

游戏化教学法在大学体育课程中的应用优化路径

王治淳

陕西邮电职业技术学院, 陕西 咸阳 712000

DOI:10.61369/EIR.2025030019

摘 要 : 当前大学体育课程面临着学生学习兴趣不足、技能掌握慢等问题。而游戏化教学法作为一种融合了游戏设计元素和教育实践的新型策略,在激发学生学习动力、提升教学效果等方面展现出巨大潜力。本文综合运用文献研究、案例分析和逻辑推演方法,深入剖析了当前大学体育课程中应用游戏化教学法面临的挑战,并从目标设计、机制融合、技术赋能、评价体系 and 资源保障等多个维度,系统性地提出优化游戏化教学方法的建议,旨在为大学体育教学改革提供支撑。

关 键 词 : 大学体育; 游戏化教学; 积分; 目标

The application optimization path of Gamification Teaching Method in College Physical Education Courses

Wang Zhichun

Shaanxi Post and Telecommunication College, Xianyang, Shaanxi 712000

Abstract : Currently, university physical education courses are confronted with problems such as students' insufficient interest in learning and slow acquisition of skills. The gamification teaching method, as a new strategy that integrates game design elements and educational practice, has shown great potential in stimulating students' learning motivation and improving teaching effectiveness. This paper comprehensively employs literature research, case analysis and logical deduction methods to deeply analyze the challenges faced by the application of gamified teaching methods in current university physical education courses. From multiple dimensions such as goal design, mechanism integration, technology empowerment, evaluation system and resource guarantee, it systematically puts forward suggestions for optimizing gamified teaching methods, aiming to provide support for the reform of university physical education teaching.

Keywords : university sports; game-based teaching; credits; goals

以大学体育课程不仅关注学生的身体健康,还涉及心理健康、社会适应能力、运动技能培养及终身体育的形成,是推动学生全面发展的重要课程。但当前大学体育课程多应用传统教学模式,课堂氛围沉闷,学生主动性缺失。因此,在全面推进高等教育改革背景下,许多大学体育教师在尝试应用游戏化教学方法。即将游戏元素融入教学过程,该方法旨在提高学生的学习兴趣 and 参与度,提升教学效果。而这种教法改革也确实为大学体育注入了新的活力,并成为推动大学体育教学创新的重要力量。为进一步增进大学体育课程和 game 化教学法契合度,充分激活体育课程教育价值,教师应当客观分析 game 化教学对大学体育课程的挑战,持续优化 game 化教法的应用路径。

一、游戏化教学法在大学体育课程中的应用价值

(一) 游戏化教学法的核心内涵与要素

通过 game 化教学法定义可以发现,该方法核心内涵是将 game 设计元素和 game 机制应用于非 game 情境的创新性教学手段。此激发学生的学习动机,引导学生的学习行为模式,并促进学生掌握知识和技能。种融入涉及元素是多样且相互关联的,包括但不限于目标、规则、挑战、积分等这,其能够形成驱动学生积极参与学习的动力系统。其中,核心要素包括能直观量化学生学习成果的积分、徽章、排行榜;能为学生指明学习方向,激发学生挑战欲望的挑战与目标;能帮助学生了解自身表现的及时反馈;以

及能增进学习故事性和趣味性的叙事与主题。

(二) 游戏化应用于大学体育课程的独特价值

基于上述分析可以确认, game 化教学法应用于大学体育课程能够提升学生的内在动机和参与度,促进学生掌握并迁移运用运动技能,培养学生的综合能力与素养,并营造积极的课堂氛围。例如,教师设计“篮球投篮” game,增加积分、奖励和排行榜。学生为了获得更高积分、提升排名,会主动增加练习次数,从而实现“要我练”到“我要练”的转变。学生既获得参与篮球学习活动的内在动机,提升课堂参与度,又会在主动、反复练习中更熟练地掌握投篮技巧。一名学生学习动机、心理、行为的转变又会影响其他学生,促使更多学生主动参与课堂活动,共同打造活

跃积极、充满欢声笑语的课堂氛围^[1]。

二、大学体育课程游戏化的现核心挑战

虽然游戏化教学方法在大学体育课程改革中能发挥诸多积极作用,但这种改革实践也面临着一些核心挑战,制约着游戏化教学的深度应用和成效发挥。具体而言,部分教师在设计游戏化体育活动时过度关注游戏的趣味性,忽视了体育知识的传授、技能的提升、体能的增强和体育精神的培养。导致学生虽然参与热情高,但未能有效掌握体育核心技能。这种情况也背离了体育课程和体育教学改革的初衷。而教师如果过度强调教育性,减少游戏元素的融入,又会使课堂失去吸引力,难以激发学生的学习积极性。另外,有部分教师会使用信息技术增强体育课程的趣味性,但在选择技术工具时缺乏理性判断,盲目求新。这样不仅增加了教学成本和操作难度,分散了学生对训练重点的注意力,还容易产生数据隐私安全问题。此外,部分大学体育课堂上仍沿用传统的终结性评价方式,即过度关注学生的期末考核成绩,忽视了学生在游戏化过程中表现出的综合能力和进步幅度,难以全面、客观反映学生的体育学习成果和发展潜力。

