

基于小班化教学的体育课程游戏化设计方法

徐 可

吉林附属小学（吉林 长春 130000）

摘 要：本论文聚焦小班化教学背景下体育课程的游戏化设计，在分析当前体育课程现状中的问题后，系统地分析了小班化教学模式下体育课程实施策略以及游戏化的必要性和可行性，并提出一系列解决问题的策略以给优化体育教学效果、提升学生体育学习兴趣和参与度提供参考，最后对研究作了总结与反思。

关键词：小班化教学；体育课程；游戏化设计

1 引言

当前教育体系不断变革，小班化教学在基础教育领域逐渐变成改革的热门议题，其有诸多独特优势，例如能让教师更精准关注每学生学习情况以开展化教学，从而为教学创新创造有利条件。学校教育体系里，体育课程处于核心位置，对学生身心全面发展意义重大，而游戏化设计这种能大幅提升学生学习热情并增强课堂互动性的教学方法很受青睐。把游戏化设计引入小班化体育教学有多方面的重大意义，因为当下义务教育阶段的儿童正处于快速成长的关键期且特别活泼好动又充满好奇，而游戏化体育课程把团队协作和竞争巧妙融入其中很合学生的天性，在激发学生内在运动动力的同时还能带来勇于挑战的快乐体验，这有助于提升学生的社交能力、增强集体荣誉感并强化进取精神。从教学效果来说，传统体育教学方式常是教师主导并以单向传授这种倾向于知识灌输的模式为主，使得学生只能被动接受，导致教学过程枯燥从而易使学生产生厌学情绪。而游戏化设计能让体育课更生动有趣，既能吸引学生注意又能提升他们的参与热情与主动探索精神，教师考虑课程目标和学生个体差异可设计好多样创意体育游戏，这能有效点燃学生热情并促使他们在主动探索中扎实掌握各项体育知识与技能。此外，体育课程的游戏化设计在小班化教学环境中有了更广阔的发展空间，因为小班里教师能更好组织管理游戏活动且可关注每个学生的动态表现与实际需求，在发现情况时要及时提供有针对性的指导并给出具体反馈，并且由于小班学生间互动更频繁深入，这利于游戏顺利开展以及学生间的合作交流。不过当下小班化体育课程的游戏化设计存在不少困境与阻碍，比如有些教师对游戏化教学认识不到位且缺少相关设计经验与能力，一些游戏设计未周全考量学生个性化差异和实际需求导致部分学生参与积极性不高，并且游戏化教学推进时教学资源匮乏、场地设施有限等也是制约因素。

2 问题现状分析

2.1 教师层面

当下，体育课程游戏化被不少教师理解得比较肤浅，大家常觉得无非是课堂加点互动与趣味环节以调动学生积极性，但未抓住本质并将具体教学目标和游戏设计逻辑有机融合，因对相关教学理论钻研不够深，实际设计游戏时常难以达到预期教学目标。优质体育游戏得综合考量规则合理性、挑战适度性、内容与教学主题契合度等诸多因素，但实践时有些教师很难精确把握难度，因为游戏太简单学生就觉得没意思而缺乏挑战动力，太难呢又会让学生产生挫败感，这两种状况都会对学生参与热情有直接影响。另外，当前教育体系在教学过程中对学生个体差异重视不够这一问题较为明显，由于每个学生体能水平、运动技能和个人兴趣有差别，在游戏化设计时，有些教师未把这考虑周全，游戏设计成“一刀切”模式，使得身体素质好、运动能力强的学生觉得游戏没挑战性，而身体素质差、运动能力弱的学生可能在游戏中吃力，甚至被边缘化。

2.2 学生层面

体育课程中学生参与度有差异，虽说游戏化设计本想提升学生参与度，但由于前面提到的教师设计方面存在问题，导致部分学生对体育游戏没兴趣，有的学生可能是因为游戏不合胃口或者在游戏中得不到成就感才消极参与，并且学生在游戏时的协作意识与集体合作能力需提高，因为不少体育游戏需要学生间协作配合才能完成任务，可部分学生太在意自己表现而缺乏和别人合作的意愿与能力，致使游戏没法顺利进行且影响团队整体表现，此外学生玩游戏时安全意识比较弱，体育游戏运动强度和挑战性往往不小所以有一定安全风险，然而有些学生玩游戏时只顾着追求刺激和乐趣而无视安全规则，就像日常活动一样，大家或许会不小心跌倒或是碰到东西从而存在安全隐患。

