

游戏传习教学对激发中学生田径运动兴致的研究

杨远平 孙丹 何建伟*

广州大学体育学院, 广东 广州 510006

[摘要] 目前, 我国教师一般采用“填鸭式”的方式进行教学, 这种方法不仅忽视了学生兴趣的培养, 而且会导致学生对运动学习的厌倦心理。研究采用实验法、数理统计法、文献资料法和访谈法等研究方法。主要从游戏性质的传习的重要性出发, 在田径运动中采用游戏化的传习的方法。结果: (1) 游戏传习法在提升学习者传球准确性上具有明显效果; (2) 游戏传习法能够让学习者的技术得到较大改善; (3) 游戏传习法在练习中起到关键性作用; (4) 游戏传习法能够有效的激发学习者对田径运动的兴趣; (5) 游戏传习法的使用, 使传统传习的沉闷课堂变的活跃起来。结论: (1) 游戏传习法对中学生田径技术的掌握呈现正相关潜移默化; (2) 实验组田径各种能力提升明显优于对照组的主要原因在于, 游戏传习法的传教方式相对于传统传习的方式更自由、更放松、更活跃、更具有趣味性, 学习者的自主性得到了充分发挥, 主动去参与技术动作的练习中; (3) 游戏传习法打破了传统传习的简单、枯燥、沉闷和传习者为主的局面, 将学习者置于主体地位, 传习者置于主导地位, 使得学习者能够充分发挥想象力、运动技能、组织能力; (4) 在同等条件下, 采取游戏传习的上课效率优于传统传习的上课效率, 学习者完成技术动作的质量和稳定性具有更高的可靠性。

[关键词] 传球能力; 游戏传习法; 引发兴致

DOI: 10.33142/fme.v3i3.6478

中图分类号: G4

文献标识码: A

Study on the Role of Game Teaching in Stimulating Middle School Students' Interest in Track and Field

YANG Yuanping, SUN Dan, HE Jianwei*

Sport College, Guangzhou University, Guangzhou, Guangdong, 510006, China

Abstract: At present, Chinese teachers generally use the "cramming" method in teaching. This method not only ignores the cultivation of students' interest, but also leads to students' boredom of sports learning. The research adopts the methods of experiment, mathematical statistics, literature and interview. Mainly from the importance of passing on the nature of the game, we adopt the method of passing on the game in track and field. Results: (1) The game learning method has obvious effect on improving the accuracy of learners' passing; (2) Game learning method can greatly improve learners' skills; (3) Game learning plays a key role in practice; (4) Game learning method can effectively stimulate learners' interest in track and field sports; (5) The use of game teaching method makes the dull classroom of traditional teaching become active. Conclusion: (1) The game teaching method has a positive correlation with the mastery of track and field skills of middle school students; (2) The main reason why the improvement of track and field abilities of the experimental group is significantly better than that of the control group is that the teaching method of the game teaching method is more free, more relaxed, more active and more interesting than the traditional teaching method, and the learners' autonomy has been brought into full play and actively participate in the practice of technical movements; (3) The game teaching method breaks the simple, boring, dreary situation of the traditional teaching, and puts the learner in the main position and the student in the leading position, so that the learner can give full play to his imagination, motor skills and organizational ability; (4) Under the same conditions, the teaching efficiency of game teaching is better than that of traditional teaching, and the quality and stability of learners' technical actions are more reliable.

Keywords: passing ability; game learning method; arousing interest

引言

兴趣是在需要的基础上, 在社会实践的过程中形成和发展起来的, 它反映人的需要, 成为人对事物认识和对知识获取的心理倾向。一个人只有对某种客观事物产生了需要, 才有可能对这种事物发生兴趣。例如, 一个人感到了学习知识的必要, 才有了学习知识的要求, 然后产生对学习知识的兴趣。皮亚杰指出: “兴趣, 实际上就是需要的

延伸, 它表现出对象与需要之间的关系, 因为我们之所以对于一个对象发生兴趣, 是由于它能满足我们的需要。”但需要不一定都表现为兴趣。

1 研究对象与方法

1.1 研究对象

研究对象: 游戏传习教学对激发中学生田径运动兴致。
研究对象: 某中学初中二年级的两个班级, 共 80 人,

男生 40 人，女生 40 人。

1.2 研究方法

1.2.1 文献资料法

为更好的开展本文的研究，在中国知网查阅了与“田径游戏”、“中学生田径兴趣”、“游戏与中学生兴趣”等相关的资料，收集到了近十年来论文和著作，将之进行整理以参考和借鉴与本文研究相关的理论知识。

