

体育游戏对初中生学习运动技能的影响探究

——以浙江省台州初级中学为例

金骋昊

(天津体育学院社会体育学院, 天津 301600)

摘要 文章基于学生难以熟练掌握一项以上体育运动技能的现象, 选取台州初级中学130名学生进行分析, 采用问卷调查等方法, 探究体育游戏对学生运动技能学习、体育兴趣和参与度的影响。结果显示, 体育游戏显著提高了学生的兴趣和技能掌握程度, 同时揭示了性别和年级在体育学习积极性上的差异。研究还发现, 学生对体育游戏的态度和运动技能学习之间存在复杂关系, 表明教学设计需考虑这些动态因素。据此, 提出针对性建议, 以促进初中体育教学的发展, 提高学生的运动技能掌握水平, 为体教融合提供实证支持。

关键词 体育游戏; 运动技能; 初中体育教学

DOI: 10.16730/j.cnki.61-1019/g8.2024.11.034

2021年10月25日, 国家体育总局发布《“十四五”体育发展规划》(以下简称《规划》), 显著提高了体育的社会关注度。其中, 青少年的体育发展更是成为重中之重^[1]。《规划》呼吁青少年普遍掌握至少1~2项运动技能, 然而对于“运动技能掌握”这一目标, 至今仍存在“上了12年体育课一项运动技能都不会”的窘境^[2]。因此, 青少年需要在体育教师指导下, 以更有效的形式进行体育动作技术的练习。青少年的身心发展迅速, 正逐渐形成自己的个性与价值观, 在学习体育技能的同时也会面临各种挑战与压力, 需要教师及时给予关注与指导^[3]。基于此, 本研究从体育教学中的体育游戏出发, 以台州初级中学为例进行调查分析, 探究应用于体育教学中的体育游戏对青少年学习运动技能的影响, 以期优化体育教学策略和课程设计。

1 研究对象与研究方法

1.1 研究对象

选择台州初级中学的初一至初三年级共130名同学作为研究对象进行调查。参与学生按年级分布, 初一占40.8%, 初二37.7%, 初三21.5%; 按性别区分, 男生占53.8%, 女生46.2%。

1.2 研究方法

1.2.1 文献资料法

通过学校图书馆以及中国知网(CNKI)、万方数据库检索相关期刊与硕博论文, 查阅《体育心理实验与测量指导手册》等书籍^[4], 为本研究奠定理论基础。

1.2.2 数理统计法

运用SPSS 26.0和Excel软件进行统计计算。

1.2.3 问卷调查法

信度分析表明, 本研究问卷的克隆巴赫系数超过0.7, CITC大于0.4, 具有高信度。效度分析通过探索性因子分析, KMO值为0.878, P值小于0.05, 从15个问题中提取了3个主因子, 占总信息的75.585%, 证明结构效度良好。问卷发放回收方面, 共发放136份, 回收136份, 有效问卷130份, 有效率为95.59%。

1.2.4 逻辑分析法

整理并统计所收集的数据, 对每一个调查问题的结果进行分析比较, 通过适当的逻辑推理得出有关结论与建议。

2 研究结果与分析

2.1 体育兴趣水平的现况分析

参与学生在运动参与程度、体育游戏态度和运动技能学

作者简介: 金骋昊, 男, 在读本科生, 研究方向: 社会体育指导与管理。

习积极性上的均值分别为3.90、3.86和3.87（满分为5），均明显高于中立值3.0，表明该中学的初中生总体上对运动和体育活动持有积极态度。这可能反映了学校对体育教育的重视以及学生对身体活动的认同和喜爱程度。这种积极态度有助于促进学生的身体健康和心理健康，同时也可能对学业表现和社交互动产生积极影响。通过单样本T检验得出的P值进一步强调了这些发现的统计显著性，证明该校初中生在这三个维度上的高分不太可能是偶然出现的，而是真实存在的现象。

2.2 性别差异分析

表1 性别差异

	男(N=70)	女(N=60)	T	P
运动参与程度	3.67±1.05	4.19±0.57	-3.570	0.001
体育游戏态度	4.11±0.78	3.58±1.02	3.25	0.002
运动技能学习 积极性	3.60±1.02	4.17±0.67	-3.829	0.000