2.3 教学资源层面

教学资源不足这一重要因素对体育课程游戏化设计有着重要影响,因为首先场地设施受限,很多学校体育场地面积小而不能满足多样体育游戏开展的需求,像足球、篮球之类需大空间的团队游戏在场地有限时就难以开展从而限制游戏设计与实施。其次体育器材数量种类都少,不同体育游戏需要不同器材支撑,可有些学校体育器材配备不全且游戏化教学需求无法满足,并且某些教学设备质量与安全标准有毛病,长期用可能会威胁学生身体健康。另外教学资源更新速度慢,在教育观念不断革新、体育活动不断创新的情况下需要不断引入新教学资源,然而部分学校因资金、管理等原因不能及时更新体育教学资源,导致体育课程游戏化设计缺乏新意。

2.4 教学管理层面

教学管理上缺少有效评价体育课程游戏化设计的机制,当下学校评估体育课程的体系重点放在学生学业表现上(不单是技能掌握情况)以及教师教学常规方面,而对于游戏化设计质量与效果既无具体评价指标也无评价方法,这就使得教师做游戏化设计时方向不明、动力不足,也无法知晓自己设计的是否达到预期教学目标,并且教学计划安排也不够灵活,传统体育教学计划一般按固定模式和进度来,缺乏对游戏化教学的适应性调整,在实际教学里,由于学生兴趣和需求多变,常常需要根据具体情况适时优化课程内容和游戏设计,但现有教学计划很难做到这点。

3 解决问题的策略

3.1 提升教师能力

3.1.1 加强培训学习

定期开展旨在提升教师体育课程游戏化设计能力的培训并邀请业内权威专家来授课和提供现场指导,培训课程要着重于游戏化教学方法的实践应用且使其在整个培训体系里占主导地位,还要依据游戏化设计原则、方法、策略结合实际案例进行分析讲解以便让教师知晓如何把教学目标跟游戏元素有机融合在一起,另外也要鼓励教师参与各类学术论坛和交流活动从而给他们一个广阔的学习平台,让他们通过学习前沿教学理念和创新设计方法提高自己的教学实践能力。

3.1.2 开展实践探索

给教师创造实践的机会,让教师在课堂教学里踊跃尝试游戏化设计,并且学校可设置教学实验区,促使教师于教学实践活动中积攒经验,善于发觉问题并立即用妥当举

措应对,另外还要经常组织教师搞教学反思与经验交流活动,互相分享教学设计的思路和实践成果以达到相互学习提升整体教学质量的目的。

3.1.3 关注学生个性化教学

要使教学过程中的引导达到精准化,教师就得深入探究并掌握学生之间独特的个性特征,并且在进行游戏化设计时,得把学生的体质健康状况、运动技能水平和个人兴趣特长都考虑进去,此外,运用分层教学策略,教师就能根据学生实际需求制定出个性化学习方案,从而让难度有层次的游戏满足每个学生(每位玩家)在游戏里找到适合自己需求的挑战,进而收获成就感,就像篮球游戏,基础较好的学生可被设计些带有挑战性的战术配合游戏,而基础较差的学生则能玩到简单的投篮练习游戏。

3.2 提升课堂参与度,培养学生核心素养

3.2.1 激发学生兴趣

教育工作者要全面把握学生学习偏好与个性特征,设计出合学生“胃口”的体育游戏,可把学生喜欢的动画、影视等元素融入游戏设计以提升游戏趣味性与吸引力,例如搞个动漫角色主题的接力游戏让学生活动,引导学生在虚拟环境探索和体验他们热爱的领域从而提高参与积极性。

3.2.2 强化协作意识与集体荣誉感

游戏开发的时候得着重让学生养成良好合作意识与团队协作精神,所以可筹划像拔河赛、足球对抗赛之类需多人协作方能完成的活动,借这些集体项目让学生在互动时就掌握相关技能并且相互配合支持,而且在游戏中还得有意培养学生团队协作与有效沟通的能力。

3.2.3 加强安全教育

开展体育游戏活动前,教师要给学生讲解安全知识以助力学生更好地掌握游戏里的安全规范与注意事项,并且游戏过程中要加强日常巡查以便及时制止可能出现的安全隐患,另外还要定期检查体育器材和场地设施的安全性来保障学生活动。

3.3 优化教学资源配置

3.3.1 场地设施扩建

学校得加大体育经费投入以搞好体育设施建设与更新工作,还要改善场地规模并优化使用环境与功能性,依据学校实际合理规划场地布局来提升场地利用率。

3.3.2 扩充与更新体育器材,保障种类多样与数量充足

学校得依据体育课程游戏化设计的需求,及时更新补充体育器材,购买质量有保证、安全性佳的器材且定期检查维护。此外,还可倡导师生一起设计制作体育器材,像

用手工制作之类的办法把废旧物品变成简易篮球架、跳绳等,这样既能节省成本,又可培育学生动手能力。

3.3.3 引入信息化教学资源

现代信息技术被用来引进像体育教学视频、游戏化教学软件之类的丰富信息化教学资源,教师播放教学视频可引导学生深入理解与掌握体育运动里的游戏规则从而让他们系统学习相关知识,并且游戏化教学软件能被用于设计在线体育游戏以便学生课余时间也可锻炼和学习。