1.2.2 实验法

本文选择了初二级两个班级，共 80 人（男生 40 人，女生 40 人），实验组采用游戏传习法进行传习，对照组进行陈规的田径传习，传习时间和场地以及教师等前提相同，通过测验分别对两个的男女生采用游戏教学前、后对田径兴趣以及技术掌握。

1.2.3 数理统计法

采用 excel2016 软件和 IBM SPSS Statistics 25 对实验组和对照组测验前后的田径兴致水平进行测量分析，采用三线表的方式呈现两组学习者田径兴致程度不同。

1.2.4 访谈法

对部分从事多年中小学田径传习的体育骨干老师和部分介入田径活动的学习者作为访谈对象，对田径游戏在田径传习、锻炼中的运用以及存留的问题和不足进行有目的地交流，从中得到与本研究相关的信息。

1.2.5 比较分析法

对测验前后两组中学生的田径兴致进行对照，查验游戏传习法传统传习法在培养学生田径兴致方面上的不同情况。

2 结果与分析

2.1 中学生游戏传习方案设计

根据学习者身心发展规律，遵循此规律设计游戏活动将游戏传习法融入到田径传习中，实则就是连系田径而设计的游戏。本文测验中运用到的田径游戏分类有一下四类：

(1) 按游戏中是否有球分为：有球游戏、无球游戏；

(2) 按运动负荷大小分为：负载较大的游戏、负载适中的游戏、负载较小的游戏；

(3) 按所需发展的身体素质分为：协调型游戏、敏锐型游戏、速度型游戏；

(4) 按人数多少分为：单人游戏、双人游戏、多人游戏。

表 1 田径游戏活动传习计划

	第一阶段	第二阶段	第三阶段	第四阶段	合计
周数	1-2	3-4	5-6	7-8	8
阶段	感情基础	兴致培养	成长兴致	稳定成长	

通过对 8 周的传习测验阶段的分别，使得田径传习拥有了显著的阶段性，根据差别阶段的性征，采取差别的游戏。

2.1.1 游戏设计的目的

(1) 思量田径游戏内容对学时方针的供献率

在指定科目目标之后，要根据学时的调整进行目标的设置，并且要根据传习任务和学时目标选择游戏内容，选择的的游戏活动是为课时目标服务的。首先是学时目标的合理性，在思量筛选哪一种田径游戏对科目目标的落实有所帮助，以及游戏的难易水平是否适宜。如果不能满足以上目标，则需要从头筛选游戏的内容。

(2) 思量学习者的年齿特色和现实水平的发展情况

处于高中阶段的学生可采用内容比较丰富、花样繁多、难度适宜的游戏，结合实际选择具有典型性、实用游戏内容。

2.1.2 游戏实施方案

根据人的认知规律以及学习者身体发展规律以及生理本能发育规律进行田径传习的调整，体育课的活动环节包含预备部分、基本部分、体能部分、结束部分，在实施游戏传习的时候，应该思量这四个部分。具体实施如下：

2.2 测验前实验组与对照组田径兴致水平比较分析

本文对学习者在田径传习中，游戏传习对培养学习者田径兴致的作用进行了系统的分析，以广东省河源市紫金县第二中学高二级 80 名中学习者作为实验对象开展测验研究，比较游戏传习与陈规传习在培养学习者田径兴致方面的差别，为游戏传习在中学田径传习中的推广供给依据。

表 2 某中学实验班和对照班学习者人数

组别	男生	女生	合计
实验班	20	20	40
对照班	20	20	40

采纳整编的《田径课学习兴趣水平评价量表》对实验班、对照班 80 名学习者的田径学习立场进行考察，发放调查问卷 80 份，问卷全部回收，删除填答不全的问卷 2 份，有用问卷 78 份，有效问卷率 97.5%。

表 3 测验前实验班和对照班田径兴致水平的比较 (N=78)

	实验班(人)	占比	对照班(人)	占比
田径学习踊跃兴致	20	25.6%	18	23.1%
田径学习消极兴致	19	24.4%	21	26.9%
田径关注度	15	19.2%	13	16.7%
田径举止参与程度	18	23.1%	19	24.5%

