



体育教学设计

主讲人：薄全锋





第三讲

核心——设计体育教学过程



目 录

- 一、设计体育教学内容
- 二、设计体育教学策略和方法
- 三、设计运动负荷
- 四、设计体育课教学组织形式
- 五、设计信息技术应用

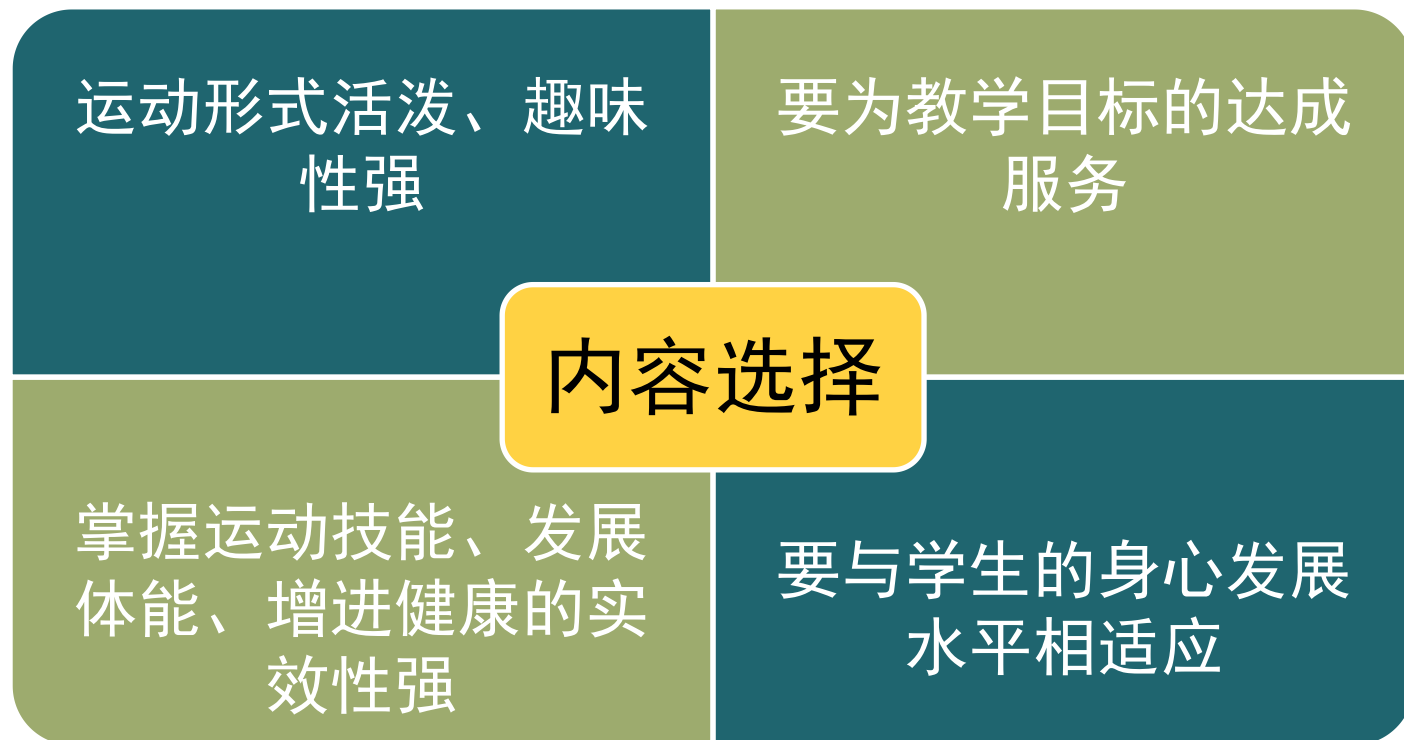


第一节

设计体育教学内容



2、体育教学内容选择的基本要求

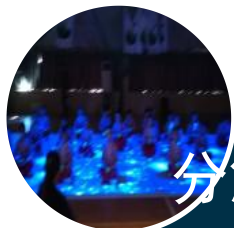




3. 体育教学内容安排顺序的原则



循序渐进



分解到完整



由易到难

由易到难

- ◆ 主教材在前，次教材在后；
- ◆ 新教材在前，复习教材在后；
- ◆ 技能教材在前，游戏教材、体能教材在后。



4、设计教学重点



教学重点是从该教材（或运动项目）本身考虑的，即该教材或运动项目最核心、最有教育或体育价值的部分，或者说是最能表现该教材或运动项目特性的部分。是教学设计的重要内容。



