

# 小学体育田径教学中融入体育游戏的有效方法

尚庆宝

威海市福泰小学

**[摘要]**田径是小学体育中重要的体育运动项目,但枯燥感较强,对小学生的吸引力不强。若教师再应用传统教学方法、理念,不仅较难使小学生喜欢上体育课,还容易让其形成抵触或消极心理。通过应用体育游戏开展体育教学,会有效降低体育教学的枯燥,相较传统教学有极大的优势。教师可以结合不同教学项目,在体育教学的不同环节灵活设计合理应用不同体育游戏,才会收获理想的教学成果。本文对小学体育田径教学中融入体育游戏的有效方法进行了探讨,以供参考。

**[关键词]**小学体育;田径教学;体育游戏;融入方法

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.11.846

## 前言:

体育游戏不仅能够增加教学的娱乐性,还能够使体育教学质量明显提高。小学体育教师将其应用到枯燥的田径教学中,应用娱乐于乐的理念渗透体育知识、运动技巧等,不仅会唤醒小学生对体育运动的兴趣,让其以饱满的热情参与到体育课的多种教学活动中,还会让其快速掌握体育动作技巧明显提高体育水平。教学中,教师要注重结合田径教学项目合理筛选、应用体育游戏,并注重进一步提高游戏的趣味性,使小学生体验到更多田径运动的乐趣,才会激起其运动激情,从而积极主动参与体育课的教学活动。

## 一、体育游戏在小学田径教学中的优势

### (一) 有利于激发小学生参与兴趣

田径是小学体育项目中重要的组成部分,包含的项目较多。但与此同时也是比较枯燥的运动项目,小学生活泼好动,教师单调、机械地开展体育教学或训练,会进一步增加教学的枯燥感,容易使小学生产生抵触心理,十分不利于体育教学的高效开展。体育游戏种类繁多,将其合理应用到不同田径运动项目中,会为教学注入趣味元素,不仅能够满足小学生喜欢玩游戏的心里,还会在潜移默化中激发其参与体育教学活动的兴趣,使机械、单调的体育教学焕发新得生机,明显提高教学的趣味性<sup>[1]</sup>。这样小学生在积极参与课堂教学活动的同时,教学有效性也会明显提高。

如“铅球”这项运动,铅球本身具有一定的重量,需要小学生需要付出较多体力才能够良好学习这项运动。倘若教师仅是枯燥的应用传统教学方式实施教学活动,就会进一步增强小学生的消极情绪。反之,教师将体育游戏应用到教学中就会使教学效果明显不同。以“打保龄球”这个游戏为例,教师将教学场地加以布置,用空矿泉水瓶及铅球作为游戏道具,就会极大提高教学的趣味性和新鲜感,使小学生的参与兴趣迅速提升,从而积极参与其中认真学习及训练。若教师在训练环节应用这一游戏,可以组织小学生以小组方式进行,就会使小学生主动积极参与到体育教学活动中,并有效转化其抵触情绪。不仅其学习体育知识的效率会明显提高,对体育动作的技巧小学生也会快速掌握。

### (二) 有利于提高田径训练质量

在体育田径教学中,体育训练既是课堂实践环节,也是提升小学生运动水平、增强其体质的重要环节。而且,训练相比教学会具有更强的枯燥感,倘若教师机械地开展体育训练,不仅小学生的参与热情会大打折扣,其训练质量也难增强。将体育游戏应用到训练中,会有效激发小学生的积极性,让其在玩耍的同时高效进行体育训练,训练教学质量也会同步提升。教师可以在应用体育游戏开展训练时设置一些奖励,进一步吸引小学生,会使其训练动力更加充足,促使其主动研究不同运动技巧,从而有效提高训练教学质量。

如,教师开展“跳高”训练,倘若仅是一味让小学生进行训练,小学生的热情会很快耗尽,参与训练时也较难认真积极练习,训练质量会明显下降。而教师将带有跳高动作的体育游戏应用到训练中,就会使训练效果明显不同。以“闯关”游戏为例,

教师可以在游戏场地中每隔一段距离设置不同高度的沙包,以跨越沙包为标准决定游戏是否胜利。不仅会使小学生在参与游戏的同时积极摸索跳高技巧,还会让其热情愉快参与其中,对跳高运动产生浓厚的兴趣,带动训练质量明显改善。

## 二、小学体育田径教学融入体育游戏的方法

### (一) 激发热身准备活动兴趣

热身准备活动在体育课虽然占用时间较少,但却发挥着重要的作用。良好开展热身运动,不仅能够使小学生做好课前准备,还能够有效激发小学生对体育运动的兴趣,让其以饱满的热情参与到体育课中<sup>[2]</sup>。以往,教师通常应用跑步、做操等活动开展热身,运动本身的枯燥感较强,加之长期不变运动内容,小学生的兴趣就会急剧下降。体育游戏可以将传统热身运动转换成多种形式,而且极具趣味性、娱乐性。不仅能够达到良好的热身效果,还能够使小学生的兴致大幅提升,让其对体育课充满兴趣。但体育游戏种类繁多,教师要根据体育教学项目匹配适合的体育游戏,才会使热身运动教学效果达到最佳。

