

体育游戏在初中体育教学中的应用及影响

陆敏

宜兴市桃溪中学 江苏 宜兴 214231

[摘要] 健康身体是保障学习和生活的重要条件, 体育项目活动恰好是能够为学生提供健康身体的重要途径。初中体育教师应该能够在日常教学活动中, 结合学生的实际情况, 对学生进行有效的引导, 使其对体育活动具备良好的认知水平, 同时能够积极参与到体育活动中, 通过体育锻炼增强体质。本文立足于体育游戏, 分析并研究其对初中体育教学的影响, 以期找到更好地应用方法, 使其对初中体育教学有一个更加积极的影响, 促进学生的学习进步。

[关键词] 体育游戏; 初中体育; 体育教学; 教学实践; 影响

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.09.281

初中阶段的学生正处于身心发展关键时期, 其对周围事物一知半解, 对自身的成长、发展没有明确的认识, 因此容易出现思想偏差的情况。初中体育教学可以帮助学生提高身体素质, 且培养学生的思维品质, 促使学生能够以更加开阔的视角, 审视自己的学习与生活, 树立正确的人生发展目标, 提升综合素质的同时, 促进自身全面发展。教师在这一过程中起到积极的引导作用, 通过言传与身教, 为学生树立榜样典型, 进而对学生产生积极影响。

一、体育游戏内容概述

游戏对于人们来说并不陌生, 无论是玩与不玩的人, 都对游戏有一定的认识。这里所提到的体育游戏, 是在传统游戏理念基础上, 加入进体育元素的新概念, 在学生进行体育活动过程中, 利用游戏心理更加积极参与到体育活动中。

(一) 体育游戏教学

初中体育游戏教学指的是, 以游戏形式为基础, 进行创新的教学模式。这种模式是在新课程改革的背景下, 在义务教育阶段能够提升课堂教学效果的一种辅助式教学方法。体育教师较教学内容和游戏相结合, 使学生在游戏中完成知识的感知与探究, 从中获得感知体验^[1]。

游戏化教学模式与传统教学方式的不同之处在于, 更多体现学生的主体地位, 使学生充分参与游戏活动的同时, 能够更加有效的在活动中汲取知识养料, 并将部分知识直接转化为自身成长所需, 被自身完全吸收。因为充分考虑到学生的学习需要, 更贴近学生的实际需求、满足学生参与感, 所以更容易被学生接受。

(二) 教学优势及影响

游戏教学法的主要优势在于, 能够有效激发学生的学习兴趣、运动兴趣。游戏教学工作的开展, 可以将本是枯燥乏味的课程内容与游戏相结合, 极大程度上激发学生学习课堂知识的兴趣, 进而生发出主动参与的想法, 进而达到教师的教学目的。

不仅如此, 有趣的游戏内容, 可以很好地缓解学生对反复练习同一动作的厌烦感。且在参与游戏活动的同时, 能够极大程度上放松精神压力, 达到体能训练效果, 规范学生的某些行为。游戏活动具有规则性, 需要在遵守规则的前提下进行, 所以不知不觉中就起到了一定的规范行为作用。

二、初中体育游戏化教学现状

现阶段, 部分初中体育教师还没有对游戏化教学提起一

定的重视, 在教学过程中不能很好利用游戏方式组织学生进行体育活动, 对学生的学习实际情况没有做到真正了解, 由此使游戏化教学没有很好推广下去, 也就发挥不出应有的效果^[2]。

(一) 缺乏重视程度

第一种情况, 是教师对游戏化教学的重视程度不足。引起这种情况的原因有许多, 其中较为明显的一种, 是学校本身不注重体育课程的开发, 致使体育课堂时间常被其他“主科”所占用, 进而导致教师自身对体育课堂的重视程度下降, 自然会忽略对课堂教学效果的改善需求。

另一种原因是, 游戏化教学需在课前进行充分设计、准备, 以使得游戏与教学内容能够有机结合, 如此便需要教师投入更多精力, 且掌握大量的游戏规则、程序, 且能够依据学生的心理特点设计教学内容、选定教学方法, 着无疑会给教师增加一定工作量, 使部分教师望而却步, 生出排斥的心理。

(二) 应用不合理

第二种情况, 游戏化应用不够合理也是现阶段体育教学活动中遇到的典型问题。实际教学活动中的具体表现是, 部分思想水平较高的教师, 充分认识到游戏化教学给学生学习带来的积极影响, 并通过并愿意将其引入到教学实践中, 创新教学设计、教学管理, 但在具体应用过程中, 仍然存在不合理的情况, 致使应用效果并不理想。原因是教学设计不合理, 没能满足学生的实际需求, 没能保证学生有充足的体验感, 进而导致游戏化教学失败。例如, 对学生的思维能力以及认知水平没有做充分了解, 使得课堂教学没有满足学生的兴趣需要、求知需要, 没有产生良好的游戏体验^[3]。

(三) 形式单一

第三种情况是, 游戏教学形式过于单一。部分教师虽然思想进步, 但是其具体的应用方式还是略显落后, 较为单一。每一次的游戏设定都是以教师标准为前提, 但具体的游戏过程又略显单调、乏味, 逐渐朝着模式化方向发展。模式化发展容易限制体育特点发挥, 而且容易造成学生的视觉、审美疲劳, 逐渐降低参与热情, 缺乏学习动力, 使原本灵动的教学方式变得无趣, 失去原有的优势, 也就达不到预期的教学效果。