通过测验前实验班和对照班田径兴致水平的问卷调查统计成果：田径学习积极兴趣实验班比对照班高了 2.5%；在田径学习消极兴致来看实验班要低于对照班 2.5%，可以得知实验班对田径的兴致是比较偏低的；在田径的关注度来看，实验班要比对照班高出 1.5%，说明有一部分学习者可能受外在影响对田径学习的兴致不太稳定；在田径运动参与

程度来看，对照班比实验班高出 1.6%，没有显著差别。

2.2.1 实验组测验前后田径兴致水平分析

表 4 实验班测验前后田径兴致水平的比较 (N=39)

	实验前 (人)	占比	实验后 (人)	占比
田径学习踊跃兴致	20	51.2%	33	84.6%
田径学习消极兴致	19	48.7%	6	15.4%
田径关注度	15	38.5%	30	76.9%
田径举止参与程度	18	46.2%	32	82.1%

实验班在经过测验后，田径学习踊跃兴致比测验前提高了 33.4%；田径学习消极兴趣比测验前降低了 33.3%；田径关注度比测验前提高了 38.4%；田径运动参与程度提高了 35.9%。从上述数据可以看出，游戏传习对提高田径兴致具有显著的效果。

2.2.2 对照班测验前后田径兴致水平分析

表 5 对照班测验前后水平的比较 (N=39)

	实验前 (人)	占比	实验后 (人)	占比
田径学习踊跃兴致	18	46.2%	19	48.7%
田径学习消极兴致	21	53.8%	20	51.3%
田径关注度	13	33.3%	15	38.5%
田径举止参与程度	19	48.7%	22	56.4%

对照班在经过测验后，田径学习踊跃兴致比测验前提高了 2.5%；田径学习消极兴趣比测验前降低了 2.5%；田径关注度比测验前提高了 5.2%；田径运动参与程度提高了 7.7%。从上述数据可以看出，陈规传习对长进田径兴致没有显著的效果。

2.2.3 实验组与对照班测验前后田径兴致程度对照

通过研究可以看出实验班在测验后的田径学习自主性、田径关注度、田径运动参与度明显高于对照班，而实验班的田径学习消极兴趣明显低于对照实验班，从而可以得出游戏传习法对学习者的激发田径兴趣的作用呈现出积极作用。

2.2.4 测验前后实验组与对照班传球能力的变化

表 7 测验前后实验组与对照班传球能力对比表

组别	实验组 (平均值)	对照班 (平均值)	P
测验前	3.2±1	3.1±1	>0.05
测验后	5.4±1	3.6±1	<0.05
P	<0.05	>0.05	

由表 7 可以得知，测验前实验组与对照班在传球能力上没有显著的差异性 (P>0.05)。实验组由测验前的 3.2 分升高到了 5.4 分，升高了 2.2 分，具有显著性差异 (P<0.05)；对照班由测验前的 3.1 分升高到了 3.6 分，没有显著性差异 (P>0.05)。由此得出采用游戏“一杆进洞”对田径传球能力的提升是具有明显的作用的。游戏传习相对于传统传习来说，游戏传习对学习者的田径传球能力的提升呈正相关影响。

2.2.5 测验前后实验组与对照班颠球能力的变化

表 8 测验前后实验组与对照班颠球能力对比表

组别	实验组 (平均值)	对照班 (平均值)	P
测验前	22.8±2	22.2±3	<0.05
测验后	30.2±4	23.2±3	>0.05
P	<0.05	>0.05	

由表 8 可以得知，测验前实验组与对照班在颠球能力上没有显著的差异性 (P>0.05)。实验组由测验前的 22.8 分升高到了 30.2 分，升高了 7.4 分，具有显著性差异 (P<0.05)；对照班由测验前的 22.2 分升高到了 23.2 分，升高了 1 分，没有显著性差异 (P>0.05)。由此得出采用游戏“模仿秀”对田径颠球能力的提升是具有明显的作用的。游戏传习相对于传统传习来说，游戏传习对学习者的田径颠球能力的提升呈正相关影响。

2.2.6 测验前后实验组与对照班运球绕杆能力的变化

表 9 测验前后实验组与对照班运球绕杆能力对比表

组别	实验组 (平均值)	对照班 (平均值)	P
测验前	22.8±2	13.7±0.5	<0.05
测验后	13.8±0.5	13.0±0.4	>0.05
P	<0.05	>0.05	

