

初中体育游戏化教学法的实施策略 与学生兴趣提升的关联性研究

廖先涛

江西赣州兴国县第六中学

摘要：本研究以初中体育课堂为研究对象，探讨了游戏化教学法在实践中的实施策略与学生兴趣提升之间的关联性。通过课堂观察、实验和问卷调查的方式，对比分析了传统教学与游戏化教学在课堂参与度、学习兴趣和技能掌握方面的差异。结果显示，游戏化教学能够显著提高学生的课堂参与率和兴趣水平，并在技能掌握和团队合作意识上表现出积极作用。同时，研究也指出游戏化教学需要不断创新设计，才能保持长期吸引力。本文的结论为初中体育教学改革提供了参考思路，有助于提升学生的学习积极性与综合素养。

关键词：初中体育；游戏化教学；兴趣提升；课堂参与度；教学策略

随着新课程改革的不断深入，初中体育教学在教育体系中的作用越来越受到关注。长期以来，体育课被认为是学生释放压力、锻炼体能的场所，但教学方式过于单一，往往停留在机械性训练和规范性动作的重复之中。学生容易产生枯燥感，缺乏主动参与的热情。在这种背景下，如何通过教学方法创新提升学生对体育课程的兴趣，成为亟待研究的重要课题。游戏化教学作为一种将游戏元素、情境设计和竞技体验融入课堂的方式，正逐渐被体育教师所采用。

本研究的核心目的在于探讨初中体育游戏化教学法的实施策略，以及这种方法在促进学生兴趣提升方面的作用与规律。通过对比分析传统教学与游戏化教学在课堂设计、学生参与度和学习效果上的差异，研究试图验证：一方面，游戏化教学是否能够有效激发学生的学习热情；另一方面，它是否能对学生体育技能的掌握和团队合作精神产生积极影响。研究内容不仅包括教学设计的具体环节，还涉及学生在实际课堂中的体验反馈，从而构建出“策略—兴趣—效果”的分析框架。

一、初中体育教学的现状与问题分析

（一）传统体育教学的特征与局限

当前大多数初中体育课堂仍然以技能传授为核心，教师按照课程标准进行基础动作的分解与练习，如篮球的运球、排球的垫球、田径的跑跳等。虽然这种模式在保证学生学习基本技能方面有一定效果，但过度依赖示范与模仿，使课堂缺乏生动性。学生长时间在重复性练习中，很难保持学习的兴趣。此外，教师常常以“整齐划一”为标准，忽视了学生之间的个体差异，导致一部分运动能力较弱的学生产生挫败感，从而进一步降低学习积极性。

（二）学生兴趣缺失的主要表现

学生对体育课兴趣不足主要体现在几个方面：一是课堂参与率不高，部分学生在课堂中容易出现懒散、应付甚至逃避的现象；二是学习动力不足，体育学习往往局限在“完成任务”而不是“主动追求”；三是课堂氛围冷淡，学生之间缺少互动和竞争，缺少一种全情投入的体验。调查中发现，有约 40% 的初中学生表示体育课“比较无聊”，他们更希望在课堂中加入一些有趣的环节，而不是单调的动作训练。

（三）游戏化教学的引入必要性

体育课本身具备游戏性潜质，运动、竞赛和娱乐是天然结合的。引入游戏化教学，不仅能打破传统教学的单调，还能借助竞争机制和情境化设计唤醒学生的求胜欲望和参与热情。例如，将跑步训练设计成“接力赛”或“障碍闯关”，将篮球基本功练习融入“定点投篮积分挑战”，这样学生会把注意力集中在完成游戏目标上，而不是被单调练习所困扰。因而，从课堂兴趣激发和学习效果提升的角度，游戏化教学的引入具有很强的现实必要性。

二、游戏化教学法在初中体育课堂的实施策略

（一）明确教学目标与游戏化设计方向

在实施游戏化教学之前，教师需要先明确课堂目标。例如，在教授篮球运球时，目标可以是“学生能在快速移动中保持良好控球”，那么游戏化设计可以围绕“带球穿越障碍接力”展开。在设定游戏内容时，需要做到目标与游戏紧密结合，既要有趣味性，也要保证学生在完成游戏的过程中真正掌握技能，而不是流于形式。

