

游戏教学法在高校柔力球教学中的应用研究

王磊磊 李禄祥

平顶山学院, 河南 平顶山 467000

[摘要] 游戏教学法是依据教学目标设计趣味性游戏任务, 将技术学习融入游戏情境的教学方法。本研究以某高校体育选修课学生为实验对象, 尝试性探究游戏教学法在柔力球教学中的实际应用效果。研究表明, 该方法能够提高学生学习兴趣、提升学生参与动机、增强技能掌握、促进身心发展。

[关键词] 游戏教学法; 高校; 柔力球

DOI: 10.33142/jscs.v5i1.15480

中图分类号: G642.46

文献标识码: A

Research on the Application of Game Teaching Method in Rouliqiu Teaching in Colleges and Universities

WANG Leilei, LI Luxiang

Pingdingshan University, Pingdingshan, Henan, 467000, China

Abstract: Game based teaching method is a teaching method that designs interesting game tasks based on teaching objectives and integrates technical learning into game contexts. This study focuses on students taking elective courses in physical education at a certain university, and attempts to explore the practical application effect of game teaching method in the teaching of Rouliqiu. Research has shown that this method can enhance students' interest in learning, increase their motivation to participate, strengthen their skill mastery, and promote their physical and mental development.

Keywords: game based teaching method; colleges and universities; Rouliqiu

1 研究目的与意义

游戏教学法在体育教学中已得到广泛应用, 并取得了显著的教学效果。柔力球作为国内较多高校开设为体育课程的一项体育运动, 其自身融合了武术、舞蹈、体操等元素, 具有独特的健身价值和艺术魅力^[1]。然而, 在高校柔力球教学中, 传统的教学方法往往难以激发学生的学习热情和积极性, 导致教学效果不尽人意。因此, 本文尝试探索将游戏教学法引入高校柔力球教学中, 通过激发学生的兴趣和主动性, 提高教学效果, 增强学生的身体素质和综合素养^[2-3]。同时, 为高校体育教学改革提供新的思路和实践经验。

2 实验对象与方法

本研究选取某高校 160 名柔力球选修班的学生作为实验对象, 随机分为两组, 其中一个班采用游戏教学法进行教学 (实验组, n=80), 另一个班采用常规教学法进行教学 (对照组, n=80), 共 16 周, 每周 1 次课, 共计 16 次课, 32 学时。在第 1 周、第 3 周、第 16 周, 针对实验组和对照组学生发放问卷, 回收率为 100%。有效问卷占比为 100%。通过问卷对两组学生的柔力球技能水平、学习兴趣和参与度等进行测试, 通过飞龙二套规定套路成绩、柔力球 A 类难度动作成绩、柔力球动作创编成绩、对比两组各项数据, 运用 SPSS 27.0 统计软件进行分析, 并得出相应结论。

表 1 教学部分游戏选择

教学部分游戏选取	
实验组	对照组
柔力球接力	示范教学法
音乐柔力球	分解教学法
围圆抛接	重复练习法
球拍障碍赛	讲解教学法
柔力球平衡赛	分组教学法

2.1 柔力球学习兴趣水平评价量表

基于实验研究的明确目标, 参考佟立纯和李四化所撰写的《体育心理实验与测量指导手册》^[4], 结合相关文献资料与实际教学需求, 根构建《柔力球学习兴趣度评估量表》, 量表从以下五个维度测试实验组和对照组学生的柔力球学习兴趣水平。

表 2 柔力球学习兴趣水平维度与题目分布

维度	题目分布
柔力球学习积极兴趣	1、2、3、4
柔力球学习消极兴趣	5、6、7、8
自主探究与学习	9、10、11、12
运动参与程度	13、14、15、16

注: 其中 5、6、7、8 为反向计分, 其余都是正向计分。

2.2 问卷信效度检验

为确保问卷调查在本次实验中的有效性及测试结果

的可靠性,本文采取重测法作为评估手段,在第1周、第3周发放问卷并进行回收,运用统计软件进行分析处理。经分析问卷前后一致性指标R值为0.86,证明问卷具有良好信度。同时,邀请柔力球教学领域具有丰富经验的专家老师,对本问卷的内容效度进行评估检验,在问卷的结构布局、问卷内容等符合基本要求,问卷具备科学性与有效性,学生对柔力球学习的基本兴趣情况能够通过量表准确体现。

