

小学体育游戏化教学对学生运动兴趣的影响研究

胡湫涵 陈铭阳

海南师范大学 海南 海口 571158

【摘要】：本研究以小学体育教学现状为切入点，采用文献资料法、问卷调查法与教学实验法，选取某小学3个年级共120名学生为研究对象，将其分为实验组与对照组，分别实施游戏化教学与传统教学模式，探究游戏化教学对学生运动兴趣的影响。结果表明，游戏化教学能够显著提升小学生的体育课堂参与度，增强学生对体育运动的内在兴趣，改善学生的体育学习态度，同时在培养学生规则意识、团队协作能力方面也具有积极作用。基于此，本研究提出优化游戏设计、分层实施教学、创新评价机制等策略，以期小学体育教学改革提供参考。

【关键词】：小学体育；游戏化教学；运动兴趣；教学策略；核心素养

DOI:10.12417/2982-3803.25.12.006

1 引言

小学阶段是学生身心发展的关键时期，也是培养运动兴趣与体育锻炼习惯的黄金阶段。《义务教育体育与健康课程标准（2022年版）》明确提出，要激发学生的运动兴趣，使学生乐于参与体育锻炼，培养学生终身受益的体育素养。然而，当前部分小学体育教学仍存在诸多痛点：教学模式单一固化，多以教师示范、学生机械模仿的“灌输式”教学为主；教学内容脱离学生生活实际，过度强调技能达标而忽视趣味性；教学评价维度狭窄，仅以体育测试成绩作为评价核心，导致学生被动参与课堂，运动兴趣难以有效激发，甚至出现抵触体育课堂的现象。

游戏化教学是将体育教学目标、教学内容与游戏形式有机融合的一种教学模式，其核心在于以游戏为载体，将枯燥的技能训练转化为趣味化的活动体验，契合小学生活泼好动、好奇心强的身心发展特点，能够有效弥补传统教学的不足。近年来，关于体育游戏化教学的研究逐渐增多，但现有研究多聚焦于教学模式的理论构建，针对游戏化教学对学生运动兴趣影响的实证研究相对匮乏，且缺乏对影响机制的深度剖析。因此，本研究通过为期12周的教学实验，探究游戏化教学与学生运动兴趣的关联性及其内在作用路径，旨在为提升小学体育教学质量、落实立德树人根本任务提供理论依据与实践指导。

2 研究对象与方法

2.1 研究对象

随机选取某市实验小学三、四、五年级各2个班共120名学生为研究对象，其中男生62名，女生58名，年龄分布在8—11岁。将每个年级的2个班随机分为实验组与对照组，每组60人。为确保实验的科学性，实验前对两组学生的年龄、性别比例、体育基础、运动兴趣初始水平进行统计学检验，结果显示 $P>0.05$ ，表明两组学生在各项指标上无显著差异，具有良好的

可比性。

2.2 研究方法

(1) 文献资料法：通过CNKI等中文数据库，检索“小学体育游戏化教学”“运动兴趣培养”“体育教学模式创新”等相关关键词，共查阅文献120余篇，其中核心期刊文献45篇，硕博论文30篇。同时，研读《义务教育体育与健康课程标准（2022年版）》《小学体育教学论》等专著，梳理游戏化教学的理论基础、实践模式与研究进展，为本研究的选题、实验设计与结果分析提供理论支撑。

(2) 问卷调查法：参考相关研究成果，结合小学生的认知特点，设计《小学生体育运动兴趣调查问卷》。问卷包含运动参与意愿、课堂专注度、课后锻炼频率、体育技能学习信心4个维度，共20个题项，采用李克特5级量表计分（1=非常不符合，5=非常符合）。在实验前1周与实验后1周，分别对两组学生进行问卷调查，共发放问卷120份，回收有效问卷120份，有效回收率100%。问卷的信度检验采用克朗巴赫 α 系数，结果显示 $\alpha=0.87$ ，表明问卷具有良好的信度；效度检验采用专家评定法，邀请3名小学体育教学领域的专家对问卷内容进行评定，结果显示问卷效度良好。

(3) 教学实验法：实验周期为12周，每周开展2次体育教学活动，每次课时长40分钟。对照组采用传统教学模式，以教师示范、学生模仿练习为主，教学内容围绕国家学生体质健康标准的测试项目展开，注重技能传授与达标训练；实验组实施游戏化教学，遵循“目标性、趣味性、安全性”原则，将跑、跳、投、平衡、柔韧等基础体育技能融入游戏中。例如，将短跑练习设计为“障碍接力赛”，设置跨栏、绕桩等障碍；将跳跃练习设计为“青蛙过河”游戏，用呼啦圈代替荷叶，要求学生双脚跳跃通过；将投掷练习设计为“沙包投准”游戏，设置不同距离的靶心，提升练习的趣味性。实验过程中严格控

