

信息化技术在小学体育游戏教学中的应用

贾桑吉尚

(甘肃省甘南州合作市勒秀镇中心小学 甘肃 甘南 747000)

【摘要】在现代化社会中,社会各界愈加重视学生体育教学工作,基础阶段同样如此。体育游戏具有趣味性、竞争性、互动性等特点,更能够激发学生的兴趣、提高自我认知水平、优化教学效果。本文分析了体育游戏在小学体育教学中的重要作用,并提出了针对性的应用策略,为丰富体育课堂教学提供参考。

【关键词】信息化技术;体育游戏;小学体育;教学

引言

在教育改革工作大力发展下,小学体育教学工作与时代相比已产生较大不同。在当前时代下,更加强调课堂中学生的主动参与、积极互动,从而提高综合竞争能力和身体素质。体育游戏是集趣味性、锻炼性为一体的实践活动,以促进增强学生身体素质、提高交流沟通和反应能力为目的的活动。在小学体育中科学合理的引入体育游戏,对于学生的机体健康发育、心理成长具有积极的促进作用。因此当下如何在基础阶段体育教学中进行游戏项目培训、优化课堂运动效果是当下有待解决的重要问题。

1 体育游戏在小学体育教学中的重要作用

体育游戏具有趣味性、竞争性、互动性等特点,可提高学生的课堂参与度。在游戏竞争中可为学生提供大的发挥创造空间,也更能激发课程的热情,优化体育教学的体验效果。基础阶段的学生正处于长身体的重要时期,有效的锻炼可促进各个器官、肌肉、机体系统的健康成长。此外也可在体育游戏中促进学生的自我认知,了解自身的身体、心理水平,为今后的健康成长提供图式基础。但当下教学现状却不乐观,学生参与度较低、互动性差、积极性不高,因此引入体育游戏激发兴趣、丰富课堂内容对于优化课堂具有重要意义。此外在体育课上开展相关的游戏,可促进学生情境认知和多种能力的发展,如团结协作、表达交流、思维反应等能力。

2 体育游戏教学法的应用原则

2.1 主体性原则

在小学体育教学中应用体育游戏,旨在提高学生的兴趣和主动性,从而帮助他们加强对相关知识与技能的理解与掌握。而这就需要老师要明确学生在该教学中的主体地位,因此在授课过程中应注重突出他们的主体性,并以其学习特点和需求为核心来开展教学。具体来说,每个年龄段的学生都有自己的特点和学习需求,故老师在体育游戏授课过程中要根据学生的特征来设计适宜的体育游戏活动,这样才能更好地激发他们的主观能动性,调动他们体育锻炼的意识。可以说,遵循以学生为主体的教学原则也能更好地落实“以人为本”这一教育理念,有利于充分彰显学生的自主性及创造能力,使其在积极参与游戏活动中,不仅可以掌握更多的体育知识与技能,还能促进综合能力的发展。对此,老师可在教学中,设计一些小组合作、竞赛等类型的游戏活动,致力于助力学生提升核心素养水平,实现优化教学的目标。

2.2 趣味性原则

小学体育课程本身就具有一定的趣味性,但是在传统教学理念的影响下,导致很多老师在授课过程中归于依赖教学大纲,促使体育课程相对缺失了应有的趣味性。另一方面来说开展体育教学的主要目的也包含着为学生提供合理的娱乐时间,实现劳逸结合,对此在开展体育游戏教学时,老师应注意遵循趣味性原则,这样不仅能够调动学生的参与兴趣,

还能有效维持体育课程对小学生的吸引力。可以说注入趣味性元素的体育课程,是实施体育游戏教学的根本,也是推动教学进步的关键措施。

2.3 针对性原则

所谓是针对性原则即是指在体育游戏教学中,老师要注重突出小学生的身心特点及技能特点。小学阶段正是学生身心发展的关键时期,因此在开展体育课程中,老师应当结合他们的身心特征和接受能力来开展适合他们的游戏活动,这样不仅有助于学生更好地掌握相关知识与技能,同时亦能提高教学针对性及有效性。换言之,老师应注重关注学生的身心变化和需求,确保设计的游戏活动其本身的特点和需求相吻合,继而达到促进学生全面发展的目标。

