

小学体育教学“教”“学”与“玩”的有效结合

覃皆茂

广西壮族自治区河池市宜州区第一小学，广西 河池 546300

DOI: 10.61369/ETR.2025410048

摘 要： 本文旨在全面论述小学体育课上“教”“学”“玩”三方有效的融合。接着，文章给出了三者的核心内容及内在联系，之后阐述了有效结合起来需要遵守的一些基本原则。进而分析支撑三者结合的儿童身心发展规律、游戏化学习理论以及建构主义理论等理论基础。主要研究课堂教学中如何通过目标情趣化设计、内容游戏化改编和过程趣味化组织的方式来实现三者的有机融合。明确了教师在整个过程中要起设计者、引导者和保证者的角色。最后创建了一个由学生参与度、技能掌握度和综合素质发展等组成的多维度评价体系，用以推动教学实践持续不断地进行反思优化，该体系还能够提高小学体育的教学质量，为提高小学校体育课程质量提供理论支撑和实践依据。

关 键 词： 小学体育教学；“教”“学”“玩”结合；游戏化学习；教学策略；教学评价

Effective Combination of Teaching, Learning and Playing in Physical Education Teaching in Primary Schools

Qin jiemao

No.1 Primary School, Yizhou District, Hechi City, Guangxi Zhuang Autonomous Region, Hechi, Guangxi 546300

Abstract： This paper aims to comprehensively discuss the effective integration of "teaching", "learning" and "playing" in primary school physical education class. Then, the article gives the core contents and internal relations of the three, and then expounds some basic principles that need to be observed in effective combination. Then it analyzes the theoretical basis of children's physical and mental development law, game-based learning theory and constructivism theory that support the combination of the three. This paper mainly studies how to realize the organic integration of the three in classroom teaching by means of interesting design of goals, gamification of content and interesting organization of process. It is clear that teachers should play the roles of designers, guides and guarantors in the whole process. Finally, a multi-dimensional evaluation system composed of students' participation, skill mastery and comprehensive quality development is established to promote the continuous reflection and optimization of teaching practice. This system can also improve the teaching quality of primary school physical education and provide theoretical support and practical basis for improving the quality of primary school physical education courses.

Keywords： physical education in primary schools; the combination of "teaching", "learning" and "playing"; gamification learning; teaching strategies; teaching evaluation

引言

小学体育是基础教育阶段学生全面发展的重要组成部分。传统的体育教学模式有时不能有效地激发学生内在的学习兴趣和持久的学习兴趣，在某种程度上制约了教学效果的发展。按照小学生的年龄特点、认知规律，使体育课做到生动有趣，收到实效，这是需要深入研究的一个课题。“教”、“学”与“玩”的巧妙结合就是应对此难题的一个有效思路^[1]。它不是简单的把游戏活动嵌入教学流程之中，而要强化一种深层次的融合，通过富有趣味性的体验活动来引导学生积极参与，在参与过程中高效的掌握知识技能，并促进学生身心健康发展和社会适应等方面的综合素质全面发展。本文将从基本概述、理论基础、结合策略、教师角色及效果评价等方面，对小学体育教学中“教”、“学”、“玩”三者的有效结合进行系统性的阐述与探讨。

一、“教”“学”“玩”结合的基本概述

（一）“教”“学”“玩”三者的核心内涵

“教”的意思主要是教师有目的、有计划地指导学生学习和

掌握体育与健康知识、技能和方法，在此过程中发展学生的能力、培养学生的道德品质的教育活动。它的体现是教师的主导作用，而达成教学目标的内驱力核心。“学”是指学生被引导去主动或被动地接受、理解、模仿、操练和内化各种体育知识、技能、

课题信息：广西教育科学“十四五”规划2024年专项课题《运用本土体育文化融入少先队铸牢中华民族共同体意识的实践与研究》（编号 184520008）

规范的过程。它反映学生主体性的发挥，是教学活动的归宿点，它的效果直接决定了教学目标的实现程度。玩不是指无所事事、嬉戏打闹的行为，而是特指符合儿童本性的、有趣、自主以及探索性的活动方式^[2]。在体育教学中，“玩”往往是以各种游戏化、竞赛化或者情境化的身体练习活动表现出来的。它是激发学生内在动机、保持学习的兴趣、体验运动的乐趣的最好途径，是连接教学和学习之间天然的纽带。