5、设计教学难点



教学难点则是相对于学习者学习而言，是学生不易理解或不易掌握的知识 and 技能技巧。难点不一定是重点。也有些内容既是难点又是重点。难点有时又要根据学生的实际水平来定，同样一个问题在不同班级里不同学生中，就不一定都是难点。在一般情况下，使大多数学生感到困难的内容，教师要着力想出各种有效办法加以突破。



6、教学内容设计存在的问题及改进建议

存在问题	改进建议	示例
教材内容没有标注本单元共几课次，本课是第几课次。	对每项教材内容都要标明本项教材的教学单元共几课次，本课是本单元的第几课次。	案例 3-1-1 案例 3-1-2
缺少各教学环节的教学内容设计。	根据教学目标、教学重难点和学生实际，设计相应的前导练习、辅助练习或分层递进练习。	案例 3-1-3 案例 3-1-4
教学内容设计过少或过多。	根据教学内容特点和学生运动基础，设计内容适宜、数量恰当的教学内容，一般一项教材内容设计2---4个教学内容为宜。	同上
选择的教学内容和教学目标不一致。	分析教学目标和内容的性质和特点，设计相应的教学内容。	
教学重点和难点把握不准	深入研究教材，分析学生的运动能力和学习情况，反复斟酌，设计教学的重点和难点	



7、教学重难点设计案例

例：校园华尔兹

教学重难点：

- 舞步正确、姿态优美
- 动作连贯与熟练配合

修改后：

- 教学重点：舞步的节奏准确
- 教学难点：舞伴间有情感交流





第二节

设计体育教学策略和方法



1、设计体育教学策略



体育教学策略

(1)



设计体育教学策略的依据

(2)



体育教学策略的设计与实施

(3)



