

教研一线

●小学体育教学可探索游戏化创新路径,通过情境闯关、角色扮演等策略,寓教于乐,有效提升低段学生的运动技能与核心素养。

小学低段体育游戏化教学的实践策略浅析

□杭州市永天实验小学 吴建新

《义务教育体育与健康课程标准(2022年版)》提出坚持“健康第一”教育理念,强调“以身体练习为主要手段,以体育与健康知识、技能和方法为主要学习内容,以发展学生核心素养和增进学生身心健康为主要目的”。小学低段学生调控注意力的能力较弱,纪律性不强,对体育专业术语的理解和认知水平有限,且更倾向于参与趣味性、有故事性的活动。然而,传统体育课的教学模式往往过于注重技能训练,忽视学生的兴趣培养,教师在教学设计与多维目标整合方面存在不足,课堂形式较为单一,导致学生长期处于被动参与状态,学习主动性不足。因此,探索符合小学低段学生认知与身心发展特点的教学方式,成为提升体育课教学质量的关键。本文探索以体育游戏化教学为切入点,通过系统性、趣味性的教学设计激发学生的学习兴趣,实现寓教于乐的教学目标。

一、小学低段体育游戏化教学的内涵与特征

体育游戏化教学是指将游戏中的规则机制、任务关卡、即时反馈、积分奖励等设计元素与体育教学目标相结合,通过创设有趣味性、互动性和挑战性的学习情境,引导学生在沉浸式体验中主动参与到体育知识建构与运动技能学习中去。这一方式既符合低段学生爱玩的天性,也能帮助他们提升身体素质、磨炼意志品质,培养他们的团队协作意识和规则意识,让他们在游戏化的体育活动中实现身心健康成长。

体育游戏化教学包含目标具象化、机制激励化、情境代入化与反馈即时化四个核心特征。目标具象化是指将抽象的教学目标转化为游戏任务或关卡挑战,使学习路径可视化。小学低段体育教学着重培养学生跑、跳、投、队列队形等基本运动能力。低段学生对掌握基础动作要领和理解跑跳时动作的连贯性、摆臂幅度等运动标准都比较困难。教师将教学内容和组织形式拆解为充满童趣的游戏关卡,能让学习路径变得更加直观清晰。例如,在直线跑教学过程中,教师可设计“小火车闯关之旅”游戏。在此游戏中,先设置“直道平稳开”关卡,让学生沿着操场白线跑20米,要求手臂自然地前后摆动、脚步轻盈,像火车车轮平稳滚动。完成此关卡后,获得轨道通行卡。之后,可继续参与“穿越山洞”关卡,跑过由体操垫搭成的山洞,以练习跑步时的制动能力。通过所有关卡的学生将获得“小火车驾驶员”称号。将跑步练习转变为开火车冒险,可以让学生清晰地感知到自己从会跑到跑稳的进步。机制激励化是指教师可利用低段学生易被直观、趣味事物激励的特点,借助积分、徽章、排行榜等游戏元素,将

教研一线

●本文探索将可持续发展教育理念与STEAM项目化学习相融合,为培养初中生科学素养与社会责任感提供系统化实施路径。

初中STEAM教育与可持续发展教育的融合路径研究

□杭州江南实验学校 李盈盈

STEAM教育是指科学(Science)、技术(Technology)、工程(Engineering)、艺术(Arts)和数学(Mathematics)多领域融合的综合教育。但当下STEAM项目化学习在初中阶段的开展存在课程设置不固定、目标设定不清晰等问题。初中生对生活的感知力和探索欲不强,学习知识与解决问题常停留在表面,难以延伸到日常学习生活中去。笔者在教学中探索将可持续发展教育理念培育和STEAM项目化学习相融合,为培养学生科学素养、社会责任感与生态意识提供一条新的实践路径。

一、“3+4”支架模式设计

初中生在项目化学习中普遍存在不了解学习目的、被动跟随任务等情况。项目化学习是培养逻辑思维能力的有效方式;可持续发展教育理念则强调培养学习者在认知情感、创新思维、解决问题和沟通协作等方面的能力。将两者有机融合,可帮助学生更好地理解 and 辨识不同情境下的知识表现,通过与环境互动建构,产生有意义的学习。例如,教师可以将STEAM项目化学习与社会问题结合,引导学生参与社会实践,从项目探究中了解世界。基于此,笔者设计了“3+4”支架模式:“3”是以“项目—实践—理念”

枯燥的技能练习转化为收集成就的趣味游戏。同时,还可以通过虚拟场景增强学生的情感共鸣与认知投入。低段学生偏爱角色扮演与童话情境。情境代入化正是通过拟真场景让学生在情感共鸣中练习运动技能。例如,在队列队形教学中,教师可设计“士兵训练营”情境,以学理解且崇敬的军人形象,通过模拟军人严谨、坚韧、服从命令等多方面的特质,激发学生内心深处的使命感与责任感。反馈即时化是指教师借助游戏中的动态评价系统帮助学生实时调整学习行为。针对低段学生以童趣化、具象化、游戏化为主的学习特征,教师不妨将枯燥练习转变为给予学生即时反馈的互动游戏。