（二）创设情境，增加课堂趣味

情境设计是游戏化教学的重要手段。例如，在田

径课中,教师可以设置“野外生存跑”的情境,学生需要在模拟的“荒野”环境中完成跨障碍、攀爬、短跑等环节,从而在一种冒险体验中完成训练。这样的情境让学生不再把跑步当作枯燥的单项练习,而是融入一个完整的任务系统中,增加了课堂的沉浸感和趣味性。

(三) 设计多样化的竞赛形式

竞赛是激发学生兴趣的重要驱动力。教师可以根据课程内容设计不同的竞赛模式,如小组对抗、积分排名、任务闯关等。例如,在足球教学中,可以安排“三对三小场比赛”,并设置“进球加分、防守成功奖励”的机制,使每个学生都能在小团队中发挥作用,避免个别学生“被边缘化”。同时,通过合理的竞赛规则设计,让不同水平的学生都能找到发挥的机会,从而维持参与热情。

(四) 强化团队合作与互动

游戏化教学不仅强调个人参与,还要突出团队合作。教师在设计游戏环节时,可以加入小组任务,如“团队接力”“双人协作完成障碍挑战”等,让学生在合作中体验集体的力量。通过互动,学生不仅提高了运动技能,还培养了沟通、协调与协作能力,这些能力在日常生活和学习中同样具有重要价值。

(五) 及时反馈与激励机制

游戏化教学中,反馈和激励是保持学生兴趣的关键。教师应在课堂中给予即时评价,如口头表扬、加分奖励或小奖品。研究表明,积极的反馈不仅能强化学生的自信心,还能帮助他们在不断尝试中形成持久兴趣。例如,在篮球的投篮练习中,可以对连续命中次数多的学生给予“优秀射手”称号,让学生感受到成就感与认可。

三、游戏化教学对学生兴趣提升的效果分析

(一) 学生课堂参与度的变化

游戏化教学在体育课堂的最大特点,就是它能够显著提升学生的参与度。传统的体育课往往是教师安排好一个固定的训练内容,然后学生在操场上按照统一的要求进行反复练习,这种形式很容易让学生产生机械感。比如篮球运球练习,如果仅仅是让学生排好队一个一个依次练习,很快就会出现队伍中的学生三心二意、动作敷衍甚至干脆坐到一边不愿意继续的情况。但在游戏化的教学情境中,情况就不一样了。教师把运球练习改造成“运球接力闯关赛”,每个小组需要在规定时间内通过障碍并传球给下一位同伴,最终完成一整轮的接力。如果哪个小组率先完成并且运球失误少,那么就能获得额外奖励积分。这样一来,

学生不再把运球当成单调的技术,而是作为赢得比赛的一部分。

在一次实验中,我们对两个班级进行了比较:一个作为实验班,采用了游戏化的篮球和田径训练;另一个作为对照班,保持传统的分组练习方式。统计结果显示,实验班学生的平均参与率高达91.2%,而对照班仅为66.8%。同时,教师的课堂观察记录也表明,在实验班几乎所有学生都积极地喊加油、互相提醒注意动作细节,而在对照班则经常能看到有学生游离在活动之外。这个对比说明了游戏化设计能够让学生更愿意投入,课堂参与度的差异非常明显。

(二) 学生兴趣水平的变化

通过问卷调查发现,实验班中有72%的学生表示“非常喜欢”或“比较喜欢”游戏化课堂,而在对照班中仅有38%的学生有类似反馈。多数学生认为,游戏化课堂让他们“感到体育课更有意思”,尤其是“赢得积分”和“团队合作”的环节使他们更有动力去参与。这种兴趣的提升并非短期效应,而是随着多次课堂实践逐渐形成的稳定态度。

(三) 技能掌握与兴趣的关联

兴趣的提升不仅仅停留在心理层面,它会直接作用于技能的掌握过程。体育技能的学习是一个长期且需要不断重复的过程,如果缺乏兴趣支撑,学生往往会在中途放弃。但在游戏化课堂中,学生带着乐趣去练习,重复的枯燥性就被削弱了。

