



## 绘本在小学体育游戏教学中的运用

孙 艺

### 一、在体育游戏教学中运用绘本的意义

#### (一) 丰富游戏教学的形式，激发学生的学习兴趣

教师在设计教学时，加入绘本故事元素，以生动形象的方式讲解故事，把它融入体育课堂中，可以让学生主动地参与活动过程。学生会不知不觉地感受到，这是一件有趣又有意义的运动，更加愿意参与其中。例如，绘本故事《一步一步，走啊走》。故事的内容是有一个小男孩外出旅行，在旅途中发生了很多奇妙而有趣的事情，他遇到了许多小动物，有乌龟、大白鹅、鸵鸟、兔子，还有一只凶猛的大老虎……不知不觉，这些动物竟然排着整齐的队伍，跟在小男孩的后面，跟随他回家。这个故事可以与队列队形练习结合，

队列队形练习本身是一项枯燥的内容，教师单纯地进行讲解教学，很难激发学生的兴趣。尤其低年级的学生，活泼好动、注意力不易集中，容易出现厌烦心理，这时候教师要转变教学思路，运用绘本故事的形式，让学生在故事情境中学习。比如结合绘本《一步一步，走啊走》中的故事，当小男孩遇到小动物时，可以让学生模仿动物行走的方式，遇到乌龟时，进行爬行练习，学生四肢并用，能够提高学生手脚协调的能力；遇到大白鹅时，摇摇晃晃走直线，目视前方，直线走；遇到鸵鸟时，进行半蹲行走，重心下降，练习平衡；遇到小兔子时，蹦蹦跳跳向前去，进行跳跃能力的锻炼；最后动物们排排站，分组进行练习直线走，这是一节有趣又好玩的有意义的体育游戏课。通过绘本故事《一步一



**摘要：**体育游戏是根据一定的体育任务设计的，由身体动作、情节、角色和规则组成的一种活动性游戏，它有严格的规则、明确的结果，是发展学生身心、提高学生运动技能的一项锻炼活动。图文并茂的绘本给人一种真实的、美好的视觉感受，更易让人接受。二者相互结合，能擦出不一样的火花，让学生在动态的过程中学习，学生的学习兴趣更加浓厚，课堂效果也就更好。

**关键词：**绘本；体育游戏；学习兴趣

步, 走啊走》的情节, 学生模仿小动物行走的练习, 从乌龟爬到大白鹅走到鸵鸟半蹲走再到兔子跳, 一个一个, 依次而有顺序。这个练习过程要求走成直线, 遵守规则, 前后有间隔, 不拥挤, 最终难度升级, 突破本课学习的重点, 学习队列队形——向左向右转、原地踏步走等练习。

## (二) 提高学生身体素质, 完善学生人格

绘本结合游戏, 不仅能够提高学生的身体素质, 还能够完善学生的人格以及学生个性的培养。游戏正常有序开展的前提是遵守游戏规则, 以绘本故事为载体, 开展游戏活动。有很多绘本故事是很有意义的, 例如《狐狸爸爸鸭儿子》。故事是一只狐狸饿了, 路上遇到一个鸭蛋, 想一口吃掉, 可是想想, 还是吃鸭肉更合算, 于是打算把它孵化出来。在孵化过程中又遇到一系列问题, 一路上“保护”鸭蛋, 最后小鸭子孵出来了, 认狐狸为爸爸。结合该绘本, 一场别样的护蛋接力游戏, 由此展开。在这个过程中, 学生团结协作, 遵守规则, 时刻保护好“鸭蛋”, 在动态的游戏活动中提高学生的奔跑能力, 使其体会到团队协作的重要性。在活动过程中, 大多数时间学生之间会互相观察、纠正、保护与帮助, 在每个分组中, 每个成员都扮演着各自的“角色”, 他们有组织、有分工、有协作, 也有对抗。体育游戏教学中的人际交往有利于培养学生处理人际关系的能力, 同时也是体育教师进行思想品德教育的关键。

一个个生动而形象的游戏, 让学生更加懂得合作的意义, 知道个人的力量是有限的, 通过合作, 能够事半功倍。每一个学生的学习活动都不是孤立进行的, 学生要有一

定的团队意识。教师通常以小组学习的方式, 慢慢引导学生自主学习, 形成积极的学习氛围, 在合作与竞争中中学会技能。体育课堂不单单是教会学生技能, 更应该让学生明白团队合作、勇于争取、乐于参与、大胆表现等精神的重要性。学生在做游戏的过程中, 知道游戏规则、遵守游戏规则, 形成规则意识等。

