

体育游戏对高职学生体育学习兴趣的实验研究

王华清

(湖北大学 体育学院, 湖北 武汉 430062)

摘要: 本研究运用文献资料法、问卷调查法和教学实验法等研究方法, 探讨经过8周的体育游戏教学实验干预对高职学生体育学习兴趣的影响, 旨在为改善高职学生的体质健康状况和体育教学提供一定的理论参考。研究结果显示: (1) 经过8周的体育游戏教学实验干预, 实验班学生的体育学习兴趣显著提高, 而对照班学生的体育学习兴趣在实验前后无明显差异。(2) 通过组内比较发现, 实验班在课余活动、积极性和技能学习这三个维度上呈现显著差异, 在消极性和体育关注度这两个维度上无显著差异。对照班在消极性、课余活动、积极性和技能学习这四个维度上均没有表现出显著差异。(3) 体育游戏具有娱乐性、竞争性和教育性, 将其引入体育教学中可以激发高职学生的体育学习兴趣、丰富教学内容、提高教学质量, 是助力体育教育事业发展的主要内容。

关键词: 体育游戏; 学习兴趣; 体育学习兴趣

An Experimental Study on the Effect of Sports Games on Higher Vocational Students' Interest in Physical Education

WANG Hua-qing

(School of Physical Education, Hubei University, Wuhan 430062, China)

Abstract: By using the methods of literature, questionnaire survey and teaching experiment, this paper discusses the influence of 8-week PE game teaching experiment intervention on the interest of higher vocational students in PE learning, and provides some theoretical reference for improving the physical health of higher vocational students and PE teaching. The results showed as follows: (1) Through the 8-week sports game teaching experiment intervention, the students' interest in sports learning was significantly improved in the experimental class, while the students' interest in sports learning in the control class was not significantly different before and after the experiment. (2) By intra-group comparison, the experimental classes had significant differences in the three dimensions of extracurricular activities, enthusiasm and skill learning, but no significant differences in the two dimensions of negativity and sports attention. There was no significant difference in negativity, extracurricular activities, enthusiasm and skill learning in the control class. (3) Sports games are entertaining, competitive and educational. The introduction of sports games into sports teaching can stimulate students' interest in sports learning, enrich teaching content and improve teaching quality, which is an important content to help the cause of physical education.

Key words: Sports game; Learning interest; Interest in sports learning

1 前言

高职院校作为我国高等教育的重要组成部分, 为我国各项事业发展输送了大量实用型高端技术人才。作为培养

专业技术人才的摇篮, 其所培养的人不仅要有过硬的专业技术, 还需要有强健的体魄^[1, 2]。国家体育总局近年发布的《国民体质监测公报》指出, 我国大学生身体素质呈

现逐步下滑的不良趋势^[3]。大学生健康是国民体质的基石,大学生时期也是身心健康发展的关键阶段。高职学生作为大学生群体的重要组成部分,应受到高度重视。据调查发现,当前高职院校中部分高职学生均在不同程度上对体育学习表现出厌恶情绪,对参与体育活动和体育课程学习存在抗拒心理。最直接的表现就是高职学生在课余闲暇时间很少参与体育活动与锻炼,而是将大量的时间和精力耗费在寝室或网吧进行电子游戏或其他娱乐项目上,仅将体育课当成是一项任务勉强完成。高职学生体育学习兴趣的弱化,在损害其身心健康的同时,不利于高职学生的全面发展^[4]。体育学习兴趣是推动高职学生认识并积极从事体育学习和体育运动的心理倾向,是高职学生进行体育学习的重要动力,能切实激发高职学生体育学习与体育参与的热情,是学生乐于参与体育活动的主观外在表现,同时也是高职学生长期进行体育活动参与的心理准备条件之一。高职院校是培养技术人才的重要阵地,高职学生是促进国家繁荣高速发展的核心力量。因此,面对高职学生体育学习兴趣降低的情形,必须采取一定措施进行诱导和干预,让高职学生重拾对体育活动学习和参与的兴趣,进而促进高职学生的身心健康。