3 研究结果与分析

3.1 实验前对比分析

表3 实验前学习兴趣水平与参与度对比分析(N=80)

测试内容	实验组 ($\bar{X}\pm S$)	对照组 ($\bar{X}\pm S$)	T	P
柔力球学习消极兴趣	22.45±2.62	19.96±3.16	0.74	0.49
柔力球学习积极兴趣	18.58±3.84	16.80±3.54	1.26	0.16
自主探究与学习	15.62±3.26	14.56±3.72	-0.38	0.62
运动参与度	12.85±2.60	11.45±3.52	-1.22	0.32

(注: *表示 $p<0.05$, 有显著性差异; **表示 $p<0.01$, 有非常显著性差异)

实验开始之前,针对实验组和对照组学生在柔力球学习的消极兴趣、积极兴趣方面、自主探究与学习、运动参与度等方面进行测试通过实验数据可以发现,实验组与对照组学生在消极兴趣、积极兴趣方面、自主探究与学习、运动参与度等方面的得分基本相同,两组之间无显著性差异,表明两组学生在柔力球学习兴趣水平、参与度等方面的表现基本一致^[5]。

3.2 实验后对比分析

3.2.1 实验后量表数据对比分析

表4 实验后学习兴趣水平与参与度对比分析(N=80)

测试内容	实验组 ($\bar{X}\pm S$)	对照组 ($\bar{X}\pm S$)	T	P
柔力球学习消极兴趣	23.65±2.45	20.24±3.16	1.96	0.012*
柔力球学习积极兴趣	19.85±2.02	15.86±3.24	4.20	0.000**
自主探究与学习	19.20±3.68	15.40±2.45	2.95	0.001**
运动参与度	16.28±1.78	14.08±2.24	2.64	0.006**

(注: *表示 $p<0.05$, 具有显著性差异; **表示 $p<0.01$, 具有非常显著性差异)

如表4所示,实验组与对照组在多项学习指标上呈现显著差异性特征。在柔力球学习的消极兴趣方面,实验组学生的平均得分高于对照组学生的平均得分, $P<0.05$,说明两组学生在消极兴趣上存在显著差异,对照组的学习消极性高于实验组,说明游戏教学法能够起到提升学习兴趣,降低学习消极心态的效果。同样,在积极兴趣,自主探究与学习、运动参与度几个方面,实验组平均成绩均高

于对照组平均成绩,且均具有显著差异,具有统计学意义。

结果表明,经过16周的教学后,实验组和对照组在柔力球学习兴趣方面均有所提升,实验组的提升更为明显,充分说明游戏教学法在教学过程中能够更有效的调动与提升学生对于柔力球学习的积极性。

3.2.2 实验后柔力球飞龙二套成绩的对比分析

表5 实验后飞龙二套成绩对比分析(N=80)

组别	实验后 ($\bar{X}\pm S$)	T	P
实验组	93.18±4.61	2.041	0.045*
对照组	88.48±2.08		

(注: *表示 $p<0.05$, 具有显著性差异; **表示 $p<0.01$, 具有非常显著性差异)

实验结束后,我们对两组学生飞龙二套成绩进行对比分析发现实验组平均成绩明显高于对照组平均成绩,有显著性差异,说明游戏教学法的教学效果明显。充分说明,在实验教学过程中,游戏教学法能够达到提升柔力球基本技能、提升学生学习成绩的多重目标。不仅极大地丰富了课堂内容,更成功吸引了学生的积极参与,使他们更加深入地了解 and 关注柔力球运动。

3.2.3 实验后柔力球A类难度动作成绩的对比分析

表6 实验后A类难度动作成绩对比分析(N=80)

