体育赛事和体育活动的推动不但能提高孩子们的身体素质和积极性, 更能增强他们的凝聚力和集体荣誉感。

关键词: 趣味田径; 多元化教学; 小学田径课程

一、研究目的

本实验通过实施趣味田径教学法在小学体育田径课堂中的应用, 探讨趣味性田径游戏对于小学生在新开设的课堂当中体育学习兴趣水平、主观锻炼、对学生身体素质在融入趣味性游戏之后的影响效果。

二、研究对象与方法

(一) 研究对象

从贵州省黔西南州湖南路小学四年级学生中抽取两个基础水平相当的教学班作为实验对象, 调查结果显示实验前两班各方面并无明显差异性, 并将一个作为实验班, 采用趣味田

径教学法进行教学; 另一个作为对照班, 以传统的体育教学法进行教学。

(二) 研究方法

1. 文献资料法

通过网络和图书馆的国内外休闲体育理论方面相关的文献、新闻等资料的整理收集, 根据在知网上以“体育游戏”“趣味田径”“体育趣味游戏”等词进行搜索到文章资料, 结合趣味体育教学方面的相关理论, 分析当前小学阶段体育课堂教学的发展现状、存在的问题, 并结合田径的体育教学中趣味游戏相关的理论知识去定向对湖南路小学田径体育课堂教学的现状和存在的问题, 并结合相关资料进行分类整理并展开相关的研究。

2. 问卷调查法

通过对专家进行访谈拟定问卷内容, 对问卷进行效度检验确定问卷的真实可靠性。本次问卷发放 120 份, 回收 120 份, 回收率为 100%。本次问卷的调查形式通过纸质问卷调查形式进行统计。

3. 实验法

本次实验通过对学生的体能和对体育知识相关掌握程度以及学习开展的意愿度进行实验前后的对比研究, 得出相应的结果。

4. 控制变量法

为使得数据有效可靠, 本次实验的课程均由本人亲自进行授课, 实验班级和对照班级分别采用传统的教学方法和趣味教学法对学生进行授课。控制班级课程进度一致, 实验组和对照组的实验方法分别一致, 减少无关变量的影响。

5. 数据分析法

数据主要通过 Excel 对本次实验数据进行统计分析。

三、研究结果与分析

(一) 实验前数据统计

1. 实验前对两个班级的体能与技能测试

表 1 传统班、实验班实验前体能测试成绩表

测试项目 (3 项共 60 人)	性别 (男 35, 女 25 人)	传统班	实验班	传统班	实验班	传统班	实验班	传统班	实验班	传统班	实验班	传统班	实验班
		优秀 (90 分以上)		良好 (80~89 分)		中等 (70~79 分)		及格 (60~69 分)		不及格 (60 分以下)		平均成绩	
50 米	男	3	3	5	4	16	15	8	9	3	4	78.9	78.9
	女	2	2	4	3	12	13	5	4	2	3	74.6	75.2
跳绳	男	2	2	6	4	15	18	8	7	4	4	75.6	75.3
	女	2	2	4	5	11	10	5	5	3	3	74.3	74.9
跳远	男	5	5	5	5	16	16	6	6	3	3	76.1	75.8
	女	3	3	4	4	11	11	5	5	2	2	73.8	74.2

从表 1 中可以明显看出两个班级的各个测试项目上面的成绩人数与平均成绩大致相同，并无明显差异因此两个班在体能测试上具有实验的可行性。

(二) 实验前对两个班级的体育知识了解情况测试

测试传统班平均成绩：男 70、女 77，实验班平均成绩男 73.29、女 75.80，看出两个班级在对体育知识了解的各个项目上面的成绩所占人数与他们的平均值大致相近，由此说明该次实验对于知识上面的研究具有可行性。

(三) 实验结果对比分析

1. 从实验结果调查问卷调查结果得到，使用传统教学方法的班级在实验前，有 25 人非常喜欢上体育课，有强烈的体育学习欲望，其中没有学习兴趣的学生占班级 35% 有 20 人之多，而实验后的数据在传统教学方法下基本上没有什么提升甚至有出现下滑的趋势。

2. 使用兴趣教学法进行教学的实验班在实验前与传统教学班级大致相同，其中非常喜欢上体育课的学生有 24 人，占到总人数的 40%，而实验后的数据在兴趣教学法下非常喜欢学习的提升到 61.67%，没有兴趣学习的已经清零。因此说明教学方法改变之后，教学效果大幅度的改善，学生们也更加愿意主动进行体育课的学习。