3 新时代下信息化小学体育教学中的问题

3.1 教学形式化,难以提高教学质量

在应用信息化教学过程中,很多老师都是在教学要求和课程下推着使用的,并未未来的及对该教学技术的深入研究和了解,从而导致应用信息化技术只是为了应付学校要求,促使信息化教学趋于形式化。在此之下的教学模式,并不能充分发挥信息化技术的优势,且不利于提高教学质量,故在使用过程中时常会出现如下情况:将体育教材内容完全复制下来直接放到多媒体上,而这样的做法与传统的照本宣读并无差别,也体现不出信息化教学的价值和意义;还有部分老师所使用的课件多是多年之前的,拿来放到现在使用,部分内容已和教材内容不想吻合,导致多媒体教学形式陈旧、缺乏创新,而这并不能发挥激发学生学习兴趣的作用。总的来说,出现这些情况的主要原因均是因为老师对信息化技术的了解不够透彻,缺乏认真的研究和剖析,继而使其失去了实质性教学作用。此外,很多体育老师并不具备良好的信息技术应用能力,甚至不懂得如何操作,而这也大大制约了信息化教学的应用效果。

3.2 老师过于依赖信息化教学,限制了学生自主学习

在信息化技术推广进程中,很多老师发现了该教学法的方便性,在此之后便在体育教学中大量使用信息化教学模式,甚至出现了过量的现象,而这样并不利于提高教学效果。一方面,老师认为通过信息化教学,学生就能了解到相应的体育知识和动作,故减少了学生的交流和沟通;另一方面,老师过于依赖信息化教学,导致部分教学内容并不适合采取信息化教学模式进行讲述,从而降低了教学效果,同时也制约了学生自主学习能力的提高。在此之下,学生的思路会被信息化教学内容所牵扯,并会缺少对相关知识的分析和思考,加之缺乏老师的有效引导,这样不仅束缚了学生的思维能力,还拉低了该教学模式的效果。

4 体育游戏在小学教学中的应用

4.1 实施游戏训练,创新教学方式

体育课程可为其他学科的学习提供健康的机体保障,在

学生的身心发展中占据重要地位,因此教师要善于创新教学方法,采用体育游戏的形式来训练学生的注意力、反应力以及交流沟通的能力,对于学生来说更乐于接受、也能更好的理解领悟其中的知识内容。基础阶段的学生的注意力集中时间较短,所以教师可采用其好奇的游戏,激发兴趣,优化互动参与的效果。教师也可以适当的以游戏的形式开展素质拓展训练,如在保障学生安全的基础前提下,将微型攀岩、定向越野等项目引入体育中。与以往体育教学活动相比,体育游戏更具有较强生成性、创造性、互动性,能有效激发学习兴趣。在活动中每一位学生均积极参与到其中,通过协作沟通促游戏比赛的有效开展,如在短绳教学中,教师可利用花样跳绳、跳绳赛跑、接力等形式进行分组训练,从而达成教学目标。

针对体育教学中的理论层面的知识,教师可利用信息化技术,查阅相关信息以供学生观看和分析,帮助他们奠定一定的理论基础,亦有助于其实践性活动的开展。与此同时,基于信息化教育背景,教师可结合教学内容和训练项目创设相应的信息环境,以此既能锻炼学生自主探究能力和发展,亦能促使体育游戏更好地渗透其中。总的来说,利用信息化环境开展体育游戏活动,能够充分发挥信息化资源的优势,促进学生的思考和探索,提高体育教学的引导性,对于学生体育素质的发展具有关键性意义。

4.2 选择合理体育游戏,开展针对性训练

初级阶段的学生年龄较小,认知有限,生活经验还不够充足,因此在进行体育游戏时,要注意选择合适的游戏,多以小组形式进行,从而提高问题解决的能力。此外游戏内容还需与教学相关,从学生实际身体素质情况出发,来针对性的开展体育活动。如有的学生会因活动项目游戏过难而产生心理畏惧,向老师告假,拒绝参加集体活动等表现,对于以上现象,教师可在体育课上开展一些较为简单、操作性强的体育游戏,如接力跑、你问我答等游戏,透过活动帮助学生树立正确的认知观,从而鼓励学生克服内心的恐惧,敢于参与体育游戏,挑战难题,以积极的心态对待生活中的困难。

