

基于信息技术学科核心素养的小学体育与健康项目化学习实践路径研究

郭泽华

南昌市右营街小学

摘要：体育与健康学科是小学阶段的一门必修课，体育与健康学科的学习对于学生综合素养的培养有着十分重要的作用。随着新课程改革的深入，越来越多的教师意识到传统教学模式和教学理念已经不能满足学生的学习需求，必须进行教学模式、教学内容和教学方法等方面的创新，以提高课堂教学质量。本文结合《小学体育与健康》课程教学实践，探讨在信息技术背景下，如何有效开展体育与健康项目化学习，培养学生的核心素养。

关键词：信息技术；小学；体育与健康；项目化

【DOI】 10.12252/j.issn.2096-6261.2024.12.117

引言

2018年9月教育部印发的《中国学生发展核心素养》提出，学生发展核心素养是教育现代化的重要体现，是落实立德树人根本任务的基础。在此背景下，教育部于2020年6月印发《关于全面深化课程改革落实立德树人根本任务的意见》，指出要深入实施素质教育，把培养学生核心素养作为中心环节，遵循学生身心发展规律和教育教学规律，注重培养学生社会责任感、创新精神和实践能力，促进学生德智体美劳全面发展。核心素养是人才培养的关键和灵魂，是课程育人价值的集中体现，是学生适应终身发展和社会发展需要的必备品格和关键能力。通过项目化学习能够有效落实学科核心素养的培养目标，把体育与健康课程的教学目标和核心素养结合起来。

一、项目化学习的内涵与意义

项目化学习是指将传统的课堂教学活动改造为一系列的“项目”，通过“项目”的开展来进行学习。它是一种以学生为主体、教师为主导的新型教学方式。项目化学习能够突破传统课堂教学中时间和空间上的限制，具有真实情境性、问题驱动性、成果导向型、协作交流型等特点。体育与健康课程中的项目化学习，能够将体育与健康知识、技能、思想、方法等有机结合起来，以学生为主体，以问题为导向，使学生在真实情境中开展有效的学习，实现教学目标。在体育与健康教学实践中运用项目化学习，能够培养学生的合作意识、实践能力和创新意识等综合素质。体育与健康课程的项目化学习可以将学生置于一个真实的情境中，在这个真实情境中，通过对真实问题的解决，培养学生解决问题的能力。项目化学习不仅是一种教学模式，更是一种新的教学理念。

它使学生通过解决问题来构建知识、培养能力、发展思维。传统课堂教学中学生在教师“一言堂”的教学下被动接受知识，难以实现能力和思维能力等方面的有效培养。项目化学习不仅改变了传统课堂教学中教师“一言堂”的现象，而且使学生在解决问题的过程中自主获取知识、运用知识、解决问题。在解决问题的过程中，学生通过独立思考和自主探究来学习和发展自己^[1]。同时，在解决问题的过程中培养了学生自主学习、合作交流及创新能力等核心素养。

二、项目化学习在小学体育与健康教学中的应用价值

项目化学习是一种基于真实问题情境的、学生为中心的的教学方法，它强调学生通过主动地参与探究和实践，以解决真实问题为目标，自主地获得知识、应用知识的一种学习方式。它具有趣味性强、探究性高、实用性强、目标明确等特点，能够激发学生的学习兴趣，帮助学生更好地理解和掌握知识。从统计结果来看，2023年，全国共有419所高职院校获得由教育部、人社部启动建设、认定的七项重大教育教学改革项目。其中56所高水平学校建设单位获项目156项，占比21.9%，校均2.8项；117所高水平专业群建设单位获项目217项，占比30.5%，校均1.9项；246所非双高院校获项目338项，占比47.5%，校均1.4项。由此可见项目化学习在教学中的作用。在体育与健康课程教学中开展项目化学习，能够帮助教师转变教学观念、优化教学内容、创新教学方法、变革教学模式，从而促进学生在“做中学”和“学中做”，促进学生核心素养的提升。在体育与健康课程教学中开展项目化学习有利于发挥学生的主体作用，体现以学生为中心的教学理念。在传统的体育与健康课程

教学中,教师更多地强调知识与技能的传授,对学生自主探究和协作交流能力的培养有所忽略。在项目化学习中,教师引导学生自主探究与合作交流,可以让学生更好地掌握运动技能和知识要点、形成健康行为和健康生活方式、养成终身锻炼习惯。