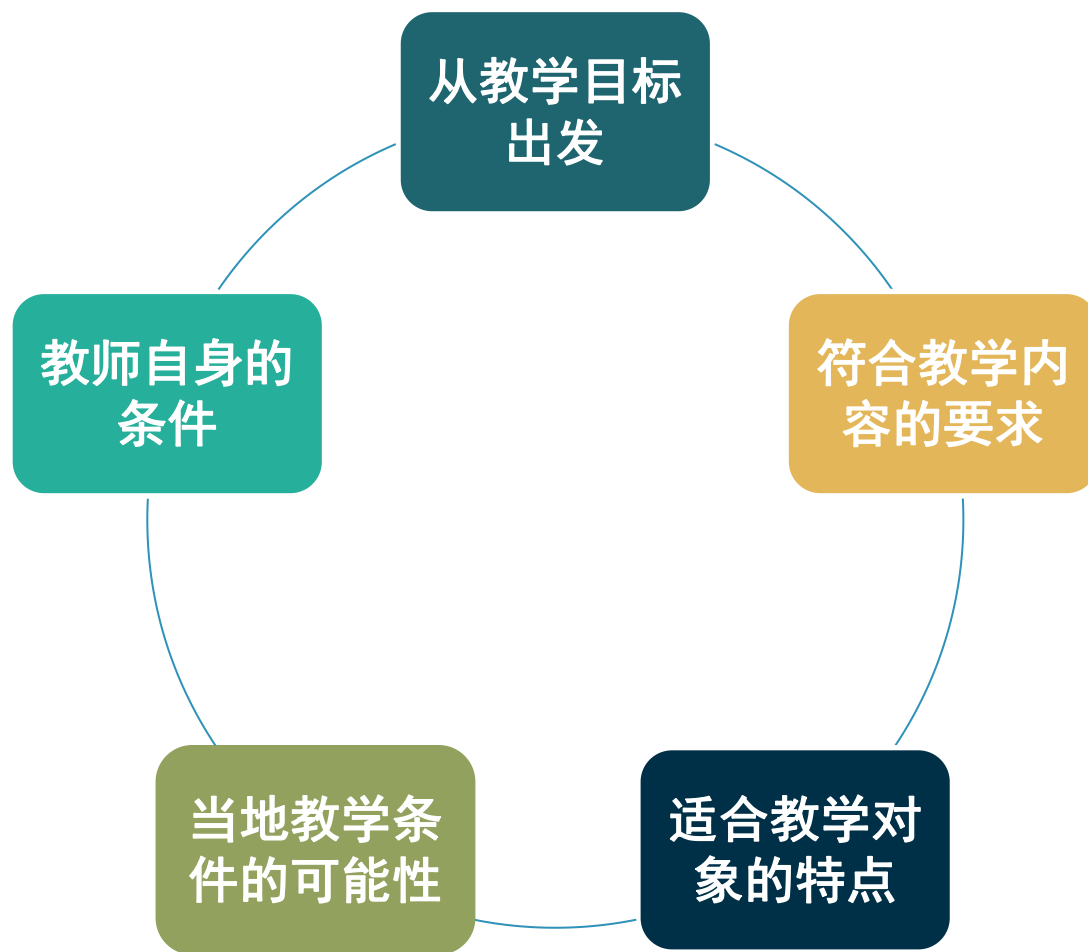
(1) 体育教学策略



教学策略是对完成特定教学目标而采用的教学活动的程序、方法、组织形式和媒体等因素的综合考虑。是用于引发学生学习结果的一组教学材料和程序。



(2) 设计体育教学策略的依据





(3) 体育教学策略的设计与实施

以传授动作技术为主线的体育教学策略

以分层教学为主线的体育教学策略（略）

以游戏为主线的体育教学策略

以研究性学习为主线的体育教学策略（略）

以项目学习为主线的体育教学策略

以信息技术支持的体育教学策略（略）





以传授动作技术为主线的体育教学策略

01

示范、模仿策略

讲解示范——学生模仿练习——纠正错误——掌握动作

02

体验、引导策略

学生体验——相互交流——教师引导——学生演练——掌握动作

03

自主学习策略

基于资源的自主学习——学生演练——教师指导：
提出问题、解决问题——掌握动作



以游戏为主线的体育教学策略

根据体育教学的目标、任务、内容和学生特点，以游戏化的形式、设计教学内容、方法和活动，使学生在游戏中进行体育知识、技能的学习和锻炼的体育教学策略。



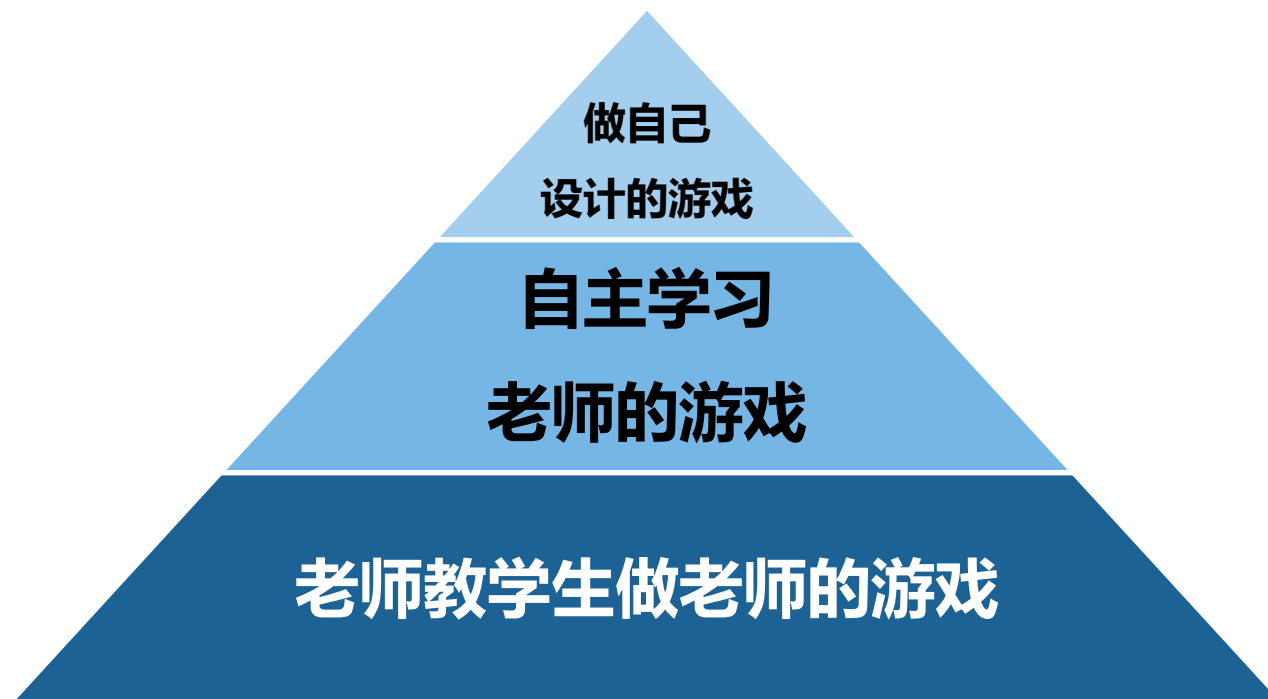


以游戏为主线的体育教学策略





以游戏为主线的体育教学策略



体育游戏教学的三个层次



以游戏为主线的体育教学策略



游戏教学案例----钻山洞