如,教师开展“跑步”类体育项目的教学,在热身时可以引入“集合游戏”。可以先在运动场地中设置一个中心点,在以中心点为准向东南西北四个方面为别设计四个圆圈。每个圆圈与中心点的距离为30米。将小学生平均分成四组,每个圆圈中站一个小组。当听到教师的口哨声后,每个小组以最快速度向中心点聚拢。哪个小组速度最快就可以取胜,还能够获得奖励。速度最慢的小组就需要表演节目。通过引入游戏,不仅会使小学生达到良好的热身效果,促使其反应能力书名提升,还会使其以饱满的热情融入到来跑步运动活动中,并取得良好的运动效果。

### (二) 激发田径知识学习兴趣

在田径教学阶段,部分小学生会因对某个体育运动项目缺乏兴趣,而消极参与体育课,对其自身成长发展及体育课的整体的教学成效也有较大的影响。要想使整体教学水平明显提升,教师要注重有效培养全体小学生对体育课的兴趣。此时,教师就可以灵活转换思维,应用寓教于乐的理念将体育教学与趣味的体育游戏有机整合,会极大提高体育教学的吸引力,使小学生充满兴趣认真分析和学习不同体育动作、运动技巧,促使其打下坚实的运动基础。

此外,在应用体育游戏方面,教师可以提炼体育运动项目的经典动作适当对游戏加以调整,才会使游戏既具娱乐性又具教学性质,从而达到理想的教学效果。如,教师在开展“标枪”教学时,部分小学生并不同能良好掌握投掷技巧。对此,教师就可以引入“投纸团”的游戏,用纸团代替真正的标枪。或是,将纸团换成“纸飞机”,展开游戏。教师可以提前设计好一定的距离,将空篮摆放在预设位置,再让小学生五人一组进行投掷。在其投掷前,教师可以示范、讲解投掷技巧及方法,就会使小学生主动加以记忆并揣摩每个动作、姿势,从而达到高效吸收的效果。既能够达到提高教学质量的目的,还会使小学生热爱体育运动。

### (三) 应用多媒体开展体育游戏

田径训练是体育课中非常重要的一部分,直接关系着小学

(下转第1613页)

练习时间,让其做好游戏准备,再进入到课堂游戏环节,会使游戏效果进一步提升。如,《美化图像我来做》一课,教师在讲解照片风格处理等操作知识后,可以引入“大家来找茬”的趣味游戏。教师可以提前将不同图片分别进行旋转、裁剪、增添文字等的处理,将其制作成闯关找茬的模式,小学生每回答一个找茬问题后就会由系统直接提示回答是否正确。游戏开始时,可以让小学生按照座位顺序参与游戏,每次正确判断图片中应用的图片美化知识就可以得到奖励,反之就要表演节目。或者,也可以通过抢答的方式引入游戏,让小学生通过举手的方式获得抢答权,准确表达图片中蕴含的图像美化知识就可以得十分,反之就要扣五分。游戏结束后,得分最多者可以获得奖励,得分最少者就要表演节目。通过引入趣味游戏,不仅会帮助小学生扎实、灵活掌握图像美化知识,激发其参与兴致,还会使教学效率及有效性显著提升。

### 五、应用信息化手段,创新课堂评价

评价是课堂教学的重要指导的重要环节,以往通常是由教师主导评价,小学生在此过程中只是被动接受,其自身的欠缺评价能力,会直接影响其能力提升<sup>[4]</sup>。为此,教师要注重创新课堂评价,让小学生充分参与到课堂评价中,让其积极表达对实践创作成果的见解及观点,会进一步促进其学习水平、能力等提升。在信息化背景下,教师可以通过信息化手段创设课堂评价平台,在小学生创作实践作品后上传到评价平台中,其他同学也与教师同样具备评价权利。或者,教师也可以通过开展平台投票的方式,为小学生提供公平参与的权利。不仅能够充分调动小学生兴致,还会对信息技术知识融会贯通,愉快学习课程并喜欢上信息技术。

如,《影片剪辑添风采》一课,要让小学生掌握创建图形

元件、并导入音乐影片剪辑元件,制作出流畅的动画效果。授课时,教师可以将雪花图形元件作为实践素材,让小学生注意画好雪花瓣,并应用任意变形工具选中,把中心点下移到雪花瓣底端,然后再用变形中的复制并应用变形,制作雪花飘飘动态影片效果。此后,再以此为实践任务,让小学生计算机中实际制作作品并将其作品上传到网络课堂上参与课堂信息化评价活动。当小学生上传完成后,可以指导其欣赏其他同学的作品,并在欣赏后发表自己的评论或是对作品的表扬、意见。教师在通过信息化平台评价时,再让小学生分别投出宝贵一票竞选最佳创作奖。不仅会使课堂评价空间有效拓展,还会使小学生深层认识到自身的不足和优势,让其信息技术知识水平明显提升。

