

小学低段体育游戏教学的开展策略

张海新

天津生态城南开小学 天津 300467

摘要:在日常体育教学中应用技能游戏化的教学方法,可以使学生的学习积极性明显提高,促进他们积极主动地参与体育活动,同时也符合低段学生的身心发展特点,让他们在玩中学,学中玩。这就要求教师创设充满趣味性的真实情境,应用游戏教学方法进行技能教学,采用趣味教学提高学生的技能,发展学生的能力,培养学生的品质,促进学生真正的全面发展。

关键词:小学体育;低段;游戏教学;开展策略

一、体育游戏在低段体育教学中的作用

(一) 激发学生兴趣

人们常说“兴趣是最好的老师”,在小学低段阶段,学生比较爱玩,兴趣比较广泛,对事物充满了好奇心,有时候一个简单的“丢手绢”游戏都能让他们开心好久,因此教师应该充分利用这一点。体育游戏本身的特点就是具有趣味性、娱乐性,比较能吸引低段学生的注意力。在体育教学过程中,教师将游戏融入教学内容,可以更好地吸引学生,激发学生的兴趣。学生一旦对课堂产生了兴趣,他们在学的过程中就会更加认真,在练习的时候就会更加投入。只有这样,学生身体的各个机能才能得到锻炼,身体素质才能提高。体育游戏可以促进学生积极主动地参与到课堂上来,引导学生成为课堂的主人。

(二) 吸引学生注意力

小学低段学生的年龄特点就决定了,他们上课时注意力不能长时间地集中。在体育教学过程中,如果教师单纯地教学动作,对学生来说肯定是比较枯燥乏味的,学生的注意力会分散,也就势必影响教学效果。如果将教学内容和游戏融合在一起,不仅能丰富体育教学内容,同时能更好地吸引学生的注意力,激发学生的兴趣,引导学生更好地投入到课堂中来。比如在教学立定跳远的动作时,如果教师一味地讲述动作要领,学生会感到无趣,不会认真听。但是如果教师将动作要领转换成模仿小游戏,就会出现不一样的效果,教师可以把立定跳远准备阶段的直立和下蹲两种姿态比作“高人”和“矮人”,通过模仿“高人”“矮人”的小游戏来引导学生明确动作要点,吸引学生的注意力,从而达到既定的教学目标。

(三) 培养良好品质,增进同学感情

体育游戏都有一定的规则和注意事项,教师在带领学生进行游戏时,要引导学生遵守规则。对于违规现象,教师可以指导学生在游戏中相互监督,一旦发现就取消参与的资格和成绩。久而久之,学生自然就能养成遵守规则、相互监督的良好习惯,这对他们以后的个人成长有非常重要的作用。

低段的体育游戏通常会融入一些情景,引导学生一定的情景下进行游戏。比如,在匍匐爬行这一项体育游戏教学中,教师可以融入军人作战的情景,让学生感受军人的英勇无畏、勇往直前的精神,培训学生良好的品质。同时体育游戏通常都是集体性的,教师可以根据站位进行分组,或者自由选择分组,在分组练习的过程中,可以培养学生之间良好的感情,融洽同学之间的关系。

二、小学低段体育有效教学的开展策略

(一) 创设教学情境

低年级学生比较喜欢听故事,他们喜欢模仿和表现,所以体育教师可以在课堂中创设合理的教学情境,使学生具有身临其境的感觉,从而更加有兴趣地进行体育学习。

例如,在实心球的教学中,教师可以创设情境“小海狮运送南瓜”来激发学生的学习兴趣。这一游戏的主要目的是在练习过程中不断发展学生的上肢力量以及全身的协调能力,开展方式主要是将班级里的学生分为相等的若干小组,准备相应个数的实心球充当南瓜。游戏开展过程中,每组第一名学生需要俯身前进,将实心球夹在双脚踩处,用手臂作为力量支撑着身体不断向前移动,在向前移动的过程中,学生要保证夹好自己的实心球,一旦实心球落地,需要在原地夹好,再继续前进。将实心球运送到终点处时,需要用手将实心球抱起返回起点,转交给第二名学生,每小组的学生不能掉落。在这个游戏进行过程中,学生要注意双手五指分开,手掌撑地,手臂微屈,不断向前递进。

这样,开展丰富多样的游戏更容易引起学生的好奇心和积极性,积极主动投入到课堂学习中去,这样能够增强体育课堂的教学氛围。

(二) 开展项目教学

教学单元的构建可以将很多相关教学内容进行整合,能够让教学主题涵盖更多的构成部分,是深化学生运动能力培养与锻炼的一种方法。在进行单元项目的教学时,为了更好的吸引学生的参与兴趣与热情,教师不妨以游戏作为依托,基于游戏活动的方式来展开单元项目的教学。尤其是一些综合性游戏或者多人共同参与的 game 内容,这样的游戏方式有很好的承载量,能够将多种运动项目和运动形式融入其中,是单元组合教学的有效依托。教师可以首先明确教学项目和相应的教学要点,随之有针对性的选择游戏活动方式,并且就游戏的内容形式多做调整转变,将更多的训练过程融入其中。随后,可以让学生在参与游戏的过程中展开各种项目的训练,让大家在轻松的活动中逐渐掌握各类项目的运动要领,提升自身的运动水平,促进预设教学目标的实现。

例如,篮球项目教学,教师可以将篮球项目作为一个教学主题,随后将各种运动技能和运动方法融入其中,设计一个综合性的游戏,有效锻炼学生的运球、滚球、拍球及传球的一系列能力。这可以让学生在活动过程中很快掌握这些实用技能,并且能够在实践的基础上加深就这些运动要领的吸收掌握。这是构建教学单元的一种很好的(下转第204页)