（二）“教”“学”“玩”三者的内在联系

教、学、玩三者不是孤立存在的，而是在相互依存、相互促进中形成的一种辩证统一体。“教”和“学”是教学过程中的一个主要矛盾，而教师在其中的引导作用要通过学生来体现。而“玩”，则成了调和这对矛盾、促进两者的高效率交流的重要办法。用“玩”的方式来实现，老师可以讲预设好教学目标的目标、要求转化成适合学生玩的项目形式，把“教”这个环节变得更加吸引和打动人。

“学”和“玩”也是紧密相连的^[3]。有效的“学习”需要积极的情感体验来作支持，“玩耍”带来愉快感、成就感极大的促进学生的学习的主动性以及持久性。反过来没有“学”之底蕴的“玩”，容易流于形式，丧失了教育意义。

二、“教”“学”与“玩”结合的理论基础

（一）儿童身心发展规律

小学生有它自身的身心发展的明显特点，这也是“教”、“学”、“玩”相结合的前提。儿童的骨骼弹性大、易变性，肌肉力量小，耐力差，心肺机能也处在发育阶段。体育活动不能长时间、高强度地单一练习，而应当通过多样化的、间歇性的、富有趣味的游戏来发展其基本运动能力，这正好与“玩”相符。从心理角度来说，小学生的注意力不容易长时间地集中，主要是无意识的观察，抽象逻辑思维为主，好奇心强，模仿能力高，活泼好动^[4]。

（二）游戏化学习理论

游戏化的学习理论，是“玩”与“学”的紧密结合的直接理论依据。该理论认为，游戏内在的一些机制，比如目标明确、反馈及时、难度逐步提升、自愿参与、规则等等，能大大激发学习者的内在动机，让其更好地专注在学习活动上，更持久地参与进去。用游戏化学习理论去实现小学体育教学，是把运动技能学习中的要领、战术思想、规矩要求巧妙地加入到游戏规则和情境里面去。

三、课堂教学中的结合策略

（一）教学目标的情趣化设计

教学目标是教学出发点，也是教学归宿。所谓“教”“学”“玩”结合，首要的就是教师设定教学目标的时候不仅要包含清晰的技能掌握和体能发展目标，还要有机融入情感、态度与兴趣目标，即是将教学目标情趣化。这就要求教学目标要

生动一些，与学生的生活经验比较接近，能引发学生情感上的共鸣。把“学会快跑”的目标变成“变身小猎豹感受风驰电掣的速度”，把“掌握投掷动作”变成“做投射的神手挑战准确度”^[5]。这种设计把冰冷的技术目标穿上了情感、想象外衣，让学生有了心理期待和意义引导，让学的过程一开始就有很强的情感吸引力。

（二）教学内容的游戏化改编

将固有的教学内容用游戏化的方式加以调整改造，就是实现三者结合的关键的操作手段。改编并不是对教学内容的否定，而是对它的呈现形式和组织方式做创造性的转换。教师可以把特定技术动作或者配合的内部乐趣元素和竞赛要素发掘出来，并将它们以各种游戏的形式表现出来，游戏形式包括模仿游戏、竞争游戏、接力游戏、角色扮演、关卡游戏等^[6]。把枯燥的队列练习改成为“机器人总动员”，把篮球运球训练设置为“护宝奇兵”。在游戏中，要遵循游戏的规则来体现技术要点，同时让游戏的流程来表现练习的密度和强度，从而在严格遵守游戏的规则，享受玩游戏的乐趣时，高质量地完成了特定教学目标，又做了多次反复的练习。

四、结合过程中的教师角色

（一）游戏情境的设计者

教、学、玩相结合的课堂里，教师的第一个角色就是高质量游戏情景的设计师。这就要求教师不仅要熟知体育学科教学目标、教学内容，还必须熟知学生心里世界、了解他们的兴趣所在。设计者的准备工作在上课之前就做完了，包含围绕教学目标构思主题情境、游戏活动流程等细节，设计公正的游戏规则，考虑如何借由技术来促进学习，同时预先规划好可能遇到的问题以及解决方案，并且还要布置场地，准备所需的器材。优秀的设计使学生不知不觉地跟着老师设计好的学习路径走，达到教育目的，在沉浸于“玩”的过程中学习。这体现了教师的专业素养和创造力。

