

排球运动游戏化在普修课教学中的实验研究

——以西昌学院为例

李 龙, 张 建

(西昌学院 体育学院, 四川 西昌 615022)

【摘 要】本实验通过教学实验法、资料文献法、问卷调查法、专家访谈法以及数理统计法;以西昌学院2010级社会体育专业为实验研究对象。把排球的各项技术用游戏化的形式进行教学,从中找出一些排球游戏化教学方法与手段以及教学原则,为以后的继续实验研究提供理论依据和实践参考。同时对提高学生的身体机能和掌握运动技术有着很好的促进作用,对改革传统校园排球课教学现状具有重大的现实意义和实用价值。

【关键词】排球;游戏;教学;实验研究

【中图分类号】G842-42 **【文献标识码】**A **【文章编号】**1673-1891(2014)04-0142-04

1 前言

排球教学与训练在校园开展由于技术的特点往往是枯燥乏味的,加之传统教学模式单一、缺乏创新性,容易使学生产生疲劳,降低学生学习的兴趣。试图在排球运动的教学过程中把各项技术用游戏化的方式进行教学或训练,让学生在轻松愉悦的教学环境下完成教学任务;可以在提高学生学习排球的兴趣同时又能发展学生的身体素质及独立思考意识。从我国体育与健康课程教学改革的方向以及排球课的特点出发,探讨排球运动游戏化的可行性与推广性。分析研究排球游戏化与排球教学之间的内在联系、排球运动游戏化在教学中的运用与成效,提出相关的建议,构建排球各项技术用游戏的常态化进行排球教学是行之有效的教学手段。找出一些排球游戏化教学方法与手段以及教学规律与教学原则,为以后的继续实验研究提供理论依据和实践参考。

2 研究方法

2.1 文献资料法

根据研究任务、目的及研究方法,查阅了1979年至今的中国期刊全文数据库、中国优秀博硕论文库,中国体育杂志文类核心期刊和全国体育院校学报,阅读了相关书籍,并通过互联网查阅了国际排联、中国排球协会及教育部网站,收集分析了30年来对于校园体育课程教学的相关政策和制度、教学模式相关理论、排球体育课教学模式的文献资料,在此基础上,全面了解相关政策、制度的规定,整理和概括相关学术观点,为本课题研究提供依据和参考。

2.2 问卷调查法

根据撰写论文的需要以及保持论文的时效性及准确性采用实地问卷调查方法,共发放问卷312份,回收问卷312份,回收率100%。实验前、实验后各发放一次问卷并对问卷进行了及时的回收与整理。其中实验组实验前后各78份;对照组实验前后各78份,其中有效问卷310份,回收问卷有效率为99%。

2.3 专家访谈法

通过电话和亲自走访的形式访谈了四川省部分高等院校的体育专家、学者。对论文的框架结构、研究思路、研究方法、实验设计、教学技能的分、实验评价指标的确定、实验的环境等问题向他们进行咨询,认真听取建议,并在论文撰写过程中实施。

2.4 教学实验法

2.4.1 实验的目的和任务

从排球技术教学的规律与特点以及游戏的功能与作用出发,通过排球游戏化教学实验进行对比研究,以检验对照组和实验组间的教学效果与差异,证实排球技术的教学采用游戏化有助于提高排球课的教学效果及学生学习兴趣。

2.4.2 实验对象

以西昌学院体育学院2010级社会体育专业一个女生组,共20人为参照组;2010级社会体育专业一个女生组,共20人为实验组。2010级社会体育专业两个男生组,一个组为参照组,共22人;一个组为实验组,共22人。两个参照组和两个实验组在教学内容、授课课时、场地器材等均相同;参照组采用传统的教学理念和教学方法进行教学,实验组把排球运动(发、传、垫、扣等基本技术)采用游戏化的教学