二、小学低段体育游戏化教学的实践策略

体育游戏化教学特别注重契合学生的认知规律。在小学低段体育游戏化教学中,基于低段学生的认知规律,教师可以采用情境化教学、角色扮演教学、分层递进教学三种教学方式,将游戏化理念转化为可操作的教学实践,帮助学生在趣味体验中提升运动技能与核心素养。

(一)情境化教学

情境化教学是体育游戏化教学的重要实践载体之一,指教师通过营造拟真的体育活动现场,将运动技能、体能练习等内容嵌入富有童趣的情境中,并借助情境闯关、协作竞技等形式降低学生学习压力,提高动作技能的内化效率,培养团队协作与问题解决等综合素养。

在沉浸式学习场景中,针对低段学生以形象思维为主的认知特征,体育教师将教学要素转化为直观的游戏情境,让学生进行行为模仿与情感体验,可有效缓解学生学习技能过程中产生的焦虑、不安等情绪,促进教学目标达成。例如,在进行弧线跑教学时,低段学生常存在起跑速度不够快、难以贴线快速奔跑等问题。教师可让学生扮演飞行员,通过直线飞、转弯飞等形式开展练习:直线跑时,模仿飞机翅膀保持两臂平衡以维持身体稳定,进而达到前后摆臂幅度一致的要求;曲线跑时,引导学生理解内侧机翼下降、外侧机翼升高的转弯逻辑,从而掌握内外摆臂幅度差异。练习结束后,教师可通过比赛评选“金头盔飞行员”,激发学生主动参与的内驱力。

(二)角色扮演教学

体育游戏化教学的核心是让学生在玩中学。角色扮演教学是指教师将体育活动包装成角色游戏,引导学生扮演特定的人物、动物或童话故事里的角色,通过身份代入完成体育动作、参与体育活动的教学方式。角色扮演教学从学生视角出发,精准抓住低段学生喜爱模仿、好奇心强、想象力丰富的特点,让学生从被动练体育变成主动玩角色。例如,对完成跳跃动作时起跳蹬地要有力等抽象的动作要领,教师可以指导学生选取自己喜爱且特点鲜明的小动物进行动作模仿,如小兔跳、小鸟飞等,将抽象动作形象化,降低学生的学习难度。教师还可以将角色扮演与情境化融合,设

计“动物聚会”等沉浸式游戏体验,一方面加深学生对小动物的了解,增强其爱护动物的意识,另一方面让其在参与体验过程中学到更多的运动方法。

(三)分层递进教学

兼顾学生个体差异、实施分层递进教学是体育游戏化教学落地的关键。分层递进教学是指教师依据学生的体育基础、运动能力差异,将教学目标、内容、任务进行多层次设计,通过逐步进阶的游戏化任务链,让不同水平的学生都能在“跳一跳,够得着”的挑战中循序渐进地提升运动技能与体能的教方式。分层递进教学须遵从“感知—练习—提升”的教学逻辑。首先,低段学生运动基础(如协调性、力量)和兴趣偏好差异比较大,若教师采用统一难度的游戏教学任务,易使学习基础较为薄弱的学生因完不成任务而受挫,影响其学习积极性与自信心;还会造成基础较好的学生因无法得到更具挑战性或更符合自身需求的学习内容而渐渐失去对学习的热情,让体育游戏化教学的趣味性大打折扣。其次,体育活动游戏化的核心目的是让学生自主参与、快乐挑战,分层递进教学能让每个学生都找到适配自己的游戏难度,持续保持参与热情,真正实现玩中学、学中进。最后,体育技能形成规律表现为跑、跳、投等体育技能的掌握需遵循从易到难、逐步进阶的准则,如跳跃需先掌握连续跳的动作,再提升距离与节奏。

分层递进的练习能帮助学生扎实掌握技能。针对低段学生的身心发展特点与个体差异,体育教学游戏中的游戏设计可依据科学分层机制,通过难度递进的方式,帮助每个学生在适宜的挑战中逐步提升运动技能。以低段球类学习中的篮球教学为例,当教师发现学生基础差异较大——部分学生在幼儿园已掌握拍球技能,而部分学生无法完成基础动作时,需及时调整课程要求,采用分层递进的教学方式帮助基础薄弱的学生尽快跟上教学进度。教师可为学生设计专属的星级成长卡,以“普通球员—明星球员—超级巨星”为升级路径,根据不同的层次设置差异化的练习数量与难度要求,帮助学生逐步提升技能熟练度,加速动作技能的形成进程。星级成长卡将学生的技能发展清晰划分为三个阶段,实现有针对性的指导。升级机制则能很好地激发学生的学习动力,提升他们对球类学习的参与度与专注度。此外,教师还可以与学生家长积极联动,要求家长根据孩子的实际需求和特点给予适当的鼓励与指导,协助孩子更好地掌握相关体育技能,家校合力提升学生运动技能。