组别	实验后 ($\bar{X}\pm S$)	T	P
实验组	91.15±4.58	2.205	0.030*
对照组	83.42±2.04		

(注: * $p<0.05$, 具有显著性差异; **表示 $p<0.01$, 具有非常显著性差异)

如表6所示,通过对学生A类难度动作的测试,实验组的平均成绩明显高于对照组平均成绩,具有显著性差异;说明实验组学生经过16周的游戏教学法实验教学后,柔力球基本技术动作得到很大提升,且教学效果显著优于对照组。

3.2.4 实验后柔力球创编成绩对比分析

表7 实验后柔力球动作创编成绩对比分析(N=80)

组别	实验后 ($\bar{X}\pm S$)	T	P
实验组	91.19±4.63	3.004	0.045*
对照组	85.16±2.41		

(注: *表示 $p<0.05$, 具有显著性差异; **表示 $p<0.01$, 具有非常显著性差异)

如表7所示,通过对学生动作创编成绩的对比分析不难发现,实验组平均成绩同样明显高于对照组平均成绩,有显著性差异;充分表明,在经过16周的实验教学,实验组学生经过游戏教学法教学后,柔力球基本技术动作得到较大提升,说明游戏教学法的教学效果明显,主动参与性得到提高,具备了一定的创新能力,能够在学习过程中

主动思考,并在掌握基本动作的基础上对柔力球的动作创编逐渐融入个人理解。

3.2.5 实验后综期末成绩对比分析

表 8 实验后期末综合成绩对比分析 (N=80)

组别	实验后 ($\bar{X} \pm S$)	T	P
实验组	91.18 $\pm$ 4.61	2.041	0.005**
对照组	80.48 $\pm$ 2.08		

(注: *表示 $p < 0.05$, 具有显著性差异; **表示 $p < 0.01$, 具有非常显著性差异)

如表 8 所示, 通过对比期末综合成绩, 实验组平均成绩明显高于对照组平均成绩, 且具有非常显著性差异; 由此可知, 在经过 16 周的实验教学, 实验组学生对柔力球课程的学习兴趣有了较大提高, 参与度大大增强, 实验组学生整体期末成绩比传统教学法的对照组成绩要高。

3.2.6 试验后实验组学生对教学形式的态度分析

表 9 实验组学生对教学形式的态度分析 (N=80)

题目	非常满意	满意人数	一般	不满意	非常不满意
游戏教学法满意度	55%	45%	0	0	0
游戏教学法评价	35%	60%	5%	0	0
游戏教学法教学效果满意度	40%	57.5%	2.5%	0	0

如表 9 所示, 实验组学生对游戏教学法的教学形式表示了给予了较高满意度评价, 满意以上人数为 100%; 在评价层面, 高达 95% 的学生对游戏教学法表示满意, 仅有极少数学生认为该方法表现一般。进一步观察教学效果满意度, 97.55% 的学生对游戏教学法所取得的成效表示满意, 而仅有个别学生对该教学法的形式评价为一般。绝大多数学生对游戏教学法持有积极且满意的态度, 这充分说明了游戏教学法在学生中获得了广泛的认可。然而, 对于少数学生持一般态度的反馈, 我们仍需给予重视, 并在未来的教学实践中进行相应的调整与优化。

3.2.7 试验后实验组学生对教学效果的评价与分析

表 10 实验组学生对教学效果的评价与分析 (N=80)

题目	非常有帮助	有帮助	一般	基本没帮助	完全没帮助
对课堂所学知识是否有帮助	40%	55%	5%	0	0
是否促进你对柔力球技术的掌握	35%	50%	15%	0	0
是否提高了你的柔力球学习兴趣	55%	37.5%	7.5%	0	0
是否促进你自主学习柔力球技术	35%	52.5%	12.55%	0	0

