

体育游戏对小学体育教学的应用效果研究

何 颖

陕西师范大学实验小学, 中国·陕西 西安 710000

【摘要】体育游戏一直是学生比较喜欢的一种体育课形式,为了探究体育游戏与教学效果之间的关联,并为创新型体育课堂提供一些可靠的方式方法,本文采用实验法、问卷调查法、访谈法、文献资料法等研究手段对体育游戏与小学体育教学的应用效果进行分析与研究。研究分为两个部分,第一部分创设体育游戏。第二部分将创设的游戏真实的应用于体育课堂中去,进行为期8个周的教学实验,探讨游戏教学法对学生身体素质的影响。

研究结果显示,学生的上课积极性明显提升,调查问卷显示,68%的学生认可体育游戏教学法,另外的20%的同学也是部分认可游戏教学方法。实验结束后学生的五项身体素质成绩有了一定的发展,但是相比较普通班没有显著的差异性,可能是因为实验周期太短的原因。

【关键词】体育游戏; 小学体育课堂; 身体素质

1 前言

为了改善学生的爱体育但是不爱体育课的问题,本研究设计了学生喜闻乐见的体育游戏教学法。针对学生的“三无课堂”既无运动量,不出汗,没有强度,一节体育课下来心率都没有达到有效的强度,没有达到锻炼效果^[1]。无战术,只是单一乏味的学习单个技术,最后学生技术没学会,也对体育课失去了兴趣,最后是无比赛,体育课堂如果没有竞技就没有真正的体会到体育的精髓与魅力^[2]。将“三无”改为“三有”,是我们体育人的目标。

1.1 研究目的

本研究为改善现有的枯燥乏味的体育课堂,研究游戏式课堂,并在实践教学中去检验他是否合理可行。为体育课程改革做以微薄的贡献。

1.2 研究意义

发展学生身体素质是当下每个教师刻不容缓的一项责任与义务,在当今学生体质下降的大背景下,开发一种新式的体育课堂去化解学生不爱上体育课的矛盾,并且将课堂真正的交给学生,变我要教成我要学。本研究对于课堂创新和学生的体质健康进步都具有一定的影响。

2 研究对象与方法

2.1 研究对象

本研究以三年级50名和四年级50名两个班100名同学为研究对象进行实验研究,并且在对应的三四年级找到与实验班相类似的对照班进行前后测的对照。

2.2 研究方法

2.2.1 文献资料法

通过知网、万方、龙源等期刊网站进行搜索与查找,找到与本文相关的研究有8620篇,点击硕博论文查找发现有三百余篇的内容。认真研读各项资料,为本文的设计与研究打下坚实的理论基础。

2.2.2 访谈法

实验前,向相关研究的大学教授、西安市体育教研员、体育骨干教师以及一线体育教师共9名进行访谈,采用电话或者邮件、走访等访谈形式。访谈的内容主要包括体育游戏的创编、教学实验的设计、快速跑教学中游戏的应用等问题,对访谈内容详细记载并进行总结分析,为游戏的创编和教学实验的设计提供参考。

2.2.3 问卷调查

发放问卷200份,回收200份,有效问卷180份。有效率达到90%。

3 结果与分析

3.1 首先对经典游戏进行分类和探究,由表及里摸索优秀体育游戏的模型和框架结构。利用推陈出新和相互融合的方法进行创编新游戏。游戏包含体能类、益智类、团结协作类、思维游戏类等。并借鉴了相关理论研究的创编游戏方法:七步创编法:整理素材、选择方向、厘清原则与方法、确定框架、初

步制定游戏、检验与完善游戏、书写游戏。^[3]

3.2 经过试验与研究 and 调查问卷反馈的信息显示,创编的新游戏深受学生喜爱,学生在课堂一改往日的沉闷与拖沓,变的积极主动并且思维活跃度也有所提高,愿意更多的与教师进行交流和协作,教师方面满意度也是较高,游戏教学法组织起来有趣,教师也乐在其中,学生也方便组织,也锻炼了身心可谓是一举多得。^[4]

3.3 在对体能进行前后测数据比较研究中发现,使用游戏教学法的学生体能素质较普通班学生有明显的变化。虽然没有达到显著差异,但是也具有一定的提高和促进作用。没有达到显著提高的原因可能是开展实验的时间过短,没有达到一定量变的水平。

3.4 实验后,实验组与对照组学生国家体质测试成绩和技评成绩均有所提高,但对比分析不存在显著差异性,体育游戏有助于学生增强综合身体素质,与普通教学方法达到的效果没有显著差异,但是游戏教学法更为生动游戏,可以大量推广。

4 结论与建议

4.1 结论:①利用相互融合、推陈出新等方法创编的新游戏具有实用性,是中小学体育教师可以尝试应用的一种实践方法。②创编内容深受学生喜爱,也受到体育教师的青睐,创编体育可以成为程序化的内容,以便于后期更多的创新和试验应用。^[5]③虽然体育游戏教学方法对学生体测成绩影响的不显著,但是从某种角度来看已经是一种突破了,指明了体育游戏教学法的可适用性。④此次游戏创编中没有涉及到柔韧素质的游戏,导致最后测试过程中发现柔韧性素质并没有显著变化,在下次实验中可以尝试进行柔韧素质游戏创编,以观察对柔韧素质是否有显著影响。

4.2 建议:①体育游戏教学法和普通类型教学法都可以达到增强身体素质的结果,一种方式目前并不能取代另一种方式,所以在没有一个完整清晰的框架时,两种教学方法都可以使用。②从本次研究发现,体育教师都会在课堂上不经意间创编新的游戏,建议体育教师多动笔,将灵感闪现的游戏内容记录下来分享与交流。③体育教学中可以适量的引进体育游戏教学方法,一是可以试验方法是否具有普适性,二是可以提高学生的学练兴趣。④建议将体育游戏进行更深度的挖掘,挖掘出更为有价值的内涵,以便于体育游戏教学中不至于空洞。

参考文献:

- [1] 李静. 体育游戏在大学体育教学中的运用[J]. 体育风尚, 2021(10): 199-200.
- [2] 胡刚. 小学体育教学中应用体育游戏的影响与融合[J]. 体育风尚, 2021(10): 223-224.
- [3] 向水针. 体育课程一体化建构视角下幼儿园体育课程的内容建构[J]. 体育风尚, 2021(10): 261-262.
- [4] 邱志福. 体育游戏在初中体育教学中的应用探究[J]. 成才之路, 2021(28): 130-131.
- [5] 孙业远, 蒋林稼. 谈小学田径课堂体育游戏的创编与应用[J]. 田径, 2021(10): 73-75.