

浅谈体育游戏在小学体育教学中的运用

朱劲柏

(湖南省郴州市桂阳县黄沙坪中心学校)

[摘要]随着国家对体育教育事业的重视力度不断加大,小学体育日益受到家长和学校的重视。为了提升小学体育课堂教学效果,教师可以通过游戏教学的形式,根据学生的身心发育特点,提高学生的兴趣,进而提升课堂教学质量。但是通过对现阶段体育课堂教学效果的分析,发现游戏化教学仍然没有普及,导致课堂教学内容枯燥乏味,无法激发学生主动参与的热情。为此应该积极在小学体育课堂上开展游戏化教学,激发学生的学习积极性,确保体育课堂教学目标能够顺利完成。

[关键词]小学体育; 体育教学; 教学策略

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.11.1577

引言

对于小学生而言,本身正处于身心发展的初期阶段,外界的各种因素都会激发其学生的好奇心,刺激学生学习热情,但是游戏对学生形成的魅力,是不容忽视的,以游戏的方式教育学生,正符合学生好动特性。小学体育教学期间选择应用趣味游戏活动,可促进学生积极投身体育锻炼活动。可见,体育老师在设计体育活动的时候,需要灵活地将体育游戏融入其中,并且要体现出体育活动的多样性,确保体育游戏可满足不同学生的体育学习需求。在生活之中,体育游戏不仅具有十分有趣和丰富的内容,而且还会在很大程度上满足学生的生理需求和心理需求。

一、体育游戏在体育教学中的意义

(一) 有效整合体育游戏和学生实际需求

小学生具有比较活跃的思维,对任何事物都表现出强烈的兴趣,若是事物始终保持单一固定,一成不变,则难以吸引学生注意力,所以在小学体育教学期间,老师要注意教学内容的趣味性和教学方式的灵活性。小学体育老师要对小学生的学习兴趣和调查方式进行了解,立足学生实际情况,让学生爱上体育,热爱体育锻炼。体育游戏是学生喜闻乐见的形式,老师可将游戏活动引入体育教学,让学生在游戏活动中愉悦身心,从而达到锻炼身体的目的。小学体育游戏活动可调节学生身心健康和学习情趣,保证学生可以在体育活动中表现出良好的参与性。体育游戏具有趣味性和竞争性,相比较于传统的体育活动方式,学生更加乐于参加,且对自己的活动有着很高的期望,由此可提升体育锻炼的质量,实现学生体能提升的效果。小学生缺乏较强的自我控制能力,老师在体育活动期间要注重强调体育锻炼对个人发展的积极作用,即使小学生了解体育锻炼对自身健康发展带来的好处,也会因为自己的惰性或者意志不坚而难以持续到最后,导致锻炼效果不佳,影响体育活动目标完成度,进而偏离体育活动的初衷。

(二) 体育游戏课培养良好的师生关系

小学生对于体育游戏而言存在很高的兴趣,学生更加积极和乐意参与体育老师布置的体育游戏活动,这也使得体育

老师教学工作变得更加简单。老师可以省去大量的时间和语言鼓动学生参与体育锻炼,直接以体育游戏的方式吸引学生自主参与其中。在体育游戏中,让学生清楚地认识到,体育锻炼对于自身发展的重要意义,所以小学体育游戏的趣味性可以更加容易拉动老师和学生之间的距离,在降低老师教学难度的同时,可显著提升学生的学习效率。对于学生而言,过度强调体育锻炼对于其身心健康发展的重要性,莫过于组织开展一场生动有趣的体育游戏更加有效,更加实在。老师不必为了让学生始终保持体育锻炼的习惯而采取强硬的手段,更可以以平和的心态与学生进行沟通和交流,在体育游戏轻松愉悦的氛围当中,让学生进行体育锻炼和体育学习。学生和老师要形成良好的合作关系,通过这种友好的师生关系,帮助学生积极主动地参与体育活动当中。体育游戏课促成体育教学的生态教学,让老师更乐于教学,学生更乐于锻炼,形成良好的师生互动关系。

二、当前小学体育游戏开展中存在的问题

(一) 游戏创设不符合学生发展状态

就目前小学体育游戏开展状况而言,常会出现教师将游戏与体育教学活动结合起来创设教学课堂,然而学生即使面对游戏也提不起兴趣,使游戏教学失去魅力的情况。这是由于教师在创设体育游戏过程中没有基于学生实际需求和技能掌握水平创设游戏活动,导致游戏过于简单,反复开展就逐渐变得枯燥,对于学生而言没有挑战性和吸引力,使学生逐渐降低参与热情。或游戏过于困难,学生无法进行探索和发展,并在不断失败过程中感受到挫败感,打击体育锻炼自信心,逐渐不愿意进行体育游戏活动。这样的情况都是导致体育游戏效果锐减甚至失去实际意义的主要原因,那么,想要开展一堂更加具有趣味性且合理的小学体育游戏课堂,就需要小学体育教师注重以生为本理念,结合学生实际情况创设更加有针对性、有趣味性的游戏。让学生能够在活动中接触到最近发展区,从得到提高和发展过程中感受到喜悦,提高自身开展体育锻炼的自信心,从而能够在今后的生活中自主参与体育活动,养成终身参与体育锻炼的习惯。