学校体育教学在提升学生身体素质方面占据重要地位。但现阶段我国高校体育课程还存在体育活动单调枯燥、内容模式固定单一等问题,难以引发当代学生的体育学习兴趣,无法有效增强学生的身体素质^[5]。相关学者将音乐、比赛、多媒体、体育游戏等方法引入到体育课堂教学中,期望以此来提高学生对体育的学练兴趣,进而达到增强学生身体素质的目的^[6,7]。其中,体育游戏以其富有趣味性和竞争性的特点在众多方法中脱颖而出。在体育教学中,体育游戏是主要手段和重要组成部分,是完成教学任务的有效方式,有着不可替代的作用^[8]。姚维国在《体育游戏》一书中认为,体育游戏是学校体育的重要组成部分,是体育教学的重要内容。体育游戏的内容丰富多彩,形式生动活泼,对场地器材要求较低,便于开展和普及。体育游戏具有鲜明的趣味性,同时具备健身性和竞争性。借助体育游戏能帮助学生快速集中注意力,充分调动其学习积极性。体育游戏对于培养学生的身心健康和优秀道德品质都有很好的促进作用^[9]。许多学者将体育游戏融入体育教学中进行实验,发现体育游戏教学方法与传统教学方法相比,对学习者的技能水平和体育学习兴趣的提高效果更好^[10,11]。

因此,本研究采用随机对照的实验方法,随机选取武汉科技职业学院2023级大一两个班级的学生作为实验对象,将趣味性的体育游戏引入体育课堂教学,使体育教学科学化,探索该方法与传统教学方法对高职学生体

育学习兴趣的影响和效果,为改善高职学生的体质健康和体育教学实践提供一定的理论参考。

2 研究对象与方法

2.1 研究对象

本研究的研究对象是体育游戏对高职学生体育学习兴趣的影响。实验对象为武汉科技职业学院2023级大一学生,其中实验班30人(男生26人,女生4人),对照班30人(男生25人,女生5人)。男女生平均年龄为 (18 ± 2) 岁。

2.2 研究方法

1) 文献资料法

通过在湖北大学电子数据库、中国知网和万方数据库中查阅与本研究关键词“体育游戏”和“体育学习兴趣”相关的文献资料和书籍,同时在Science Direct、谷歌学术、Web of Science等数据库中搜索国外关于体育游戏和体育学习兴趣等方面的资料,并对这些资料进行详细的阅读和分析,为本文写作提供科学的理论支持。

2) 问卷调查法

本研究采用顾海勇的“大学生体育学习兴趣评价量表”^[12]对研究结果进行测量。该量表将大学生体育学习兴趣评价分为消极性(第1、2、3、4、5、6题)、积极性(第7、8、9、10、11、12题)、技能学习(第13、14、15、16、17题)、课余活动(第18、19、20、21、22题)和体育关注度(第23、24、25、26、27题)这五个维度。问卷采用里克特五级量表的方法进行计算,对反向计分的题目进行反向计算。该量表的总体信度达到0.903,分量表各个维度再测信度均在0.847~0.906之间,均表现出非常显著的水平。研究者采用KMO检验和巴特利球体检验对该量表工具的效度进行再次验证,结果显示KMO检验系数为0.894, Bartlett球形检验 $p < 0.001$,表明该量表具备良好效度。

3) 数理统计法

对所获得的数据进行整理、归纳和分组,运用Excel对实验数据进行整理,通过SPSS 26中的配对样本T检验和独立样本T检验对实验前后各项测试指标的差异性进行统计分析,得出相应的结论,为本研究提供有力的数据支撑。

4) 教学实验法

本文采用随机对照试验,设计了一个为期8周的教学实验,每周一次课,一次课90分钟。实验组在体育热身部分和练习部分均引入体育游戏的教学方式,对照组体育课程采用不加体育游戏的传统教学方式。在开始实验的第一周课前进行实验前测,实验最后一周结束时对学生进行实验后测。如表1所示为实验组在8周教学实验过程中所采用的体育游戏。