基于此,教师要充分利用信息化技术的优势,在体育游戏活动中引入多媒体技术,即可通过视频、动画或图片资源形象、生动地呈现相关运动的技巧或演示。这样的授课方式,既能供予学生反复观看和观察,还能有效调动他们的学习兴趣和参与热情,促使体育游戏的作用得以展现和发挥。此外,多媒体资源还能和体育教学有机结合向着集成化模式发展,诸如植入微课模式,即在开展体育游戏过程中,亦能够让学生在信息化平台上进行自主学习,而掌握更多的体验知识和技巧。这样的体育教学更具针对性,能够提高体育教学的操作性,同时不断渗透信息化技术,还能丰富教学资源,从多个维度推动学生体育素养的发展,提高他们的理解能力、自主学习能力。

4.3 尊重个体差异,针对性因材施教

每个学生都是一个不同的个体,存在或多或少的差异性,在体育课上主要表现出运动能力强以及能力较差、喜欢运动或不喜欢。对于运动能力强的,将会更多的体会到体育课的快乐,相反运动能力差的则会感觉到负担,缺乏信心。所以在体育课中也要因材施教,分层教学,不同的学生要求难度也不同,从而逐渐培养其信心和兴趣。对于身体素质较差的学生,则应降低要求标准,尊重其与其他学生的差异,面对

困难时要适时对其进行心理指导。因此在基础阶段体育游戏教育中,切忌“一刀切”的教育模式,尊重个体的差异性、因材施教的模式对学生综合能力培养更为重要。

基于信息化教学背景,教师可借助相关的信息技术助力“因材施教”教学模式,一方面能够提高教学的针对性,促进学生的个性化发展,另一方面能够打造活跃的教学氛围,提高学生的参与兴致和积极性。诸如可引入VP技术,即可以让学生在虚拟技术的引导下进行体育锻炼,根据他们的实际情况和特点设置相应的锻炼环境,以促进他们的学习动力和锻炼的有效性。同时,为了帮助不同体育水平的学生能够获取更好地发展和进步,教师可利用网络平台和信息技术组织相关的交流平台,创设研讨型教学模式,以供学生能够在线上空间随时随地询问学习过程中的难点及体验知识的探讨等。

总的来说,在引入信息化技术的体育教学,不仅丰富了教学活动的内容和形式,同时也充分尊重了每个学生的发展特点,有助于为其提供适宜的体育锻炼方式,而提高他们的学习动力和积极性。此外,从体育教学改革上来说,信息化和体育游戏的融合,在一定程度上对教学模式的改革和创新起到了重要的影响,加剧了体育活动的实践性和可操作性。

5 在小学体育游戏教学中应用信息化技术需注意的问题

首先,注重教学的目标性。在小学体育游戏教学中,老师要明白应用信息化技术的主要目的是为了帮助提高学生对于体育知识的理解和掌握程度,从而优化教学质量。故在制定体育游戏时,老师要先明确教学目标,并以此来设计游戏活动,合理运用信息化技术,促使体育游戏和信息化教学有机融合;其次要合理安排学生的游戏内容,保障信息技术恰到好处,在设计游戏活动时老师要考量学生的接受能力、认识水平和体育素质等方面的情况,在游戏设置中要注重对游戏时间和运动量的有效把控。在此之中,为了帮助学生更好地学习,可适当地融入一些信息化教学内容,但是切勿使用过量,而失去了原本的意义。如,在游戏活动中涉及到对运动技巧的讲解,便可为学生播放一个5-10分钟的视频,以供学生细化了解分解动作,增强理解。

结语

相对于其他学科,体育更能有效培养学生的机体和思维的反应能力,可促进学生的身心健康全面发展。因为在基础阶段学生的认知特点具有好动性和求新性,所以体育课的形式以游戏、竞争之类的活动展开。可促进其在追求胜利过程中克服困难,在快乐中获得相关的体育知识、能力和优良的心理素质。所以在课上,在保证安全的前提下教师可通过游戏中的情节进行适时的指导,从而进一步提高学生的自我认知。教师可通过实施游戏训练,创新教学方式,同时也要选择合理体育游戏,开展针对性训练,在实施过程中要尊重个体差异,针对性因材施教,结合学生实际情况进行有目的的训练,从而提高各项身体素质和能力,实现全面发展。

参考文献:

- [1] 林以华. 浅析体育游戏在小学体育教学中的有效应用[J]. 当代体育科技, 2016, 6(02): 68+70.
- [2] 李慧, 张冰雨. 体育游戏在我国小学体育教学中的应用现状[J]. 体育世界(学术版), 2016(04): 111-112.
- [3] 文创科. 体育游戏在小学体育教学中的应用研究[J]. 当代体育科技, 2016, 6(13): 76-77.