三、信息技术在小学体育与健康中项目化学习实践路径

(一) 设计项目, 激发兴趣

项目化学习是一种以项目为载体,将学科知识融入其中的教学方法。它通过项目设计、任务驱动、合作探究等环节,让学生在解决实际问题的过程中认识到信息技术的应用价值。在小学体育与健康教学中开展项目化学习,可以有效地提升学生的学习兴趣,培养他们的实践能力和创新思维。为了确保项目化学习在小学体育与健康教学中的有效性,教师需要根据学生的身心发展特点和学校场地设施等实际情况,精心设计项目任务^[2]。这些任务应该既能够激发学生的兴趣,又能够与他们的生活实际相结合,让他们在完成项目的过程中感受到项目化学习的乐趣。例如,在学习篮球技巧这一部分内容时,教师可以设计一个“篮球明星制造”的项目。学生可以通过观看篮球比赛视频,学习篮球的基本技巧,然后通过线下实践,将这些技巧应用到实际比赛中。在这个过程中,学生不仅可以学到篮球知识,还可以学会如何团队合作,如何解决问题。又如,在学习健康饮食这一部分内容时,教师可以设计一个“健康食谱设计”的项目。学生可以通过查阅资料,学习营养学的基本知识,然后结合自己的生活实际,设计一份健康食谱。这个项目不仅可以帮助学生了解如何保持健康饮食,还可以提高他们的创新能力和实践能力。在项目化学习中,教师的角色也发生了变化。不再是传统的知识传授者,而是变成了学生学习的引导者和协助者。教师需要引导学生明确项目任务,指导他们如何利用信息技术解决实际问题,帮助他们总结项目过程中的经验和教训。

(二) 协作探究, 解决问题

在体育与健康课程教学中,学生需要完成特定的任务,而在这个过程中,学生需要与他人进行合作学习。这种合作学习模式不仅能够提高学生的团队协作能力,还能够促进学生之间的交流与沟通,使学生在在学习过程中相互启发、取长补短。在小组学习过程中,学生需要在教师的引导下进行探究和实践。教师可以根据学生的兴趣和特长,设计富有挑战性和趣味性的项目,引导学生在小组内分工合作,共同完成项目。完成一个项目后

再进行下一个项目,不断激发学生的学习兴趣 and 积极性。例如,在进行“小球定向”课程的学习时,教师可以将学生分成若干小组,根据学生的不同特点进行分组合作学习。每个小组成员在项目中承担不同的角色,如前锋、后卫、教练等,发挥自己的优势,共同为小组的成功努力。在小组合作学习中,学生不仅需要发挥自己的优势,还要学会尊重和倾听他人的意见,培养良好的团队精神和沟通能力。教师应密切关注每个小组的学习进度,适时给予指导和鼓励,确保学生能够在合作学习中取得实效^[3]。此外,教师还可以组织小组间的竞赛活动,激发学生的竞争意识和团队协作精神。通过竞赛,学生可以更好地认识到团队合作的重要性,学会在竞争中共同进步。

(三) 模拟情境, 提升能力

体育与健康是一门以身体练习为主要手段,以增进学生健康为主要目的的学科。在这门学科的课堂教学中,开展项目化学习是一种创新的教学策略,旨在让学生在体育学习的过程中,不仅锻炼身体、增强体质,还能学会运用信息技术,提升学习的趣味性和互动性。通过模拟情境的方式,学生可以在真实情境中感受身体练习的乐趣,增强对体育运动的兴趣和爱好,从而不断提升对体育与健康课堂教学的参与度和体验度。以“我是小小足球运动员”为例,这是一个结合了信息技术和体育实践的项目化学习活动。在这个项目中,学生将被分成不同的小组,每个小组都需要完成一系列与足球相关的任务。这些任务不仅包括基本的足球技能训练,如传球、射门等,还包括足球历史的了解、战术分析、比赛策划等。首先,学生需要利用信息技术手段,如互联网和多媒体演示,来了解足球的历史和发展,以及足球比赛的基本规则^[4]。这一阶段的学习不仅能够培养学生自主获取信息的能力,还能够激发他们对足球文化的兴趣。其次,学生将进入实际的足球技能训练环节。在这个环节中,学生将在教师的指导下,通过模拟比赛情境,练习足球技巧。最后,教师可以利用信息技术手段,如动作捕捉系统和实时数据分析软件,来帮助学生分析自己的动作,提供即时的反馈和建议。在项目的最后阶段,每个小组将需要策划并组织一场小型的足球比赛。在这个过程中,学生将运用他们在项目中学到的知识和技能,实践组织比赛的能力。这不仅能够锻炼他们的实践能力,还能够培养他们的领导力和团队合作精神。