表1 实验组体育游戏内容

游戏名字	游戏目的	步骤
热身游戏	贴膏药 提高学生反应能力, 充分热身	所有同学两人一组前后站立, 围成一个大圈, 指定一个追的人和一个人逃的人, 逃的人快速随机贴到两人一组后面那个人背后并说“贴”, 同时这个组最前面那个人听到“贴”后快速逃跑, 防止被追上。如果被追上, 则攻防转换。
	爱的抱抱 在充分热身的基础上提高学生之间的友谊, 锻炼反应能力	所有人围成一个大圈顺时针慢跑, 教师在圈内随机说出一个数字后开始倒计时, 学生依据教师说的数字快速组成相应的队, 倒计时结束后没凑成相应数字组的即为失败。
	拉网捕鱼 提高学生的耐力速度, 培养学生相互团结协作的意识	让学生以石头剪刀布的方式确定渔民和鱼的角色。渔民至少3人结网捕鱼, 游戏开始后, 渔民手拉手组成渔网开始捕鱼, 鱼在规定的场地内自由跑动, 鱼筐设在场内一角, 捕到的鱼在鱼筐内不能跑走。鱼游到场地外算被渔民捕到, 单个或两个渔民捕鱼时, 鱼可以拒捕, 告诉裁判不计数。
	抢球大战 提高学生反应速度和动作速度, 发展灵敏性	游戏开始时, 游戏者在音乐的伴奏下绕圈慢跑。当组织者突然将音乐停止时, 游戏者立即转身冲入圈内抢夺实心球, 抢到实心球的人获胜, 并可以继续参加下一轮游戏, 未抢到实心球的人则退出游戏。将少于游戏者人数3个的实心球再次放置于圆心附近, 按上述方法继续进行下一轮游戏。
	抓人小游戏 加深学生对太极功夫扇动作的熟练程度	根据参加游戏的人数分成两个组, 抓人甲组和逃跑乙组, 两组队员成散点站在场地做好准备。当听到游戏比赛开始的口令后, 由甲组抓乙组, 在甲组抓乙组的过程中, 乙组成员可随意喊出太极动作的名称并做出相应动作。若名称与动作不符或者没及时做出动作被抓, 乙组成员需离开游戏场地。所有队员都被抓到后, 换乙组抓甲组。
练习游戏	动作接龙 加强学生对太极功夫扇动作组合能力	将学生分为若干小组, 均成一路纵队站立, 每队根据教师说的动作为开始动作, 后面同学按照24式太极拳的动作顺序一人一个动作依次做出, 如果动作做到最后一式还有同学, 则从第一式开始继续往后, 教师负责计时。根据用时时间决定队伍名次(用时越短越好)。
	听口令做造型 巩固学生对动作熟练程度, 发展学生耐力	所有人围成一个大圈顺时针慢跑, 教师在圈内随机说出一个动作名称, 学生依据老师说的名称做出相应的动作并静止不动, 在教师说游戏继续之前, 有人动作做错或者动了, 则为失败。
	曲线穿梭 锻炼学生灵敏素质, 加强学生对动作记忆深度	将学生分成人数相等的A、B两队, 两队前后相隔两米, 均成一路纵队站立。游戏开始, 乙队队员根据教师的动作, 做太极功夫扇的动作。甲队队员从乙队每人中间做曲线穿梭跑。当甲队队员全部通过后, 甲乙两队同时交换任务。看哪个队伍用时最短。

无关变量控制如下: (1) 实验班和对照班除教学方式不同外, 教学计划、教学内容和教学进度等其他安排均按照教学大纲的要求进行; (2) 实验前测和后测在同等条件下进行; (3) 实验班和对照班的授课均由同一教师担任。

在实验开始前, 对实验组和对照组的练习密度、运动负荷和平均心率等指标做出合理预计, 并按照预计的指标实验。如表2所示为实验组和对照组预计的练习密度、运动负荷和平均心率指标。

表2 实验组和对照组预计的练习密度、运动负荷和平均心率

	练习密度	运动负荷	平均心率
实验班	55% ~ 60%	中上	135次/min左右
对照班	55% ~ 60%	中上	135次/min左右

3 研究结果与分析

3.1 实验前组间学生体育学习兴趣结果对比

通过表3对实验班和对照班实验前的数据进行分析, 可得出以下结论: 在消极性方面, 实验班和对照班的均值 ± 标准差分别是 15.467 ± 4.577 和 14.933 ± 5.687 , $p=0.691 > 0.05$, 表明两个班在消极性方面没有显著差异; 在体育关注度方面, 实验班和对照班的均值 ± 标准差分别是 13.700 ± 4.977 和 14.867 ± 3.739 , $p=0.309 > 0.05$, 表明两个班在积极性方面没有显著差异; 在课余活动方面, 实验班和对照班的均值 ± 标准差分别是 14.800 ± 3.010 和 14.567 ± 2.501 , $p=0.745 > 0.05$, 表明两个班在课余活动性方面没有显著差异; 在积极性方面, 实验班和对照班的均值 ± 标准差分别是 17.533 ± 4.652 和 16.367 ± 4.359 , $p=0.320 > 0.05$, 表明两个班在积极性方面没有显著差异;