### 总结:

在信息化背景下,小学信息技术教师要将信息化教学手段灵活应用教学的各个环节,灵活整合教学资源,使其以多样化的形式呈现在小学生面前,才会更助于激发小学生浓厚的学习探索兴趣并让其扎实掌握课程知识。除了在课堂学习环节,灵活应用不同多媒体、微课件,教师还可以应用信息化手段创设学习平台或课堂评价平台,使信息化全面覆盖小学信息技术教学过程,才会使信息化教学手段发挥更大的作用。

### 参考文献:

- [1]戴礼奎,刘革清.浅析小学信息技术教学中微课的应用策略[J].中小学电教(教学),2021(02):25-26.
- [2]杜连珍.信息化背景下小学信息技术学科有效教学策略[J].名师在线,2021(01):73-74.
- [3]汪月敏.改进小学信息技术教学途径初探[J].家长,2020(36):45-46.

### (上接第1611页)

生的体育成绩及体育水平<sup>[3]</sup>。介于体育训练的枯燥感,教师可以将体育游戏应用到训练中,会有效提高训练有效性及小学生的参与热情。此外,体育游戏众多,应用体育游戏教师一方面筛选与运动符的体育游戏,一方面要注重游戏的趣味性。体育游戏的趣味性越强,训练效果就会越好。现今,多媒体技术已经不单一应用于文理科的教学当中,在体育课中也得到了广泛的应用,教师可以利用多媒体技术提高游戏的趣味性,会使小学生的训练热情明显升温从而踊跃参与到训练中。

如,开展“中长跑”训练时,许多小学生会对这项目有恐惧感参与热情也低。对此,教师可以在课前搜集“随风奔跑”的音乐,在利用信息技术设计体育答题的游戏画面,将其投射到大屏幕上。然后,再将小学生分成四个小组并说明游戏规则:“当游戏开始时,每个小组先派一名代表参与比赛,在参与跑步比赛过程中,每隔一定距离就会有答题环节,只有准确应答才可以继续游戏。假如答题失败,就需要换其他组员重新开始游戏。哪个小组成员到达终点的数量最多,且速度最快就可以取胜。”。然后,教师再播放音乐并开始游戏,不仅会让小学生跑出激情,还会让其高质量参与中长跑训练并取得喜人的成绩。

### (四)结合训练项目设计体育游戏

现今,应用体育游戏开展训练已经被众多体育教师及学生所认可。但如何应用体育游戏也成为体育教师共同关注的问题。应用体育游戏,教师不仅要注重体育游戏的趣味性,还要注重体育游戏的针对性。但一些体育并不能完全符合教学要求,这就需要教师结合体育教学项目对一些体育游戏加重重新设计,才会使其符合教学要求。此外,为了进一步提高游戏的趣味性,教师可以在应用游戏过程中适当应用一些道具,增加游戏新鲜感,会使体育游戏在体育教学中发挥更大的作用<sup>[4]</sup>。

如,在开展“短跑”训练时,教师可以设计“喊数追人”的

体育游戏。教师需要按照小学生的人数提前准备数字粘贴,在游戏开始时将不同数字粘贴发给每名小学生让其贴在校服背面,教师再说明游戏玩法及注意事项:“游戏分两组进行,每个小组站在一个圆圈内。通过石头剪刀布的方式先决定喊号人选,其他同学同时围绕圆圈做慢跑运动。当听到所喊的数字后,此数字前后两名同学就要追赶这名同学。假如被追上,这名同学就需要去替换喊号角色,继续进行游戏。游戏中,同学们不可以的奔跑范围不可以超过圆圈,否则就会视为犯规取消游戏参与资格。”。以此,不仅会有效锻炼小学生短跑速度,还会让其积极主动参与训练,使体育训练的趣味性明显提升,从而达到理想的训练效果。

### 总结:

在小学体育田径教学中,教师应用体育游戏开展教学和训练,相较传统教学有极大的优势,不能够使小学生参与各种体育锻炼的兴趣明显提升,还会使教学质量明显改善。教学中,教师要在分析小学生每个教学环节的心理状态,以及传统教学中不同环节的弊端,再合理引入多样化的游戏,使小学生在娱乐中积极热身、学习体育知识运动技巧,以及愉快的参与不同体育训练,才会使体育游戏在体育教学中发挥更大的作用。

### 参考文献:

- [1]李维刚.小学体育田径教学中如何有效应用体育游戏[J].当代体育科技,2021,01(01):116-117+120.
- [2]圣文凤.小学体育田径教学中如何有效应用体育游戏研究[J].冰雪体育创新研究,2021(03):93-94.
- [3]林嘉祥.浅析小学田径教学中体育游戏的有效运用[J].当代家庭教育,2020(01):150-151.
- [4]侯坤.小学体育田径教学中有效应用体育游戏的途径探索[J].新课程,2020(35):88.