制教学时长、教学场地、教学器材等无关变量,确保实验结果的客观性。

(4)数据统计法:运用 SPSS 22.0 统计软件对问卷调查数据进行录入与分析,采用独立样本 t 检验比较两组学生的运动兴趣差异,以 $P<0.05$ 为差异具有统计学意义,以 $P<0.01$ 为差异具有高度统计学意义。

3 实验结果与分析

3.1 实验前两组学生运动兴趣水平对比

实验前对两组学生的运动兴趣水平进行调查,结果显示,实验组学生运动兴趣总分平均为 65.2 分,对照组平均为 64.8 分,经独立样本 t 检验, $P>0.05$,表明两组学生在实验前的运动兴趣水平无显著差异,具备实验研究的前提条件。

3.2 实验后两组学生运动兴趣水平对比

12 周教学实验结束后,再次对两组学生进行问卷调查,结果显示,实验组学生运动兴趣总分平均为 89.5 分,对照组平均为 72.3 分,经独立样本 t 检验, $P<0.01$,表明实验组学生的运动兴趣水平显著高于对照组,且差异具有高度统计学意义。

从具体维度来看,在运动参与意愿方面,实验组有 85% 的学生表示“非常愿意参与体育课堂”,而对照组仅为 52%;在课堂专注度方面,实验组学生课堂走神频率显著低于对照组,90% 的学生能够全程参与课堂活动,而对照组仅有 60%;在课后锻炼频率方面,实验组有 68% 的学生表示“每周会主动进行 3 次以上体育锻炼”,对照组仅为 35%;在体育技能学习信心方面,实验组学生对掌握跑步、跳绳、投掷等技能的信心指数达到 8.2 分(满分 10 分),远高于对照组的 5.6 分。由此可见,游戏化教学对提升学生运动兴趣具有显著的积极作用。

3.3 游戏化教学对学生运动兴趣的影响机制分析

(1)契合小学生身心特点,激发学习主动性:小学生注意力集中时间较短,一般在 15—20 分钟,且以具象思维为主,传统的技能训练模式容易使学生产生疲劳感与抵触情绪。游戏化教学以趣味性的游戏形式呈现教学内容,将抽象的体育技能转化为具体的游戏任务,例如在“跳绳闯关”游戏中,设置“入门关”“进阶关”“挑战关”,学生通过完成不同难度的任务获得积分与奖励,能够有效吸引学生的注意力,延长学生的专注时间,使学生在玩中学、学中乐,主动参与到体育锻炼中。

(2)营造轻松愉悦的课堂氛围,增强学生自信心:在游戏化教学过程中,教师的角色从“知识传授者”转变为“游戏组织者”与“引导者”,师生关系更加平等和谐。学生在游戏中通过尝试与探索完成学习任务,即使动作不标准,也能得到教师的鼓励与指导,而非批评与指责。这种积极的反馈机制有

助于消除学生的畏难情绪,增强学生的体育学习自信心。当学生在游戏中体验到成功的喜悦时,会产生强烈的成就感与满足感,进而转化为持续参与体育锻炼的内在动力。

(3)注重团队协作,培养学生的体育素养:多数体育游戏需要学生以小组形式参与,例如“接力赛跑”“集体跳绳”“拔河比赛”等,这些游戏要求学生在活动中学会沟通、协作与配合,共同完成团队目标。在团队游戏中,学生不仅能够提升自身的体育技能,还能培养集体荣誉感与责任感,学会尊重他人、理解他人、帮助他人。良好的团队体验会进一步提升学生对体育运动的喜爱程度,使学生在运动中不仅收获健康的体魄,还能培养健全的人格。

4 小学体育游戏化教学的实施策略

4.1 结合教学目标,优化游戏设计

游戏设计是游戏化教学的核心,教师应结合教学目标、教学内容与学生的年龄特点,设计具有针对性、趣味性与教育性的体育游戏。对于低年级学生(一、二年级),应设计规则简单、动作难度低、趣味性强的游戏,例如“老鹰捉小鸡”“丢手绢”“小兔跳跳”等,重点培养学生的运动感知能力与身体协调性;对于高年级学生(三至六年级),可以设计规则复杂、具有挑战性与竞技性的游戏,例如“篮球挑战赛”“障碍越野赛”“足球九宫格射门”等,在提升学生技能水平的同时,培养学生的竞争意识与团队协作能力。此外,游戏设计应兼顾安全性与教育性,避免出现危险动作与过度竞技化的倾向,确保游戏能够服务于教学目标,实现“玩”与“学”的有机统一。