3.4 完善教学管理机制

3.4.1 构建完善的评估机制

教育机构得制定出一套系统化的评估方案才能保证其科学性和合理性,要构建合理且科学的评估框架就得把体育课程游戏化,然后系统地设定关键指标并制定出相应的评估方法,评估体系应涵盖游戏设计专业性、教学成效且还要进一步涉及其他关键要素,像学生参与度、满意度等方面也得考量进去,借评价之力及时找出教师在游戏化设计中的问题与不足,从而让教育工作者有依据去制定优化策略和实践方案。

3.4.2 灵活调整教学计划

教学计划得有一定灵活性,能依据学生当下学习情况与教学目标及时作出调整,所以教师规划教学方案时要充分预留调整空间,以便应对学生在课堂内外的多样需求与即时反应,灵活调整游戏设计和课程内容,并且要加强和其他学科教师的沟通协作,让体育课程和其他学科有机融合。

4 总结与反思

4.1 研究成果总结

我们研究了小班化教学背景下体育课程游戏化设计策略并取得了显著的实践成效,在教师方面,经过系统培训与实践探索后,教师的游戏化教学理论认知和实践应用水平显著提升且设计能力也大大提高,能依据教学目标和学生个体差异优化教学方案以达成更科学有效的学习路径,有趣体育游戏的设计让教学效率和学习效果都显著提升

了。第一,在学生层面,游戏化的体育课程对学生求知欲与参与积极性有很好的激发作用且能让学生身体素质和运动能力显著提升还能培育学生的合作意识、团队精神与竞争意识。第二,学校在教学资源上加大了对体育场地和器材的财政投入,并且引入信息化教学资源,这有力支持了体育课程的游戏化设计,优化了教学资源,使得体育游戏的设计与实施更趋多样化和丰富化。第三,教学管理上构建起系统化的评估机制且弹性化管理策略也被采纳,有了教学计划调整机制就保障了体育课程游戏化设计的可持续发展,评价体系能及时处理实际教学中的问题。

4.2 存在的问题与不足

研究与应用阶段虽已取得一定成果但也面临不少挑战且存在问题和欠缺之处,比如有部分教师的游戏化设计创新不够导致某些游戏缺乏新颖之处从而难以长时间抓住学生注意力,并且还存在着教学资源整合不足与配置不均衡的情况,具体体现就是信息化资源利用效率低且部分体育器材闲置情况严重,另外在教学管理上现有的评价机制科学性和公平性还需进一步提高,因为评价指标设置得并不完善并且评价时有一定主观性或许会影响评价结果的准确度。

4.3 未来展望

存在问题和不足的时候,以后我们会进一步强化研究与实践,在教师培训上,要加大创新能力的培养力度并鼓励教师不断探寻新的游戏化设计方法和理念。还要优化教学资源的统筹与应用以提高数字化教育资源的使用效率并且科学规划体育类课程的安排,在教学管理方面,要进一步构建完善的科学评估机制并完善评估标准体系以提升评估结果的准确性和客观公正性。另外,未来的体育课程游戏化设计会进一步关注学生的个性化需求并不断优化,以便给每个学生提供更优质、个性化的体育教育服务,只要持续努力改进,小班化体育课程游戏化设计就能不断发展,这既能有效促进学生身心健康的发展,又能推动学生整体素质的全面提升。

参考文献

- [1]刘慧丽.浅析小学体育教学中游戏化教学的改革与实践[J].天天爱科学(教学研究),2021:2.
- [2]唐成.课程游戏化背景下开展小班游戏的途径[J].幸福家庭,2021:2.
- [3]代雪娜.浅析小学体育课中的游戏化教学[J].百科论坛电子杂志,2020:170.
- [4]王益亮.游戏化教学模式在小学体育课程中的应用[J].魅力中国,2019:122.
- [5]王华伟.小学体育教学中游戏化设计的重要性分析[J].教育界(基础教育),2019:64-65.
- [6]江少华.游戏化教学在小学体育教学中的应用研究[J].体育画报,2021:2(146-147).
- [7]何雪南.浅析游戏化教学在小学体育教学中的运用[J].体育风尚,2020:134-134.
- [8]杨俊波.游戏化教学对小学体育的影响探究[J].当代体育,2021:1.