

小学体育游戏化教学促进学生核心素养发展的实践策略探讨

王辉

(长春市南关区长春小学 吉林 长春 130041)

[摘要]随着教育的不断推进,促进学生的核心素养发展已经成为了小学学校和老师重点关注的教育内容,并在核心素养发展的要求下,创新相应的教学模式,推进教学方法的改革。小学体育课程也同样顺应教育的发展潮流,开始创新体育教学方法,提高教学质量。本文就小学体育游戏化教学进行探讨,首先明确了小学体育游戏的特点,接着对小学体育教学的现状进行了分析,最后立足于实践教学,提出了小学体育游戏化教学促进学生核心素养发展的实践策略,力图更充分发挥游戏化教学在小学体育中的作用,提升小学体育教学的教学质量,促进小学学生的核心素养发展。

[关键词]核心素养;小学体育;教学方法;游戏化教学;策略

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2020.02.1280

随着时代的进步,教育体制改革正在不断地推进着,其中小学体育教师也越来越关注在体育课堂上开展素质教育的重要性,而小学体育教师也开始将游戏化教学应用到了体育教学的过程中,这不仅提升了小学体育课堂的教学质量,还能促进培养学生的素质能力^[1]。本篇文章首先总结了小学体育游戏具有娱乐性、竞争性、目的性的基本特点,接着分析了小学体育教学的现状,并基于此提出了在体育教学中运用游戏化教学来陶冶学生情操、结合学生特点进行游戏、用游戏调动学生积极性等的策略,力图能通过小学体育游戏化课堂的优化,促进小学体育的教学质量,体现出小学体育的良好教学效果和水平。

一、小学体育游戏的基本特点

(一) 具有娱乐性

小学学生主要年龄分布阶段是7到12周岁左右,这一阶段的学生心智发展还不够成熟。在进行体育教学时,如果一味的进行动作教学和体育实训,可能会让学生产生一定厌烦或者抵触心理,不利于培养学生的核心素养。但游戏化的体育教学具有娱乐性,能够让学生体会到体育活动的乐趣。体育教师在上课前准备一些有趣的游戏,对于大多比较活泼好动的学生来说,这样的课堂是生动有趣的,能够有效调动学生,使其参与到教学过程中。

(二) 具有竞争性

大多体育游戏本身就具有竞争性,小学生的身心发育特点又决定了其喜欢参与竞争性游戏的特点。大多数体育教师采用的游戏活动,都会将学生分为几组,让几个小组做出相应的体育运动,比拼哪个小组的整体表现好。学生也都会为了小组或者教师表扬,拼尽全力进行体育活动练习。在进行游戏的时候,通过竞争和其他人作比较,让学生不断改进自己的体育活动方法,这样其在竞争中也就逐渐掌握了体育活动的基本动作和技巧。

(三) 具有目的性

在体育课堂上进行游戏,虽然看上去只是让课堂活跃了起来,激发了学生参与体育活动的热情,但其实在体育课堂上采用的体育游戏都具有很强的目的性。首先就是为了让每个学生都参与到课堂中,进行基础的体育锻炼。其次,就是通过在游戏中增加基本体育运动训练,让学生在比赛中不断训练体育动作,最终掌握某一体育运动的技巧。并且在比赛中学生的身体得到了锻炼,提高了学生自身的免疫力,对以后学生的良好身体素质形成起到了促进的作用。

二、小学体育教学的现状分析

(一) 没有注重素质教育

小学阶段由于学生没有相应的体育基础知识,也不具备较高的体育运动水平,因此,很多体育教师多注重对于体育知识和体育运动的教学和训练,希望学生能够较快、较好的掌握体育运动的基础知识,有更好的体育成绩。

这样教学目的是没有错的,但是不能只注重这方面的培养。随着教育的深入,培养学生的核心素养成为各个教育阶段的重点教育内容,在小学阶段的教育中早已应该将培养学生的核心素养纳入到小学体育教师的教学目标中。教师在进行教学时,不仅要起到教会学生体育知识和动作的作用,也应提升学生

体育素质和自身道德素质,起到基本的“育人”功能。

(二) 没有结合学生特点

小学生的生长发育是十分快速的,小学一年级到小学六年级,学生在智力水平和身体发育上都有着较大的区别。但有些小学体育教师,在课堂上认为体育教学就是简单的动作训练,各年龄阶段的学生通过反复的练习都能掌握。

但事实是这样的教学是效率较低的。低年级学生可能对于体育知识的理解不够透彻,很多体育用词还不能完全明白意思,教师在进教学时,学生只对动作有概念,甚至不知道自己在做什么。高年级学生的思维能力和智力水平以及身体素质发展到了一定程度,简单的体育教学满足不了大多数学生的“旺盛精力”,也满足不了学生对于体育方面的求知欲望。