如表 10 所示, 实验组学生对游戏教学法的评价展现出了积极的态势。其中, 高达 95% 的学生认为这种教学方

法对他们的课堂知识吸收有显著帮助, 而仅有 5% 的学生表示效果一般, 没有学生认为这种方法无助于他们的学习。在柔力球技术掌握方面, 85% 的学生认为游戏教学法能够有效促进柔力球技术的掌握, 只有 15% 的学生觉得该方法对技术掌握只能起到一般效果, 没有学生表示无帮助。此外, 关于柔力球学习兴趣的提升, 92.5% 的学生表示游戏教学法有效激发了他们的兴趣, 而 7.5% 的学生则觉得该方法对学习兴趣的影响较为一般, 没有学生给出负面评价。对于自主学习能力的促进, 87.5% 的学生认为游戏教学法起到了积极的推动作用, 仅有 12.5% 的学生觉得该方法在自主学习方面的帮助有限, 没有学生认为其无助于自主学习。

整体来说, 实验组学生对游戏教学法的教学效果普遍持肯定态度, 但仍有少部分学生对其评价为一般。这一结果提醒我们, 在未来的教学实践中, 需要持续关注并合理改进游戏教学法的应用, 以更好地满足学生的学习需求。

4 分析与讨论

4.1 游戏教学法对学生柔力球学习兴趣与课堂参与度的影响

通过游戏教学法在柔力球课堂教学中的应用, 实验组学生在柔力球学习积极兴趣层面得到显著提高, 学生对学习柔力球的主动性显著增加; 自主探究与学习的次数也显著增加, 学生也具备了一定的创编创新能力; 在运动参与度层面, 学生在课堂学习的专注度也大大提高, 课余时间投入到柔力球运动的时间精力也有显著提高。显而易见, 学生在柔力球学习中多方面取得的明显提升, 游戏教学法起到了至关重要的作用。该教学方法能够根据具体的教学目标内容与学生身心特点, 通过游戏地形式有针对性地开展教学活动, 进而确保每一名学生都能积极参与课堂互动。这样不仅仅能够降低学生对柔力球学习的消极情绪, 还能够显著提升他们的学习积极性^[6]。与此同时, 在无形之中不断吸引学生开始主动了解和学习柔力球相关知识, 直接体现了游戏教学法相较于传统教学方法的优越性。由此可见, 与传统教学方法相比, 游戏教学法具有更加良好的教学教育效果, 能够更加有效地激发学生内在学习动力, 促进学生更积极主动地参与到学习中来。

4.2 游戏教学法对学生柔力球技术水平成绩的影响

通过本次研究发现, 实验组整体掌握程度优于对照组, 实验组各项期末成绩高于对照组, 说明实验组学生整体学习效果优于对照组, 游戏教学法在高校柔力球课程教学中效果优于日常教学方法, 其优势在于科学合理的游戏能够在课程中, 在不失去趣味性的前提下针对具体难度较大的技术动作进行不断练习, 进而起到针对性强化练习的作用。例如, 针对“背后摆抛”技术动作, 在基本部分的游戏选取中, 柔力球接力和围圆抛接这两个游戏能让学生进行专项练习并掌握该动作; 由此可见, 游戏教学法相较于传统

的教学方法,对学生的柔力球技术水平以及个人成绩的提高有着积极作用。

4.3 游戏教学法的运用对柔力球课程教学评价的影响

本研究发现相较于常规教学方法,游戏教学法在课堂教学过程中所提供的游戏沉浸式学习环境,通过角色扮演、任务挑战等环节,能够有效突破传统技术分解教学的单一模式。而常规教学方法因以教师示范-学生模仿的线性结构为主,易导致课堂互动性不足,这得益于游戏化设计将技术要点拆解为可量化的成就系统,使动作要领的内化过程更具目标导向性。

此外,游戏教学法所提供的激励效应源于游戏机制中的即时反馈系统,如积分奖励、进度可视化等设计,能够有效激活学生的内在驱动力。而常规教学方法因缺乏动态激励机制,容易陷入机械重复的练习困境,导致学习倦怠率偏高在促进自主学习方面,游戏教学法能够通过情境创设引导学生从被动接受转向主动探索,形成与技术动作的深度交互,这种学习模式的转变是传统示范教学难以实现的^[7]。

