

# 游戏化教学法在初中体育课中的应用策略研究

晏颖

江西省宜春市万载县潭埠初级中学

**摘要:** 在初中体育教学中, 学生普遍存在参与积极性不高、课堂氛围沉闷等问题, 影响教学效果。游戏化教学法通过将体育教学内容与游戏元素有机融合, 增强课堂趣味性与互动性, 能够有效激发学生的参与热情与运动兴趣。围绕学生身心特点, 设计情境化、目标导向型的游戏活动, 有助于提升学生的运动技能、团队协作能力和课堂参与度, 促进体育教学质量全面提升。

**关键词:** 游戏化教学; 初中体育; 教学策略; 课堂参与; 学生兴趣

**【DOI】** 10.12252/j.issn.2096-627X.2025.10.115

## 引言

随着新课改背景下素质教育的不断推进, 初中体育教学面临从“以技能传授为主”向“以学生发展为本”的转型。传统体育课堂中枯燥、重复的练习方式已难以满足学生日益增长的兴趣需求, 导致课堂参与度下降、教学成效不佳。游戏化教学法凭借其趣味性、互动性和参与性, 逐渐成为激发学生运动热情、丰富课堂形式的重要路径。通过将教学目标与游戏规则融合, 不仅能够提升学生的学习兴趣, 还能促进合作意识、竞争意识和身体素质的全面发展。

### 一、初中体育教学中存在的参与困境

在初中阶段, 体育课原本应成为学生释放压力、锻炼体能和培养协作能力的重要平台, 但实际教学过程中却常常面临学生参与积极性不高、课堂氛围冷淡、活动质量不高等突出问题。许多学生对传统体育教学中重复性强、缺乏变化的技能训练产生厌倦情绪, 尤其是在没有明确目标感和成就体验的教学环境下, 容易导致学生被动应付、心理抵触甚至逃避参与。此外, 部分学生因身体素质较弱或运动技能掌握不够, 在面对竞技性强、评价标准单一的体育内容时产生焦虑心理, 从而形成对体育课堂的排斥态度。这些现象的存在, 不仅削弱了体育课程的育人功能, 也影响了学生综合素质的发展。

教师教学模式的单一性也是导致学生参与困境的重要因素。当前不少初中体育教师仍沿用传统“示范—模仿—练习—考核”的教学流程, 缺乏对学生兴趣点和差异化需求的深度挖掘, 致使课堂形式机械、互动性差, 难以激发学生的主动性与创造性。部分教师忽视学生的情感体验和个体差异, 过度强调技术标准和成绩评定, 使体育课变成了“会者更会、弱者更退”的分化过程。

同时, 教学评价体系过于注重技能达标与体能测试, 忽略了学生参与过程中的投入程度、团队协作表现和学习态度, 使得本应面向全体学生的体育教学沦为少数学生的竞技展示。缺乏多元化的激励机制和反馈机制, 也使学生难以从体育课堂中获得持续的学习动力和成就感。

学校体育环境与课程安排的不合理也进一步加剧了学生的参与困境。部分学校体育场地紧张、器材配置不足, 严重制约了教学组织的灵活性与趣味性, 使得教师难以设计多样化、互动性强的教学活动。同时, 由于中考体育成绩的硬性要求, 一些学校过度强化应试训练, 忽略了体育课程应有的游戏性、趣味性与人文性, 造成学生对体育课产生过度压力。在教学时间安排上, 体育课常被边缘化, 课时紧张、时间碎片化的情况较为普遍, 进一步削弱了课程的连贯性和教学效果。多重因素的叠加, 使得初中体育教学在实际操作中偏离了激发学生运动兴趣与促进全面发展的初衷, 亟需通过教学理念更新与策略重构, 打破当前困境, 提升学生参与度与课堂活力。

### 二、游戏化教学的基本理念与实施价值

游戏化教学是一种将游戏元素与教学内容有机融合的教育方式, 强调通过规则设定、目标引导、即时反馈和情境构建等手段, 激发学生的内在学习动机。在初中体育教学中, 这一理念强调“以生为本”, 注重学生的参与感、成就感与愉悦体验。体育课作为强调身体参与和心理互动的学科, 与游戏化理念具有天然契合性, 通过设计具有挑战性、趣味性和互动性的游戏任务, 能够营造积极主动的课堂氛围, 打破传统体育教学中学生被动训练的局限, 从而提升学生的学习专注度和动作执行质量。教师在设计教学内容时, 借助积分制、分组竞赛、角色扮演等机制, 能够促使学生在规则驱动中进行有效练习, 潜移默化地完成动作技能的掌握。

在实施过程中，游戏化教学不仅关注学生技能的掌握，更注重其综合素养的培养。通过设置多样化的游戏情境，如合作闯关、对抗竞赛、角色模拟等，促使学生在运动过程中发展团队协作意识、问题解决能力和规则意识。例如，在篮球教学中，将传球、运球、防守等基本技能分解为游戏关卡，通过完成任务获得“技能点”或“升级”，能增强学生对训练的接受度与兴趣感知。教师可以通过设定适当的胜负机制与正向激励，引导学生在不断挑战中体验成功与进步的过程，强化其运动自信与参与意愿。