在技能学习方面,实验班和对照班的均值 \pm 标准差分别是 14.800 ± 2.156 和 14.433 ± 3.491 , $p=0.626 > 0.05$, 表明两个班在技能学习方面无显著差异。

表3 实验前组间学生体育学习兴趣结果对比表

维度	班级	$M \pm SD$	T	p
消极性	实验	15.467 ± 4.577	0.400	0.691
	对照	14.933 ± 5.687		
体育关注度	实验	13.700 ± 4.977	-1.027	0.309
	对照	14.867 ± 3.739		
课余活动	实验	14.800 ± 3.010	0.327	0.745
	对照	14.567 ± 2.501		
积极性	实验	17.533 ± 4.652	1.002	0.320
	对照	16.367 ± 4.359		
技能学习	实验	14.800 ± 2.156	0.489	0.626
	对照	14.433 ± 3.491		

综上所述,实验班和对照班在实验前体育学习兴趣没有显著差异,具有较好的同质性,可以进行后续的实验。实验前两个班体育学习兴趣的各项维度均没有太大的差异。究其原因,可能是学生对24式太极拳动作的掌握需要长时间大量重复的练习,教师长期采用讲解示范加练习的方式进行教学,学生在这种教学模式学习感到枯燥乏味,长此以往,学生在体育学习中体会不到乐趣,再加上场地器材和天气等其他原因,都会导致学生对体育的学习兴趣大大降低,致使多数学生“喜欢体育但不喜欢体育课”。因此,作为教师需要不断更新教学手段和教学内容,以此激发学生的体育学习兴趣,提高学生上体育课的积极性。

3.2 实验前后实验班组内学生体育学习兴趣结果对比

通过表4对实验班试验前后的数据进行分析,可得出以下结论:在体育学习兴趣方面,实验班试验前后的均值 \pm 标准差分别是 75.167 ± 8.267 和 81.667 ± 9.911 , $p=0.006 < 0.05$; 在课余活动方面,实验班试验前后的均值 \pm 标准差分别是 14.567 ± 2.501 和 16.767 ± 2.674 , $p=0.001 < 0.05$; 在积极性方面,实验班试验前后的均值 \pm 标准差分别是 16.367 ± 4.359 和 21.433 ± 4.446 , $p=0.000 < 0.05$; 在技能学习方面,实验班试验前后的均值 \pm 标准差分别是 14.433 ± 3.491 和 16.800 ± 3.854 , $p=0.013 < 0.05$ 。这说明实验班在实验前后在课余活动、积极性和技能学习这三个方面存在显著差异。在消极性方面,实验班试验前后的均值 \pm 标准差分别是 14.933 ± 5.687 和 12.700 ± 3.697 , $p=0.069 > 0.05$; 在体育

关注度方面,实验班试验前后的均值 \pm 标准差分别是 14.867 ± 3.739 和 13.967 ± 3.586 , $p=0.404 > 0.05$ 。这表明实验班在消极性方面和体育关注度方面没有显著差异。

表4 实验前后实验班组内学生体育学习兴趣结果对比表

维度	实验前	实验后	T	p
消极性	14.933 ± 5.687	12.700 ± 3.697	1.891	0.069
课余活动	14.567 ± 2.501	16.767 ± 2.674	-3.681	0.001
积极性	16.367 ± 4.359	21.433 ± 4.446	-4.726	0.000
技能学习	14.433 ± 3.491	16.800 ± 3.854	-2.652	0.013
体育关注度	14.867 ± 3.739	13.967 ± 3.586	0.847	0.404
体育学习兴趣	75.167 ± 8.267	81.667 ± 9.911	-2.946	0.006

