

小学体育游戏化教学对学生运动兴趣的培养策略

黄静玲

吉安市泰和县文昌实验学校

摘要：随着基础教育课程改革的深入推进小学体育教学正逐步从传统的技能训练向注重学生兴趣激发和全面发展的方向转变，游戏化教学作为现代教育教学的一种重要形式在小学体育课堂中展现出显著的优势，它能够提升学生的参与度和课堂活跃度，激发学生的运动兴趣，促进其身体素质、心理品质和社会适应能力的协调发展，本文以人教版小学体育教材为依托分析小学体育游戏化教学的重要性，探讨其在培养学生运动兴趣方面的具体策略，通过理论与实践相结合的方式提出基于情境创设、角色扮演、竞赛机制等多种游戏化教学方法的实际应用路径，目的是为小学体育教学提供可操作性强的教学建议，推动学生形成良好的运动习惯和终身体育意识。

关键词：小学体育；游戏化教学；运动兴趣；教学策略

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2025.11.122

引言

小学阶段是儿童身心发展的关键时期，体育教学是增强学生体质的重要手段，更是培养学生良好生活习惯、提升综合素质的有效途径，然而传统的小学体育教学往往以教师主导的技能传授为主，教学内容单一、形式枯燥，容易使学生对体育课产生厌倦情绪，影响其学习积极性和锻炼效果，所以引入游戏化教学理念成为当前小学体育教学改革的重要方向，游戏化教学强调以学生为中心，通过创设有趣、互动性强的学习情境将体育技能训练融入到游戏中，让学生在轻松愉快的氛围中主动参与、积极体验，激发其运动兴趣，提升教学质量，本文结合人教版小学体育教材内容系统探讨游戏化教学在小学体育课堂中的实施价值及其对学生运动兴趣的具体培养策略，希望为一线教师提供切实可行的教学参考。

一、小学体育游戏化教学的重要性

（一）激发学生参与热情，提高课堂效率

小学体育游戏化教学能够有效激发学生的参与热情，提升课堂教学效率，传统体育教学多以教师示范、学生模仿为主，形式较为单一，容易使学生产生被动接受的心理，导致学习积极性不高，而游戏化教学通过情境创设、角色扮演、竞赛机制等方式将运动技能训练融入趣味性强的活动中，使学生在轻松愉快的氛围中主动投入练习，这种教学方式更符合小学生的心理特点和认知规律，能够吸引他们的注意力，增强课堂的互动性和参与感，在游戏过程中学生往往处于高度兴奋和积极的状态，锻炼了身体素质也提高了动作掌握的速度和质量，游戏化的教学设计还能帮助教师更好地组织课堂，调动学生之间

的合作与交流，使有限的课堂时间得到更高效的利用，从而实现“寓教于乐、寓练于趣”的教学目标。

（二）促进学生身心全面发展，增强社会适应能力

游戏化教学是增强学生身体素质的有效手段，更是促进其心理发展和社会适应能力提升的重要途径，在小学阶段学生的个性逐渐形成，情绪体验日益丰富，人际交往能力也在不断发展，游戏化教学通过团队合作、规则遵守、竞争与合作等形式引导学生在参与中学会沟通、配合与分享，培养良好的集体意识和责任感，在游戏过程中学生需要面对挑战、处理冲突、调整心态，这些经历有助于增强他们的抗压能力和自我调节能力，促进心理素质的健康发展，游戏中的成功与失败体验也能让学生逐步建立正确的胜负观和自信心，为今后的学习和生活奠定良好基础，所以将游戏元素有机融入体育教学有助于学生身体机能的发展，更能全面促进其情感、意志和社会性等多方面素质的协调发展。

（三）打破传统教学模式，丰富教学内容与形式

小学体育游戏化教学打破了传统的“讲解—示范—练习”单一线性教学模式，使教学内容更加多样化、教学形式更加灵活生动，以往的体育课堂往往以技能传授为核心，忽视了学生的兴趣培养和主体地位，容易造成课堂氛围沉闷、学生参与度低的问题，而游戏化教学强调以学生为中心，通过任务驱动、情境模拟、角色扮演等多种形式将技术训练与趣味活动相结合，极大地丰富了教学内容的表现方式，教师可以根据不同的教学目标和学生特点灵活设计各类游戏，满足不同层次学生的需求，增强课堂的吸引力和可操作性，这种教学创新提升了体育课程的趣味性和实效性，为学生提供了更多元化

的学习体验，增强了他们对体育课的整体认同感和参与意愿，推动小学体育教学向更高水平迈进。

二、小学体育游戏化教学对学生运动兴趣的培养策略

（一）创设真实情境，增强学生代入感

情境创设是游戏化教学的核心要素之一，通过构建贴近学生生活的真实场景能够增强学生的代入感和参与意愿，有效激发其运动兴趣，小学阶段的学生正处于具象思维向抽象思维过渡的时期，他们对形象、生动、富有情节性的活动更感兴趣，所以在体育课堂中引入情境化的游戏设计能够提升他们的注意力和参与热情，帮助他们在完成任务的过程中自然掌握相关技能，教师可以借助道具、音乐、语言描述等方式营造特定的情境氛围，引导学生进入角色，开展相关的体育活动。

