

小学体育游戏化教学对学生运动兴趣的激发

戚璐璐

上海市杨浦区内江路第二小学 上海 200090

摘要：本研究聚焦于小学体育游戏化教学对学生运动兴趣的激发效果。通过实证研究方法，探讨游戏化教学策略在提升小学生运动兴趣、促进体能与团队协作能力提升方面的作用。研究选取某市三所小学的300名学生作为研究对象，进行为期12周的实验干预。结果表明，体育游戏化教学显著提升学生的运动兴趣，增加有效运动时长，且教师实施能力和教学资源分配是影响教学效果的关键因素。研究提出“三维协同”实施框架，为小学体育教学改革提供理论依据和实践参考。

关键词：小学体育；游戏化教学；运动兴趣；激发策略

引言：小学时期是培养学生运动兴趣、形成终身体育意识的关键时期。然而，传统体育教学往往忽视了学生的兴趣差异和个性需求，导致学生参与度和运动兴趣不高。因此，探索有效的体育教学模式显得尤为重要，本研究基于游戏化教学的理论基础，旨在通过实证研究探讨其对小学生运动兴趣的激发效果，为小学体育教学提供创新思路和实践策略，以期促进学生体质健康和全面发展。

1 游戏化教学的理论基础与内涵

1.1 游戏化教学的定义

游戏化教学是指将游戏的元素和机制巧妙地融入教学过程中，旨在创造一种既愉悦又富有挑战性的学习环境。这种教学模式通过借鉴游戏中的互动、竞争、合作等元素，激发学生的学习兴趣与参与度，从而有效提升学习效果。游戏化教学不仅仅局限于电子游戏或数字平台，它还包括传统的活动游戏以及任何能够激发学生兴趣、促进知识掌握和技能提升的游戏化策略。其核心理念在于将学习目标与游戏机制相结合，让学生在轻松愉快的氛围中主动学习，达到寓教于乐的目的。

1.2 心理学与教育学依据

游戏化教学的理论基础深植于心理学与教育学的多个领域，从心理学角度来看，游戏能够满足人类天生的好奇心、探索欲和成就感。根据动机理论，游戏中的奖励机制、目标设定和即时反馈能够激发学生的内在动机，增强他们的学习意愿和持久性。此外，建构主义学习理论强调学习者在真实或模拟情境中主动构建知识体系的重要性，而游戏化教学通过创设丰富多样的游戏情境，为学生提供了实践、探索和反思的机会，有助于他们构建深层次的认知结构。在教育学方面，游戏化教学体现了以学生为中心的教育理念，它尊重学生的个体差

异和兴趣偏好，鼓励学生通过参与、合作和竞争等方式进行自主学习^[1]。同时，游戏化教学也符合多元智能理论，通过多样化的游戏活动和评价方式，能够全面激发学生的潜能，促进他们在不同智能领域的发展。

2 小学体育游戏化教学的价值

2.1 提升运动技能与身体素质

小学体育游戏化教学通过设计富有创意和挑战性的游戏，让学生在轻松愉快的氛围中参与体育活动。这些游戏往往结合了跑、跳、投等基本运动技能，使学生在玩耍中自然地练习和巩固这些技能。另外，游戏化教学注重活动的多样性和趣味性，能够激发学生积极参与，从而增加他们的身体活动量，有助于提升心肺功能、增强肌肉力量和灵活性，全面提升学生的身体素质。在游戏的互动过程中，学生还能通过模仿、观察和纠正动作，逐步提高自己的运动技巧和表现水平。

2.2 培养团队合作精神与规则意识

小学体育游戏化教学强调团队合作与公平竞争，这有助于培养学生的团队合作精神和规则意识。在游戏过程中，学生需要分工合作、相互支持，共同完成团队目标，这有助于他们学会倾听、沟通和协作，增强集体荣誉感。同时，游戏规则是游戏顺利进行的基础，学生需要遵守规则、尊重对手，这有助于他们树立规则意识，理解公平竞争的重要性。通过参与体育游戏，学生能够在实践中体验团队合作的力量，学会在规则框架内展现个人能力和团队精神。

2.3 激发主动参与与持续运动的兴趣

小学体育游戏化教学以其独特的魅力和趣味性，能够极大地激发学生的运动兴趣和参与热情。游戏元素如角色扮演、情境模拟、挑战关卡等，能够吸引学生的注意力，让他们在游戏中找到乐趣和成就感。这种积极

的情感体验能够促使学生更加主动地参与到体育活动中来,形成积极锻炼的习惯^[2]。此外,游戏化教学还能通过不断变化的游戏内容和难度,持续挑战学生的运动能力,激发他们的好奇心和探索欲,从而保持对体育运动的持续兴趣。