综上所述,将体育游戏引入体育课堂对提高高职学生的体育学习兴趣起到了一定作用,尤其是在课余活动、积极性和技能学习这三个方面,高职学生的体育兴趣呈现显著提升。体育学习兴趣的消极性在实验后虽无显著提高,但从实验后均值有所降低可以看出,加入体育游戏还是有一定的改善效果。其根本原因在于将体育游戏引入体育教学中,以游戏练习替代重复练习,使高职学生在轻松愉快的氛围中掌握课堂所学内容,形成“寓教于乐、寓学于乐”的教学模式。在教学实验中发现,热身类的体育游戏对学生学习兴趣的影响较大,游戏代替了原来枯燥的慢跑准备活动,例如“爱的抱抱”“贴膏药”等难度较小、轻松愉快的体育游戏极大地吸引了学生参与体育课堂。在练习动作时用到的“曲线穿梭”“动作接龙”等游戏改变了学生对体育课的刻板印象,增加了体育课的魅力,提高了高职学生的学习热情和体育学习的积极性,改善了高职学生对体育学习的抵触和消极态度,使高职学生产生学习兴趣与主动性,改变了高职学生对体育课的刻板印象,增加了体育课的魅力。随着学生越来越多地参与,他们的技术和知识不断增加,不断产生的成就感进而可能会使他们更加愿意继续参与该活动,从而形成一个良性循环。此外,部分体育游戏需要团结协作才可以取得胜利,为了取得胜利,同组的每个同学之间需要互相沟通、团结协作,这对促进同学之间友谊的发展、增强高职学生之间的凝聚力、激发高职学生的竞争意识、为高职学生在课余时间参与体育练习创造条件、为提高体育学习的效果和增强体质健康奠定了基础。实验前后体育关注度虽然无显著差异,但是从实验后均值可以看出加入体育游戏还是有一定的改善效果。结合测量问卷上的测题进行分析可以发现,关注体育维度测试题中主要是测量学生主动关注体育的意识,该兴趣维度会受到多重因素影响,除受到学校体育教育影响

外,还受到父母的体育意识、家庭体育运动氛围的影响。这是一个长期施加影响的过程,而该实验仅仅持续12周,在教学中设计的体育游戏更加侧重于让学生对体育课程学习产生积极性,并未涉及关于如何加强学生主动关注体育意识的内容,所以实验前后学生在关注体育维度上也均未呈现出显著差异。

3.3 实验前后对照班组内学生体育学习兴趣结果对比

通过表5对实验前后对照班的数据进行分析,可得出以下结论:在体育学习兴趣方面,对照班实验前后的均值±标准差分别是 75.167 ± 8.267 和 75.800 ± 9.485 , $p=0.789>0.05$;在消极性方面,实验前后对照班均值±标准差分别是 14.933 ± 5.687 和 16.967 ± 5.623 , $p=0.211>0.05$;在课余活动方面,实验前后对照班均值±标准差分别是 14.567 ± 2.501 和 15.533 ± 2.501 , $p=0.109>0.05$;在积极性方面,实验前后对照班均值±标准差分别是 16.367 ± 4.359 和 17.533 ± 3.159 , $p=0.269>0.05$;在技能学习方面,实验前后对照班均值±标准差分别是 14.433 ± 3.491 和 15.500 ± 3.071 , $p=0.214>0.05$ 。这说明对照班实验前后在体育学习兴趣、积极性、课余活动、消极性和技能学习这四个方面无显著差异。但在体育关注度方面,实验前后对照班均值±标准差分别是 14.867 ± 3.739 和 10.267 ± 3.552 , $p=0.000<0.05$,说明对照班在实验前后在体育关注度方面有显著差异。

表5 实验前后对照班组内学生体育学习兴趣结果对比表

维度	对照前	对照后	T	p
消极性	14.933 ± 5.687	16.967 ± 5.623	-1.279	0.211
课余活动	14.567 ± 2.501	15.533 ± 2.501	-1.655	0.109
积极性	16.367 ± 4.359	17.533 ± 3.159	-1.126	0.269
技能学习	14.433 ± 3.491	15.500 ± 3.071	-1.272	0.214
体育关注度	14.867 ± 3.739	10.267 ± 3.552	4.181	0.000
体育学习兴趣	75.167 ± 8.267	75.800 ± 9.485	-0.270	0.789