3. 在小学体育教学中使用有趣的体育游戏可以减少学生的心理问题。有趣的体育游戏，形式丰富，组织形式各异，帮助提高和建立自信心可以大大减少小学生在小学教学中出现的心理问题。

(四) 实验后体能测试与学生知识与技能掌握对比分析

通过表 2 数据对比分析可以看出传统班实验之后与实验班实验之后的数据进行对比，他们之间的平均成绩实验班大致提升了将近 10% 左右，而且他们的成绩有很大一部分有中等提升到良好，不及格的学生也基本上清零。

表 2 传统班、实验班实验后体能测试成绩表

测试项目 (3 项共 60 人)	性 别 (男 35, 女 25 人)	传统班	实验班	传统班	实验班	传统班	实验班	传统班	实验班	传统班	实验班	传统班	实验班
		优秀 (90 分以上)		良好 (80~89 分)		中等 (70~79 分)		及格 (60~69 分)		不及格 (60 分以下)		平均成绩	
50 米	男	3	6	5	18	18	10	7	1	2	0	77.8	88.1
	女	2	4	4	12	13	6	4	3	2	0	74.6	85.2
跳绳	男	2	4	7	16	14	12	9	2	3	1	75.6	87.1
	女	2	3	4	14	12	6	4	1	3	1	74.3	86.8
跳远	男	5	8	5	15	17	6	6	5	2	1	76.1	87.5
	女	3	4	4	7	13	11	3	2	2	1	73.8	86.4

四、 结论与建议

(一) 结论

1. 通过数据表明在传统教学方法上面为期 12 周的教学，对于提升学生兴趣与提升学生成绩并无明显提升，实验前后学生们的积极性也相差不大，部分比较低迷；

2. 通过实验前后的问卷调查传统教学方法对于学生的吸引力较低不能使大部分学生主动自觉的学习而且也无法提高学生的运动兴趣；而实验班的学生的兴趣程度大幅度提高，有效地降低了学生们的消极心理与厌倦心理；

3. 根据对实验班的趣味教学能够看出，该方法能显著提高学生的运动学习兴趣并提升他们的体育运动成绩和学习氛围，让学生主动自觉地参与游戏与任务当中来，并能高效地完成该任务；

4. 据论文实验数据表明，趣味教学法对于学生具有明显的吸引力，能提升学生的自主学习能力与反思能力，提升学生的自我认知能力和他们的自信心，在娱乐中提升自我的快乐与运动的幸福感。

五、 建议

(一) 本次实验由于个人实验与研究对于实验样本以及测试项目选取较少，建议后续实验能够增加实验对照组，使实验更加细致化和可视化。实验当中由于测试的只是小学四年级，建议后续实验多选取各个年级进行实验，以便于实验更加的完整和具有说服力并在田径教学学习中希望各位体育教师对于学生能够多

采用趣味性体育教学方法为学生们授课，提高孩子们的学习兴趣和自主学习的好习惯。在授课的过程中教师们应多熟悉孩子们的思想以及他们爱玩，好奇的心理，学会树立一个模范的榜样，让他们在健康的课堂中得到锻炼和提升自己的身体素质。

(二) 在教学中正确处理趣味性游戏的教学方法和传统教学的区别，在教学过程中对于学生的表现及时进行好的表扬，不好的及时鼓励，增强孩子们的自信心，鼓励孩子们拥有挑战自己的信心；在传授技能时，学生在学习时教师不要过度强调动作的完全规范，先让学生去学习，多鼓励他们尝试，让他们在娱乐当中得到更好的学习；采用趣味游戏的方式方法进行教学，让学生们快乐健康上好每一节课，教师要充分做好课前准备，为学生们带来高质量的课程，让孩子走出低沉、厌倦、抵触的课堂。

参考文献：

[1] 曹红艳. 小学科学教学中的模型构建策略 [J]. 家长, 2022 (09): 117-119.
 [2] 李健, 李传民. 趣味田径教学法在初中田径课堂的使用与策略研究 [J]. 田径, 2022 (11): 9-11.

作者简介：李佳钰（通讯作者），女，硕士，贵州民族大学，研究方向：体育教学。