

# 创新体育游戏 提高中学体育课堂教学质量

王亮

(新疆维吾尔自治区哈密市伊州区三道岭中学, 新疆维吾尔自治区 哈密 839000)

**[摘要]**在中学的体育教学中,教师在教学过程中融入体育游戏,可以有效地让学生对于体育的学习兴趣进行提高,并且能够让学生对体育课程的内容更加感兴趣。教师在体育课堂对学生的教学时,要能够灵活的运用体育游戏,让学生对体育这门科目的学习积极性得到调动,但是受到传统的教学模式影响,体育游戏在中学体育课堂中,应用方面存在着一定的缺陷。因此,本文就如今体育课堂中,对体育游戏进行创新,提高体育课堂的教学质量进行分析,结合作者教学经验,对创新体育游戏对中学体育课堂教学质量的意义进行分析。

**[关键词]**创新; 体育游戏; 体育课堂

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.08.772

## 引言

体育游戏,指在一般情况,体育教师在进行授课过程中,组织学生进行有目的的活动。体育游戏,符合中学生对于学习的趣味性教学心理,并且喜欢快节奏的生活。体育游戏其所具备的特点,恰好满足了中学生,在体育活动中的想法与需求,同时,也对中学生充满了诱惑。体育教师在对学生进行授课时,要能够灵活的运用体育游戏,凸显体育游戏对于学生的积极作用,让学生在体育游戏的过程中,对体育这门学科产生学习的兴趣,同时,在传统的教育模式之下,体育教师将体育课程内容教学与体育游戏进行有机的结合,可以营造积极活跃的课堂氛围,可以让学生在体育课程的游戏,中,让学生的体育素质与体育能力进行提升。

### 一、体育游戏在中学体育课堂中的应用

受传统的教育模式之下,许多教师在对学生进行教学过程,认为上体育课,是在教室内或是在操场上进行,这种固定的课堂教学模式,让学生对于体育课程的认知是一项无趣的课程,让学生在思想上认为体育课程并不能够起到良好的教育作用。

在中学体育课堂中,引入体育游戏,能够让学生打破以往传统教学的影响,对于体育知识与体育课程有新的认知,不仅如此,教师将体育课程内容与体育游戏进行结合,能够让体育课不再像从前那样枯燥,让体育课变的有趣,让学生所喜爱。体育游戏听上去会给人一种抽象的感觉,但是在体育游戏的进行过程中,却都是一些众所周知的运动项目,例如:“两人三足”、“砸沙包”等体育游戏,并且教师在进行体育课程中,引入体育游戏,能够让学生在进行游戏的过程中,体会到体育课程的意义。体育游戏来源于体育运动,同时,是根据体育运动中相应的肢体运动而演变而言,因此,体育游戏在本质上,对于学生的身心健康全面的发展,也是具有一定的作用的。

虽然,体育游戏在体育课堂中,是教师通过组织学生做游戏的方式来进行的,但是当教师将体育游戏加入到体育课程中,对于学生的实际教学,却能够起到十分重要的作用,第一,教师将体育游戏与体育课程进行有机的结合,可以让学生的注意力放到课堂中,并且能够学生发自内心的认为,体育课程的趣味性,并且逐渐喜欢上体育这门学科,第二,学生在体育课上做体育游戏,可以让学生的身体灵活性得到一定的发展,好比如,在进行“投篮比赛”的过程中,可以让学生在同样的时间内,进行投篮,比较学生的命中率,通过简单的体育游戏,可以让原本喜欢篮球的学生在体育课堂中发挥出自己优

