

游戏化教学在小学体育课堂中的设计路径与实践成效分析

袁海燕

江西省赣州市于都县禾丰镇中心小学, 中国·江西 赣州 342306

【摘要】在“双减”政策背景下,小学体育教学不仅肩负着提升学生身体素质的基本任务,更承载着激发学生运动兴趣、培养体育核心素养的重要使命。游戏化教学作为近年来在教育领域广泛应用的一种策略,其融趣味性、合作性、参与性于一体的特点,契合小学生身心发展特点与认知需求。本文基于教学设计理论与建构主义学习理念,系统梳理游戏化教学在小学体育课堂中的设计原则与实施策略,构建“目标—内容—方法—评价”一体化的教学设计模型。文章最后提出完善教师专业培训、开发本土化游戏资源与优化教学评价体系的实践建议,为推动小学体育教学改革提供可行路径与经验参考。

【关键词】游戏化教学;小学体育;教学设计;课堂参与;教学成效

引言

伴随基础教育改革的不断深化,传统以技能传授和体能训练为主的小学体育教学模式正面临适应性挑战。特别是在“双减”政策出台后,学校对体育课程质量与学生运动积极性的要求进一步提高。当前体育课堂存在内容单一、学生兴趣不高、教学方式僵化等问题,影响了体育课程育人功能的实现。在此背景下,探索具有吸引力和教育效果的新型教学模式成为教学改革的必然趋势。游戏化教学凭借其生动、有趣、互动性强的优势,逐渐成为小学体育课堂改革的重要突破口。研究其设计路径与实践成效,有助于推动“乐学善动”的体育教学理念落地,提升课堂效率与学生发展质量。本文主要围绕游戏化教学在小学体育课堂中的设计路径与实践成效展开。采用文献分析法提炼游戏化教学设计的理论框架,结合行动研究法开展实验班教学实践,对比教学前后学生的参与表现与体能发展变化;同时通过访谈与问卷方式,收集学生学习感受与教师教学反馈,从多维视角评价游戏化教学的实施效果。

1 游戏化教学在小学体育中的理论基础与设计原则

1.1 理论支撑体系

游戏化教学在小学体育领域的广泛应用,植根于多种现代教育学与心理学理论。首先,建构主义学习理论指出,学习是学生基于已有经验主动建构知识的过程,而非简单接受灌输。小学阶段学生认知尚处于具体运算阶段,抽象逻辑能力尚不成熟,因而更需要依托直观形象、可感知的活动来形成运动概念。游戏所提供的具象化情境、角色扮演与任务驱动,能够构建丰富的认知环境,激发学生内在建构动机,从而实现从“学会”向“会学”的转化。其次,布鲁纳的发现学习理论强调在教学过程中应提供可探索的问题情境,让学生通过“尝试—错误—反馈”的过程获得知识与技能。在小学体育课堂中,将基本运动技能设计成游戏任

务,如“躲避追捕”、“传球竞速”、“障碍闯关”等,不仅符合学生的认知发展水平,也为技能的内化提供了实践平台。学生在游戏中不断试错、纠正、掌握动作要领,学习过程更具主动性与连续性。而自我决定理论(Self-Determination Theory)则从心理动因层面揭示了游戏吸引学生参与的内在机制。该理论认为,个体的行为动机来源于三种基本心理需求的满足,即胜任感(competence)、关系感(relatedness)和自主感(autonomy)。游戏设置中若能给予学生足够的挑战机会、建立积极的人际互动氛围、允许学生在一定程度上自主选择角色或方式参与,将极大激发学生的学习动机,促进其持续投入与正向发展。可见游戏化教学模式并非仅凭“好玩”吸引学生,而是具备深厚的理论基础,其结构与教学功能需严格依托教育心理原理进行科学化构建。

1.2 小学生体育学习特点分析

小学阶段的学生正处于生长发育的关键期,其认知、情感与社会性尚处于发展中,体育学习具有以下几个显著特点。其一,学生身体活动欲望强,精力旺盛,但注意力易分散。体育教学若不能及时吸引其兴趣,将导致教学效果打折甚至课堂秩序混乱。其二,小学生具有模仿性强、接受新鲜事物快的认知特征,偏好通过“做中学”的方式习得技能。传统的动作分解讲解与机械练习,往往令其产生厌倦感,不利于运动习惯的长期养成。其三,学生情绪波动大、规则意识弱,容易在对抗游戏中发生冲突。因此,游戏设计应在保证趣味性的同时强化合作意识与规则学习。例如,设计“合作传球”类游戏,通过分组对抗方式引导学生在有限规则内达成集体目标,有助于培养公平竞争意识与集体责任感。此外,不同年级学生身体发展水平、协调能力差异较大,教学中应合理分层,避免“一刀切”式要求造成挫败与心理压力。基于上述特征,游戏化教学应将“趣味性、探索性、安