比如在人教版三年级下册《走与跑》单元的教学中，教师围绕“森林探险”这一主题将操场布置成一个充满冒险气息的“森林”，在不同区域设置多个“任务点”，如用跳绳模拟“小溪”，要求学生双脚跳过；用标志桶作为“树干”，需要绕行前进；用垫子堆叠成“山丘”，鼓励学生手脚协调爬越，整个场地布局合理、层次分明，让学生仿佛置身于真实的探险情境中，学生被分成若干小组，以团队为单位依次完成各项任务并由教师记录每组完成所有项目的总时间，最终评选出“最快探险队”，在整个过程中教师通过语言引导学生进入角色，还播放轻快的背景音乐营造紧张又兴奋的氛围，进一步增强了学生的情感投入，为了提升学生的规则意识和安全意识，教师在活动开始前详细讲解每个动作的技术要点，并在学生完成任务时给予及时指导和鼓励，学生在这种沉浸式的教学环境中完成了走与跑的基本技能训练，还在任务驱动下保持了高度的专注力和参与热情，课后许多学生表示非常喜欢这样的体育课形式，认为既有趣又能锻炼身体，这种寓教于乐的游戏化教学方式使学生在快乐中锻炼、在锻炼中成长，大大提升了他们对体育活动的兴趣和积极性，也为后续体育课程的有效开展奠定了良好基础。

（二）设计角色扮演，提升学生情感投入

角色扮演是一种深受小学生喜爱的游戏形式，通过赋予学生特定的角色身份能够增强他们的情感投入和行为动机，从而更好地完成体育任务，小学阶段的学生具有强烈的好奇心和模仿能力，喜欢参与具有情节性和代入感的活动，所以在体育教学中巧妙融入角色扮演元素

能激发他们的学习兴趣，促使他们在轻松愉快的氛围中掌握运动技能、发展身体素质，教师可以根据教学内容设定相应的角色背景，结合具体的教学目标设计游戏任务，让学生在扮演中完成动作训练，实现技能掌握与兴趣培养的双重目标。

比如在人教版四年级上册《跳跃》单元的教学中，该单元主要训练学生双脚起跳、落地缓冲、协调用力等基本跳跃技能，为了提高学生的练习积极性避免枯燥重复的动作训练，教师可以设计一个名为“超级英雄救援行动”的角色扮演游戏，课前教师准备了若干道具，如低绳模拟“电网”、标志桶组成“障碍迷宫”、软垫代表“火山口”，还为每位学生分配不同的“超级英雄”角色，教师用生动的语言讲述故事情节：“今天我们要化身超级英雄前往被坏人控制的‘危险区域’执行救援任务，每一位英雄都必须穿越重重障碍才能成功解救被困的人质。”随后教师讲解每个障碍物对应的动作要求：蜘蛛侠要越过“电网”，闪电侠需快速穿越“障碍迷宫”，而蝙蝠侠要从“火山口”跳回安全区，学生在角色驱动下迅速进入状态，积极参与每一个环节，教师在学生完成任务的过程中不断给予语言激励，如“蜘蛛侠，你的动作真敏捷！”、“闪电侠，注意节奏，跑得更快一点！”教师也适时纠正动作错误，提醒学生注意安全，整个课堂气氛热烈，学生们情绪高涨，锻炼了跳跃能力，在角色扮演中获得了成就感和归属感，课后反馈显示大多数学生表示非常喜欢这种形式的体育课，认为自己像真正的英雄一样完成了挑战，这种寓教于乐的教学方式有效激发了学生的运动兴趣，增强了他们对体育课程的喜爱程度，使他们在主动参与中不断提升自身运动能力。

（三）引入竞赛机制，激发学生挑战欲望

竞赛是游戏化教学中最常见的激励手段之一，通过设立明确的目标和奖励机制能够有效激发学生的挑战欲望和团队荣誉感，小学阶段的学生具有较强的集体意识和表现欲，他们渴望被认可、喜欢参与比拼，在适当的引导下这种竞争心理可以转化为积极的学习动力，所以在体育课堂中合理引入竞赛机制有助于提升学生的参与度和专注力，能增强他们的规则意识与抗挫折能力，促进其身心健康发展，教师可以通过设定任务目标、划分小组对抗、设置多维度奖项等方式营造积极向上的比赛氛围，使学生在“比一比”“赛一赛”的过程中掌握技能、提升体能。