由表 9 可以得知，测验前实验组与对照班在颠球能力上没有显著的差异性 (P>0.05)。实验组由测验前的 22.8 秒升高到了 13.8 秒，升高了 9 秒，具有显著性差异 (P<0.05)；对照班由测验前的 13.7 秒升高到了 13.0 秒，升高了 0.7 秒，没有显著性差异 (P>0.05)。由此得出采用游戏“问候朋友”对田径运球绕杆能力的提升是具有明显的作用的。游戏传习相对于传统传习来说，游戏传习对学习者的田径运球绕杆能力的提升呈正相关影响。

3 结论与建议

3.1 结果与结论

3.1.1 游戏传习法对学习者的学习效果

(1) 游戏传习法在提升学习者传球准确性上具有明显效果；

(2) 游戏传习法能够让学习者的颠球技术取得较大改善；

(3) 游戏传习法在运球绕杆的操练中起到关键性作用；

(4) 游戏传习法能够有效的引发学习者对田径运动的兴致；

(5) 游戏传习法的使用，使传统传习的沉闷课堂变的活跃起来。

3.1.2 游戏传习法打破传统传习法后课堂气氛与学生能力的提升

(1) 游戏传习法对中学生田径技艺的掌握呈现正相关潜移默化；

(2) 实验组传球能力、颠球能力、运球绕杆能力的

提升明显优于对照组的主要原因在于,游戏传习法的传教方式相对于传统传习的方式更自由、更放松、更活跃、更具有趣味性,学习者的自主性得到了充裕施展,自主去参与与技术动作的练习中;

(3) 游戏传习法打破了传统传习的简单、枯燥、沉闷和传习者为主的局面,将学习者置于主体地位,传习者置于主导地位,使得学习者能够充分发挥想象力、运动技能、组织能力;

(4) 在同等条件下,采取游戏传习的上课效率优于传统传习的上课效率,学习者完成技术动作的质量和稳定性具有更高的可靠性。

3.2 建议

3.2.1 田径运动的传习方式的改变

田径传习应该注入新理念、新思维、新思想、新方法,通过田径特点结合多式多样的游戏进行田径运动兴致的激发,由简到繁、由易到难、单一到多样,循循渐进进行引导学习者发现田径运动的乐趣、培养学习者对田径运动的兴致、维护学习者对田径运动的兴致、发展学习者对田径运动的终身兴致,从而最终达到终身运动的最高理想目标。

由学习者为主,教师为辅,进行设计和实施游戏传习活动,最终才能实现和引发学习者对田径运动兴致。把学习者们认为的“要我学”转变为“我要学”;把带着厌烦的情绪参加田径运动情况转变成带着享受田径带来的欢乐情绪上课,教师能够顺利完成传习任务,学习者也能在欢乐愉快的讲堂中学到常识与技能。

3.2.2 兴致对田径运动的重要性

兴致是学习者学习的主要动力,如果学习者丧失了对

田径活动的兴致,那么学习者的田径运动参与程度和就不会得到提升,对田径运动的热情也将降低。对此,紫金县第二中学应该根据学习者的心理和生理特点制定学习者参与性的课程计划,例如运用游戏的方法吸引学习者参与田径运动,增强学习者参与校园田径运动的兴致,从根本上长进学习者对田径运动的参加踊跃性和自立性。除此之外,长进学习者的田径运动参加意识。田径运动应该长进对理论知识的传授课时,通过理论常识的解说帮助学习者正确领会田径运动价值,在长进学习者对校园田径运动认知的同时,加强学习者的参与意识。

[参考文献]

- [1]陈娟. 田径游戏在小学“校园田径”传习中运用现状的调查与分析[J]. 当代体育科技, 2013(35).
 - [2]刘浩. 增加田径游戏练习对小学习者自信心和注意力影响的实验研究[D]. 北京:北京体育大学, 2016.
 - [3]周涛. 田径游戏锻炼法在小学体育课中传习效果研究[D]. 北京:北京体育大学, 2015.
 - [4]朱建东. 探析初中体育传习中体育游戏的应用策略[J]. 求知导刊, 2020(52): 89-90.
 - [5]朱飞. 校园田径传习中引发初中生学习兴致的意义及策略[J]. 中学传习参考, 2021(6): 20-21.
- 作者简介: 杨远平(1963-)男, 汉族, 广东人, 副教授, 广州大学体育学院, 研究方向: 体育教育与运动训练; 孙丹(1972-)女, 汉族, 吉林长春人, 副教授, 广州大学体育学院, 研究方向: 体育教育与运动训练; 通讯作者: 何建伟(1973-)男, 汉族, 福建莆田人, 博士, 副教授, 硕士生导师, 广州大学体育学院, 研究方向: 体育学研究。