

# “趣味篮球”教学方案在小学高年级篮球课中的应用研究

余承军

(四川省甘孜州雅江县呷拉镇片区寄宿制学校 四川 甘孜 627450)

**[摘要]** 学校应该遵循学生综合学习能力和素质的原则,不仅要促进学生文化课的学习,更要注重学生的“德、智、体、美”全面发展。而小学五六年级相对于低年级的学生要更加成熟,但又处于心理的转折期,所以不论是心理还是身体都需要老师的关心和引导,学生才能全面发展,成为一个人格健全的人。近些年来,体育教育一直备受教育者的关注,而“趣味教学法”是体育教育的趋势,更是推动篮球教育的重要方法。

**[关键词]** 趣味教育; 篮球教育; 小学高年级

## 引言

在小学,体育是一门必不可少的课程,是学生在学文化课之余能够得到身心放松的课程,但是由于缺乏一定的应试性,体育教育的关注度一直比较低,人们对体育教育的关注度远低于文化课。同时,由于传统的体育教学模式单一刻板,老师多以灌输式教学,来传授给孩子们体育技巧,孩子们对体育运动的兴趣度较低,积极性较弱。“趣味篮球”创新教学方式,打破传统的教学模式,还原了体育运动本身的趣味性,提高了孩子们的兴趣度,促进了体育教育的进一步发展。

## 一、“趣味篮球”实行的背景

小学高年级的孩子不同于低年级的孩子,正处于青春期的过度,喜欢追求个性化的事物,而对单一传统的东西兴趣度较低,甚至容易产生逆反心理,具有一定的自主性和个性化。而传统的教学方式留给学生的自主空间相对较少,老师的引导性过大,由老师带领学生学习篮球的全过程,理论过多,实践的时间相对较少,而教学的方法单一刻板,学生难以感受到篮球的乐趣。小学的孩子比较喜欢新奇的东西,更喜欢多样和有趣的方式,老师可以抓住孩子们贪玩的心理,运用“趣味篮球”的形式,用更加有趣、更加偏向于游戏化的方式来教孩子们学习篮球,这样的方式,学生也更能理解,知识的吸收度往往更高,能够更快更轻松地融入到篮球运动中去。

“趣味篮球”的关键就是它具有灵活性和随机性,突破原有的单一教学的方式方法,创新教学方式。同时,“趣味篮球”可以使老师根据学生的具体情况布置学习内容,还可以根据学生的吸收情况来调整教学进度,并没有固定的教学方案和教学进度。“趣味篮球”不仅要创新,更要继承,继承原有教学模式的好处,比如,原有的教学模式比较注重学生的基础技巧的掌握,老师要注重学生的基础练习,夯实学生的基础,可以在原有的基础上创新教学的形式和方法,注重取其精华,去其糟粕。

## 二、“趣味篮球”教学的具体内容和应用

为了让学生对篮球提高兴趣度和积极性,教育者应该想出更多更丰富的方式方法,让学生能够感受到篮球的有趣,从而提高学生的篮球技能,提高学生的综合能力。

“趣味篮球”的重要方式就是模仿学习法,这种方法适用于很多运动,学生在模仿专业动作的过程中,能够不断矫正自己的错误动作,同学们也可以在日常生活进行模仿学习,扩大了学生的学习范围,提高学生学习的灵活性,提高学生参与感,让学生

提高学习体育的兴趣,也可以真正感受到“趣味篮球”的乐趣。

除了在课堂上和生活中进行模仿,老师更要联系学生喜欢的内容进行引导教学,比如,有些学生喜欢观看篮球比赛,老师可以组织大家集体观看篮球比赛,在学习专业的篮球技巧和规则的同时,更能够提高学生对篮球的积极性,能够在日后自主学习,那么,“趣味篮球”就体现了其可持续性,有利于提高学生的篮球技能和水平。同时,在模仿的过程中学生能够增强体质,提高身体素质,从而达到素质化教育的标准和要求。趣味教学是体育教育的趋势,要求老师有一定的素养和专业知识,能够真正地理解趣味教育,更能够把握学生的心理动态,用更加有趣的方式来引导学生学习,提高学生的自主性。老师也应该不断学习,不断提高自己的专业素养,才能够顺应时代对教育的要求和标准,成为学生的向导和榜样。而且,老师更要有不断创新意识,要改变过去教师的灌输式教育和强制性教学的教学方式,老师应该放低姿态,去了解学生的学习动态,了解学生们的困难和需求,能够使趣味教学真正贴合学生的趣味,才能使趣味教学事半功倍。老师更应该实事求是,不应该用统一的模式来教学,老师应该真正地参与学生的学习,发现每一个学生的潜力和优势,并为学生制定更加有利于学生学习的方案,老师不仅仅是当一位名师,更要当一个关心学生,鼓励学生的益友,和同学们在体育运动中共同进步。

## 结束语

小学高年级的学生相对于低年级的学生,心智正在向青春期过渡,会出现一些叛逆的行为,但是依旧对老师有着依赖性和向师性。但是,老师过去的传统的教学方式往往并不能够促进学生更好更高效地学习。“趣味篮球”教育方法是真正能够激发学生的兴趣的一项教学方法,通过丰富有趣的教学方法,提高学生的自主性和积极性,提高学生的综合素质和体育技能,促进学生的全面发展。

## 参考文献

- [1]孙柯.新颖篮球游戏教学法对提高学生篮球体技能的实验研究[D].上海体育学院,2016.
- [2]魏博.基于cocos2d-x跨平台引擎的趣味篮球游戏设计与开发[D].西安电子科技大学,2017.
- [3]谭清芳.“趣味篮球”理念下的高校篮球教学探讨[J].内江科技,2017,34(06):120+109.