根据表1可知，女生在运动参与和技能学习积极性上表现得更为热情，而男生对体育游戏的热衷度更高。这种差异部分源于青春期生理和社会文化因素的影响：男生通常拥有

更强的体力和力量，加之社会强调他们的竞争和外向特质，促使他们更倾向于参与体力消耗型的运动和竞争性较强的体育游戏；社会文化对女性的期望可能更强调和谐、合作与关怀，而非竞争和胜利^[5]，因此初中女生更被鼓励参与那些能够体现这些价值观的活动，对竞争和对抗性的运动持保留态度，更多参与非竞争性的活动和技能学习。

2.3 年级差异分析

由表2可知，运动参与程度、体育游戏态度、运动技能学习的积极性在年级间存在显著差异（P<0.05）。LSD（事后检验）的结果显示，在运动参与程度上初三大于初二且显著大于初一；在体育游戏态度上初一大于初二且显著大于初三；在运动技能学习的积极性上初三大于初二且显著大于初一。数据表明，随年级增高，学生的运动参与度逐渐提升，这可能与身体成熟发育、自我认同增强和健康意识提高有关。相反，体育游戏态度从初一到初三呈现下降趋势，可能反映了随着学业压力的增加以及体育中考的临近，学生可能有更少的时间和精力投入到体育游戏中，着力于练习体育中考项目^[6]，或者，随着年龄的增长，他们的兴趣可能转向了其他类型的活动。从初一到初三，学生学习运动技能的积极性逐渐增加，提升个人运动技能的积极性增加。除体育中考的原因，也可能是因为随着年级的升高，他们对个人成就和技能掌握的重视程度提高，自我驱动力日益成熟^[7]。

表2 年级差异

	初一 (N=53)	初二 (N=49)	初三 (N=28)	F	P	LSD
运动参与程度	3.57±1.06	4.11±0.68	4.20±0.68	7.029	0.001	1*<2<3
体育游戏态度	4.10±0.82	3.81±0.88	3.51±1.09	3.988	0.021	3*<2<1
运动技能学习积极性	3.57±1.02	3.99±0.87	4.21±0.55	5.725	0.004	1*<2<3

2.4 运动参与、体育游戏态度与运动技能学习间的动态关系

2.4.1 体育游戏态度与运动参与程度的矛盾关系

运动参与程度与体育游戏态度呈现显著负相关。这一结论初看之下似乎与直觉相悖，因为人们往往认为对体育游戏持积极态度的个体会更频繁地参与运动。然而，那些对体育游戏持有积极态度的学生可能更多是受到外在因素的驱动（如团队归属感、比赛胜利的欲望），这些外在因素并不总能直接转化为日常的运动参与。

2.4.2 运动参与和技能学习的正向循环

运动参与程度和运动技能学习的积极性呈现显著正相关。技能的提升可以使学生获得成就感，促使其更加积极地

参与运动，而参与运动又提供了实践和改善技能的机会，从而形成一个正反馈循环。在进一步分析时，理解运动参与和技能学习间的关系需考虑心理和生理因素。心理上，成就感和自我效能感是关键驱动因素；生理上，规律的运动改善身体机能，为技能提升提供基础。这种双向影响揭示了体育活动不仅对技能学习有益，也为体育锻炼的习惯培养带来正面影响。

2.4.3 体育游戏态度与运动技能学习的复杂关联

体育游戏态度和运动技能学习的积极性呈现轻微的负相关。尽管这种关系可能不如前两者那样直观，但它揭示了学生对体育游戏的态度与他们对技能学习积极性之间可能存在的复杂动态。其中，在体育游戏上积极的态度可能分散了学