三、大学体育课程游戏化的优化路径

(一) 目标导向: 明确游戏化服务教学的本质

为确保游戏化大学体育课程教学质量,教师首先应当优化该类课程的目标,确保精准定位教学方向,突出游戏机制与传统课程目标的强关联,避免为游戏而游戏。在精准定位教学方向时,教师应当以具体的体育课程知识、技能、体能、情感态度与价值观目标为出发点和归宿,明确通过本次游戏化学习活动学生能学到什么。以篮球课程为例,在进行游戏化教学设计时,教师就需要将掌握三步上篮技术要领、提升战术配合意识等作为核心目标,通过反向设计方法先确定预期教学成果:在实战中熟练运用三步上篮得分;在团队配合中选择合适时机运用该技术。教师再围绕这一目标构思突破上篮闯关赛等游戏活动。

在突出游戏机制与教学目标强关联性方面,教师应当做到利用游戏规则、挑战、奖励促进教学目标的达成。例如,足球传球的游戏化教学目标定位于精准掌握传球技术和战术配合。游戏活动是精准传球挑战赛。教师应当将是否精准传球到队友脚下,在规定时间内完成传球次数等技术指标,纳入游戏评分规则。学生完成高质量传球可获得积分奖励。同时,教师可设置战术配合关卡,模拟比赛场景,要求学生运用直传斜插等特定战术完成传球任务^[2]。

(二) 机制深化: 设计丰富多元游戏体验活动

在目标框架下教师应当设计丰富多元的游戏活动,包括强化叙事与主题的活动,有梯度的挑战活动,允许学生自由选择与掌控的活动,平衡竞争与合作的活动等。例如,在武术教学中教师可以“武林争霸”为主题,将不同难度的武术套路学习类比成层层递进的武林秘籍修炼任务,强化叙事逻辑。在教学第一阶段,

教师可以引入游戏语境的“新手引导”机制,设定“初入江湖,修炼基础拳法”的游戏化故事背景。学生在该阶段要学习基本的五步拳;每掌握一个技术动作即可获得对应的武学点值,累计满额就能解锁下一个教学关卡^[3]。在不同关卡,学生有机会通过比赛、小组展示等获得武林秘籍。比如进入到太极拳学习阶段,学生就自然开启了“秘境挑战”模式。如果在规定时间内掌握基本的太极招数,即可以获得“挑战太极秘境,领悟以柔克刚之道”的秘籍。教师会安排获得秘籍的学生观看太极名家的实战影像,通过同伴对抗演练提高动作标准度,以尽快解锁新的招式。为了增强趣味性,教师可引入武林排行榜,实时更新学生的武学等级、招数熟练度等数据。在此基础上,教师可以设置门派学徒机制,鼓励高段位选手带领新手共同修炼,组建“门派”。此外,教师作为武林盟主可以定期举办武林大会。学生通过完成日常训练任务积累参赛资格,在大会中展示个人所学或本门派的经典太极招数,进而获取虚拟奖励。这种将枯燥动作练习转变为充满趣味武侠冒险之旅的教学方式,可以有效调动学生的体育学习积极性,同步提升学生的技能水平,并让学生在游戏化情境中深化对武术文化的理解^[4]。

(三) 技术赋能: 智慧化提升游戏化体验与效率

为保证游戏化体育教学的效率和质量,让学生获得更丰富的学习体验,教师还应当合理选择并应用不同类型的教学技术工具,创新教学形式。例如,在足球课教学前,教师可以精选巴塞罗那、曼城等豪门球队的经典战术配合视频,配以动态战术解析资料,引导学生完成课前预习任务^[5]。教师利用智能教学管理系统等线上平台,可以通过预习视频观看热力图精准定位学生的知识薄弱点,借助平台互动数据挖掘学生的社交潜力,进而优化线下游戏化教学方式。在线下教学阶段,教师可以利用战术沙盘推演和实战对抗演练增强学习趣味性。过程中,教师可将学生分成若干个“俱乐部”,学生共同制定俱乐部名称、设计队徽等文化符号,以增强团队归属感。教师借助情境模拟游戏,重点讲解破密集防守战术应用等知识,并组织学生进行组内练习和分组对抗演练。演练结果与联赛积分挂钩,这一方式进一步调动了学生的学习积极性,促使学生自主优化进攻方案,深化对战术的理解。具备条件的学校,教师可以引入VR技术创设高度还原真实绿茵场的虚拟比赛场景^[6]。学生佩戴VR设备后,不仅能听到逼真的观众欢呼声、感受球鞋与草皮的摩擦,还能体验身体对抗反应。学生在这样的沉浸式游戏训练中既能够锻炼快速分析场上局势进而调整战术的能力,还会练习运用假动作晃开防守队员的技能,提升实战素养。