全性、社会性”作为基础支点，实现身体技能、认知能力与情感态度的协同发展，真正实现体育课程“健康第一”的育人目标。

1.3 游戏化教学的设计原则

将游戏化教学有效嵌入小学体育课堂，必须建立在清晰的教学目标、系统的活动安排与科学的教学规范之上。其设计不仅应回应小学体育课程标准的基本要求，更需体现对儿童发展规律的深度理解。在此基础上，游戏化教学的设计应体现五项核心原则：目标对齐、参与普惠、激励有效、安全可控与文化适配。首先，教学设计必须坚持目标导向与内容协同。游戏作为教学载体，其功能不应仅限于调动课堂氛围，更应服务于体育课程的知识技能与素养目标。每一个游戏环节应与课程标准中的教学内容形成映射关系，实现形式与内容的统一。例如，在速度训练教学中引入“接力追逐”形式，不仅涵盖了奔跑技巧训练，还有效促进了学生的反应速度与团队协作意识。通过对目标进行情境化转换与趣味化表达，可提升教学活动的目标聚焦度与学生学习的方向感。

其次，应注重教学过程的普遍参与性与适应性。小学体育课堂存在学生能力差异大、心理发展不均衡等现实问题，游戏化教学需通过分组机制、任务角色分配与规则调节等手段，保障每一位学生都能在适合自身水平的活动中获得积极体验。合理设计游戏角色（如进攻者、防守者、记录员等）与活动节奏，有助于消解“核心参与者”与“边缘观察者”的分化倾向，从而营造全员参与、动态互动的课堂氛围。在评价体系构建方面，需强调反馈机制与激励方式的适切性。传统体育教学中偏重结果性评价，而游戏化教学更强调过程表现与能力成长的可视化呈现。设计中可融入即时反馈、积分奖励、阶段徽章等方式，强化正向激励与学习动机。例如，通过游戏积分排行榜、团队表现评星系统等，促使学生在获得成就感的同时进行行为调整与能力优化。此外，将评价结果与学生自我认知与小组协作相结合，可提升其反思能力与社会性成长。

2 游戏化教学在小学体育课堂中的设计路径

2.1 教学目标与内容融合设计

游戏化教学设计的首要任务是将教学目标与游戏活动有机融合，确保形式服务于内容、活动促进达标。在小学体育课程标准指导下，应从技能发展、体能提升与行为习惯培养三个层面设置教学目标。以“快速跑”教学为例，目标在于提升学生奔跑能力与速度控制意识，游戏设计可采用“障碍运输接力赛”，将奔跑、折返、协调等多个技能整合进游戏流程，提升训练效率。再如“投掷”教学模块，可设计“目标命中挑战”类游戏，在不同投掷距离设置不同得分圈，引导学生在尝试中调整站位与动作幅度，提高动作精准性与身体控制能力。通过将教学内容转化为“闯关任务”“团队比拼”或“合作竞速”等游戏形

式，既能避免枯燥训练，又能培养学生任务导向意识。值得注意的是，游戏内容设计应兼顾技能递进与教学系统性，避免因趣味性而偏离教学主线。实践中将篮球控球训练设计为“控球迷宫赛”，不仅训练学生的控球能力与空间判断力，还能锻炼其在压力下的应变与协调能力，实现教学内容向综合能力的延展。

2.2 教学组织与实施策略

游戏化教学的课堂组织应打破传统的“教师讲—学生做”流程，采用更具参与感与互动性的教学结构。常用的流程为“四环节教学法”，即情境引入—规则讲解—游戏实施—反思总结。情境引入阶段可通过情景故事、竞赛主题或角色设定激发学生兴趣；规则讲解应简明扼要、可视化呈现；游戏实施环节重点在于教师巡视指导、动态调控与团队激励；反思总结环节则应引导学生复盘行为、评价表现、提炼经验。教学中教师角色应由“指导者”向“设计者+引导者+组织者”转变，不仅要控制课堂节奏与安全，还需关注学生在情感体验、社会互动与个体成长中的表现。例如，在“团队闯关”中，教师可设定“队长轮换制”，赋予学生不同职责与任务，增强其责任感与领导意识。在分组方式上，应根据学生能力、性格、兴趣等维度进行动态分组，避免“固定强者”与“边缘学生”的固化局面。可采用“异质分组”“积分调换”“角色对换”等方式，提升课堂公平性与合作互动效果。

3 结语

在游戏实施过程中，教师要充分利用多样化的激励手段，除了积分、徽章等，还可以给予口头表扬、小奖品等，让学生持续保持高昂的参与热情。同时，为了确保游戏化教学的效果，教师需不断提升自身的游戏设计与组织能力，通过定期参加专业培训、观摩优秀教学案例等方式，学习先进的游戏化教学理念与技巧。在游戏资源方面，鼓励教师结合学校实际和当地文化特色，开发本土化、个性化的游戏资源，使游戏更贴近学生生活，增强教学的吸引力与实效性。教学评价也不能局限于传统方式，要构建多元化的评价体系，综合考量学生在游戏中的技能表现、团队协作能力、问题解决能力以及态度转变等，全面、客观地反映学生的学习成效，以不断优化游戏化教学策略，切实推动小学体育教学改革，提升学生的体育素养与综合能力。

参考文献：

- [1] 董海辉. 小学体育教学改革研究[J]. 拳击与格斗, 2023(8): 46-48.
- [2] 孙建顺. 逆商教育在小学体育中的应用探析[J]. 体育教学, 2023, 43(10): 43-45.
- [3] 周玉伟. 小学体育大单元教学初探[J]. 基础教育论坛, 2023(17): 71-73.