从教学效果来看，游戏化教学法在提升初中体育课堂实效方面具有明显优势。研究与实践表明，引入游戏化设计后的体育课堂，学生的出勤率、参与积极性及技能掌握率均明显提高，课堂气氛更为活跃，师生互动频率增强，学习目标达成度显著优于传统教学模式。学生在游戏中体验到“主动参与—即时反馈—持续改进”的学习循环，不仅提升了身体素质，也增强了对体育课程的归属感与认同感。同时，游戏化教学为教师提供了更多调控课堂节奏、因材施教的手段，使教学更具弹性与适应性。在信息技术的辅助下，游戏机制还可与数据分析结合，实现对学生运动表现的量化评估与阶段反馈，为精准教学提供支撑。因此，构建具有科学性、趣味性与教育性的游戏化体育课堂，是提升初中体育教学质量与学生综合发展水平的有效途径。

### 三、游戏化教学在初中体育中的应用路径

游戏化教学在初中体育中的有效应用，需要以学生身心发展规律为基础，结合学科特点进行路径设计，从教学目标、课堂结构、组织形式到评价机制等多个方面进行系统规划。教师在教学设计中应依据课程标准，将运动技能目标与游戏过程有机融合，通过构建情境任务，设置规则体系，引导学生在参与游戏的过程中实现运动能力的提升与认知水平的同步发展。例如，在篮球教学中，可以设计“闯关投篮”游戏，让学生分组挑战不同投篮点位，通过积分排名激发竞争意识和参与兴趣，从而提升技能掌握的主动性与课堂的参与深度。这种设计不仅打破了传统教学单一、机械的练习模式，还实现了“以赛促练”“以趣激能”的课堂效果。

课堂结构的调整是游戏化教学路径中的重要环节，应以学生为中心构建动态参与机制。在课前准备阶段，教师可通过视频预热或互动提问营造游戏氛围，激发学生兴趣；在课堂教学过程中，注重“任务驱动+合作挑

战”的形式，通过分组竞赛、角色扮演、小组积分等多样化手段增强学生之间的互动与协作。在动作技能传授中，通过分层设定不同难度任务，使不同能力层次的学生都能在适应自己的节奏中获得成就感与积极反馈。在体能训练环节中，如利用“障碍接力”或“耐力挑战”类游戏活动，让学生在挑战与竞争中逐步突破生理极限，增强身体素质。同时，教学过程应保留适当的调整空间，使教师能根据学生反馈及时调整任务内容与游戏规则，保障教学效果与学生体验的同步优化。

在评价方式上，游戏化教学强调过程导向与多元激励，应构建包括表现性评价、团队协作评价与个体成长评价在内的综合性评价体系。教师可以设计“成长记录卡”，记录学生在每次游戏活动中的技能表现、合作意识与态度变化，并设定徽章、积分、称号等激励机制，增强学生对体育课程的归属感与成就感。在评价主体上，不仅要注重教师主导评价的科学性，也应鼓励学生间的互评与自评，增强其反思与调控能力。通过动态跟踪学生在游戏化教学中的表现，教师能更有针对性地调整教学策略，实现体育教学的个性化与精准化。实践表明，科学合理的游戏化路径设计，不仅提升了课堂效率和教学质量，也促进了学生体能、心理和社会性发展的全面协调，真正实现了初中体育教学由“教学任务导向”向“学生发展导向”的有效转变。

### 四、不同运动项目中游戏化策略的实践分析

在初中体育教学中，不同运动项目因其运动形式、技能结构与学生接受程度的差异，对游戏化教学策略的要求也存在显著区别。以球类项目为例，如篮球、足球等团队型运动，适合采用规则变化型与情境模拟型的游戏策略。教师可以在常规教学内容基础上设计“任务闯关”或“角色对抗”类游戏，增强比赛过程的趣味性与互动性。例如在篮球教学中，将传球练习设计为“救援传球”游戏，设置障碍与目标点，使学生在完成基础技能训练的同时，增强反应能力与配合意识。此类设计不仅提升了课堂参与度，还强化了运动策略意识与团队协作能力，有效弥补了传统训练中重复性高、趣味性不足的问题。

在田径类项目如短跑、接力、跳远等教学中，游戏化策略则更多强调节奏感、竞速性与身体控制能力。针对学生容易出现动力不足或动作僵化的情况，教师可创设“挑战赛”“积分追踪”等竞技型游戏情境，将速度、耐力、爆发力等身体素质要求与游戏目标相融合。例如在短跑教学中，引入“速度接龙”竞速游戏，将全班分组，