3 小学体育游戏化教学的实施策略

3.1 游戏化教学设计的原则

游戏化教学设计的核心在于平衡教育性与趣味性,确保游戏既能达成教学目标,又能吸引学生积极参与。设计时应考虑学生的年龄特征、体能水平及兴趣偏好,确保游戏内容的适应性与多样性。同时,安全性与可控性也是不可忽视的原则,游戏过程中应采取必要的安全措施,确保学生在安全的环境下进行活动。

3.2 游戏化教学策略的具体应用

3.2.1 情境创设

通过设计贴近学生生活或富有想象力的游戏情境,如“小小消防员”(障碍跑)和“森林探险”(定向越野),让学生在模拟的环境中体验不同的角色和任务,从而激发他们的运动兴趣和探索欲望。这些情境游戏不仅锻炼了学生的体能,还培养了他们的应急反应能力和团队协作能力。

3.2.2 任务驱动

任务驱动策略通过设置明确的挑战任务来激发学生的运动潜能。例如,限时完成接力赛要求学生不仅要在速度上取胜,还要注重团队协作和策略规划。这种策略不仅提升学生的速度和耐力,还增强他们的团队协作意识和竞争意识。

3.2.3 角色扮演

角色扮演策略通过模拟职业角色,让学生在游戏体验不同的社会角色,如医生急救演练和运动员训练。这种策略不仅有助于学生学习基本的生活技能和体育知识,还能培养他们的社会责任感和职业道德。

3.2.4 小组合作

小组合作策略通过团队竞赛的形式提升学生的团队协作能力。拔河比赛和足球对抗等活动要求学生在团队中发挥各自的优势,共同完成任务。这种策略不仅增强了学生的团队协作能力,还培养他们的领导力和沟通能力^[3]。

3.3 教学资源与工具

为了实施有效的游戏化教学策略,教师需要充分利用各种教学资源与工具。这包括确保校园内拥有足够的运动场地和设施,如跑道、球场等;准备必要的教学辅助材料,如地图、指南针等;利用多媒体教学资源,如视频、动画等增强游戏的趣味性和互动性。教师还可以

借助智能手环等设备监测学生的运动数据,为学生提供个性化的反馈和指导。同时,参加游戏化教学的专业培训也是提升教师教学能力的关键途径。

4 小学体育游戏化教学的优化建议

4.1 教师培训

通过组织游戏化教学设计工作坊,教师们可以深入了解游戏化教学的核心理念、设计原则及实施策略。工作坊可以邀请教育专家、游戏化学习领域的先行者进行讲座和实操演示,指导教师如何设计富有创意、符合学生兴趣的游戏化教学活动。工作坊还应鼓励教师之间的经验交流和案例分享,通过集体智慧碰撞出更多创新的教学方案。通过这样的培训,教师们能够掌握更多实用技巧,设计出既富有教育意义又充满趣味的体育游戏,从而更好地激发学生的学习热情和参与度。

4.2 家校合作

学校应积极邀请家长参与到游戏化体育活动中来,这不仅能够增进亲子关系,还能让家长更直观地了解学校的教学理念和方法。学校可以定期举办亲子运动会或家庭体育挑战赛,将游戏化元素融入其中,让家长和孩子一起完成团队任务或挑战。这样的活动不仅能增强学生的体质,还能培养家庭成员间的默契和团队精神。同时,家长参与还能为学校提供宝贵的反馈和建议,帮助学校不断优化游戏化体育教学的设计和实施。

4.3 个性化教学

教师可以根据学生的体能水平、兴趣爱好及学习目标,设计不同难度级别的游戏任务,确保每位学生都能在适合自己的挑战中获得成就感。此外,学校可以成立各类体育兴趣小组,如足球、篮球、定向越野等,让学生在自感兴趣领域深入学习和练习。通过兴趣小组的引导,学生能够更加专注地投入体育活动,不仅提升了运动技能,还培养了持续锻炼的习惯和终身体育意识。个性化教学策略的实施,需要教师具备敏锐的观察力和灵活的教学机智,以确保每位学生都能在体育游戏化教学中找到属于自己的舞台。

5 体育游戏化教学激发学生运动兴趣的实证研究

5.1 研究设计

5.1.1 研究目的

本研究旨在通过实证研究方法,探讨体育游戏化教学对学生运动兴趣的激发效果,为小学体育教学改革提供理论依据和实践参考。具体目标包括:分析体育游戏化教学的实施现状,验证其对学生运动兴趣的积极影响,揭示影响教学效果的关键因素,并提出针对性的教学策略^[4]。

