

游戏在初中体育课堂中的意义及应用

◆徐磊

(陕西省宝鸡市渭滨区清姜路中学 陕西省宝鸡市 721006)

摘要: 游戏有着极强的娱乐性、竞争性、自由性, 游戏在一定的规则要求下, 衍生了很多的创新想法, 可结合学生的运动习惯、游戏中产生的惯性联想等, 将游戏内容进行适当的整改, 契合初中生的游戏喜好, 获得更佳的游戏体验, 游戏在初中体育课堂上是必要引入的, 当游戏导入课堂, 形成独立的游戏模式, 或者与其他的运动要求结合起来, 学生的兴趣度提高, 参与意识较高, 在游戏中也可以体现出学生的优势, 帮助他们建立体育的自信, 提高游戏的教学意义。

关键词: 游戏; 初中体育; 课堂; 意义; 应用

引言: 体育虽非主流学科, 但体育能够强健学生的体魄, 强化学生的精神意志, 是初中教学中不可或缺的一门课程, 而体育中渗透游戏, 能够让学生对体育产生主观能动性, 在体育活动中掌握相关的技术动作, 实现自我精神层面的升华, 突破体育的难点, 让身体素质更上一层楼, 教师应充分的利用游戏, 创设出多样化的游戏模式, 应用游戏让体育活动充满生机。

一、将体育游戏引入课堂教学的几点思考

1. 将符合初中生年龄特征与发展规律的游戏引入课堂中

游戏可打破年龄、习惯等壁垒, 大部分学生都可以参与, 可结合初中时期学生游戏的喜好、生理能力等, 让游戏从简单到困难, 形成一个循序渐进的过程, 期间教师不断的指引学生打破自己的身体僵局, 在合理安排游戏的情况下, 通过彼此之间的鼓励与帮助, 让学生在比赛中, 基于自己的年龄特征, 摸索体育的规律, 找到游戏的窍门, 通过游戏自然的导入安全教育等。

2. 在引入游戏的过程中充分关注个体差异

游戏中男女差异等个体差异是很明显的, 初中生的个体差异较大, 教师应帮助学生减少游戏带来的身体负荷, 让学生感到充分的喜悦、热情, 在游戏中, 部分学生虽然已经很累了, 但是他们还是要积极参与, 主要是游戏带来的快乐成为了学生的心理支撑, 因此教师应帮助学生表现出自己的优势, 进一步的强化游戏能力, 让学生在比赛中凸显自我, 更加愿意参与, 并激励学生冲破游戏关卡, 在游戏中可释放自己的压力, 做好安全措施, 并掌握相关的游戏技能。

3. 自主分析, 积极探究

通过学生的合作分析, 运用不同的战术, 改变胜负关系, 不改变游戏整体体力水平含量的同时, 发挥智力作用, 增加游戏的对抗性、知识性。教师及时给予点评, 把智力与体力有机结合, 拓展游戏的外延, 发展学生的求知欲, 使游戏变得有趣、有知且富含哲理。

二、游戏在初中体育课堂中的意义

1. 有助于培养学生的学习兴趣

体育游戏的娱乐性是吸引学生的根本原因。学生由于自身的本能冲动, 投身到体育游戏中去, 得到情绪上的满足感, 在心灵上和身体上得到美妙的感受。体育游戏中快乐, 也激发了学生对于体育运动项目和技能的学习兴趣, 唤醒了学生学习的内驱力, 使他们愿意参加甚至期待更多的体育活动和体育游戏。所以, 教师应该在体育游戏中引导学生学习体育的基本技能, 利用学生的好奇心与好胜心, 发现自身的学习需要, 从而主动要求学习。教师可以在和学生一起游戏的时候, 用适当的运动技术引起学生的注意, 例如: 在篮球教学中的“运两个球接力赛”“运球捅球”“运球拍击人”“运球抱团”等游戏中, 当学生发现老师用不同或更加流畅的动作可以得到更好的游戏结果时, 心里的求知欲便会驱使他急切的想要学习该技能动作。此时, 教师即使采取传统直接的传授式教学, 也能够收到很好的效果。