小学低段体育游戏化教学通过情境化、角色扮演、分层递进等策略,将抽象教学目标转化为具象游戏任务,有效激发学生学习的主动性,使体育课堂从被动练习走向主动探索。它不仅提升了学生的体育核心素养,也在游戏中渗透了合作、坚持和担当精神的培养,最终实现学生兴趣、技能与意志品质的全面发展。

教研一线

●初中道德与法治教学可通过分层设计、内容整合与评价创新,突破传统作业模式,着力培育学生的核心素养。

□龙泉市启明实验学校 季资凤

作业是教学过程中的关键环节,不仅是课堂教学的延伸,也是反映学生学习情况的重要依据。作业评价则评判学生对知识的掌握程度。对于初中道德与法治学科而言,作业设计需紧扣学生道德修养、法治观念、责任意识等核心素养培养目标,通过有针对性的作业设计引导学生将知识内化于心、外化于行,实现学科育人价值。如何改进初中道德与法治作业设计,笔者结合多年教学教研实际,提炼总结出三条路径。

一、依标分层,以学定教

学生之间存在多维度、多层次的个体差异,包括思维发展水平、学科能力等。教师要根据学生学习和认知水平,分层设计作业,做到因材施教,尽量使每个学生都能“吃得饱”且“吃得好”。作业设计的关键是预设教学目标,突出教学重难点。教师要结合学生的学情,明确哪些基本概念、知识点是要识记的,通过导学单的形式根据学生已有认知水平设计课前诊断性作业。对于反映事物内在联系的理解性内容,可设计为基础性作业、挑战性作业;确定要在实践中加以运用的知识可设计为即时作业、课中形成性作业、课后拓展性作业,让学科素养真正落地。

笔者以统编版七年级下册道德与法治第二单元第五课《人生当自强》为例,探讨如何结合学情进行分层作业设计。七年级学生正处于青春期,独立思考能力虽明显增强,但在由知到行的过程中仍存在脱节现象,表现为信念不够坚定、缺乏行动方法。为引导学生真正内化并践行自强精神,教师可从理解核心概念入手,结合生活实践设计梯度任务。如设置关键词填空,引导学生梳理什么是自强。实践拓展类作业更能促进学生将知识转化为行动。教师需依据教学目标,在将书本知识与现实生活相结合的基础上设计实践拓展类作业,帮助学生运用所学知识解决实际问题。例如,教师可引导学生寻找身边体现自强精神的事迹,并设计一周自强行动卡。课后,教师可指导学生将实践成果设计成海报,通过线上互评选出优秀作品展示在班级文化墙。这些多样化的作业设计共同服务于教学目标,让学生在实践中感受自强力量,增强作业的趣味性与教育意义。

二、梯度整合,以教促学

在以学定教基础上,要通过精准把控作业梯度实现以教促学,需要教师进一步优化作业设计策略。当前初中道德与法治课中,部分作业设计缺乏梯度和灵活性,以致知识点掌握较好的学生难以从作业中得到提升,而基础薄弱的学生在完成作业过程中会遇到困难。为此,教师在设计作业前,需根据学生能力差异、学习投入程度及情绪反应,做到因材施教、分层施教,引导学生反思自身学习与生活,避免空洞说教,实现知识巩固、实践探究与情感升华的有机统一。

除了难度梯度的把控,作业设计还需关注知识的整合与跨模块联系。道德与法治不同主题模块对学生的能力要求各异,这要求教师从单纯的教材组织者、执行者转变为研究者、开发者,结合学生实际情况适当取舍内容,实现从“教教材”到“用教材教”的转变。因此,教师需提升作业设计的跨度,强化学生知识整合能力,帮助学生树立正确价值观。仍以《人生当自强》为例,教师可结合中国科技突破、运动员夺冠等当前热点新闻事件,设计时政漫画创作题,让学生用四格漫画展现自强精神如何推动国家进步。

三、以评育人,形式创新

作业设计的效果离不开科学的评价体系,以评育人是实现学科价值的重要环节。核心素养既是培养合格公民的标准,也是检验教育成果的标尺。为有效落实学生核心素养,教师的作业设计形式必须多样。初中生的情感世界丰富多变,有时易出现强烈情绪反应,因此情感类作业是落实核心素养培育的有效载体。教师可设计“七嘴八舌话情绪”卡片,让学生记录印象深刻的事情及对应情绪,并选择一种分享,在分享过程中学会理解与尊重他人。

作业的育人价值不仅体现在设计环节,更需通过多元评价深化。评价既是对作业情况的反馈,也是教学再优化的起点。部分教师在作业评价中常忽视过程性评价,缺乏多样性。因此需创新作业评价方式,掌握学生学业达成情况,及时反馈并指导学习。如教师在教学《人生当自强》时,可设计“自强宣言”自评量表,再通过过程性评价(行动卡执行)、互评(海报投票)、教师点评相结合的方式,助力学生从认知走向践行,真正理解自强的时代意义。

初中道德与法治作业设计,既要传统教学方式传承与创新,也要在以生为本的教育理念下开展探索实践,以达到提升课堂教学质量、发展学生核心素养的教学目标。

探索初中道德与法治作业设计的实践路径