势,展现出自信,让对篮球不太了解的学生,喜欢上篮球。

通过这些较为简单的体育游戏,可以让我国中学的体育课程进一步发展,但是在中学阶段,体育教学的内容比较单一,需要对体育游戏进行创新<sup>[1]</sup>。

### 二、对于体育游戏的创新

#### (一)对传统的体育游戏进行新的形式

在以往的传统体育游戏中,若是对学生总是使用相同的体育游戏,学生会感到体育游戏十分无趣,并且对体育游戏缺乏兴趣,但是如果教师能够对传统的体育游戏进行一定的包装,通过各种游戏组合的形式,对游戏的内容、形式、方法、规则进行一定的创新,让传统的游戏能够玩出新的体验,让学生感受到不一样的感觉,在体育的课堂中,会出现新的积极氛围,体育教学会出现事半功倍的功效。例如,教师在组织学生进行“喊数抱团”中,教师可以将原有的游戏形式,加以改变,让学生数抱团的手的数量作为游戏的基本,让学生能够在游戏的过程中,不断的开动大脑,在“老鹰捉小鸡”游戏中,教师也可以进行一定的改变,即“小鸡”将“老鹰”形成包围圈的形式之后,则判定“小鸡”胜利,让原有的游戏形式进行包装,以新的游戏形式与新的游戏规则,让学生能够发现体育课堂教学中的趣味性。

#### (二)根据学校的实际情况来对体育游戏进行创新

每个学校的师资力量与资源都是不尽相同的,因此,学校可以根据每个学校的资源,来对体育游戏进行一定的创新,根据实际情况,量力而行。例如,沙包、毽子等都可以作为游戏创新的道具来对学生的智力与肢体进行开发。学校可以利用废旧的瓶子与铁球,来进行“保龄球”的游戏,可以利用绳子,来组织学生进行集体跳绳运动,利用废旧的报纸,来进行纸飞机的制作等等,学校根据自己有的资源,与对学生肢体能力的观察,来进行游戏的创新与改编。

#### (三)根据当地特色,对游戏进行创新

教师在对学生进行体育活动与体育教学的结合教学时,可以结合当地的文化,来选择富有文化内涵的游戏来进行课程中的教学。例如,在云南、贵州、四川地区的学生,教师可以让学生在体育课程中,学习与练习跳竹竿的游戏,根据地区的文化差异,来选择合适的体育游戏进行教学,能够对当地的传统文化进行传承与学习。

#### (四)根据当下时政热点进行创新

体育教师在对学生进行体育游戏的同时,可以根据国内的时政来对游戏进行创新,并且将时政作为素材来对游戏进行一

定的改变,例如,在四川的地震,体育教师可以让学生进行情景化的模拟,让学生模拟出四川地震的救灾现场,培养学生的团结合作能力,在北京奥运会到来的同时,让学生利用接力棒作为火炬,并且进行接力跑运动,让学生在运动的过程中,不仅锻炼了身体,同时,还学习到了奥林匹克精神,在神舟八号升天的同时,可以让学生进行“孔明灯”的制作,培养学生的动手能力。

#### (五) 根据学生的性别、年龄来进行创新

在体育课程的教学过程中,因为性别差异,因此,在对游戏进行创新的同时,需要考虑到此因素,有一些在运动过程中较为激烈,并且运动量大的运动,适合男性学生进行,同时也要对一些运动过程较为轻缓的游戏让女性学生进行,在进行游戏的创新过程中,还要考虑学生的年龄,根据不同的年龄段,根据学生的认知能力,进行不同程度上的创新<sup>[2]</sup>。

### 三、对学生进行分层教学,实现体育游戏的创新

如今的传统教学模式中,中学体育教育模式略显落后,并且受到应试教育与传统的教学理念所束缚,中学体育教师在课堂中对于学生个体并不加以密切的关注,更加注重的,是对于课程的进度与升学率的提高,在整个课堂中,教师更加偏向于照顾班级中成绩优异的学生,而对于班级中成绩并不理想的同学,教师并不能给予足够的关心与照顾,促使这部分同学并不能够对学生产生足够的积极性。因此,在这种课堂的氛围中,使得班级体育在教学中学生产生两极化现象,对于此,需要采取体育教育模式的创新,在中学体育的教学方面,引入分层教学方法,基于学生的差异性,采取因材施教的方法,对学生进行合理的小组划分,让小组之间学习水平差异性减小,对于每位学生进行针对性的教学方法,从根源处提高课堂的教学质量。