以项目学习为主线的体育教学策略

基于项目的学习是从真实世界中的基本问题出发，通过组织学习小组扮演特定的社会角色并借助多种资源开展探究活动；强调运用学科的基本概念和原理；在一定时间内解决一系列相互关联着的问题；将结果以作品或产品的形式表现出来。





以项目学习为主线的体育教学策略

一个驱动性问题

一个最终作品或产品

关注多学科交叉的知识

强调合作学习

具有一定的社会效益

学习是在现实生活中进行探究

运用多种认知工具和信息资源





以项目学习为主线的体育教学策略



项目学习案例——校园华尔兹



以项目学习为主线的体育教学策略



项目学习案例——我们的世界杯 (1) (2)



2、设计体育教学方法



体育教学方法

(1)



体育教学方法的分类

(2)



体育教学策略和方法设计要求

(3)



体育教学策略和方法设计存在的
问题及改进建议

(4)



(1) 体育教学方法

体育教学方法是指在体育教学过程中，教师指导学生为达到一定的教学目标所采用的一系列活动方式、途径和手段的总称。

教学方法要服务于教学目标和教学任务的要求。

教学方法是师生双方共同完成教学活动内容的手段。

教学方法是教学活动中师生双方行为体系。



(2) 体育教学方法的分类

	类别	方法			
体育 教学 方法	学习指导法	矫正法 语言法	分解法	完整法	直观法
	动作练习法	游戏法 变换法	循环法 重复法	间歇法	持续法
	一般教育法	说服法 批评法	榜样法	评比法	榜样法