## (三) 丰富学生的生活常识, 增长生活经验

生命在于运动, 运动不仅能帮助学生茁壮成长, 还能帮助学生学习新本领。通过绘本故事与体育游戏更好地结合, 让学生爱上阅读、学习知识, 爱上运动、锻炼身体, 贴近学生的生活。例如, 绘本故事《魔术师威力》描述了一个循规蹈矩的人, 有一天意外忘记带自己的那双“神奇”球鞋, 但是最后的结果是他依然帮助队伍取得了胜利;《汤姆在游泳池》描述了小汤姆第一次学游泳的紧张的过程;《蓝精灵奥运会》中, 蓝精灵爸爸为他们爱睡懒觉、不爱运动的孩子, 举办了一场别开生面的奥运会……每个学生的生活经验都不一样, 教师首先要做的就是贴近他们的生活, 通过这些绘本故事, 进行深层次的挖掘, 创编更加丰富多彩的游戏, 让学生体会其中的奥秘, 理解故事的内容, 不仅能提高运动技能, 还能增强学生的生活常识。课堂教学需要联系学生的生活经验, 走进学生的生活世界, 去感受他们, 亲近他们, 从学生的角度出发, 要有一定的针对性, 合情合理。

## 二、绘本与体育游戏结合的方式

### (一) 与体能游戏相结合

把绘本和体能游戏相结合, 既可以让绘本阅读变得生动有趣, 也

可以让体能游戏变得更有趣味性, 可使学生不会一听到要长距离跑而感到痛苦, 拒绝练习。例如, 教师运用绘本故事《最佳守卫》, 进行耐力比拼的小游戏, 这个游戏的方法是学生两两背对背, 合作进行守卫, 并让队友以更近的距离把球投进框内, 最后时间结束看哪组投的球多。这是一场耐力赛比拼, 考验着学生的默契, 培养了学生的合作、竞争意识, 进一步激发了学生的运动潜能。融入绘本故事的情景, 学生更能够理解这个游戏, 如果只是教师简单地讲解游戏的方法与规则, 学生也只是机械地去操作, 可能会觉得这个游戏没有意思, 坚持不下去。在绘本《不一样的卡梅拉》系列故事中, 小鸡卡梅拉厌烦透了鸡窝里的平凡生活, 她幻想着外面的世界, 拥有一次长途旅行是她的梦想。教师可以以这个故事为背景, 设置很多场景, 如模拟去海边、去沙漠等, 进行一系列冒险活动, 教师可以设置障碍, 让学生跑、跳、钻、跨, 充分活动, 体验各种练习, 在故事中进行活动, 得以锻炼。

### (二) 以角色扮演的形式开展体育游戏

绘本内容比较丰富, 有故事性强的、内容多样的、知识量多的等, 教师可以选择一些故事性强的绘本, 与体育游戏结合, 进行角色扮演。学生尤其是低年级学生, 求知欲强、爱模仿, 对于一些新奇的东西很感兴趣, 利用这一点, 结合一些可以简单自制的器材, 培养学生的动手能力。比如结合绘本《猫捉老鼠》, 可以制作纸团作为武器, 进行攻击, 设计一个投掷类游戏; 结合绘本《快递来了》可以利用现有的器材, 如纸篓、乒乓球等, 充分合理地利用身边的器材资源, 设置交通方式及路障等。学生相互配合, 合作完成,

在这样的一个过程中, 体验生活, 感受运动带来的乐趣, 也体现了绘本教学的魅力。

### (三) 绘本故事的延续性与运动技能重难点相结合

绘本故事都有它的延续性, 教师可以利用这一特点, 进行运动技能的重难点教学, 可以由简到难、循序渐进地教学, 将一个小故事串联起来, 学生在故事发展的过程中学习, 这样教学会事半功倍。教师在教学中需要因材施教, 因材施教至少有两个前提: 一是教师有足够的时间和精力去掌握学生的学习潜力与学习现状; 二是教师在课堂教学过程中以掌握学生信息为原则, 而不受其他原则的干扰。这两点对于教师来说是比较难实现的, 教师在课堂上也有每天必须完成的教学任务, 同样的内容也许大多数的学生可以掌握, 但对于个别学生来说会有困难的, 对于此, 教师要努力帮助有困难的学生继续学习。