4.2 实施分层教学,兼顾学生个体差异

不同学生的体育基础、运动能力存在显著差异,若采用“一刀切”的游戏教学模式,容易导致基础薄弱的学生无法完成任务,产生挫败感;基础较好的学生则觉得游戏过于简单,失去兴趣。因此,教师在实施游戏化教学时,应注重分层教学,根据学生的运动能力设置不同难度的游戏任务。例如在“跳绳闯关”游戏中,设置三个难度等级:基础关(每分钟跳绳 60 次)、进阶关(每分钟跳绳 100 次)、挑战关(每分钟跳绳 150 次或双摇跳绳),学生可以根据自己的能力选择相应的关卡,完成后获得相应的积分与奖励。分层教学能够让每个学生都在游戏中获得成就感,避免因难度过高或过低而影响学生的运动兴趣,真正实现“因材施教”。

4.3 创新教学评价,关注学生全面发展

传统的体育教学评价多以技能达标为核心,容易忽视学生的参与度、进步幅度与综合素质的发展。在游戏化教学中,教师应构建多元化的评价体系,将过程性评价与终结性评价相结合,定量评价与定性评价相结合。评价内容不仅包括学生的体

育技能水平，还应关注学生的课堂参与度、团队协作能力、运动兴趣的提升幅度以及体育精神的培养。例如采用“学生自评+小组互评+教师评价”的方式，对学生的表现进行全面评价；建立学生“运动成长档案”，记录学生在游戏中的表现、进步与收获；采用积分奖励、荣誉证书等方式，及时给予学生肯定与鼓励，让学生感受到自身的进步，从而持续保持运动兴趣。

5 结论与建议

5.1 结论

(1) 游戏化教学能够显著提升小学生的体育运动兴趣，有效提高学生的课堂参与度、课后锻炼频率与体育技能学习信心，且效果优于传统教学模式。

(2) 游戏化教学契合小学生的身心特点，通过营造轻松愉悦的课堂氛围、增强学生自信心、培养团队协作能力等途径，能够有效激发学生的内在运动兴趣，促进学生全面发展。

(3) 科学的游戏设计、分层教学与多元化评价是保障游戏化教学效果的关键因素，三者相辅相成，缺一不可。

5.2 建议

(1) 学校应加强对体育教师的培训，定期组织教师参加游戏化教学的专题讲座与教研活动，提升教师的游戏化教学设计能力与实施能力，为游戏化教学的开展提供师资保障。同时，加大对体育器材的投入，配备多样化的游戏器材，满足游戏化教学的需求。

(2) 教师应不断创新游戏形式，结合时代发展与学生兴趣，引入新型体育游戏，例如“网红跳绳挑战”“趣味足球九宫格”“体能闯关大冒险”等，保持游戏化教学的新鲜感与吸引力。同时，鼓励学生参与游戏设计，充分发挥学生的主体性，让游戏更贴近学生的生活实际。

(3) 注重家校合作，鼓励家长参与到学生的体育锻炼中，例如组织亲子体育游戏活动、家庭体育挑战赛等，让学生在家庭中也体验到体育运动的乐趣，从而培养终身锻炼的习惯。此外，学校应加强与社区的合作，利用社区的体育资源，为学生提供更多的体育锻炼机会，构建“学校-家庭-社区”三位一体的体育教育体系。

参考文献：

- [1] 中华人民共和国教育部.义务教育体育与健康课程标准（2022年版）[S].北京:北京师范大学出版社,2022.
- [2] 李明.小学体育游戏化教学的实践探索[J].体育教学,2021(05):45-46.
- [3] 王艳.游戏化教学对小学生体育学习兴趣的影响研究[J].当代体育科技,2020,10(30):120-121+124.
- [4] 张军.小学体育教学中游戏化教学模式的构建与应用[J].中国学校体育,2019(S1):67-68.
- [5] 刘阳.基于核心素养的小学体育游戏化教学策略研究[J].运动,2022(08):112-113.
- [6] 陈刚.小学体育游戏化教学的设计原则与实践路径[J].中国教育学刊,2023(S1):128-129.
- [7] 赵丽.多元化评价在小学体育游戏化教学中的应用研究[J].体育科技文献通报,2022,30(09):156-158.