导入情境,让学生观察远古时期的陶器。学生在观察的过程中会提出相关问题,此时教师要因势利导,设计项目任务:让学生对陶器、青铜器、瓷器三大类进行对比分析。以视频的形式让学生领会其审美特点和文化内涵,可以让学生感受中国工艺美术的魅力。这样一种教学流程,能在具体的实施过程中将任务明确化,也能激发学生的参与兴趣,真正让美术课堂“活”起来,使接下来的教学活动更加顺畅,从而奠定高效课堂的坚实基础。

(三)展示项目学习成果,激发学生美术思维创造性

项目学习成果的展示是项目式教学法的升华。由于初中生思维比较活跃,且具有极强的创造力,教师可以充分利用这一条件,为学生搭建自我展示的平台。很多教师只是将重点放在项目实施的过程中,不注重项目成果的展示,使得学生的学习需求没能得到满足,进而影响了项目式学习的实际效果。学生在进行自主探究的过程中,更想了解他人对自己学习成果的评价,这样,可以使他们的美术鉴赏热情高涨,并在接下来的学习中更有自信心。基于此,在项目结束之后,教师应挑选出优秀的作品,让学生相互汲取彼此的经验,彰显学生的创造性和思想性,为美术鉴赏课增添更多的生命力。

例如,在教授《力量与生命——外国雕塑艺术》这节课时,教师先为学生播放优美的音乐,将学生带入鉴赏的情境中。之后,展示《张弓的赫拉克勒斯》《河流》等作品,让学生从这两幅作品中感受雕塑的多元化与象征性,理解雕塑的本质和立体造型的鉴赏方法。在课堂结束后,为学生布置

雕塑制作任务:以生活为主题,制作具有思想性的雕塑作品。教师对学生的作品进行欣赏并评价。挑选出优秀的学生作品进行展示,以小展览的形式让学生之间进行互评。这种教学方式为学生搭建了创作和表现的舞台,有利于激发他们的创造性思维,发挥项目式学习的实际效果。

三、结语

简而言之,基于项目式学习为初中的美术鉴赏教学赋予了新的意义,将学生推向学习主体的位置,侧重于培养学生的独立学习和协作能力以及艺术的影响力,学生可以感受到并提高艺术欣赏力。初中美术老师通过创建合作学习环境,以提高学生参与项目的热情,并通过制定项目实施计划来强调学生对项目学习的主观性,引入学习成果,激发学生的艺术思维和创造力,并丰富他们的美术欣赏理论知识,提高学生的综合艺术素养,为我国美术学科的发展培养更多的综合艺术人才,并促进我国美术教育的改革进程。

参考文献:

- [1] 沈文明. 初中美术课堂中项目导向法的应用[J]. 中国教师, 2018(12).
- [2] 葛海燕. 项目导向法在初中美术课堂中的应用[J]. 美术教育研究, 2017(12).
- [3] 刘剑琳, 荣婷婷. 初中美术教科书中欣赏教学内容的研究[J]. 中国教师, 2015(12).

(上接第202页)教学优势,也是全面发展锻炼学生综合运动能力的教学方法。

教师在进行单元构建教学时,要结合低段学生的认知特点和兴趣方向合理做教学实施过程的组织与建立,并且要根据不同的训练项目和训练要求有针对性的进行教学组织与安排。上面的范例中我们看到,透过游戏的整合,很好的将一些分散的训练项目进行了融合与改造,在给学生提供了充裕训练空间和探索机会的同时,引导学生很快就这些运动方法和技能有了良好掌握。这样的教学过程才更值得推崇,这也是让单元构建教学可以很好的发挥其功用的组织方式。

(三)串联多个游戏

在小学体育课堂上,教师在对学生开展游戏互动是不止可以融入一项运动项目,还可以将多个项目有机融合,以综合提升学生的整体素质。因此,在运动过程中,教师可以借助情景教学法,将多个项目融于具体情境之中,让学生开展团队互动,积极学习与模仿。

例如,教师可以将运球过障碍、投篮、跳绳及仰卧起坐几个项目结合在一起,引导学生开展“翻山越岭”活动,先让学生翻越一座座障碍“小山”,把球运到指定位置,接着再有下一个同学完成定点投篮,该项目完成之后,第三个同学再完成一分钟跳绳,接着再有第四个同学完成三分钟仰卧起

坐,最后计入学生的整体成绩。一组同学完成之后,另一组同学在依次完成这几个项目,其他同学来打分。一组训练完成之后,再让学生位置调换,再次完成这样一个游戏互动的过程。这样一种具体的游戏情景,可以很好地激发学生运动参与的积极性,而且将多个运动项目组合在了一起,使学生的团队配合意识,可以有效增强。在运动参与的过程中,学生的进取意识,合作意识也能被有效带动,课堂的氛围,课堂的互动氛围更好,学习效果也能显著增强。

三、结语

总而言之,低年级时期的小学体育课程教学需要充分从学生的身心特点出发,要采取适合学生的教学实施方法,选取的运动项目和展开的教学过程都要具备针对性。低年级时期的体育课程通常会融入较多的激发培养学生参与兴趣的项目,教学中也会采取各种趣味化引导方法,从而为后期的体育课程教学奠定的良好实施基础。

参考文献:

- [1] 翁勇鹏. 浅谈小学低段体育游戏的选择[J]. 读写算, 2018, (14): 227.
- [2] 汪浩杰. 游戏性、趣味性和教育性——小学低段教学中的体育游戏应用要求[J]. 体育时空, 2018, (15): 102.