课堂教学的主体是学生, 不是教师, 哪怕教师备课再努力, 但学生不参与, 教学效果仍然不佳。在课堂教学中, 具有真实教育意义的是学生的学习, 教师的教学只是学生学习的助推剂。因此, 课堂效率的提高需要教师努力调动学生的积极性, 需要教师积极思考, 融入绘本故事, 不能拿来主义, 什么都照搬, 要清楚地分析得出体育游戏与绘本故事的联系, 才能去实施, 引导学生主动参与。有时候需要教师与学生协同合作, 减小教学进度与学生学习进度的差距。

## 三、利用绘本提升体育游戏教学效果的策略

### (一) 理解绘本故事的意义, 设置游戏场景

体育游戏必须以锻炼身体、提

高运动技能为目标, 不能没有目的、没有方法。教师要心中有数, 做好规划, 合理地利用绘本设置游戏的场景, 有序组织游戏, 而不是为了单纯地利用绘本教学, 而简单地进行游戏。课堂教学是一个沟通的过程, 教师从学生的学习方式、状态等, 了解他们的学习情况, 进而沟通、指导、交流, 最终学生学会知识, 掌握技能。例如, 绘本教材《不一样的卡梅拉》, 故事中的小鸡卡梅拉为了让失去记忆还失去勇气的信使菲迪皮茨恢复记忆而使出了浑身解数, 让他完成了传递马拉松战役结果的重任。在进行接力赛之前, 教师可以进行绘本故事的讲解, 展现一个运动情境, 赋予学生角色, 让学生渐渐融入其中, 通过领悟故事的深刻含义, 在游戏中像飞奔的菲迪皮茨一样, 真正体验到接力的速度与激情。

### (二) 根据学生年龄的不同, 有效选择绘本故事

小学体育教学有一定特殊性, 学生年龄段分层不同, 他们理解能力不同, 接受能力也不同, 因此绘本故事的选择与游戏的设置要合适, 而不是随便照搬。低年段的学生适合浅显易懂的故事, 可操控性强的游戏; 对于中高段学生, 体育游戏难度可以升级, 故事也可以是深奥的, 可接受的。教师的教学进度与学生接受步调要一致才可能做到教学相长, 从而提高课堂教学效率。以绘本故事情境进行教学是一个很好的教学模式, 不仅可以使学生容易掌握知识和技能, 还可以使学生更好地体验教学内容中的情感。有效的故事要能够让学生“触景生思”, 诱发学生思考的积极性, 绘本教学是能够大大提高教学效率的愉快教学。要创设有效的教学情境, 需要教师深入钻研教材, 走进学生的生活,

从学生的角度, 选择适合他们年龄特点的、有利于突破体育教学重难点的绘本故事。

### (三) 教师积极引导, 参与互动游戏

学习绝不是单枪匹马, 而是需要通过师生之间的沟通互动来展开的。在组织游戏时, 教师不能只负责讲故事, 放任学生练习, 而是要对学生进行相应的引导, 甚至可以加入学生。这样不仅能够充分调动学生的积极性, 激发学生的练习兴趣, 教师在参与过程中也可以更好地体验游戏, 进行适当的改进, 让游戏更加合理。教师的教与学生的学是相互的, 教师要积极引导, 选择合适的绘本切入主题教学。每个学生的能力不同, 掌握技能的进度就不同, 教师要尊重学生个体差异, 在学生练习的时候, 及时纠正错误动作; 适时进行集中指导, 对于学有困难的学生个别指导。教师适时点评、指导、评价, 以绘本故事情境形成一个良好的学习氛围, 使学生掌握技能, 最终解决本课的重难点教学, 一节课也就成功了。

丰富的绘本资源是将绘本更好地运用于体育游戏的一个前提, 教师要研究教材, 研究绘本, 根据具体的实际开动脑筋。在教学中教师只有充分地调动全体学生的积极性、创造性, 师生一同去创新发展新游戏, 丰富体育教学的内容, 才启发学生的思维、创造力, 提高他们的主动参与意识。教师需要不断去反思课堂, 对原有的绘本素材进行深层次挖掘, 创编更加丰富多彩的游戏内容, 以达到最佳的课堂教学效果。(作者单位系江苏省苏州市吴江区思贤实验小学)