2. 有助于促进学生心理的健康发展

对于初中生来说, 繁重的课业学习会让身心长期处于疲惫的状态, 以往相对单一的体育教学模式, 不能完全使学生紧张的压力得到缓解, 使初中生产生了各种心理问题。如焦虑、恐惧、紧张, 甚至是产生厌学现象等等。而体育游戏在初中体育教学中的

运用, 不仅可以促进学生的身体健康, 还能够促进学生的心理发展。在舒缓学生紧张学习气氛的同时, 获得更多交流互动的机会, 有利于学生内心压力得到释放, 更重要的是通过此体育活动使学生的精神面貌焕然一新、获得自信。

三、体育游戏在初中体育教学中的应用

1. 体育游戏在准备活动中的应用

体育课程开始之前, 教师应该对学生进行热身活动, 大致花费几分钟的时间, 其主要目的是为了引导学生进入一个运动状态, 以避免剧烈运动而导致的身体不适应。课堂活动期间, 教师可以针对学生进行一些有趣, 但运动量较小的游戏, 这样可以使学生消耗的体能得到恢复。例如, 某实验初中体育老师, 在上课之前针对运动强度较大的课程对学生进行四百米慢跑热身训练, 然后进行了一个“两人三足”的游戏。这个游戏是将全班同学分为四组, 其中将每两位同学挨着的脚捆绑起来, 站在起跑线上, 比赛开始后, 第一组人跑向终点, 然后折返, 第一组人回来后, 第二组人开始跑, 重复进行, 直致最后一组同学返回起跑线, 以最后一组的同学返回时计时, 用时少者胜出。

2. 体育游戏在技能训练中的应用

体育是针对所有的学生而言都是一门简单的课程, 但是针对体育技能就需要高强度的训练, 为了强化学生的素质, 教师在体育技能训练时加大力度, 如此一来, 很容易造成学生的反感心理。如中长跑是能够锻炼学生跑步有效途径, 但是一味绕着操场跑, 很容易让学生产生厌烦的心理, 可以将其设计成为接力的形式, 以提高教学效果。例如, 某初中体育老师在进行具有体能训练时, 要求学生的瞬时跑步速度, 于是该体育老师实行一个体育游戏, 游戏大致规则是学生分为甲、乙两组, 甲组学生站成一排, 跟着老师做变换方向的定位动作, 乙组学生则做相应动作的弧线穿梭跑, 在这个过程中, 乙组学生不能碰到甲组学生, 等甲组学生全部穿梭跑结束后, 甲乙两组交换游戏任务, 以此方式提升学生的瞬时跑步速度。

3. 体育游戏在教学结束部分的应用

为了赶走学生一堂体育课的疲劳, 体育教师应该在体育课程将要结束的时候进行一个轻松愉快的小游戏, 使学生从剧烈的运动状态中缓和过来。这样一个益智类型的小游戏, 其实和体育游戏有着异曲同工之效, 能够有效帮助学生摆脱身心上的疲劳状态。例如, 某实验中学体育老师, 在体育课结束后, 都会进行一个“开火车”的小游戏, 选一部分同学上台, 每个人说一个地名, 代表自己, 地名不能重复。开始游戏后, 假设你来自南昌, 另一个人来自长沙, 你就要说, “开呀开呀开火车, 南昌的火车就要开。”然后所有的同学一起问, “往哪开?” 你就说, “往长沙开。”那个代表长沙的同学就要接着唱。然后以此循环往复, 直到所有的学生都说了一遍。

结束语

综上所述, 在初中体育教学过程中, 教师恰当地运用体育游戏, 不仅有利于学生达到锻炼身体、增强体质、掌握“三基”的目的, 而且还能发挥体育游戏的趣味性和情节性, 达到提高学生兴趣的目的。应安排适合学生的游戏, 从而使学生积极参与到体育课所安排的运动中, 培养他们对体育的兴趣, 最终养成终身体育意识。

参考文献:

- [1] 辛小勇. 试论民间体育游戏在体育教学中的运用[J]. 体育文化导刊, 2014(10): 123-124.
- [2] 李晓峰. 中学体育教学中体育游戏的应用[J]. 中国校外教育, 2014(26): 63-64.
- [3] 冯现芬. 探究新时期初中体育有效教学构建策略[J]. 读写(教育教学刊), 2013(5): 15-16.
- [4] 章平. 从游戏入手提高体育教学课堂有效性[J]. 运动, 2013(7): 88-89.