收稿日期:2014-09-29

作者简介:李龙(1989-),男,助教,硕士,研究方向:运动与健康促进。

组合模式进行教学。

2.4.3 实验时间与安排

2012年9月份开始对体育教育专业进行每周4学时教学及公共体育排球课每周2学时教学,共行课16周(国家法定节假日除外)。

2.4.4 实验内容与地点

教学内容以排球的基本技术(发、传、垫、扣)为素材,游戏为主要形式进行教学。社会体育专业上课地点在西昌学院体育学院排球场地。

3 实验研究结果与分析

3.1 实验前对四个体育专业组的测试结果

在实验上课前,分别对每次试验的四个体育专业组进行了技术测试和问卷调查,每次实验的四个体育专业组在人员组成、排球技术掌握情况都没有显著性差异,因此随机选择两个班为实验班,另两个为对照班。

表1 第一次实验学生自传球结果(N=78)

	1~5次	6~10次	11~15次	16~20次	20次以上	P
对照组	46	22	10	0	0	
	59%	28%	13%			
实验组	42	20	16	0	0	>0.05
	54%	26%	20%			

表2 第一次实验学生自垫球结果(N=78)

	1~5次	6~10次	11~15次	16~20次	20次以上	P
对照组	44	24	10	0	0	
	56%	31%	13%			
实验组	45	22	11	0	0	>0.05
	58%	28%	14%			

表3 第一次实验学生发球结果(N=78)

	1~5次	6~10次	11~15次	16~20次	20次以上	P
对照组	68	6	4	0	0	
	87%	8%	5%			
实验组	65	5	8	0	0	>0.05
	83%	6%	11%			

从表1、2、3可以看出,在实验前对学生的基本技术做了一次发球、垫球及传球的测验。实验组和对照组的技术水平都非常低,并且两组没有明显的显著性差异,适合本实验研究。

表4 实验前学生接触排球情况统计(N=78)

	接触过	没有接触过	P
对照组	10	68	
	13%	87%	>0.05
实验组	12	66	
	15%	85%	

表5 学生对学习排球的兴趣调查(N=78)

	非常感兴趣	感兴趣	无所谓	没有兴趣	厌恶
对照组	20	50	6	2	0
	26%	64%	8%	2%	
实验组	18	52	7	1	0
	23%	67%	9%	1%	

从表4、5我们可以了解到实验组和对照组13%~15%的学生在中小学接触过排球,对排球的基本技术有所掌握;而85%~87%的学生都没有接触过排球,也就是说学生对排球的基本技术一点都不会。但是学生对排球感兴趣人数的比例占到90%以上,这说明学生对排球抱有很高的期望和好奇心,这样会促使他们主动学习排球的基本技术,主观意识上基本接受了排球运动。因此,运用合理的教学方法和手段以及学生主动学习的心理来充分调动学生对排球的好奇心,就能够达到培养学生对排球运动的兴趣与爱好,掌握排球基本技术达到锻炼与娱乐的目的。

3.2 教学实验结果分析

3.2.1 实验后学生对排球游戏化教学的认知度调查

表6 实验后学生对排球游戏化教学的认知度调查(N=78)

	发挥主体作用	调动积极性	活跃课堂气氛	提高学习兴趣	培养合作精神	培养竞争意识	符合学生心理	利于组织开展
对照组	21	15	23	12	21	23	14	16
	27%	19%	29%	15%	27%	29%	18%	21%
实验组	52	61	71	72	65	62	66	70
	67%	78%	91%	92%	83%	79%	85%	90%

通过一学期对照组和实验组的排球教学后,对学生进行了实验后的问卷调查,实验组调查78人;对照组调查78人。学生对问卷进行选择,统计问卷后,学生对其中一些选项的统计如表6。其中通过两组的数据我们可以看出,采用游戏化教学在发挥学生主体作用、调动积极性、活跃课堂气氛、提高学习兴趣、培养合作精神、培养竞争意识、符合学生心理、利于组织开展等8个选项的调查中,实验组的学生选择的比例明显大于对照组的学生,由此可见,游戏化教学是一种行之有效的教学手段,符合学生心理发展特征,教学效果明显好于传统教学。