比如在足球传接球训练中,教师可以设计“目标传球积分赛”。学生每次成功把球传到指定的区域,就能获得积分。如果在规定时间内达到一定积分,团队可以解锁下一个关卡。这种做法让学生在不知不觉中重复了大量传球动作,训练量甚至超过了传统课堂。通过四周的连续跟踪,发现实验班学生的传球准确率提高了近18%,而对照班的提升幅度只有7%左右。教师在总结时也提到,实验班学生在课堂中更愿意互相提醒和纠正,这种氛围反过来又促进了技能的提高。

因此可以说,兴趣与技能之间存在明显的正向关系。兴趣提升后,学生不仅愿意投入更多的时间和精力,还会形成主动探索的态度,这使得他们在技能掌握上进步更快。

(四) 团队合作意识的增强

游戏化教学往往以小组或团队为单位进行,这使得学生在参与的过程中必须依靠团队协作才能完成目标。在传统课堂中,个别学生容易因为能力不足而被忽视,甚至会逐渐丧失自信心。但在团队式游戏中,每个成员都有责任与任务,哪怕只是完成一个看似简

单的动作,也会影响到整个团队的表现。

例如,在“障碍接力跑”中,如果一名学生速度稍慢,其他同伴就会鼓励他加油,甚至主动帮助其分析动作问题。实验班的教师发现,学生之间的交流和互动频率明显提升,很多原本内向的学生在这种合作氛围中也逐渐敢于表达自己。通过对比实验班和对照班的课堂录像,统计发现实验班学生之间的语言互动次数平均为每节课68次,而对照班仅为29次。这种交流不仅仅是兴趣的表现,更是团队意识和社会性发展的体现。

(五) 长期影响与可持续性

值得注意的是,游戏化教学并不是一蹴而就的。学生的兴趣提升需要长期坚持,教师也需要不断创新游戏内容,避免“游戏套路化”带来的新鲜感消退。如果能够在教学设计中不断引入新的元素,如跨学科的体育游戏、结合科技的互动训练(如使用体感设备),就能让学生持续保持兴趣,并逐步将兴趣转化为运动习惯。

四、结论

通过对初中体育游戏化教学法的实施策略与学生兴趣提升的关联性研究,可以得出以下结论:首先,传统体育教学模式过于单一,容易导致学生兴趣缺失,而游戏化教学通过情境、竞赛和互动设计有效弥补了这一缺陷。其次,游戏化教学能够显著提高学生的课堂参与度和学习兴趣,并在一定程度上促进技能的掌握和团队合作精神的培养。再次,兴趣的提升与学习

效果之间存在正向关系,兴趣越高,技能掌握和课堂表现就越好。最后,游戏化教学要想长期保持效果,需要不断创新设计,注重激励机制和情境更新,以避免学生产生审美疲劳。

研究表明,初中体育课堂应积极推广游戏化教学模式,使体育教学真正成为学生喜爱、积极参与并受益的课程。未来,教师还可以结合数字化手段、校本课程开发以及跨学科融合,为体育教学的游戏化提供更多的可能性与发展空间。

参考文献:

- [1] 李金龙. 基于核心素养的初中体育游戏化教学研究[J]. 中学课程辅导, 2025(9):42-44.
- [2] 李华荣. 初中体育教学中游戏化教学方法的创新与实践[J]. 天津教育, 2025(11):8-10.
- [3] 李俊钦. 初中体育体能训练游戏化教学方法分析[J]. 体育风尚, 2025(7):77-79.
- [4] 陈建福. 初中体育教学中游戏化教学策略的应用与效果研究[J]. 新校园, 2024(12):62-64.
- [5] 齐刚锋. 新课标视域下初中体育与健康游戏化教学策略[J]. 天津教育, 2024,(34):40-42.
- [6] 何应怀. 快乐体育背景下初中体育游戏化教学研究[J]. 体育世界, 2024(1):77-79.
- [7] 张富路. 游戏化教学在初中体育训练中的有效应用[J]. 田径, 2022(11):59-60.
- [8] 许发宗. 游戏化教学理念在初中体育教学中的渗透分析[J]. 学周刊, 2023(19):136-138.