

# 多学科融合背景下初中体育教学模式探究

廖丽蓉

(江西省赣州市大余县南安中学 江西 赣州 341502)

**【摘要】** 体育课作为基础性学科之一,不仅能够增强学生的身体素质,还能在学生日渐增加的学习强度之余,保障学生的健康成长。为顺应时代发展和世界范围课程改革的共同趋势,我国在新一轮课程改革中提出了课程综合化的方向,我们应把握这一变化,将体育教学融入综合课程,使学校体育教育的功能不断扩大并向多维目标发展。

**【关键词】** 初中体育;多学科融合;教学模式

近几年,学生身体素质和体育锻炼问题越来越得到重视,尤其对于身体正处于快速发育期的初中生来说,保持健康的身体更是首要任务。因此体育教师必须牢牢把握住体育课短短几十分钟的时间最大程度让学生得到相应的锻炼,体育课才能真正发挥作用。在新课标要求下,体育课要培养学生的多元思维、多种能力,使学生能够运用多学科知识解决实际问题,变封闭型为开放型。多学科知识有机地融合在体育教学中,不但锻炼了学生的身体,也开发了学生的智力,提高了学生的综合能力,更大地激发了学生的热情。

## 一、信息技术与体育的融合

随着信息社会的飞速发展,信息技术被广泛应用于初中各个学科的课堂上,在新课改的不断推进下,多媒体已逐渐成为不可少的资源配置来源。初中体育作为基础性学科更应当充分利用互联网的优势,营造高效的学习氛围,根据学校现有的信息技术设备和体育教学的特点,可以将计算机、INTERNET、录像等现代化教学设备引入课堂教学从而调节课堂气氛,提高课堂效率,增加学生学习的兴趣,并能在教学中取得显著的效果。例如利用各种图解,做成演示文稿,给学生以直观的感觉,或者画一些常用动作及基本动作结构图,做成简易的动画,如跨越式调高动作过程,并配以文字说明。也可以把体育动作技术做成录像给学生观赏,必要时可播放慢动作,如在带领学生进行“前滚翻”动作的时候,让学生观看视频,电脑制作图解,并配以文字说明,既锻炼了学生的动手能力、合作探究能力,又开发了学生的思维能力。但在训练学生的时候应该注意,初中生的体能、理解力相较于高年级学生而言比较局限,他们发育成长的很快,但生理机能和心理机能都还没有发育完全,脆弱的身体素质决定他们还无法承受过多的负荷以及艰难的训练。因此教师在利用信息技术训练学生时尽量避免动作复杂、竞争度高的比赛类锻炼,体育锻炼同学习一样,也是个由易到难的过程,不能对初中生使用不符合其身体素质的游戏,否则会造成适得其反的效果。

## 二、数学和音乐知识在体育中的应用

初中生更加活泼好动,兴趣转移速度较快,对于某件事物的关注度无法持续太久,若教师在整个学期的体育教学课时中教法过于单一,每次课堂内容都重复同样的教学内容,学生自然兴趣度会降低,课堂教学质量也得不到保障。因此体育教师在教学的过程中应该对体育教学内容进行恰当的改编和创新,将同一个训练内容用不同的方式练习,还可以引导学生自己进行改变,培养学生的想象能力和创造力。改编后的体育锻炼会保持学生的新鲜感,激发学生对体育课的兴趣,不仅让体育课更加有特点和魅力,还可以培养学生的创造能力,丰富学生的想象。其中数学知识能够锻炼学生的思维能力,开发学生的智力,学生很喜欢研究性的数学知识,所以我在“耐久跑”一课就结合了数学知识,设

计了几何图形,要每个小组以最短的路线、最短的时间跑完所有的线路,增强了耐久跑的趣味性,实际锻炼效果很好,同时也开发了学生的创新思维能力、合作探究能力。另外教师还可以有效利用一些简单的体育器材,借助想象力和各种各样的动作帮助学生学习跑步、跳高、攀爬等一些基本技能。初中生大都很喜欢音乐,不但喜欢听,也喜欢唱,因此可以在每次课的结束部分设计简单的律动,学生听着音乐,边唱边舞蹈,不但放松了身体,也愉悦了身心,在这样的环境下结束体育课,会为下一节课打下很好的基础。

## 三、根据不同的教学内容准备不同的学科游戏

体育课分为准备活动、技能练习和整理活动三个部分,教师应该根据三个部分分别准备不同的学科游戏内容,如果把顺序颠倒,不仅没有发挥作用相对应游戏的作用,耽误了宝贵的课堂时间,对学生各项指标的培养也得不到预期的效果。准备活动是让学生舒展身体的各个部位,好为接下来的内容做准备,通常在这一阶段教师都会设置一些重复的,简单的体操动作帮助学生打开身体,学生会感到枯燥乏味,动作做不到位,对体育课的兴致也会大大减少。若在这一阶段准备“报数”、“传球”等同样简单但却让学生能够共同参与且与数字有关的游戏,学生很快便能进入上课状态,也不容易产生注意力不集中等问题。技能练习阶段同样也是体育课中最重要的阶段,这一阶段占据大部分课堂时间,以往对这一阶段的练习通常以教师先进行某个技能的讲解,接着由学生单独练习作为结束,但这样的教学方法弊端显而易见,学生很容易感到厌倦无聊,这个时候教师可以根据不同的技能类型设置不同的物理游戏,例如训练学生的反应速度,教师可以采取“扔沙包测速度”等游戏。最后的整理活动是一个让学生从兴奋渐渐平静下来的阶段,教师同样可以给学生放一些适当的轻音乐,也可以让学生一起讲一些轻松有趣的故事,在平静情绪的同时还能开发智力。

## 结语

本文通过信息技术与体育的融合、数学和音乐知识在体育中的应用以及根据不同的教学内容准备不同的学科游戏三个方面阐述了体育游戏法可以激发初中生对于体育的兴趣和热情,全面构建高效课堂。总之,体育教师应该认真钻研各学科在体育教学中的作用和优势,采用合理有效的方法,让多学科知识有机地融合在体育教学中,使每一堂体育课都具有高效率、高质量,从而提高体育教学的效果。

## 参考文献

- [1] 杨小青. 体育教学与多学科融合策略探讨[J]. 考试周刊(93): 109-110.
- [2] 敖瑞宇. 新课程背景下的初中体育教学模式研究[J]. 科技展望, 2016(4).