教师在进行教与学的过程中,对于每一个章节都要进行合理的划分与细化,并且为学生设定教学目标,根据学生之间的不同,来制定不同的学习计划。以体育游戏中,“三步上篮”,对于优等生来说,教师可以让“三步上篮”成绩好,并且能够熟练掌握的学生进行一定的拓展,对于中等水平的学生而言,需要让学生对于“三步上篮”这一章节的内容完全掌握,并且能够通过自己的总结,来对这一章节的知识提出自己的学习心得与体会,而对于学习成绩并不优秀的学生来说,教师需要要求这类学生对该章节知识进行掌握每种类型的学生因材施教,不同的学生采用不同的方法进行教学。当学生在学习中遇到困难时,可以与教师进行线下的请教,也可以通过电子设备在网上查阅资料并且寻找答案,教师在课堂中为同学们进行授课时,会涉及到各种重要的体育概念,教师可以自己先对课本中的内容进行讲解,遇到不懂的内容时,让学生自行利用电子设备进行查阅,并且教师能够引导学生在班级之间进行分享。教师要能够将学生进行自主学习与合作学习来进行有机结合,不断将课堂中的学习形式进行多样化。

在历经多年的教学实践与研究中,我们对于分层教学方法有了更深入的了解。第一,教学不应该是单一且枯燥的,而是应该采取多元化方法来进行教学,多种教学方法之间,取其精华去其糟粕,将有益部分进行结合,将教师的教学质量进行一

定程度上的提升。第二,课程在进行的过程中,会遇到各种问题,需要教师进行资源的合理配置,时间的合理分配,对于每一位学生都能够全面且均衡的发展,要能够给学生属于自己的学习空间。教师要能够对学生进行正确的引导,让学生能够发自内心地去对体育课程进行学习,并且能够对体育课程中的主要内容,进行自主研究,促进学生之间的合作学习,减小学生之间的差距。教师在课堂中应该以学生为主体,密切关注学生的情绪与学习状况<sup>[3]</sup>。

### 四、利用信息化教学对体育游戏进行创新

体育游戏需要贴合学生学习的氛围与内容,在当今新课改的大环境之下,教师与校园管理者要能够密切关注学生的学习环境,让学生在课堂上学习的内容能够轻松吸收与消化,并且在今后的生活中能够进行合理的应用。教师在进行教学中,授课内容要能够被学生理解,并且根据学生学习的内容来创设情境,将所学知识的知识能够活学活用,从而让学生在教师创设的情境中将自己的感情代入,进而能够刚好的去体会信息技术的知识内涵,在短时间之内能够将所学到的知识与实践进行有机的结合。例如,在对学生进行足球游戏的教学中,教师可以让学生利用信息化设备,在电脑上进行足球运球,并且让学生在运动的过程中,对足球的要点进行讲解,学生会因此被多媒体内容所吸引,同时还丰富课堂内容,提高课堂学习质量。因此,在课堂中,尤其是对中学生而言,利用信息技能能够很好地吸引学生,让学生因为信息技术而产生对于体育这门学科的热爱,例如,教师在进行正式授课前,可以播放一段体育游戏的视频,学生被视频中的体育游戏内容吸引,在视频结束之后,教师对视频中体育游戏的内容进行适当的提问,让学生的好奇心促使学生喜欢上体育这门学科,或者,在课堂的教学中,教师可以利用幻灯片进行授课,在中学阶段的学生,在面对教师的教学时,会感觉到板书的无趣,教师在幻灯片中加入图片或者音频等多媒体内容,增加幻灯片的趣味性,利用有趣的内容来对课本中的知识进行教学,教师要让学生认为学习并没有自己所想象中的那样无趣,让学生在信息化教学的过程中,感受到信息化教学,对于体育知识的学习,感受到学习知识的意义,发自内心的觉得学习并没有那么无聊,让学习这一名词在学生心目中第一反应是一件有趣味性的事情,让学生觉得体育课程是一件有意思的课程,逐渐的开导学生去进行体育知识的学习。

### 五、结束语

在新课程改革的背景之下,创新对于教学有着关键性的作用,在体育课程的教学过程中,利用体育游戏,可以提升体育的学习效率,从而达到学生的身体健康发展,并且为今后的身体健康素质打下坚实的基础。

### 参考文献

- [1] 杨光照. 我国中学体育教学的影响因素及应对策略[J]. 当代体育科技, 2015(19): 25-27.
- [2] 赵秋云. 对向微课程转变过程中的问题及意义的研究[J]. 现代经济信息, 2015(15): 2-9.
- [3] 周萍. 融入游戏教学, 提高初中体育课堂有效性[J]. 情感读本, 2018(6): 1.