(二) 游戏内容过于单一

随着我国新型教育理念的不断深入,多数体育教师已经能够将体育游戏实际运用到教学活动当中来。然而,教师在体育游戏创设上过于单一,加上教师缺乏创新意识,在进行固定的训练项目时,采取同样的游戏方式,就会使游戏内容反反复复的重复进行。而这样一来,就失去了体育游戏基于自身多样性,提高学生参与热情的基础条件。久而久之,课堂教学氛围就会重新变得沉重,学生对于反复进行且没有吸引力的游戏产生厌倦,降低体育游戏实效性 with 合理性。那么,小学体育教师就应当结合网络上的多种体育游戏资源,根据班级内部学生实际情况进行融合和创新,让体育游戏始终保持一定对于学生的吸引力。通过丰富多彩更多的游戏环节,促进学生多方位发展,让学生在不同的游戏过程中锻炼到不同的身体部位,达到综合能力发展。

三、体育游戏在小学体育教学中的运用

(一) 利用趣味游戏,强化学生的运动能力

在核心素养视域下的小学体育教学中,运动能力是体育教学的重要内容之一。在体育课堂中,要想强化学生的运动能力,就要激发小学生的体育学习兴趣,让学生真正地喜欢体育,从而自觉加入到体育学习中。游戏是众多体育教学形式的其中一种,也是深受小学生喜爱的教学形式。游戏化体育教学有利于激发学生的体育兴趣,所以教师应结合小学生的兴趣爱好构建多样化的体育游戏课堂,让学生对体育活动保持长久兴趣,从而不断提高小学生的运动能力。在体育游戏过程中,教师可以从以下三种方式进行。第一,充分利用和开发与体育游戏相关的教具。例如,在投掷沙包的教学活动中,由于沙包分量重学生容易受伤,所以教师可以将沙包换成轻巧的线团,让学生对活动道具产生新鲜感,从而激发学生的学习兴趣,体验体育运动的乐趣。第二,改变游戏活动的规则。在将沙包换成线团后,分量也随之变轻,所以教师应及时调整游戏活动规则,如让学生通过小组合作的形式完成游戏,从而使学生对游戏活动保持兴趣。第三,密切关注体育教学内容与游戏的有效结合,例如,每次体育课上都站同样的列队,学生久而久之就会产生厌烦的心理,所以教师可以通过抽扑克牌的形式,按照牌面的大小进行列队。所以,在体育游戏教学中,教师要积极优化游戏活动形式,提高体育教学的效率,培养小学生的体育核心素养。

(二) 教师要选择恰当的游戏素材辅助教学

通过游戏辅助体育教学时,选择的素材一定要恰当,只有这样才能在提升学生身体素质的基础上,使学生更好地进行体育综合素质内涵的学习,也有利于提升其体育精神。为了能够确保学生注意力高度集中地进行体育学习,教师选择的体育游戏素材一定要能符合教学内容和学生的身心特征,这样才能使学生在体育游戏过程中完成教学任务。首

先,在体育教学中,教师选择的教具和教材一定要符合学生的年龄特征及身体素质,要从学生整体发展情况选择游戏要素,只有这样才能确保体育训练的有效性和安全性。其次,在选择游戏素材时也要确保其安全性。一些小学内并没有进行体育馆的配备,学生的体育活动都是在操场上进行,而在操场上进行体育活动会导致学生出现摔倒、擦伤等现象,这就会对学生参与体育运动的积极性造成一定的打击。因此教师可选择一些体育智力类的游戏,这样可有效激发学生进行体育学习的兴趣。最后,在筛选游戏素材的过程中,必须确保其具有一定的针对性,这样才能使学生注意力高度集中在体育教学中,确保体育教学目标的完成。教师想要训练学生的注意力和腕力,就可以开展小猫钓鱼的体育游戏活动,体育教具要能确保每个学生都有,避免因教具和学生数量不等出现哄抢教具的情况,而这对游戏教学的顺利开展是非常不利的。

(三) 结合教学内容合理设计游戏环节

体育游戏在小学体育教学中的运用旨在为了将单调、乏味的课堂理论知识进行有效转化,通过小游戏情节的引入活跃课堂氛围,吸引学生的课堂注意力,促使学生在体育课堂表现主动并能够有效参与,实现课堂教学的高效性。体育虽然与语文、数学、英语不能并重,但也是一门极其重要的课程,对于培养学生的运动协调能力、健康的心理承受能力、学生的综合学习能力等具有重大的促进作用,老师应结合教学实际将体育游戏巧妙地应用到体育教学课堂中。老师在筛选教学游戏时要合理规划,巧妙布局,结合教学要求制定相关的游戏环节,避免脱离教学大纲,仅为了游戏而游戏。

结束语

总之,小学生年纪较小,注意力难以长时间集中在一件事物上,因此在体育学习和练习的过程中容易出现分神的现象,导致体育教学效率低下或者安全事故的发生。而通过游戏教学能使学生注意力高度集中在体育教学中,解决传统体育教学存在的问题。因此教师一定要根据学生的具体情况及教学内容,选择合适的游戏素材和教学方式进入游戏教学,并要做好体育游戏中的预防工作,在确保学生安全性的基础上进一步提升体育课堂教学效果和质量。

参考文献

- [1] 陈国龙. 小学体育教学中体育游戏运用的现状调查与分析——以昆山高新区为例[D]. 2019.
- [2] 杨峰. 体育游戏在小学足球训练中的应用实践[J]. 文体用品与科技, 2021(24): 133-134.
- [3] 刘献栋. 体育游戏在小学体育教学中的应用价值研究[J]. 新课程, 2021(47): 58.