三、体育游戏在初中体育教学中有效应用的策略

再具体了解了体育游戏的内容及优势, 还有其在初中中

育课堂中的应用情况后,笔者总结并整理出以下几点内容,针对实际应用效果的提高,提出几点建议,以期为学生提供更实际的参考。

(一) 提高重视程度,依据教学实际设计游戏环节

首先,是体育教师要对游戏化教学提起高度的重视,且能够依据教学的实际情况以及学生的实际需求设计游戏环节。游戏化教学不能盲目的开展,需要教师在具体活动开展前,先进行游戏设计。该设计原则需依据教学内容进行合理安排,结合学生的身心发展特点设计游戏环节。游戏设计的目的在于使学生积极参与进游戏环节中,并能够在过程中体会运动快乐,完成训练,达到增强体质、体能的目的。因此,在具体的教学活动中,教师应该积极改进教学模式,以游戏化方式将教学内容融入其中,使学生既能体会游戏的快乐,又能从中切实加强体能训练。提高身体素质。同时,也能够提高教师的教学效率,完成教学任务^[4]。

(二) 由学生实际出发,尊重个体,合理运用游戏教学

其次,是游戏化教学要从学生自身出发,充分考虑学生的需求,在满足其身心发展需要的基础上,合理运用游戏教学。教育教学根本目的在于提高学生的综合素质、促进学生全面发展。由此可以看出学生意愿对教学活动的重要影响,教师应该学会充分尊重学生的主体地位,坚持以学生为教学中心,展开教学活动。因此在游戏环节应注重引导每一位学生都参与其中,从中体会游戏快感,激发学生的学习兴趣^[5]。

例如在教学学生学习篮球技能时,教师应注重对学生灵活性及速度和应变能力进行训练。具体操作可以利用“摸球追人”的游戏方式,引导、指导学生掌握该项技能。游戏中通过奔跑、磨球等环节,锻炼快速启动、急转杀球的技能,结合学生的实际体能特点,设置活动强度、规范性,进而提高教学效率。

(三) 多元化形式教学,激发运动兴趣

再次,教师可以利用游戏化教学激发学生运动兴趣,使其能够更加积极主动参与到游戏中,从而达到锻炼体质、体能的目的。“兴趣是最好的老师”,充分激发学生的学习兴趣,在参与活动过程中,调动学生的主观能动性,使其更加积极参与游戏环节,体验轻松、愉快的学习氛围,能够大幅提升学生的学习自主性。

例如,在参加锻炼“障碍跑”时,教学内容是在学生奔跑过程中设置不同障碍物,锻炼应急速跑能力。针对游戏环节的设定,教师可以为学生设置翻滚、跨越以及钻圈、跳跃等障碍物,设置森林探险情境,情境中包括溪水、山洞以及山丘等,充分激发学生参与兴趣,过程中锻炼学生体能。

(四) 利用游戏,培养团结意识

再次,体育教师可以利用游戏化教学,培养学生的团结意识,通过合作性游戏的设置与完成,培养学生合作精神。运动精神包括“团结”“顽强拼搏”以及“责任感”,教师可以在具体的教学活动中,培养学生的这些精神品质,以更好的状态迎接学习挑战。很多体育项目都需要团队的协作,

才能共同完成,这一过程中就体现出团结的力量。教师需在游戏中引导学生意识团结合作的重要性,日常教学管理中不断敦促其保持这一精神品质,为其发展奠定基础。

例如,教师可以设定“两人三足”游戏规则,使学生在游戏中体会“合作跑”的过程,两人一组,通过组与组之间的比拼,体验拼搏的快感,并从中学会合作共赢。

(五) 共同参与活动游戏,促进师生感情

最后,教师还应在具体的教学活动中,与学生一同参加游戏环节,以促进师生感情,更有利于后续教学引导。教学过程不是单纯的“教”与“学”,教师可以独行于学生群体之外,以领导者的身份或视角仰视学生、教导学生,而是以平等互惠的原则,在教育学生过程中找到人生价值,做到教学相长。这一目标的实现,可以利用游戏来完成^[6]。

例如,在开展“短跑”教学时,教师可以设定游戏内容为“警察抓小偷”,先设定一个活动范围,如直径为7米的圆圈,要求所有活动必须在“圈内”进行。教师自己可以扮演小偷,设置学生为警察,在圈内实施抓捕,以学生抓到教师为准。过程中,通过快速启动助跑方式,短距离快速追捕等提升学生的短跑能力。同时,也增进了学生与教师间的感情。

结束语

综上所述,健康的身体是成就自己、贡献于社会的基础,加强体育锻炼对学生个人以及家庭、社会都有着不可小觑的作用。结合初中阶段学生的心理特点,教师可以将体育游戏有效应用于体育教学活动中,全方位展示学生的综合能力,引起学生对体育课堂的关注,进而对学生的人生观、价值取向产生积极的影响。教师应该确保学生在这一过程中,能够积极地参与进体育游戏中,并在此过程对学生的身心展开全方位引导,使其能够于课堂上汲取更多积极思想,为其今后发展奠定良好的素养基础,促进学生的全面发展。

参考文献

- [1]王凯.探究体育游戏在初中体育教学中的应用现状及前景[J].灌篮,2021(22):95-96.
- [2]黄亮.初中体育中体育游戏的应用现状与发展前景[J].文体用品与科技,2021,17(17):128-129.
- [3]谭杨.探究在初中体育课堂中应用游戏教学法的策略[J].科学咨询,2021(8):291.
- [4]胡晓洋.运用体育游戏教学手段,提高初中体育课堂教学质量[J].学周刊,2020,16(16):143-144.
- [5]吴桐.“体育游戏”教学法对初中体育课堂教学的作用研究[J].当代体育科技,2020,10(17):111-112.
- [6]吴亚娟.体育游戏在提高初中体育教学效率中的应用[J].中学教学参考,2019(36):38-39.

作者简介:

姓名:陆敏(出生年月:1970.08),男,籍贯:江苏宜兴,民族:汉,职称:中学一级,学历:本科,研究方向:初中体育教育。