比如在人教版五年级下册《投掷》单元的教学中,该单元重点训练学生上肢协调发力、身体平衡控制以及投掷动作的连贯性,为了提高学生练习的积极性,避免单一重复的动作训练带来的枯燥感,教师组织了一场名为“投掷小能手”的趣味竞赛活动,课前教师准备了沙包、软质投掷球、标有不同分数区域的投掷靶等器材,将学生分成若干个4至6人的小组,比赛分为两个环节:第一轮为“距离挑战赛”,每位学生依次站在规定起始线后进行投掷,由教师或学生助手使用卷尺测量落点并记录成绩;第二轮为“命中靶心赛”,学生需将沙包投向挂在立柱上的圆形靶子,根据击中区域得分,每组成员的成绩相加作为小组总分,最终评选出“最佳投掷小组”,教师还特别设置了“最佳进步奖”“团队协作奖”等多个奖项,鼓励平时运动能力较弱或进步明显的学生积极参与,比赛过程中教师不断用语言激励学生,如“注意蹬地转体,用力要连贯!”、“这一投太准了,继续加油!”同时观察学生的技术动作,及时给予指导和示范,学生们在比赛中情绪高涨,既认真投入个人比拼又互相提醒技术要点,形成了良好的合作与竞争氛围,赛后教师组织学生进行简短的总结交流,引导他们分享成功经验或分析失误原因,这种具有竞争性质的游戏化教学方式充分调动了学生的积极性,使他们在不断挑战自我中提升了运动技能和兴趣水平,增强了集体荣誉感和体育精神。

(四) 加强反馈激励, 增强学生持续动力

有效的反馈机制是维持学生运动兴趣的重要保障,在小学体育游戏化教学过程中学生需要体验活动的趣味性,更需要通过明确的反馈了解自己的表现与进步,从而建立成就感和自我效能感,教师应注重及时给予学生正面评价和具体指导,帮助他们在每一次活动中获得积极的心理体验,增强参与体育锻炼的内驱力,随着教育信息化的发展,教师可以借助智能穿戴设备、语音反馈系统等现代技术手段实现对学生运动表现的实时监测与个性化反馈,使教学更具科学性和针对性,这种结合数据支持与情感激励的教学方式能提升学生的运动认知水平,也能有效延长他们对体育活动的兴趣周期。

比如在人教版六年级上册《耐久跑》单元的教学中,教师为了让学生更好地掌握跑步节奏、呼吸技巧以及合理分配体力的方法引入了智能手环作为辅助工具,课前教师为每位学生佩戴好具备心率监测、步频统计和速度记录功能的智能设备,提前设定好适合不同体能水平的运动目标,课堂开始后学生围绕操场进行慢跑练习,设

备实时采集他们的运动数据并上传至班级电子平台,教师根据这些数据在课堂中适时提醒学生调整跑步节奏:

“你的心率已经偏高,注意放慢速度,保持均匀呼吸。”或者鼓励学生:“你的步频很稳定,继续保持!”课后学生可以通过家长端或学校提供的学习平台查看自己本节课的运动情况,包括平均速度、最大心率、跑步距离等关键指标,并与之前的数据进行对比,清晰地看到自己的进步趋势。教师还会在下一节体育课的开始阶段对表现突出的学生进行公开表扬,如“小明同学在这次耐久跑中坚持完成了全程并且心率控制得很好,大家掌声鼓励!”随后邀请该生分享自己的经验和感受,以此带动其他同学积极参与,整个教学过程中学生得到了基于数据的个性化反馈,也收获了来自教师和同伴的情感激励,进一步增强了他们持续参与体育活动的动力和信心,这种将现代信息技术与传统体育教学相结合的方式使学生在真实、可感知的成长轨迹中建立起对运动的长期兴趣,为今后形成良好的锻炼习惯打下了坚实基础。

结语

游戏化教学作为一种融合教育性与娱乐性的新型教学模式在小学体育课堂中展现出强大的生命力和广阔的发展前景,通过创设真实情境、设计角色扮演、引入竞赛机制以及加强反馈激励等多种策略教师可以有效激发学生的运动兴趣,提升其参与度和锻炼效果,教师应结合学生年龄特点和教学目标灵活运用各种游戏元素,打造生动、高效、富有吸引力的体育课堂,未来应进一步深化游戏化教学在小学体育中的应用研究,探索更多创新形式,推动学生形成积极的运动态度和良好的锻炼习惯,真正实现“健康第一”的教育理念。

参考文献

- [1] 王会敏. 小学体育教学中游戏化教学方法的应用效果[J]. 越野世界, 2025, (6): 220-222.
- [2] 李慧. 聚焦新课标“玩转”新课堂——小学体育游戏化教学策略探究[J]. 体育风尚, 2024 (23): 134-136.
- [3] 胡晔周. 寓教于乐, 让学生“玩转”体育课堂——小学体育游戏化教学的分析与实践路径[J]. 体育风尚, 2024 (23): 44-46.
- [4] 诸斌斌. “导学练展评”模式下游戏化教学在小学体育教学中的运用[J]. 教育界, 2023 (36): 74-76.
- [5] 李文超. 小学体育教学中游戏化学习策略的应用[J]. 智慧少年, 2023 (6): 0273-0275.