

体育游戏在小学体育教学中的作用分析

◆李明亮

(陕西省商洛市洛南县保安镇中心小学 726115)

摘要: 体育游戏是体育互动中的重要一环, 体育的很多项目内容都融合了游戏的场景, 使得学生在体育的互动中兴趣更浓, 体育的活动更加能够吸引学生的注意力, 强化学生的认知能力, 营造出轻松的课堂互动氛围, 学生的体育习惯逐渐形成, 体育的游戏内容与游戏的场景都应符合学生不同年龄段的认知习惯, 使得学生从一个熟悉的视角展开游戏, 均衡的体现各自的优势, 形成体育的信心, 热爱体育并乐此不疲的参与体育任务, 实现小学体育教学的素质变革。

关键词: 体育游戏; 小学体育; 教学; 作用分析

引言:

体育游戏渗透到体育的教学中, 能够让学生集体参与, 每一个人都在游戏中找到乐趣, 使得学生对体育充满期待, 积极的参与到体育的运动中, 持续化的推进体育项目, 以主观能动性的调配激发学生的潜能, 体育的游戏应具有多样化的特点, 填充体育教学的趣味性, 学生由被动转化为主动, 积极的参与体育的运动, 整个人焕发着童年的热情, 天真无邪的在游戏中吸收知识, 汲取智慧的营养, 持续化的吸引学生的注意力, 以不断的新鲜视角体验, 调动学生的体育自主积极性, 为学生的终身体育意识养成做好铺垫。

一、小学体育游戏的特点分析

1. 教育性

体育游戏不仅能够吸引学生的注意力, 使得学生全神贯注的参与运动, 实现预期的体育运动效果, 还能够针对学生的精神意识进行引导, 在不同的体育游戏中, 锻炼的目标也不同, 跑步考验的是耐力、竞赛考验的是合作默契, 在不同的体育游戏中, 教师可合理的融合德育与情感教育, 使得体育活动的意义更强。

2. 健身性

体育活动常常让学生感到枯燥和疲惫, 而游戏以学生的兴趣牵引, 使得学生在游戏的过程中, 能够持续化的推进活动, 不喊累不喊苦, 课后还积极的参与体育的讨论, 更有利于学生的健身。

3. 趣味性

体育的游戏趣味性较强, 学生在参与体育的活动时, 教师应结合学生的兴趣点, 让学生从自己喜欢的视域出发, 这样可以极大的激发学生的潜能。对于小学生而言, 不应该过多的制定游戏规则, 而是应该充分考虑到学生的兴趣, 做到寓教于乐, 培养学生参与体育活动的兴趣。

二、体育游戏在体育教学中的应用

1. 培养学生的兴趣

依据《体育课程标准》和学校的特点, 从学生的实际出发, 从学生的兴趣入手, 考虑到年龄特征, 自由进行选择。教师可以把一些贴近生活、娱乐性、趣味性强的、学生喜闻乐见项目纳入到教材中来, 使学习与生活联系起来, 给体育教学注入新的活力。大教育家孔子有云: “知之者不如好之者, 好之者不如乐之者。”教学中重视学生的体育需要, 注意激发和培养学生的体育兴趣。如在准备部分的热身练习中, 可以设计几个简单的小游戏, 如抢拍背、踩影子, 或者是热身跑中的叫号成团, 都能快速释放学生情绪, 激发学生学习的欲望, 为动作技术的学习打下良好的基础。又如, 在折返跑内容的教学中, 教师在练习中安插了拨号游戏, 利用简单的几块标有数字的垫子, 就赋予单调的折返跑练习更多的想象空间。

2. 利于促进心理健康发展

在体育教学中往往会因为一些体育技能的特殊性而影响到学生的心理状况, 使得部分学生或多或少的具有一些心理上的问题, 比如: 焦虑心理、害怕心理、孤独心理、反感心理等, 其形成的原因主要有心理和心理、体质和学习成绩以及不良个性心理等方面的缺陷。如有的学生身材矮小、肥胖、体弱或有某些方面的残疾等, 他们在练习中因怕做不好动作被别同学讥笑而产生对运动的恐惧感, 导致心理失衡, 或怨天尤人, 或自暴自弃, 从

而造成较重的心理负担。针对这些学生心理问题, 利用体育游戏进行教学, 可以很好地起到促进作用。因为体育游戏具有均衡性和易行性, 可以减少学生对运动的恐惧感, 增强他们的自信心。同时, 由于体育游戏具有很强的娱乐性, 可以让学生在很放松的心态下进行体育锻炼, 促进他们心理和生理的健康发展。

3. 品德教育

思想品德是四有之首, 没有好的思想品德, 其他的教育都是徒劳。教育的宗旨在于育人, 忽视了品德的培养, 便失去了教育的意义。孩子由于世界观还没有形成, 思想可塑性较大。这就要求用品德教育贯穿游戏之中。用特定的角色规范孩子的言行, 让他们有责任感及正义感。如游戏《老鹰捉小鸡》, 设计了群鸡搏斗老鹰的场景, 大家通过集体合作, 共同打败老鹰。孩子们在游戏中可以学会认识凶残的敌人, 认识集体的力量, 还可以知道团结互助的好处。体育游戏内容健康, 在潜移默化的熏陶中, 孩子们培养了高尚的情操。又如例如在“穿城门”游戏中, 教师的目就是要培养游戏者团结协作的集体主义精神。在游戏中, 要求游戏者服从组长的安排, 承担一定的责任和义务, 能使游戏者在轻松愉快的游戏中受到集体主义教育。

4. 教学内容形式多变

在日常教学活动中我们通常是采用教材上的游戏作为其主要的教学和训练手段。我觉得教材游戏与创编相结合更可取, 改编后更适应自己学生的需求, 改编后更能体现体育教学课堂的需要。游戏的活动形式很多, 通过变幻游戏方法, 追求相同游戏不同形式或不同玩法, 最终达到共同目标的目的。又如《快快跳起来》是比较常见的游戏, 有的老师采用圆形的组织形式, 一位同学在圆心用一根竹棒作圆形转动, 其他同学在圆周线上看到竹棒快到身边马上跳起; 有的采用纵队的组织形式, 两位同学拿绳子的两端, 从前往后拉动绳子, 其他同学依次跳起; 有的采用横队的组织形式, 两位同学拿绳子的两端原地不停抖动绳子形似蛇形, 其他同学看准绳子的位置跳起跑过绳子; 有的采用时钟走的组织形式等等。无论采用什么形式, 目的是让学生快乐的玩起来, 快快跳起来, 提高学生反应能力, 达到教学的目的。

结语:

在小学体育教学中推广游戏教学, 既让体育活动变得更加丰富, 也可以有效培养学生参与体育活动的兴趣, 更好的帮助教师完成教学任务。游戏是一种积极有效的教学手段, 建议广大体育教育工作者根据小学生的特点, 合理科学地运用体育游戏。在体育教学实践中不断创编新的体育游戏, 注重实效, 大胆创新, 提高体育游戏的质量, 使体育游戏得到进一步发展和普及。

参考文献:

- [1] 罗琼. 智慧的体育人追梦的体育人宿迁市小学体育教学研讨活动心得[J]. 文体用品与科技., 2013(12).
- [2] 陈冬. 体育游戏在体育教学中的作用以及应注意的问题[J]. 渝西学院学报自然科学版, 2004(02).
- [3] 罗亚丽. 教与玩结合是小学体育教学的有效方法[J]. 科技信息学术研究, 2008(10).
- [4] 史福民. 充分利用体育游戏搞好小学体育教学[J]. 中国教育技术装备, 2011(01).

