

创新教学方法,让学生体会到学习足球的乐趣。

#### 1. 足球训练热身阶段

与其他体育运动一样,足球教学训练也需要热身运动,以活动学生筋骨,进而减少剧烈运动对学生造成的伤害。教师可以利用游戏来引起学生的兴趣、吸引学生的注意力。例如,播放一段音乐,选用不同类型的音乐,根据音乐的节奏,让学生玩传球的热身游戏。音乐结束后,学生停止热身游戏。在比赛过程中,如果学生没有做出标准的动作,学生将会被惩罚用足球来表演一个小才艺或者说一段有关于足球的小故事。这种游戏不仅有趣,还能保证学生在竞争状态下也保持规范的动作,能有效地达到足球训练的目的,也能使学生注意力集中,同时,他们对接下来的足球训练也会产生浓厚的兴趣<sup>[2]</sup>。

#### 2. 足球正式训练阶段

教师可以积极开展小游戏,使足球的课堂教学在愉快轻松的氛围中开展。例如在学生练习射门的时候,教师可以采用循环射门的训练方法进行教学。也就是说,同学们围成一个大圆圈,面对圆圈的中心,相邻的同学可以自由地形成一个球门,其他同学可以朝任何方向踢球。在这个过程中,守门员可以用不同的方法积极地去守门员的任务。如果球已经穿过守门员的防线,那就意味着射门成功。此时,可以制定相应的惩罚措施。例如,那些没能守住球门的学生可以做几个蹲起再继续玩游戏。如果射门的高度高于守门员的头部,那么射门失败,罚点球的人也会被罚蹲起,然后回到他原来的位置。通过趣味足球比赛培养学生的兴趣,让同学们都积极的参与进来,在轻松愉快的训练中提高自己的球技。

#### (三) 采用竞赛式的足球训练方法

通过竞赛活跃足球训练课堂的气氛,是提高足球教学效率的有效途径<sup>[3]</sup>。特别是竞技足球运动能有效地培养学生的团结合作能力,这对提高学生体育素养的提高具有重要意义。但是,农村初中教学场地有限,很难有合适的场地开展11制的足球比赛,因此,教师可以利用已有场地开展半场的足球比赛,或者减少参赛人数,可以有效地缓解农村初中学校教学资源有限的问题,取得相对较好的训练效果。在竞赛足球教学训练中,学生可以有效地在实践中运用所学到的足球知识和技能。

#### 三、结束语

追溯历史,足球运动最早起源于我国,但是却兴盛于西方国家。我国目前足球运动的发展水平,远低于西方国家。要提高全民足球素质,就要从青少年开始培养,除了家庭教育耳濡目染,学生们对于足球的学习最广大的平台就是我们的校园,因此足球教学刻不容缓。农村初中学校的教学设施相对落后,因此需要体育教师和学校共同携手,集思广益,拓宽思路,想出更多有利于提升学生对于足球的兴趣的方法。开展足球教学训练,提高学生身体素质,深刻贯彻落实我们国家发展素质教育的方针,是每一位教师共同的责任。

#### 参考文献

- [1]吕科. 试论农村中学足球教学训练的对策[J]. 当代体育科技, 2017(26): 56-58.
- [2]杨天成. 试论提高农村小学体育足球教学中趣味性的策略[J]. 课程教育研究, 2019(37).
- [3]罗惠民. 农村初中足球教学训练策略探讨[J]. 中学课程辅导: 教学研究, 2016, 10(26).

## 信息技术与中学体育课程融合探究

莫洪侨

(湖南省长沙市长雅中学 湖南 长沙 410000)

**[摘要]** 信息技术与体育课程的有效整合会使体育教学内容与教法发生一场深刻改革,信息技术运用于体育课程中能极大的提升体育课的教学效率。本文通过文献资料法和逻辑分析法对中学体育课程与信息技术的融合进行深入的探究。得出信息技术与中学体育课程的融合能大大的提升课堂效率;激发学生学习的兴趣,使其能更好的投入到课堂中;并培养学生的综合能力等。但融合的现状不容乐观,研究发现信息技术与中学体育课程的融合还处于初级阶段。主要问题如下:1、学校信息技术基础设施不足;2、教师信息技术能力有限;3、网络教学资源参差不齐等因素。本文力求找到问题的根本,从问题入手提供信息技术与中学体育课程融合的可行性建议:如加大信息技术基础设施的投入;加强教师队伍信息技术能力的培养;健全网络教学资源等。

**[关键词]** 信息技术; 中学体育; 课程; 融合

### 1 研究目的

信息技术的应用既丰富了教学方法,又改革创新了信息传递的方式、方法,同时更推进了传统教育模式的革新,形成课程的新理念。所谓的信息技术与学科整合,是通过使用信息技术服务于课程、融合到课程内容中,通过这些手段使学生的学习效果增强,完成以前传统方法做不到的教学工作。

信息技术与课程整合的目的就是创造一个多元化、互动性高、生动活泼、富有创意的高质量教学环境,在这种教学环境下,教师的教学方法能够得以改良,学生的学习效果能够得以增进,学生主动探索、解决问题的能力得以提升。