（二）学习过程的引导者

学生进入教师设制的情景之后，教师的角色就从台前的设计者变成场上指引者。这时的“教”更多表现为适时的点拨、积极的激励和有效的调节。引导者要时刻注意学生的表现和学习的过程。学生在出现难题时要进行动作演示或给出策略提醒；学生成功了，要及时给学生具体表扬；小组里有沟通不畅的问题时，要教会小组学生如何进行交流；玩游戏的时候游戏偏离教学目标了，教师要马上采取措施；让活动始终围绕教学目标开展^[7]。教师的指导是“玩”不偏离方向、“学”能够深入的关键。

五、教学效果的评价与反思

（一）学生参与度的评价

评价教、学、玩结合效果优劣的主要标准就是学生的参与度。这包括学生参加活动的积极性、主动性、持久性等。评估时

应注意学生是否对活动有强烈的兴趣及急切的愿望，是否能快速投入到教师所设计的活动中。观察一下学生在活动中的情绪状态：愉悦、专心，消极、懒散。与此同时要关注参与的广度，看是少数的热心人士参加还是大多数的学生都投入进去^[8]。

（二）综合素养发展的评价

小学体育教学价值不单单只是传授技艺，更要促进学生的综合素质全面发展。对“教、学、玩”结合起来效果进行深层的评价，就必须关注学生在运动兴趣、体育健康行为、社会适应、心理品质等方面的提高。应该观察一下，在一系列活动开展以后学生对于体育的喜好，是否能在课堂中表现的更欢笑、更自信。观察他们在集体游戏中是否能遵守游戏规则，能互相尊敬对方，能和同伴们友爱合作，能正确的对待成败^[9]。他们有没有体现出面对挫折迎难而上的勇气，坚持到底的毅力，敢于担当的精神。这些非智力因素的变化是“教”“学”“玩”有机结合教育功能得到充分展示、育人功能得以体现更高层次的表现，也是反思和改进

教学工作的重要方面。

六、结语

“教”、“学”、和“玩”的有效结合，是提升小学体育教学吸引力和有效性的主要途径。它并不是三者的简单累加，而是在深刻教育理念和儿童发展规律基础上一种科学的融合。本文系统地探讨了它的内涵、基础、策略、角色和评价，并希望由此建立从理论到实践的完整的框架。成功的融合，教师可以巧妙地用一种充满游戏性质的形式，让学生在快乐、主动、有效地完成学习任务的时候，达到一种快乐学习的目的^[10]。从而实现技能、体能、情感、社会性的综合和谐发展。这给教师的专业素质提出了更高的要求，还需要不断地去探究并反思，不过它能激发现学生的运动兴趣、锻炼他们终生运动的习惯，落实德育的任务，其价值无疑是深远的。

参考文献

- [1] 成文海. 智慧体育在小学体育跨学科协同教学中的创新研究 [J]. 健与美, 2025, (09): 151-153.
- [2] 罗勇. 浅谈游戏在小学体育教学中的运用 [N]. 科学导报, 2025-08-26(B04).
- [3] 汉武军. 探讨小学体育游戏教学对学生兴趣的影响 [J]. 智力, 2025, (21): 174-177.
- [4] 林平. 谈小学体育教学中“教”与“玩”的有效结合 [J]. 冰雪体育创新研究, 2024, 5(07): 158-160.
- [5] 万有荣. 小学体育教学中“教”与“玩”的有效结合路径 [J]. 当代家庭教育, 2022, (19): 160-162.
- [6] 黄山. 小学体育教学中“教”与“玩”的有效结合探索 [J]. 读写算, 2021, (35): 201-202.
- [7] 魏卫东. 小学体育教学中“教与玩”有效结合 [J]. 教育界, 2024, (03): 47-49.
- [8] 薛以好. 小学体育教学中“教”与“玩”的有效结合策略 [J]. 天天爱科学 (教学研究), 2022, (09): 108-110.
- [9] 唐奎玉. 小学体育教学中“教”与“玩”的有效结合路径 [J]. 体育风尚, 2023, (09): 74-76.
- [10] 黄志达. 浅析小学体育教学与信息技术的有机结合 [J]. 当代家庭教育, 2022, (23): 44-47.