(四) 评价重构: 建立多元化、过程性评价体系

评价有重要的教学推动作用。对游戏化体育教学而言,教师应当以过程性评价为主,建立多元的评价体系。以排球游戏化教学为例,过程性评价应当是三个维度的,涉及到学生团队比赛等的战术执行情况,沟通协作能力,面对困难时的应变表现^[7]。具体评价观测点有学生对中一二、边一二等战术体系的运用熟练度,接发球时的预判准确率、移动到位率和战术配合成功率,队长指挥的有效性,队员的互动频率与信息传递准确性,以及能否

快速根据场上突发情况调整策略。此外，教师可以引入智能运动手环等可穿戴设备实时采集运动数据，将过程性评价占比提升到60%左右。在过程性评价中，需要将游戏积分、徽章、等级等量化数据，与教师观察记录、同伴互评、学生自评等质性评价相结合，最终整合成包含能力段位证书、情感成长漫画、社交协作成就等内容的立体化评价档案。教师根据评价结果调整教学策略，例如安排专项技术训练、组织学生观看战术分析视频，开展小组讨论和模拟演练^[8]。

（五）资源与保障：营造支持性的应用环境

大学体育游戏化课程质量与外在环境、资源息息相关，所以教师还应当在学校支持下营造支持游戏化教学的应用环境。其一，教师应当制定合理的课程教学计划，明确划分每个教学单元中游戏化活动的课时安排。例如，一个为期八周的足球教学单元每一周基本有两课时，其中的一课时可用于基本技能讲解和训练，另外一课时用于游戏化教学活动。具备条件的学校，教师可以适当增加0.5课时的弹性时间，应对足球游戏闯关赛、小场地足球联赛过程中设备调试、学生讨论热烈等突发情况^[9]。其二，

教师应当对游戏化体育教学空间和器材进行优化。比如在进行团队拓展游戏“躲避球大战”之前，教师要用标志桶摆放出曲折路线，设置障碍赛道，并将体育场馆划分成需多人配合才能通过的关卡等不同功能区域。在器材配置方面，教师可以增加用于计时的平板电脑等智能设备，色彩鲜明的软质躲避球等游戏道具，并充分利用校园户外空间游戏化教学场景^[10]。

四、结语

游戏化教学方法在大学体育课程中具有显著的应用价值和潜力，但当前实践存在目标偏离、机制浅层、评价脱节等问题。所以需要大学体育教师以游戏服务与教学为核心目标优化教学体系，有序推进大学体育游戏化教学改革和创新。未来，教师也可结合人工智能、大数据分析技术，探索个性化游戏化教学路径；或通过体育+心理学/计算机科学的跨学科模式，深化游戏化体育教学研究。

参考文献

[1] 曹强军. 游戏教学法在高职院校田径教学中的运用 [J]. 田径, 2016, (03): 4-5.
[2] 王静. 高校体育教学中游戏化教学模式的应用研究 [J]. 武魂, 2025(1): 91-93.
[3] 周雪, 闫红桥. 运动类体感游戏对学生身体素质的影响研究 [J]. 文体用品与科技, 2024(23): 79-81.
[4] 周靖雯. 游戏教学法在高校体育篮球教学中的应用 [J]. 拳击与格斗, 2024(12): 103-105.
[5] 刘彤, 蒋靖柯. 快乐体育教学对大学生体育学习倦怠和身体形态及心理健康的影响 [J]. 中国学校卫生, 2024, 45(3): 379-383.
[6] 杨旸. 差异化教学法在大学体育课程中的必要性及开展思路 [J]. 文体用品与科技, 2013, (20): 121.
[7] 李怡臻. 游戏教学法在高校篮球选修课教学中的应用研究 [D]. 天津体育学院, 2023.000170.
[8] 王娟. 中职学校《现场导游》课程的游戏化教学设计研究 [D]. 云南大学, 2022.002459.
[9] 刘曼. 游戏教学法在中职学前教育专业音乐教学中的运用研究 [D]. 湖南师范大学, 2018.
[10] 金美君. 游戏教学法在中职信息技术课程教学中的应用研究 [D]. 浙江工业大学, 2016.