

关于游戏教学法在小学羽毛球教学中的应用实践

温锦熹

(广东省深圳市龙华区民顺小学 广东 深圳 518110)

【摘要】 伴随新课改的进一步推进,在小学教育教学工作中体育教学被给予了关注。越来越多的小学前赴后继的开设了羽毛球教学。羽毛球运动可以提高学生的肢体协调能力和运动能力,有助于学生身体和智力的提升。在小学羽毛球教学中应用游戏教学,可以提升课堂的乐趣和教学质量。下文将对游戏教学法在小学羽毛球教学中的应用实践进行分析。

【关键词】 游戏教学法; 羽毛球教学; 应用; 实践

一、关于游戏教学法在小学羽毛球教学中的准备程序

游戏教学法在羽毛球教学中的使用,要求教学开展充足的课前准备,下面是具体的准备内容。

1. 场地布置和教具准备。教师首先要完成场地布置和教具的准备工作,在进行羽毛球教学之前,需要提前布置好羽毛球场地,准备好充足的羽毛球拍和羽毛球。完成一系列的准备工作后,教师再引导学生开展课前热身活动,预防学生运动过程中出现意外伤害。

2. 准备运动。教师需要科学引导学生进场,以及带领学生进行扩胸、展臂、压腿、转环等运动。或者在准备的时候,给学生安排准备游戏,利用游戏激励学生的运动乐趣、优化课堂气氛、完成热身的目标。第一,教师能够带领学生进行热身运动。这个过程中,教师能够带领学生进行一系列的热身运动,时间约为五分钟。第二,能够带领学生进行“羽毛球投准”的游戏,可以利用呼啦圈、垃圾筐、水桶等当成是投掷队形。以投掷对象为中心,划分半径为3—5米的圆作为投掷线。将学生划分为人数均等的小组,按照小组顺序,小组成员在投掷线后一起投掷羽毛球,根据教师的指挥,将羽毛球掷入目标对象。再有教师进行计算,对比投掷数量,选出进球数最多的小组。第三,还可以进行“羽毛球掷远”的游戏,学生每个人拿一个羽毛球,分成两个大组,分开站在两条距离是10—20米的投掷线上。中间画一条中线,将场地分为两块。教师发出指令,两组学生一起将羽毛球投入对方的场地,之后抬起自己场地内的羽毛球,然后再投掷线上接着投掷。每次的投掷,胜利方为场地中的羽毛球的数量最少的一组。第四,托球接力游戏。将学生划分为四个大组,又将每个大组分成两个小组,让两组学生在一定的距离中相视而立,实际的距离依照学生情况明确,中间是隔球网。在教师的引导下一组学生带球至球王前,一组只持球拍到往前,然后带球的学生要通过球网把球递给对面同学,完成接球的同学可以返回组内。游戏的时候学生根据顺序依次托球,哪一组最快完成即是胜利方。在羽毛球教学中的课前准备程序中科学的使用游戏教学法,不仅能够激发课堂气氛,还可以提高学生的学习兴趣,同时也达到了课前热身的目标。具体的游戏应用要根据实际情况进行选择或创新。

二、关于游戏教学法在小学羽毛球教学中的练习程序中的使用

羽毛球课堂教学中,核心是依赖于练习程序来教导学生有关的知识及技能。完成热身以后,教师需要在练习程序中科学的引导学生开展羽毛球游戏活动,通过多次训练的方法,引导学生把握羽毛球运动的根本理论知识应用措施、技巧使用等方法。通过游戏,给学生培养创新思想,训练学生的身体素养等,加强学生对羽毛球知识和技巧的使用水平。

1. 组织进行投接球游戏。教师需要组织学生每两人成立一个小组,相距4米相对而立,人手持有有一个羽毛球,右手拿球,右脚放后面,投球的学生拿着羽毛球球托处,位于线内开始投掷,投出的球要保证高度和距离,游戏开始,双方一起投掷,然后尽量去接对方扔过来的球,要给学生培养合理的羽毛球操作技能。

2. 组织进行发球游戏。教师需要组织学生每十人成立一个

小组,让各个组的成员位于羽毛球场地发球线的位置,之后在对面的求长发球线处安设球筐,让学生根据顺序轮流往球筐中投球,所有的学生总共拥有六次发球数,组内所有成员轮流完成投球后,根据框内的羽毛球数的多少来判断胜负,球数多的一方获胜。在这个过程中,教师需要教授学生使用标准、规范的动作投球,给学生灌输发球标准知识。并且,教师也要科学地转变发球难度,例如在网上放上一条空有一定间隙的绳子,让学生一定要让球沿着球往上旁边和绳子的间隙处经过才算完成,以及加大发球难度,训练学生发球的精准性。

3. 管控羽毛球挑球游戏,教师根据学生人数,把学生划分成人数一致的小组。之后引导学生进入宽阔的场地,两组成员为一组,互相监督。然后,让学生应用羽毛球拍颠球,胜利者是颠球数量最多的那一组。这个时候,相互监督的小组给对方计数。经过颠球练习能够培养学生的前臂外旋及手臂闪腕发力技能,然后给学生的羽毛球控球及跳球能力达成训练,提升学生对羽毛球羽毛球技能的掌控能力。

三、游戏教学法在小学羽毛球教学中结课程程序中的使用

羽毛球课堂对于体力要求较高,特别是小学生在下课之后通常会感觉到疲惫感。这就要求教师根据学生的体能损耗、课堂教学内容等在完成教学的时候安排对应的放松游戏。通过游戏的方式来帮助学生缓和肢体疲惫感和心里压迫感具有显著的效果,这个程序的游戏可以控制在3—8分钟之间,通过巧妙交易的放松游戏作为核心。

1. 领导学生做放松操。教师在课前的时候,要准备、归纳好自己创设或者简化的太极运动招式作为放松操,之后在课堂即将结束的时候使用。并且,配上缓和的音乐,引导学生进行放松操,能够有助于学生舒缓身心,缓和疲惫和压力,一般放松过程控制在五分钟就好。

2. 安排学生进行捞球游戏。教师需要将学生划分成一组6—8人的多个小组,让学生拿球拍进行准备,然后在教师的带领下把地上的羽毛球捞进球拍中,再投掷进球筐中。完成游戏后,球筐中的羽毛球数量最多的一方是胜利者。再教学的时候,教师要重视控制游戏秩序,预防学生由于拥挤等情况而导致发生意外伤害。

总结

整体来看,经过实践证明,游戏教学法在小学羽毛球教学中具有显著的积极作用,在小学羽毛球教学过程中科学的使用游戏教学法,能够更符合学生的心智情况来进行体育教学,能够有效地促使学生参加体育活动,可以感受到体育活动的乐趣,主动的学习体育知识,从而使学生实现全方位发展。

参考文献

- [1] 曹建明, 安利刚. 体育游戏在高职羽毛球专项教学中的应用初探[J]. 当代体育科技, 2017, 7(20): 22-22.
- [2] 王允昌, 孙汉菊. 关于游戏教学方法与小学羽毛球教学融合策略的探究[J]. 青少年体育, 2017(8): 106-107.
- [3] 李利华. 体育游戏法在普通高校公体课羽毛球教学中的应用研究[J]. 南北桥, 2017(20): 169-170.