(三) 没有调动学生兴趣

对于大多数小学生来说,兴趣才是学生学习的内动力,目前的现代教育重视各学科围绕提升学生的学习兴趣而开展,培养学生的积极性^[2]。并且随着科技的发展,小学生能够接触到更加新颖的事物,教师一成不变的教学内容和方式,对于新时代小学生来说已经过时了,不能够再引起学生的学习兴趣。

体育课堂上这样的问题也很突出,尤其是教师进行的传统体育游戏,例如“跳房子”“摔跤”等,在学生眼里可能内容过于简单,没有吸引力。并且体育课堂的活动多由教师主导,没有体现学生的自主性,很难让学生有参与体育活动的热情。

三、小学体育游戏教学的策略

(一) 在游戏中陶冶学生情操

小学体育教师不应该只让学生学会基本的体育知识和体育动作,更应在进行体育教学时,让学生感受体育精神,对体育的文化内核有所了解和感悟。在进行体育活动时,能够拥有良好的品德修养,在体育课堂上也学会做人做事的基本道理,陶冶学生的基本情操,促进学生核心素质的发展。

首先,在体育游戏中可以采用小组合作的游戏方式,让学生学会与他人进行合作,树立起学生的团结协作意识。例如,在进行折返跑的训练时,体育教师可以将学生分为4到8个小组,让学生进行接力折返跑,并且按照最后一名同学到达的顺序对小组折返跑成绩进行排名。学生在进行接力折返跑的时候需要按照小组内成员的特点,分配接力的位置,保证游戏正常进行,这需要学生们有团结协作的合作精神。并且在进行游戏时,教师可以带动还没有上场的学生为正在折返跑的学生加油鼓气,让学生感受到团队的乐趣和温暖。

其次,在进行体育游戏时,还可以培养学生乐于助人、团结友爱的精神。例如,在进行仰卧起坐的教学时,进行仰卧起坐的学生需要有人进行计数,教师可以将学生分为两人一组,进行游戏比拼,看在规定时间内哪个小组的累积得分最高。两个人总有一个人需要计数,一个人需要做动作,当一个人做累了的时候,另一个人要及时衔接上,这样两个学生就需要互相帮助并且互相体谅。这样的游戏中学生不仅学到了合作,还加强了需要帮

(下转第2382页)

基础情况和兴趣爱好等将学生划分为不同的层次,分成几个小组。每个小组需要合作完成教师布置的任务:齐白石的作品有什么特点?对于齐白石你知道多少?齐白石的绘画表达了什么情感?学生根据教师展示的几幅作品合作探讨齐白石的绘画主题、风格、色彩搭配、绘画技巧等内容。对于齐白石的生平和美术领域的学习和成就,学生纷纷说出自己的了解,在相互交流中共享信息。每个学生对于齐白石的作品观察角度是不相同的,学生的个人认知能力也会造成解读的差异,在互相分享和讨论的过程中,在对齐白石作品的分析中,学生的审美判断能力不断提升。

(四) 组织活动, 培养创意实践能力

在创新意识和思维活动的主导下,学生利用学习的美术知识和绘画技巧完成作品的创作,通过作品表达自己的观点和情感。在小学美术教学中,教师的最终教学目标是让学生灵活运用美术知识欣赏美术作品,创作美术作品,发现生活中美的影子,让学生在发现美和感受美,创造美的过程中创造更好的生活。学生美术实践能力的提升需要教师以现实生活为依据,为学生创设实践活动情境,提高学生的知识运用能力^[4]。

比如在人美版小学美术三年级上册第八课《身边的设计艺术》教学中,学生通过学习了解了常见的艺术设计和应用的领域,掌握了艺术设计的基本元素和设计理念、表现形式等内容。在日常教学中,教师可以借助学校举办的校园文化活动或者传统节日等组织学生参与艺术活动,让学生在不同的主题活动中发挥自己的艺术优势完成美术作品。比如在学校迎接六一儿童节设计的艺术节活动中,教师让学生为此次活动设计标志。

教师先让学生根据往年举办的六一活动的艺术标志把握设

计方向,学生在开始设计之前需要对学校此次活动举办的主题和目标、宗旨、举办特色等进行全面了解,然后根据自己对活动的理解设计标志。在学生作品完成之后,教师收集学生的作品,在课堂上让学生依次介绍自己的设计理念,并且投票选出最佳设计投入学校六一艺术节的使用。在实践活动中,学生根据现实生活的需求设计美术作品,应用美术知识装点生活,提高学生的艺术核心素养。

结束语:

综上所述,小学生艺术核心素养的培养需要教师从艺术核心素养基本要求和学生的基本能力、艺术教材等方面入手,在具体教学中以情境创设为主要策略开展艺术教学活动。在教学中,情境的创设能够帮助学生直观生动识别图像,感受色彩的搭配和使用,感受不同线条下色彩的呈现特点等,从而激发学生学习艺术的兴趣,提高学生的色彩判断能力和创新搭配能力,加深学生对艺术知识的理解,提升学生的艺术核心素养。

参考文献:

- [1]朱思齐.小学美术课堂导入阶段情境创设的研究[J].美术教育研究,2019(20):146-147.
- [2]曾峰.源于生活“美”,施与“创意”美术[J].学周刊,2019(11):149.
- [3]漆文玉.小学美术教育中的创造性教育研究[J].戏剧之家,2018(21):197.
- [4]朱薪羽.构建课堂情境新架构 激活小学生艺术神经元[J].艺术科技,2018,31(04):173.

