

信息环境下小学体育教育的改革措施研究

◆黄萍

(湖南省常德市澧县实验小学)

摘要:科技技术如今快速发展,更多的影响着人们的工作,学习和生活方面,随着近几年来3G,4G等互联网技术的发展,大数据,云计算,移动互联网等一些陌生又熟悉的科技,人们的生活,信息技术的发展,为我国教育事业带来了新的活力,目前小学的教育教学过程中也应添加信息方面的高科技元素。

关键词:信息环境;小学体育;改革措施

引言:21世纪,我国信息技术高速发展,快速发展的信息行业,为小学的体育教育带来了新的思路与方法,小学生是我国未来的希望,是我们祖国的未来,学生的教育程度与我国未来发展有着直接的关系,但我国现阶段的小学生教育方法存在着弊端,有点过时,陈旧等情况,这一情况急需小学老师的进行合理改变,信息技术对小学体育教学进行创新。

一、信息环境下小学体育的优势

通俗来说,兴趣是学生最好的老师,对事物感兴趣,可以更好地了解它,对小学的体育教育中,体育这一学科,可以提高学生的学习效率,在日常的教学中,小学生对体育的学习很反感,不愿意学习,导致教育效果将会大大的降低,小学生活泼好动,并且具有强烈的好奇心,如果老师可以合理的利用,可以让学生对体育产生兴趣,现在小学的教育中,多媒体信息化的教育方式的运用,为学生营造生动形象,声画同步的教育氛围,小学生有了身临其境的感觉,可以更好的让小学生体验体育的魅力,从而对体育产生兴趣,老师还可以扩大课堂的教学内容,更全面的丰富体育知识,提高教学质量。然而,传统的体育现状存在着重姿势,轻方法,以运动技能为中心,以老师为中学生的主体地位,另一方面,重技术忽略了学生身体素质的前提和基础,影响学生的发展。

二、信息环境下小学体育的改革措施

1、利用多媒体信息技术讲解课堂内容

在平常的练习中,小学体育教育存在着许多困难,比如体育重点动作,这些动作都是瞬间的,通过语言讲解学生不能深刻的理解,如果需要让学生更好的理解重点,难点动作,学生自身的经历体验才能理解,但这些动作只靠老师给学生示范,学生不能更好的理解,老师在做动作的同时,很多难点知识,在一瞬间完成,不能让学生看的清楚,但是如果利用信息技术,这样可以更好的解决这一困难,利用新的技术可以解决这些重难点,可以将这些困难动作录制下来,进行慢动作播放,实现学生可以更加熟练地清晰掌握这些重难点动作。

例如,三步上篮中,腾空的连续动作,如果靠老师讲解或者老师的亲身演示,现实中动作完成的瞬间性,很难清楚的看清动作,学生很难理解到位,需要借助于信息技术多媒体展示,让学生清楚看到动作的操作与动作的每个环节应该遵守的规则要领,在播放中,可以根据学生掌握的情况需要进行回放,快进或者慢放来观察,模拟学生可以准确的在头脑中形成动作画面,掌握动作要领,提高训练动作的正确性,提高教学的质量。

2、信息技术实现教学内容的创新

小学生天生爱玩,活泼好动,体育老师要抓住小学生的天性,利用信息技术将难点的教学内容,通过游戏的方式进行讲授,将枯燥无聊的体育内容变成学生们感兴趣的游戏,这样可以让学生可以主动的学习,培养小学生的学习兴趣,在游戏中学习,可以降低老师教学难度,还可以让学生更好的理解,寓教于乐。

比如,学生在学习立定跳远时,可以改变传统的枯燥的教学,利用多媒体展示,多种人体跳跃的动作演示各种动作的跳跃,让

学生通过不同种类的跳跃方式来完成跳远任务,学生也可以模仿别的小动物,如青蛙,袋鼠跳的动作进行跳远训练,通过实践体验下,哪一种跳跃动作能跳得更远。

3、利用信息技术加强心理教育

小学生目前身体发育成长还不健全,学生需要文化知识的观养需要体育锻炼,促进身体的健康成长,同时,在体育教学中不能忽略了学生心理教育,要关注学生的心理健康与身体健康,课程教学的重要任务与目的,小学生在进行体育活动时,会因为某个动作做不出来做不规范,而丧失继续学习训练的信心,学生心理抗挫折能力比较弱,影响部分学习的状态,所以,在体育教学中对学生进行心理的教育是一定的,利用多媒体对学生进行心理健康教育方面提供了有利的条件。

比如,在学习跳山羊这个动作时,有的学生会产生畏惧,甚至退缩的心理,而跳山羊与奥运会中的项目类似,可以利用多媒体视频展示运动员在奥运中,运动的场面,激发学生参与体育训练的热情,同时,播放运动员平时训练的场面事件,让学生的体育成绩的取得前提下,与不怕困难,刻苦锻炼相关,消除学生的畏惧害怕情绪,大胆的投入到体育活动中。

结束语:

小学体育教学,要根据具体的教学内容和学生的自身特点,选择多媒体作为辅助教学手段,达到提高教学效率的目的,在教学中善于创新,善于探索,实现多媒体与体育教学的有效整合,促进教育的趣味性和有效性,促进学生的身心健康成长与发展,老师在深入研究学生情绪特征的基础上,把学科知识与教育游戏有效的融合,为学生营造一个娱乐的学习氛围,又可以通过游戏化的教学,吸引学生的注意力,提高学生学习的积极性,让学生在学习中体验运动的乐趣,养成体育锻炼的习惯,培养学生的体育观念,从而激发小学生对体育课程的学习兴趣,根据学生的学习能力与身体素质来因材施教。

参考文献:

- [1]李君美.简析信息环境下小学体育教育的革新措施[J].中国校外教育,2018(25):19.
- [2]王振静.探究信息技术环境下体育课讲解式教学模式[J].中国校外教育,2016(28):166-167.
- [3]王福伟.网络环境下实施农村小学体育课翻转课堂的研究[J].中国教育信息化,2015(22):55-57.