生对实际技能提升的关注,他们可能更愿意花时间享受游戏的乐趣,而不是专注于技能的学习和练习。

3 结论与建议

3.1 结论

3.1.1 性别视角下的体育游戏差异及其教育影响

研究显示,在体育游戏上,男生相较于女生展现出更浓厚的兴趣,这一现象与社会文化对男性力量、竞争和团队合作偏好的塑造密切相关。男生可能因追求与他人竞争的表现目标而忽视系统性技能学习的必要性。相反,女生对于参与运动和学习运动技能显示出更高的热情,这可能与她们较早的生理及心理成熟相关,从而更注重个人技能的提升和发展。因此,体育教学在设计 and 实施时,应深入考虑性别差异,为男女学生提供各自感兴趣且符合发展需求的体育活动。

3.1.2 年级增长对体育游戏态度及参与度的影响

调查的初中生群体中,体育游戏的态度和参与程度随着年级的提高而发生显著变化。随着年级的升高,日益增强的身体运动能力和更成熟的自我意识促进了他们运动参与度的提升和运动技能学习的积极性。故此,体育课程设计和实施应紧密关注学生不同发展阶段的需求,提供与其发展水平相匹配的体育活动,同时顾及学业压力对体育参与可能产生的影响。

3.1.3 体育游戏与运动技能学习的关联性探讨

体育游戏态度与运动技能学习积极性之间存在负相关性,揭示了学生在游戏热情与技能专注度之间的潜在竞争关系。这表明,尽管学生对体育游戏有较高热情,但游戏可能会转移他们对技能系统学习的注意力。当前体育教学中运用

的游戏主要起到热身和活跃气氛的作用,虽然增加了课堂的趣味性,但在技能传授和练习方面的效果有限。因此,体育教学策略需重新评估,以确保游戏设计既能激发学生兴趣,又能有效促进技能学习,从而提高学生技能学习的积极性。

3.2 建议

3.2.1 基于性别差异优化体育游戏设计

考虑男女生在体育态度和技能学习上的差异,定制个性化体育课程。为男生提供竞争性和团队合作游戏,同时关注其发展运动技能的效率;而为女生设置注重技能提升和个人成长的活动,并针对性选择体育游戏,帮助她们提高自信并鼓励参与。

3.2.2 考虑年级特点调整体育课程内容

随着学生年级的增长,他们面临的学业压力增大,对体育游戏的态度可能因而发生变化。教师需通过调整体育课程内容,为不同年级的学生提供适宜的体育活动。对于高年级学生,可以引入更多与体育中考相关的技能训练,同时保留一定比例的趣味性游戏,以缓解学业压力,使得学生保持对体育的兴趣。

3.2.3 增强体育游戏与技能学习的结合

体育游戏的设计应更注重运动技能的学习。通过创新教学方法,不仅可以提高学生的参与度,还能有效提升他们的技能水平。例如,设计围绕特定运动技能的小游戏,让学生在比赛中自然而然地掌握技能,既满足了游戏的趣味性,又能达到教学目的。亦可采用互动式学习,通过设定技能目标并在游戏中实践。如教师提供专门的视频教程和组织学习小组,促进学生在游戏中学习、尝试和掌握技能。这不仅能够提升运动技能,也可以增加游戏参与的积极性和乐趣,使得体育游戏与技能的学习有效结合。

参考文献:

- [1] 李艳茹,周小圆.《“十四五”体育发展规划》背景下青少年学校体育发展研究[J].青少年体育,2022(7):74-76.
- [2] 毛振明,杨多多.《“健康中国2030”规划纲要》与学校体育改革施策(一)——目标:青少年熟练掌握一项以上体育运动技能[J].武汉体育学院学报,2018,52(2):5-10.
- [3] 秦鹏飞.体育游戏在初中体育教学中的应用研究[D].济南:山东师范大学,2011.
- [4] 佟立纯,李四化.体育心理实验与测量指导手册[M].北京:北京体育大学出版社,2007.
- [5] 黄水泉.初中体育教学的男女生学习差异及处理对策[J].当代体育科技,2017,7(20):138-140.
- [6] 赵媛媛.中考体育背景下初中体育教学现状调查研究[D].南京:南京体育学院,2021.
- [7] 高猛.体育游戏视角下中学体育教学探讨[J].安徽教育科研,2024(3):71-73.