(上接第2380页)

助他人的意识。

(二) 在游戏中结合学生特点

小学生的年龄差距较大,一、二年级学生和三、四年级学生以及五、六年级学生都有着明显的不同之处,教师要根据不同年龄段学生的特点进行体育教学,面对低年级学生不能“揠苗助长”,面对高年级学生也不能进行过于“低幼”的游戏,这都不利于学生的成长发育。

对于低年级学生来说,体育教师应注重培养学生的体育活动安全意识,需要选择安全的场地进行简单的体育游戏。首先游戏的规则不能太过复杂,像“贴烧饼”这样的游戏因为游戏规则较多,就不适合面对低年级学生。低年级学生可以进行例如“丢手绢”“击鼓传花”这样简单的游戏,并且这种小型体育游戏,也可以在空旷的室内进行,对于低年级小学生来说较为安全。

对于中高年级的小学生来说,可以进行趣味性更强的游戏,培养学生的团结协作能力和体育基础能力。例如,可以进行“两人三足”“三人投篮”等这种有一定难度的游戏。以“两人三足”为例学生可以自由结合成一组,进行比赛,到达目的地用时最短的小组胜利。还可以增加难度,在场地上放置不同颜色的小球,学生需要拿到每种颜色的小球各一个到达终点,才算完成游戏,这样学生不仅要团结协作,还要在比赛开始前规划出最短的路线,并推演一定的“抢球”策略,这样的游戏还提升了学生的智力水平,在无形中促进了学生的综合素质发展。

(三) 在游戏中调动学生兴趣

随着社会的发展,小学生的各方面认知水平都有所提升,对体育的教学需求变得多样化,不再满足于枯燥的体育教学,想要更新颖的教学方法。而游戏化教学作为一种创新性的教学模式,引入小学体育课堂有助于激发学生的学习兴趣,提高体育课堂的课堂效率^[3]。

首先,由于信息技术的发展,小学生在生活中接触道德新鲜事物变多,传统的体育游戏,对于小学生来说已经不再新鲜。教师需要根据自己的想法和学生的需求,创新新的游戏方式或

者开创新的体育游戏。例如,传统的跳绳游戏“跳大绳”对学生来说已经过时了,教师可以在“跳大绳”的基础上,开展游戏创新,吸取多方面的知识,教会学生“花式跳绳”的方法,并开展体育游戏,让学生根据教学内容,编纂出“跳绳操”,比拼哪一组学生的跳绳操更加优美,动作更加复杂。学生对于新鲜事物的学习积极性较高,可以充分活跃体育课堂,并且让体育课堂有了创造性,培养了学生的创新精神和创新能力。

在体育课堂上,通过游戏营造出欢乐的体育学习氛围,也有利于增加学生学习体育的兴趣。体育教师应在游戏的选择上,更加具有趣味性,做到课堂教学中寓教于乐,带动体育课堂的氛围。例如进行“加速跑”的训练时,教师只进行小组比赛的游戏是单一的,教师可以在比赛中增加更有趣的内容。让每组学生选择自己的动物身份,如“大象”“老虎”“猎豹”“狮子”等,当小组进行比赛时,教师要喊出相应的动物,小组要快速反应派出相应的小组成员进行比赛。

结语:

综上所述,教师应结合实际体育教学内容和学生自身的发展特点,不断优化体育课堂的游戏方式和内容,基本把握好体育游戏的运用时机,重视小学体育游戏化的具体教学,才能在运用游戏教学时,有效吸引学生的注意力,进一步发挥体育游戏的教学价值,提升学生的体育核心素养发展^[4]。并且小学体育教师也应在教学中不断进行反思,进一步的创新教学,不断提升自身的体育教学质量和水平,最终促进学生的全面发展。

参考文献:

- [1]花洪.体育游戏在小学体育教学中的应用策略解读[J].信息周刊,2018(14):1.
- [2]郑宏伟.探究体育游戏在小学体育教学中的应用策略[J].新智慧,2018(32):1.
- [3]张兴旺.体育游戏在小学体育教学中的应用策略探究[J].中华传奇,2019,000(032):P.1-2.