3.2.2 实验后学生排球技术成绩对比分析

表7 实验组期末排球技术成绩情况表(N=78)

标准分数段	人数	比例
90~100	15	19%
80~89	47	60%

70~79	11	14%
60~69	5	7%
50~59	0	
50分以下	0	

表8 对照组期末排球技术成绩情况表(N=78)

标准分数段	人数	比例
90~100	5	6%
80~89	25	32%
70~79	30	38%
60~69	15	19%
50~59	3	5%
50分以下	0	

学习成绩是学生一个学期知识技能掌握情况主要表现以及老师教学方法与手段,教学内容是否得当的有力说明。通过一学期的学习后,实验组和对照组的技术成绩考核均采用西昌学院排球技术考核办法。通过表7、8的对比我们可以看见,实验组的技术成绩明显好于对照组的技术成绩,实验组里,其中90-100这个标准分数段的人数有15人,占实验组总人数的19%;而对照组只占5人,占对照组总人数的6%;实验组里80-89这个标准分数段学生人数有47人,占实验组总人数的60%;而对照组只占32%。在对照组里还有3人没有通过技术的考核,实验组全部通过考核。由此我们可以看到,采用游戏化教学的形式明显好于传统的教学形式,这就为我们以后继续进行实验研究打下坚定的信心。同时游戏化教学也一直是学校体育老师寻找的有效教学手段,只是碍于某些原因,游戏化教学一直处于一种边缘或者是探索式的研究阶段。

4 讨论与分析

4.1 排球游戏化教学与传统排球教学比较

4.1.1 两者所扮演的教育角色不同

传统排球教学首先教师宣布课的任务及目标,并示范讲解完整技术动作,学生徒手模仿练习对所学技术形成初步印象。其次教师将完整技术动作分解教学练习,纠正错误动作。再次学生模仿性练习并逐步掌握基本技术。第四教师将若干技术环节进行组合教学,然后学生再次模仿性练习并逐步掌握组合基本技术。第五教师进行完整技术教学,学生反复练习形成完整的技术动作,最后教师完成教学任务。排球游戏化教学首先教师宣布课的任务及目标,讲解示范技术要领,学生徒手模仿练习,其次教师讲解排球游戏的组织形式与规则,再次分组实施排球游戏,第四教师对游戏进一步检查与评

价,最后教师小结。

我们将两者对比分析后可以发现:传统排球教学模式犹如一条生产线,教师是教育产品的塑造者,只管把学生往这条生产线上送,最后产出来的一批又一批的产品全部输入社会,学生得到的结果就是教学形式单一,枯燥乏味,没有课堂气氛。传统的排球教学就是按部就班地进行,教师掌控着教学内容,教学方式等,学生被动地接受排球技能。排球游戏化教学中教师的角色发生变化,由以往的塑造者转变为帮助与指导者,教师的教学方式始终服务于学生的学习方式,而排球游戏化教学不仅注重学生技能的培养,还注重学生从被动学习向主动学习,培养其发现问题和解决问题的能力以及吃苦耐劳、勇于攀登、勇于拼搏、团结协作的精神。学生由被动的接受知识转变为主动积极地探索知识。

4.1.2 在排球游戏化教学中充分体现学生的主体地位

传统的排球教学方式中,虽然教学目标规定使学生掌握一定的排球基本技能,增强学生的身体素质,提高排球理论水平,学生是学习的主体,但是教师的主导地位仍然突出,容易忽视学生的主体地位。学生的教学内容,教学方式及手段等都是教师逐一安排,在发现问题和解决问题,利用和借助信息等方面,学生还是被动的接受知识。而排球游戏化教学中,除了教会学生排球技能,发展体能和提高排球理论水平外,始终把学生获得亲身参与研究探索的体验以及培养其思维能力,使其真正成为教育的主体放在第一位。

