

信息技术与小学体育课堂教学的整合

◆高占英

(黑龙江省宁安市沙兰镇中心小学 黑龙江宁安 157433)

摘要:在新课程改革的大背景下,更加注重对小学生德智体美劳综合能力的全面培养,进而使体育教学受到了社会各界的广泛关注。随之信息技术的高速发展,不仅为体育课堂注入了新的活力,更使小学生的体育学习成为“快乐的事、简单的事”。

关键词:信息技术;小学体育;教学整合

一、运用信息技术与课堂整合,有助于培养小学生的体育兴趣

小学生具有活泼好动、好奇心强烈的特点,但其自我约束力欠佳,对于事物的长久关注度有限。在体育教学中,传统教学趋于刻板,多以教师教动作、学生学动作的方式展开。教师注重对体育技巧的传授,进而会让学生展开反复练习。因体育课具有一定的运动强度,在反复的动作练习中,一部分学生就会产生乏味心理和疲劳感,从而对体育课产生一定的抵触。

兴趣是最好的老师,只有学生产生运动兴趣,才会积极主动地配合老师教学,自主的参与运动,使之形成受益一生的好习惯。小学生的兴趣往往来源于外界事物的独特性和新颖性,他们的关注度常会被动态、直观、富有感染力、影像声并茂的事物所深深吸引,也乐于接受动态有趣的事物[1]。多媒体作为一种重要的教学手段,改变了传统的教师讲授知识的方法。它以清晰详实的画面记录下了标准的动作技巧,且可以放慢播放、定格画面,让学生看得更加清楚;它用通俗的语言,轻松欢快的音乐代替了教师单调乏味的讲解,让原本枯燥的学习更生动;它让学生即便足不出户,也能知晓全国乃至世界体育最前沿的信息;它还给小学生构建出良好的学习环境等,能够在生动教学中,激发其主动参与课堂的积极性。

二、运用信息技术与课堂整合,有助于培养自学能力

新课改的全面实施,更加注重对小学生德智体美劳综合能力的全面发展。作为促进学生进行体育锻炼、有效增强体能的主阵地——体育课堂,更应注重唤醒学生自主学习、参与锻炼的意识。

要知道,传统的教学方式和观念已经无法满足现代教育发展所需。其中,最主要的体现在两方面:一、改变传统的以教师为主的一言堂的教学模式为学生为主体,教师为主导,鼓励学生自主学习、合作学习的教学模式;二、教学从只传授给学生知识向更重视培养学生能力,提高综合素质转变,而信息技术的出现恰好为这种教育理念的实施提供了一个良好的平台。互联网时代下,使小学生普遍都会接触到众多的电子产品,其对于iPad、手机及电脑的使用也并不陌生。因此,教师可以充分利用这一便利条件,有意识地培养学生的自主学习能力,变让我学为我要学。例如:在小学高年级的篮球授课前,可以让学生自己去网络上观看一些NBA篮球比赛或者查阅一些重要的篮球术语,将有疑问、看不懂的内容记下来,在课上可进行针对性的讨论[2]。进行体育预习学习,不仅促动了师生、生生互动,也会使学生能够进行自学,有助于发展学生不同的体育爱好,促进其对自己感兴趣的项目多加关注,使学生在课余时间会参与羽毛球、韵律操、踢毽子、乒乓球、足球等体育项目运动,进而在日后的体育课堂学习中,积极、投入的学习。

三、运用信息技术与课堂整合,有利于讲解技术要领

体育具有一定的技巧性,这也是为什么要进行专门的体育学习。盲目运动不仅难以发挥应有的效果,甚至会使人运动中受伤。在传统的小学体育课堂教学中,教师多会一边示范动作,一边讲解,这不仅使得原本连贯的动作被“分解”得支离破碎,而且一些复杂的有难度的动作,会使学生难以领悟,并且教师也不能进行某一动作的定格示范。再者,一般小学校的体育教师也难

以像国家运动员那样每个动作都做得接近标准和完美。小学生记忆力和模仿力很强,有时教师稍有不规范,都会在学生模仿中被放大,而这种不规范的动作一旦形成习惯,将来纠正起来就会较为困难,影响学生未来体育运动的深入展开和技能水平提高。

而信息技术的应用,则能够很好地解决了这一问题。它借助于图文兼备,声形并茂的动画、视频、图片将技术动作清楚地呈现在学生面前,从多种感官上刺激学生的理解和记忆,这样学起来就相对容易。对于一些较难的技术动作还可以通过慢动作或者画面定格来帮助学生清晰地观看,分解动作要领,进而准确地掌握。例如:在“蹲踞式跳远”时,一般都是教师先讲解,进而示范,但是一连串动作瞬间就完成了,学生根本看不清“助跑、起跳、腾空、落地”这四个关键步骤的分解是如何衔接的[3]。运用多媒体,不仅能使形象地看到整体连贯的动作,而且利用慢动作和画面的定格技术还可以让四个分解动作更加明确和清晰。以便于学生体会要领,学起来更迅速。与此同时,一般作为多媒体教材进行技术动作示范的往往是优秀的教练、运动员,他们的动作具有较高的标准性和规范性,甚至比教师的课堂教学示范更加规范。这样一来,使学生能够站在相对较高的起点进行学习,其体育技巧提升的速度自然更快。

四、运用信息技术与课堂整合,能够巩固技术动作

体育课是一门技巧性和实践性很强的学科,对于技术的讲解是必需的,但是更多时候还需要学生不断实践才能真正掌握。练习的时候由于学生刚开始还不太熟练,需要跟着教师做。这就需要教师需反反复复地示范,有时候常常感到分身乏术,根本无法纠正学生练习中出现的规范动作,等到学生熟练后,发现有的学生存在动作错误,再进行纠正,就会比较困难。多媒体课件可以不断重复地播放,教师不仅从反反复复的动作示范中解放出来,也有精力对学生的练习进行辅导和纠正。例如:在跳高这个项目上,用跨越式跳高的小学生往往很难跟用背越式跳高的运动员相媲美,但背越式跳高对起跳点、助跑路线、过竿动作要求较高。教师示范了几次后,学生还是没有掌握,这时候可以将多媒体课件的示范动作放慢,让学生细细体会,同时伴随讲解:身体的过杆顺序、起跳点的掌握,并能够反复播放,让学生进行学习并进行实践尝试。

五、运用信息技术与课堂整合,有利于培养体育精神

体育中所蕴含着的团结协作、积极进取、永不服输的精神,也是小学生可以学习的。运用信息技术对学生进行体育文化、体育精神的教育熏陶,非常的具体、生动、形象。例如:可以通过观看国际性的比赛,对学生进行集体主义、爱国主义教育,在观看比赛时,还可以引导学生向那些在场上顽强拼搏,为国争光的运动员致敬和学习,在感受体育文化和精神中,促进小学生具有健全的人格和优秀的品格。

六、结语

综上所述,新课改和素质教育的深入推进下,不仅为教学发展指明了新的方面,对信息技术与课堂的有机融合也提出了新的要求。作为小学体育教师,更应当将信息技术恰当、合理、科学的运用到体育课堂当中来,在培养学生良好的运动积极性中,构建高效课堂,从而促进小学体育教学水平的提质增效。

参考文献:

- [1]张汝.信息技术与小学体育课堂教学的整合探析[J].家教世界:创新阅读,2014(2):60-60.
- [2]陈镭.信息技术与小学体育学科课程有效整合的应用研究[J].教育现代化:电子版,2017(8):163-164.
- [3]刘远峰.信息技术与小学体育课堂教学的整合探析[J].文艺博览,2016(2):50-51.