### 2 研究方法

#### 2.1 文献资料法

笔者查阅在知网、报刊、会议等大量文献中进行梳理,找出研究的方向,最终确定研究的题目和内容,站在前人研究的基础上进行研究。

#### 2.2 逻辑分析法

结合自身所处教学岗位和本市所采取折一些教学方式,对本研究主题进行分析,有条理的梳理与本研究相关的资料。

### 3 结果与分析

#### 3.1 中学体育课程与信息技术融合的意义

信息技术与体育课程整合就是通过信息技术有效地运用于体育教学过程,来营造一种信息化教学环境,实现一种既能发挥体育教师主导作用又能充分体现学生主体地位的,以“自主、探究、合作”为特征的教与学方式,从而把学生的主动性、积极性、创造性充分地发挥出来。

#### 3.2 中学体育课程与信息技术融合的作用

##### 3.2.1 美化教学内容,提高学习效率

体育课程中融入信息技术可以有有效的丰富教学的方式和方法,对教学教学的效率有一定的提高,通过信息技术可以把传统教学中不能同时展示出的内容,可以一并展示给学生,让学生更直观有效的进行学习。

##### 3.2.2 激发学生兴趣,满足情感需要

学生对信息技术有先天的兴趣,在体育课程中加入信息技术的元素可以更好的激发学生学习的兴趣,让学生得到更多的收获。同时对于课堂的教学氛围也有大大的提高,可以让学生更加投入到体育课堂中。

#### 3.3 中学体育课程与信息技术融合实施途径

##### 3.3.1 学校信息技术教学基础设施情况

(1) 信息技术硬件设施调查。根据笔者的了解,城区学校的经费投入相对乡村学校的多,学校信息建设比较完善。城区学校都开设有信息技术课程。更有有的学校成立了1-2个信息化课改班,所有课程都采取信息化教学。虽然当前的信息技术发展得十分迅猛,但在学校教学这一块还没有广泛的应用,只是在做一些尝试。基础设施也不够齐全,还不能达到广泛开课的要求。体育课程中对于信息化技术的应用就更少了。

(2) 体育教师获取教学资源的途径。体育教师获取教学资源的途径一般都有书籍、报纸、网络等等。现在最有效的途径可能就是网络,信息化时代教学资源共享十分方便,有利于教师们第一时间获得更加优质的资源。

##### 3.3.2 中学体育课程信息化平台及资源库的情况

(1) 体育教师信息技术能力情况。体育教师都是从各个专业大学毕业的,大学里都会开设有基本的信息课程,一般都是一些办公自动化的学习,对于涉及体育专业信息技术的内容少之又少。参加工作之后更加没有机会去学习信息技术。

(2) 体育教师掌握信息技术的基本能力。绝大一部体育教师的掌握信息的能力可能还没有文化课老师好,因为其他科目的老师的教学中都会涉及信息技术,无论是操作还是课件的制作。由于体育课程的特殊性,对信息技术的接触可能少之又少。

##### 3.3.3 信息技术在中学体育教学中的实施情况

(1) 一师一优课,一课一名师活动。公开课是中学体育教学中的重要环节,几乎每年都会在网络上上传自己的课程,公开课中对于信息技术的利用还是比较常见的。比如多媒体、平板、心率带等设备。优质课上展示的不仅仅是教学的能力,也是前沿信息技术和多种教学手段相结合的能力。所以在网课课程一师一优课、一课一名师的活动中,信息技术的利用率还是很高的。

(2) 全国展示课活动开展。中学体育课程的最高殿堂无外乎全国的赛课,比如全国展示课、十四城市室内课展示等。特别是在室内课程的展示中,信息技术的运用是非常多的。室内体育课程的展示有利于多种信息技术的结合,比如PPT、多媒体、互动系统、实时视频展示等等。

(3) 网络开放课程平台资源情况。网络中的体育课程与信息技术的融合情况参差不齐,只有几家专业的体育院校推出了质量高的课程,并且操作性和效果是很好的。中学体育课程与信息技术的融合度不是很高,网络平台中的资源几乎都是同一类型的内容,质量不高。

### 4 结论与建议

#### 4.1 结论

(1) 信息技术与中学体育课程的融合依赖于学校基础设施的完善。(2) 信息技术与中学体育课程的融合大大提高了教学的效率,提升学生体育成绩。(3) 信息技术与中学体育课程的融合更有利于教学与管理。(4) 信息技术与中学体育课程的融合对体育教师和学生提出了更高的要求。(5) 信息技术与中学体育课程的融合对体育教学资源库的要求更高。(6) 适度运用信息技术,正确把握信息技术的利与弊。

#### 4.2 建议

(1) 加大学校信息技术基础建设的投入。(2) 加强中学体育学科信息技术平台的建设。(3) 提高教师信息技术的素养,加强学生信息技术的教学。(4) 不断完善体育教学资源库的建设。(5) 准确的理解信息技术的运用。

#### 参考文献

- [1]李鹏辉,高丽娜. 信息技术在当代教学中的应用现状研究[J]. 科技与创新 2017, (01): 136-136.
- [2]王安琪. 翻转课堂在初中英语语言技能教学中的应用[D]. 上海外国语大学, 2014.