值得注意的是,少部分学生对教学效果持中立态度,这也说明游戏化设计需关注个体差异。相较于常规教学,游戏教学法对教师的情境创设能力、游戏规则与教学目标的匹配度要求更高。部分学生可能因游戏任务难度梯度设置不当,或社交焦虑等因素影响参与度。这要求教学设计者需建立动态评估机制,在保持游戏趣味性的同时,确保技术训练的系统性。

综合而言,游戏教学法通过重构教学空间、创新互动机制,有效解决了传统柔力球教学中存在的参与度低、动机不足等痛点。但需注意游戏元素与教学目标的有机融合,避免形式化倾向。未来研究可进一步探索混合式教学模式,将游戏化设计的优势与传统教学的系统性相结合,构建更具适应性的柔力球课程体系^[8-9]。

5 结论与建议

在本次研究中发现,通过在高校柔力球课程中加入精心设计的游戏环节,学生的学习积极性、参与度与技能水平成绩均得到了显著提升,游戏教学法在提升学生对柔力球课堂的兴趣程度和参与程度方面,具有显著优势。学生在教学过程中展现出了高涨的学习热情,且大部分学生对游戏教学法的教学组织形式与教学效果表示满意,这也充分说明了学生对游戏教学法的认可;在游戏教学法的实施过程中,整个教学环境显得更为轻松愉悦,这种积极的学习氛围有助于学生更加深入地喜爱柔力球,并逐渐形成良

好的锻炼习惯,促进学生的身心健康发展。

游戏教学法在柔力球课堂中具有显著优势,能够营造更为活跃和积极的教学氛围,使学生更直观地领略到柔力球的乐趣。然而,在游戏的选择与优化过程中,必须充分考虑学生的身体条件与接受水平。为了进一步提升教学效果,我们可以在日常教学中,确保安全的前提下,适度增加游戏的竞技元素,进而增强课堂游戏的竞争性,激发学生的学习兴趣,同时培养学生的竞争意识与合作意识。

游戏教学法在提升柔力球初学者的学习热情和教学效果方面具有显著优势,这一教学方法的潜力远不止于此,其创新理念和应用模式同样适用于其他初学体育科目的教学中,值得我们进一步探索和应用,不断通过合理设计和实施游戏教学活动,能够激发学生的学习兴趣,提高教学效果,为高校体育课程教学的改革与发展注入新的活力。

【参考文献】

- [1] 马芳芳. 分层教学模式对于提升太极柔力球教学质量的探究[J]. 冰雪体育创新研究, 2021(10): 131-133.
 - [2] 马聪. 游戏教学法在高中足球教学课中的应用研究[D]. 哈尔滨: 哈尔滨师范大学, 2021.
 - [3] 李怡臻. 游戏教学法在高校篮球选修课教学中的应用研究——以中德应用技术大学为例[D]. 天津: 天津体育学院, 2023.
 - [4] 杨帅帅. 游戏教学法在西安体育学院足球必修课教学中的实验研究[D]. 西安: 西安体育学院, 2022.
 - [5] 张圣龙. 基于游戏理论的少儿篮球教学模式与应用研究[D]. 南京: 南京师范大学, 2020.
 - [6] 陈文霞. 柔力球练习对 9-11 岁学生体质影响的实验研究[D]. 西安: 西安体育学院, 2022.
 - [7] 刘雪男. 游戏教学法在高校体育教学中的应用[J]. 冰雪体育创新研究, 2023(9): 174-176.
 - [8] 陈炎. 体育游戏教学法在高校网球选修课中的应用研究——以广东金融学院选修班为例[D]. 广州: 广州体育学院, 2022.
 - [9] 胡绿池. 游戏教学法在初中排球垫球教学中的应用研究——以上海市市东中学为例[D]. 上海: 上海体育学院, 2022.
- 作者简介: 王磊磊 (1992—), 男, 汉族, 河南许昌人, 硕士, 平顶山学院, 研究方向: 体育教育与运动健康; 李禄祥 (2001—), 男, 汉族, 河南新乡人, 学士, 平顶山学院, 研究方向: 体育教学。