(四) 评价反馈, 反思改进

项目化学习要达到预期的目标,必须重视对学生学

习过程中的表现与成绩进行评价。这种评价不仅包括对学生的知识掌握程度的考核,还包括对学生在项目化学习中存在的问题的反馈分析,以便了解学生对知识的掌握情况,从而更好地指导教学。项目化学习注重对学生能力与习惯的培养,重视过程性评价,从开始到结束都要进行评价,对学生在学习过程中存在的问题进行反馈分析,引导学生反思改进^[5]。

如在教学《原地单脚跳》一课时,教师设计了以下项目化学习活动:

项目设计:教师将学生分成小组,每组需要设计一个原地单脚跳的游戏或竞赛活动。这个活动需要考虑到挑战性、趣味性以及安全性。

任务驱动:每个小组需要研究和练习如何有效地进行原地单脚跳,并拍摄视频记录自己的表现,同时还要分析优秀运动员的比赛视频,学习他们的技巧。

合作探究:小组成员共同讨论如何改进自己的跳跃技巧,分享学习心得,并一起练习。

成果展示:每个小组需要向全班展示他们的原地单脚跳活动设计,包括游戏规则、竞赛方式等,并实际进行一次比赛。

在整个项目化学习过程中,教师会进行多次评价,包括:

过程评价:教师会观察学生在设计、研究和练习过程中的表现,评价他们的参与度、合作能力和问题解决能力。

成果评价:教师会根据学生设计的游戏或竞赛活动的创新性、趣味性、安全性和实施效果进行评价。

自我评价:学生需要对自己在项目中的表现进行自我评价,反思学习过程中的亮点和需要改进的地方。

同伴评价:学生之间也会进行相互评价,提供反馈和建议。

通过这样的评价方式,教师和学生能够及时了解学习进展,发现并解决问题,从而提高教学质量和学习效果。同时,这种评价方式也有助于培养学生的自我反思能力和团队协作精神^[6]。

(五) 反思总结,提升素养

在项目化学习中,学生成为学习的主人,他们通过完成项目任务,分析和解决实际问题,不仅提高了信息意识、信息能力和信息社会责任,还提升了体育与健康课堂教学的质量。这种学习方式有助于培养学生对运动的兴趣和爱好,让他们在实践中养成终身体育的习惯。以《足球射门》这节课的项目化学习为例,学生在完成

这个项目的过程中,能获得了全方位的提升。首先,他们通过实践活动,深入了解了足球射门的基本要素和注意事项。在实践中,学生能够亲身体会到足球射门的关键技巧,如踢球的力度、角度和准确性等,这些经验使他们对足球射门有了更深刻的认识^[7]。其次,通过团队协作,学生提升了体育与健康意识和团队意识。在项目实施过程中,学生需要与团队成员共同研究、讨论和实践,这使他们意识到团队合作的重要性,学会了相互支持、相互鼓励,共同追求团队的目标。最后,模拟情境的运用提升了学生的创新思维能力。在项目中的各种情景模拟活动中,学生需要运用创造性思维来解决问题,如何改进射门技巧、如何制定战术等。这种创新思维的训练不仅有助于学生在足球项目中取得更好的成绩,还能够培养他们在日常生活中的创新意识和解决问题的能力。

结语

综上所述,小学阶段是学生知识学习的启蒙阶段,也是培养学生核心素养的关键时期。小学体育与健康学科对培养学生的核心素养有着十分重要的作用。随着新课程改革的不断深入,教学理念和教学模式也在不断更新。在小学体育与健康学科的教学过程中,教师需要充分结合信息技术,以学生为主体,开展体育与健康项目化学习。在小学体育与健康学科的项目化学习中,教师应该合理选择项目化学习内容,采用灵活多样的教学方式,营造轻松愉悦的课堂氛围,激发学生的学习兴趣 and 热情,培养学生体育与健康学科核心素养。

参考文献

- [1] 林王芬. 指向学科核心素养的初中科学微项目化学习范式研究[J]. 今天, 2022(11): 0069-0070.
- [2] 张荣利. 项目式学习,让小学信息技术课堂自主高效[J]. 教育家, 2023(04): 42-43.
- [3] 史远. 基于项目式学习的学习方式变革研究——以小学信息技术智慧课堂为例[J]. 中国现代教育装备, 2023(02): 23-26.
- [4] 石永红. 项目式学习在小学信息技术教学活动中的运用策略[J]. 当代家庭教育, 2022(31): 61-64.
- [5] 黄莉. 基于学科核心素养的信息技术项目式教学与实践[J]. 试题与研究, 2022(33): 191-193.
- [6] 朱爱冬. 核心素养下信息技术项目式教学策略探究[J]. 考试周刊, 2022(24): 23-26.
- [7] 郑晓东. 基于核心素养的信息技术项目式教学研究[J]. 中学理科园地, 2021, 17(03): 58-59.