4.1.3 排球游戏化教学有利于提高学生发现问题和解决问题的能力

传统排球教学始终就是教师讲解示范,学生被动的跟着练习,最后学生完全掌握排球技能而结束。而在一些需要学生思考与协作等方面,学生只能被动的去接受知识。排球游戏化的教学是围绕着一个排球技术游戏需要学生共同协作、勇于拼搏,怎样勇夺第一这一个目标而展开,通过学生直接参与探索,并最终实现问题解决而结束。学生在排球游戏化过程中,会充分思考,通过解决实际问题的游戏性活动,提高其发现问题和解决问题的能力,最终达到提高其综合应用知识技能的能力。

4.1.4 排球游戏化教学有助于学生培养合作竞争意识、团结协作勇于拼搏精神以及符合学生个性心理发展特征,增强学生的社会责任感

在传统排球教学中,学生只需要被动的接受排球知识与技能,对排球知识的来源以及教学方法等

研究成果不甚关心,同时传统排球的教学只注重技能的培养,练习形式单一,内容枯燥乏味,容易使学生产生倦学,造成排球学习兴趣不高。而排球游戏化教学始终把排球的各项基本技术创编成游戏进行教学,在课堂气氛,学生兴趣的提高,同时还会懂得科学知识对于自然、社会与人的意义和价值,学会关心国家、社会 and 他人。在培养合作竞争意识、团结协作勇于拼搏精神以及符合学生个性心理发展特征等方面始终是排球游戏教学的重点。

5 结论

排球游戏化教学比传统的排球教学形式更能

快速提升学生的技能水平;能增强学生学习排球的兴趣,提高教学效果。有利于提高学生学习的积极性以及养成良好的学习习惯;有助于提高学生发现、分析与解决问题的能力;有助于培养学生合作竞争意识、优良品质、个性心理发展以及社会适应的能力。

6 建议

加强宣传和学习交流,为普遍实施排球运动游戏化教学奠定基础;不断提高教师执教水平及游戏创编组织能力,满足排球游戏化教学的需要;制定排球游戏化教学的相关教学文件,为实施游戏化教学提供理论依据

注释及参考文献:

- [1]钟秉枢主编.排球[M].北京体育大学出版社,1998.
- [2]虞重干主编.排球[M].人民体育出版社,2007.
- [3]于振峰,赵宗跃,孟刚主编.体育游戏(第二版)[M].北京:高等教育出版社,2007.
- [4]孙建顺.妙用体育游戏促进排球技能的形成[J].体育教学.2011(5):76-77.
- [5]金燕.浅析体育游戏教学法在中学体育教学中的应用与分析——以排球技术教学为例[J].山东体育科技.2011(6):94-95.
- [6]梁健辉,陈瑶.排球教学中运用游戏法的实验研究[J].内蒙古体育科技.2005(1):75-76.
- [7]胡建成,郑一兵.论游戏法在排球课教学中的运用时机[J].安徽体育科技.1996(2):50-51.

An Experimental Study of the volleyball Game of the General Teaching

——Taking Xichang College as an Example

LI LONG, ZHANG Jian

(Physical Education School, Xichang College, Xichang, Sichuan 615012)

Abstract: By teaching experiment, the experimental data literature review, questionnaire, expert interviews and mathematical statistics Act; Xichang College 2010 social sports specialty experimental subjects. The technology of the volleyball game in the form of teaching finds out the volleyball game of teaching methods and means as well as teaching principles to provide a theoretical basis and practical reference to continue the experiment for future research. A good role in promoting the same time, which improves students' physical function and movement technology, reform the traditional teaching of the campus volleyball status quo has great practical significance and practical value.

Key words: volleyball; games; teaching; experimental study