综上所述,对照班在实验前后体育学习兴趣没有得到显著提高,但是通过实验数据中的均值±标准差可以发现,实验后积极性、业余爱好、技能学习的均值有一定上升。实验表明,常规教学虽然在一定程度上提高了学生的积极性、业余爱好和技能学习,但是通过引入体育游戏的教学方法后,积极性、业余爱好、技能学习的均值呈现显著提升,教学效果也更佳。此外,通过对实验数据的分析发现体育关注度这一指标有显著性,但是从其均值±标准差可以看出,实验后的均值是下降的,

说明体育关注度指标更低了。分析原因可能是对24式太极拳技术的掌握需要高职学生进行反复练习,而传统教学中教师的教学方法单一,高职学生在这种情况下感到枯燥无味,难以体验到体育学习的乐趣。其次,由于太极拳课程的开展在夏季,气候逐渐升温、天气炎热等原因导致高职学生的体育学习兴趣各维度下降。因为课堂教学枯燥单一无法吸引高职学生的关注度,加之电子产品的普及使得各种信息涌入,吸引了高职学生的注意,进而导致高职学生体育关注度降低。因此,教师应该多查阅资料和观摩其他优秀教师的上课形式,同时,还应该与时俱进地应用数字技术辅助教学,不断改进和创新自己的教学方式,让课堂氛围变得更加有趣和轻松,更好地吸引学生关注,提高学生的学习兴趣。

3.4 实验后组间学生体育学习兴趣结果对比

通过表6对实验后实验班和对照班的数据进行分析,可得出以下结论:在消极性方面,实验班和对照班的均值±标准差分别是 12.700 ± 3.697 和 16.967 ± 5.623 , $p=0.001<0.05$;在积极性方面,实验班和对照班的均值±标准差分别是 21.433 ± 4.446 和 17.533 ± 3.159 , $p=0.000<0.05$;在课余活动方面,实验班和对照班的均值±标准差分别是 16.767 ± 2.674 和 15.533 ± 2.501 , $p=0.070<0.05$;在体育关注度方面,实验班和对照班的均值±标准差分别是 13.967 ± 3.586 和 10.267 ± 3.552 , $p=0.000<0.05$ 。这说明实验后实验班和对照班在积极性、消极性、课余活动和体育关注度上有显著差异。在技能学习方面,实验班和对照班的均值±标准差分别是 16.800 ± 3.854 和 15.500 ± 3.071 , $p=0.154>0.05$,说明实验后实验班和对照班在技能学习方面无显著差异。

表6 实验后组间学生体育学习兴趣结果对比表

维度	班级	M±SD	T	p
消极性	实验	12.700 ± 3.697	-3.473	0.001
	对照	16.967 ± 5.623		
积极性	实验	21.433 ± 4.446	3.916	0.000
	对照	17.533 ± 3.159		
技能学习	实验	16.800 ± 3.854	1.445	0.154
	对照	15.500 ± 3.071		
课余活动	实验	16.767 ± 2.674	1.845	0.070
	对照	15.533 ± 2.501		
体育关注度	实验	13.967 ± 3.586	4.015	0.000
	对照	10.267 ± 3.552		

综上所述,两个班在实验后体育学习兴趣的消极性、积极性、课余活动和体育关注度这四个维度均有显著差

异,技能学习虽无显著差异,但实验班相较于对照班在技能学习方面还是有所提升的。实验班在课程准备部分的热身环节安排了热身类体育小游戏,通过热身性游戏调动学生练习的积极性,而对照班采用常规热身形式(慢跑+徒手操),两个班级学生在热身环节中接受的刺激不同。在实际授课中,当实验班学生听到“接下来我们来玩一个小游戏”时,学生的注意力总是能够被充分调动起来,并对接下来的游戏内容充满好奇与期待;而当对照班学生被告知“下面进行慢跑与徒手操热身”时,学生的注意力没有被充分调动起来,也没有表现出对练习内容的好奇与期待。其次,运动技能的掌握需要大量练习,实验班在练习时选择与学习内容相符合的体育游戏,使学生在练习运动技术时更容易接受,而对照班的重复练习会让练习变得枯燥无味,可能导致学生出现厌学情绪。在游戏过程中还可以培养高职学生的团结合作和竞争意识,学生为了赢得比赛,会更加积极地参与到体育游戏当中,因此实验班学生会表现出更高的积极性,久而久之,实验班学生在体育课堂中的积极性要明显高于对照班。体育游戏利用大学生的好胜心,为了获得游戏的胜利,小组之间会团结起来互相协作,从而使同组学生之间的相互联系与沟通交流更加频繁,促进同学情谊的发展,为学生的课余活动和交流奠定了基础。当同学赢得游戏胜利,获得了自信心和其他同学的认可,体会到了在此过程中带来的各种好处之后,学生对各种有关的体育消息的关注度也会上升。总的来说,体育游戏与传统体育教材相结合后解决了重复练习的枯燥性问题,学生在游戏过程中感受到更多乐趣,练习也更加积极,对体育课的消极体验感也逐渐减少,这也是在经过12周的教学实验后,实验班在积极兴趣、消极兴趣、课余活动和体育关注度维度上与对照班呈现出显著差异的原因。