每轮胜出的队伍可获得积分并换取“加速道具”，形成动态竞争机制。通过积分激励、情境激发与目标反馈，激励学生在比拼中不断突破自我。同时，教学过程中可灵活控制游戏难度，使不同水平的学生都能在游戏中找到参与感与成就感，增强对田径项目的兴趣与持续训练的动力。

对于体操、技巧类项目如跳箱、平衡木、韵律操等，游戏化教学更注重安全感与动作控制的提升。教学设计中应引入分层目标制游戏与感知导向型练习，如通过“障碍闯关”“节奏模仿”“平衡挑战”等游戏形式，使学生在轻松氛围中建立身体空间感和动作节奏感。例如在跳箱教学中设置“卡片任务”，每完成一次成功跳跃即可获得卡片，集齐特定组合即可达成个人“成就”，通过游戏任务的驱动促使学生主动练习。同时，体操类项目对学生心理状态要求较高，游戏化教学中的正向激励机制能有效缓解学生的紧张情绪，提升其完成技术动作的信心和意愿。实践证明，因地制宜地将游戏化教学策略融入不同运动项目，不仅拓展了体育教学的表现形式，也提升了教学的针对性与实效性，对全面提升初中生身体素质与课堂参与度具有积极作用。

### 五、提升体育教学实效的游戏设计要点

在提升初中体育教学实效的过程中，游戏设计的科学性与针对性起着决定性作用。游戏化教学不仅是形式上的趣味转化，更是一种基于教学目标和学生身心发展规律的策略融合。有效的游戏设计应紧扣课程内容，明确教学目标，通过情境构建与规则设置实现技能训练与兴趣培养的有机结合。例如，在传球、接球等基础技能教学中，设计“目标夺分赛”类游戏，让学生在模拟比赛情境中完成技能动作，既增强了运动情境的真实性，又激发了学生的积极参与欲望。教学中还需充分考虑学生的年龄特点与运动能力差异，设定适度的挑战与可实现的目标，使不同水平的学生都能在游戏中体验到成功与进步，从而激发持续参与的内在动机。

合理的游戏分组机制也是提升教学实效的重要策略。在初中体育课堂中，采用随机分组与能力分层相结合的方式，有助于构建公平、有序的竞争环境，避免因技能差异过大导致部分学生缺乏参与感。通过在游戏中引入角色轮换机制，让每位学生都能承担组织者、执行者、观察者等不同角色，不仅锻炼其组织能力与责任感，也增强了课堂的合作氛围与集体荣誉感。游戏过程中教师要扮演引导者与评估者的双重角色，及时捕捉学生表现

中的闪光点与薄弱环节，结合教学目标给予积极反馈或个别指导，从而实现“寓教于乐”与“因材施教”的双重教学价值。同时，游戏规则要具有灵活性和调整空间，在不违背教学目的的前提下，根据课堂动态适时优化流程，使游戏更具适应性与包容性，满足不同学生的认知节奏和反应特点。

增强教学效果还需在游戏设计中融入评价机制，通过即时反馈与多元评价激发学生持续投入的热情。在实际操作中，可以结合积分制、奖励机制、挑战升级等元素，为学生设定阶段性目标，并将其参与度、合作表现、技术掌握等作为评价维度，让学生在比赛中形成自我激励意识与竞争动力。教师可设计“体育成长卡”或“运动任务包”，记录学生在各类游戏活动中的表现，引导其对自身运动能力进行反思与自我管理。对于合作类游戏，通过小组评比与成果展示促进团队间的良性竞争，同时鼓励学生在课后对游戏过程进行交流分享，进一步增强学习的延续性与实践性。通过在设计中兼顾教学逻辑、学生体验与成长目标，游戏化教学不仅能有效提升课堂参与度与技能掌握水平，更能在潜移默化中培养学生的体育素养与终身运动意识。

### 结语

游戏化教学作为初中体育课的重要创新策略，有效突破了传统教学中学生参与度不高、课堂氛围沉闷的困境。通过科学合理的游戏设计，将技能训练与趣味体验有机融合，不仅提升了课堂实效，也增强了学生的协作意识、竞争意识与运动兴趣。在教学实践中，注重情境创设、规则设置、分组机制与评价方式的多元化设计，是实现“教”与“玩”深度融合的关键。未来应进一步探索适应不同运动项目和学生个体差异的游戏化教学路径，推动体育教学向多元化、个性化、高效化发展。

### 参考文献

- [1] 李晓晨, 王建伟. 游戏化教学在初中体育课堂中的实践与成效研究[J]. 当代教育理论与实践, 2025, (2): 112-115.
- [2] 周丽娜, 陈海斌. 基于学生兴趣导向的体育游戏教学模式探讨[J]. 基础教育研究, 2025, (1): 78-82.
- [3] 胡彦东, 刘成志. 初中体育课中融合游戏元素的教学策略研究[J]. 体育教师, 2025, (4): 51-55.
- [4] 宋怡然, 罗文辉. 游戏化教学对初中生体育参与行为的影响分析[J]. 中国学校体育, 2025, (3): 67-70.