5.1.2 研究对象

选取某市三所小学的六个班级作为研究对象,涵盖三年级至五年级学生,共计300名。其中,实验组采用体育游戏化教学模式,对照组沿用传统体育教学方法。实验周期为12周,确保研究样本的代表性和数据的可靠性。

5.1.3 研究方法及过程

采用混合研究方法,结合问卷调查、实验干预和数据分析。首先,设计《学生运动兴趣量表》和《教师教学策略问卷》,对实验组和对照组进行前测和后测。实验过程中,实验组教师根据研究团队设计的游戏化教学方案开展教学,涵盖“趣味接力赛”“情景模拟运动”等12项创新游戏,对照组则按照常规体育课程大纲进行教学。

5.1.4 数据收集与分析工具

数据收集工具包括标准化量表、课堂观察记录表和半结构化访谈提纲。分析方法采用SPSS26.0进行定量分析,运用独立样本t检验和配对样本t检验比较组间差异;通过NVivo12对访谈文本进行质性编码,提炼核心主题。同时,建立教学效果评估模型,综合考量学生运动技能、团队协作能力和课堂参与度等维度。

5.2 研究结果

5.2.1 实证研究结果数据

后测数据显示,实验组学生的运动兴趣总分($M = 82.36$, $SD = 9.45$)显著高于对照组($M = 68.72$, $SD = 11.28$), $t(298) = 10.23$, $p < 0.001$ 。具体到各维度,实验组在“运动乐趣感知”($t = 9.87$, $p < 0.001$)、“主动参与意愿”($t = 8.45$, $p < 0.001$)和“技能学习动机”($t = 7.63$, $p < 0.001$)三项指标上均呈现显著提升。课堂观察记录显示,实验组学生的有效运动时长占比达72%,较对照组提升28个百分点。

5.2.2 量化分析

进一步分析发现,游戏化教学对学生运动兴趣的影响存在剂量效应关系:每周实施3次以上游戏化教学的班级,其运动兴趣提升幅度较实施1-2次的班级高出42%。通过结构方程模型验证,游戏化教学通过“情境趣味性”($\beta = 0.38$, $p < 0.01$)和“挑战性设计”($\beta = 0.29$, $p < 0.05$)两条路径显著影响运动兴趣,二者共同解释了63%的变异量。

5.2.3 典型案例

在“森林探险”主题游戏中,学生通过角色扮演

完成障碍跨越任务,实验组学生的平均运动强度达到12.5MET,较传统教学提升57%。访谈中,89%的学生表示“喜欢这种边玩边学的方式”,76%的教师反馈“课堂纪律明显改善”。这些数据印证了游戏化教学在激发内生动力方面的独特优势。

5.3 研究讨论

5.3.1 影响因素的多维解析

研究揭示,教师实施能力是关键制约因素。调查显示,65%的教师认为“缺乏游戏设计经验”是主要障碍,而具备3年以上游戏化教学经验的教师,其班级运动兴趣提升幅度较新手教师高出31%。另外,教学资源存在显著差异:配备专业体育器材的学校,游戏化教学效果提升22个百分点,凸显硬件支持的重要性。

5.3.2 实施策略的优化路径

基于研究结果,提出“三维协同”实施框架:在内容设计层面,应遵循“4C原则”(Connection关联性、Challenge挑战性、Creativity创造性、Collaboration协作性);在教师培训方面,需构建“理论-实践-反思”循环培训体系;在评价体系上,建议采用“过程性评价+表现性评价”双轨机制。例如,某校开发的“运动成长档案袋”,有效记录学生技能进阶轨迹,使运动兴趣保持率提升至89%。

结束语

综上所述,小学体育游戏化教学在激发学生运动兴趣、提升体能与团队协作能力方面具有显著优势。未来,进一步完善游戏化教学设计,加强教师培训,优化教学资源,以推动小学体育教学改革,为学生创造更加丰富多彩、富有挑战性的体育学习环境,培养终身体育意识。

参考文献

- [1]田正.游戏化体育课程对小学生运动兴趣的激发[J].体育画报,2024(18):50-53.
- [2]周海云.小学体育教育中激发学生兴趣的教学策略探究[J].体育画报,2024(10):184-187,189.
- [3]万莉.游戏化教学在小学体育中的实施效果分析[J].文渊(小学版),2025(1):344-346.DOI:10.12252/j.issn.2096-6261.2025.01.115.
- [4]赵郑德.小学体育教学中游戏化教学策略的应用研究[J].孩子,2025(4):137-139.