4 结论与建议

4.1 结论

(1) 经过8周的体育游戏教学实验干预后,实验班的学生体育学习兴趣显著提高,而对照班学生的体育学习兴趣在实验前后无明显差异。这表明,与传统的体育教学方式相比,引入体育游戏后的教学方式在提高高职学生体育学习兴趣方面具有更好的效果。

(2) 通过组内比较,实验班在课余活动、积极性和技能学习这三个维度上差异显著,在消极性和体育关注度这两个维度无显著差异。对照班则在积极性、消极性、课余活动和技能学习这四个维度上均无显著差异。

(3) 体育游戏具有娱乐性、竞争性和教育性,引入到体育教学中可以激发高职学生体育学习兴趣、丰富教

学内容、提高教学质量,是助力体育教育事业的重要内容。

4.2 建议

(1) 在对体育游戏进行选择和设计时,必须与课程教材、教学目的、教学内容和运动项目的技术特点相结合,以达到提高教学效果的目的。

(2) 在体育教学中要以学生为主体,根据学生的整体特征、自身特点和兴趣爱好,结合教学内容合理选择体育游戏,调动学生积极性,从而提高学生的体育运动参与度。

(3) 体育游戏不仅具有娱乐性还具有竞争性,因此教师在选择和组织体育游戏时要注意控制游戏难度和危险系数。充分发挥教师教学的主导作用,增强学生的安全意识,建立安全且有趣的教学环境。

参考文献

- [1] 邱丽. 以职业为导向的高职院校实用性体育课程内容优化与实施构想——以山东省高职院校为例[J]. 山东体育学院学报, 2016, 32(3): 113-118.
- [2] 章锋. 正念训练对高职学生体质健康影响的实验研究[D]. 武汉: 江汉大学, 2023.
- [3] 吴本连, 季浏. 中国健康体育课程模式对大学生体育学习效果的影响[J]. 体育学刊, 2023, 30(3): 106-112.
- [4] 胡仕斌. 家庭教养方式对高职学生体育学习兴趣的影响研究[D]. 湘潭: 湖南科技大学, 2019.
- [5] 吴斌. 体育兴趣在体育教学中的作用研究[J]. 体育世界(学术版), 2012(2): 75-76.
- [6] Liu Taofeng, Mariusz Lipowski. Sports gamification: Evaluation of its impact on learning motivation and performance in higher education[J]. International journal of environmental research and public health, 2021, 18(3): 1267.
- [7] 柴娇. 近20年国内外体育学习兴趣研究综述[J]. 体育学刊, 2014, 21(6): 116-121.
- [8] 王莹侠. 关于体育游戏在《体育与健康》课程中的应用[J]. 南京体育学院学报(社会科学版), 2003, 17(3): 3.
- [9] 姚维国. 体育游戏[M]. 北京: 人民体育出版社, 2012.
- [10] 庞洁. 体育游戏教学法在入门级网球教学中的应用研究[D]. 上海: 上海体育学院, 2020.
- [11] 骆忠伟. 体育游戏提升小学生体育学习兴趣及身体素质的实验研究[D]. 南京: 南京体育学院, 2022.
- [12] 顾海勇, 解超. 大学生体育学习兴趣评价量表的编制[J]. 广州体育学院学报, 2012, 32(3): 122-124.