(3) 体育教学策略和方法设计要求

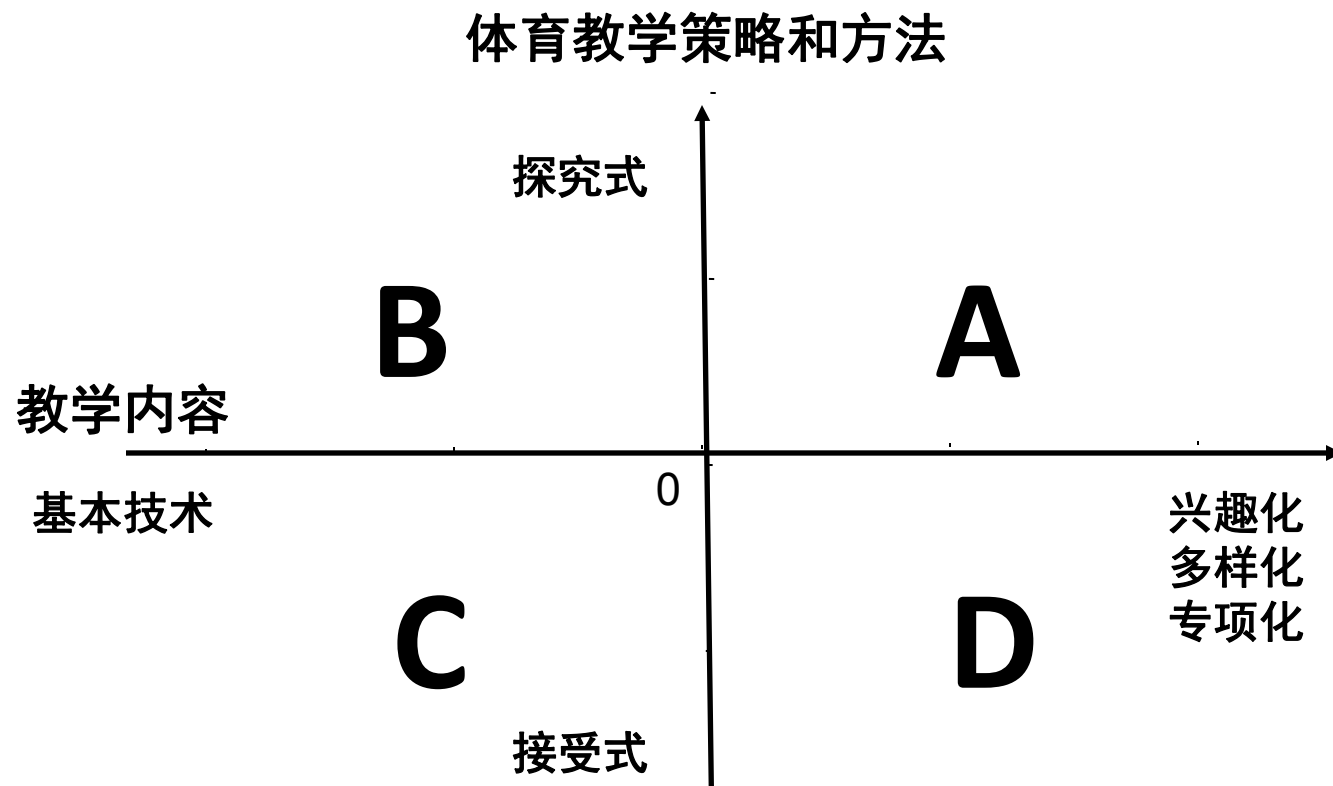
遵循动作技能形成规律

注重示范、指导、评价和反馈

关注自主学习、合作学习、探究性学习



(3) 体育教学策略和方法设计要求



教学内容和策略方法示意图



(4) 体育教学策略和方法设计存在的问题及改进建议

存在问题	改进建议
习惯于运用接受式的教学策略和方法，很少或基本不用新的教学策略和方法。	学习《体育与健康课程标准》及课改的新理念新技术、新策略，尤其关注自主学习、合作学习和探究学习的策略和方法，并尝试在体育教学中运用。
重视教师教的策略和方法，忽视学生学得策略与方法。	转换角色，多从学生的角度思考，如何学习体育与健康的技能和知识，并在教学设计中突显。
教学方法单一，教学效果较差。	注重自身教学经验的积累，及学习、借鉴其他老师的教学经验，尝试用多样化教与学的方法，激发学生的学习兴趣 and 锻炼热情。



第三节

设计运动负荷



1、运动负荷

课序	时间	教学内容	运动负荷			教与学的活动	组织与队形	信息技术应用
			次数	时间	强度			

场地器材	安全保障			
	预计	练习密度	强度	
		全课	内容主题	

运动负荷是指学生在体育课中从事的身体练习对机体刺激的程度。它反映了学生在运动过程中的生理变化，是学生掌握运动技能、发展身体素质、体验运动乐趣的前提。因此，适宜的运动负荷是提高体育教学质量的重要方面。



2、体育课适宜运动负荷的要求



学生机体能够承受

促进学生各种能力发展

符合人体机能变化规律

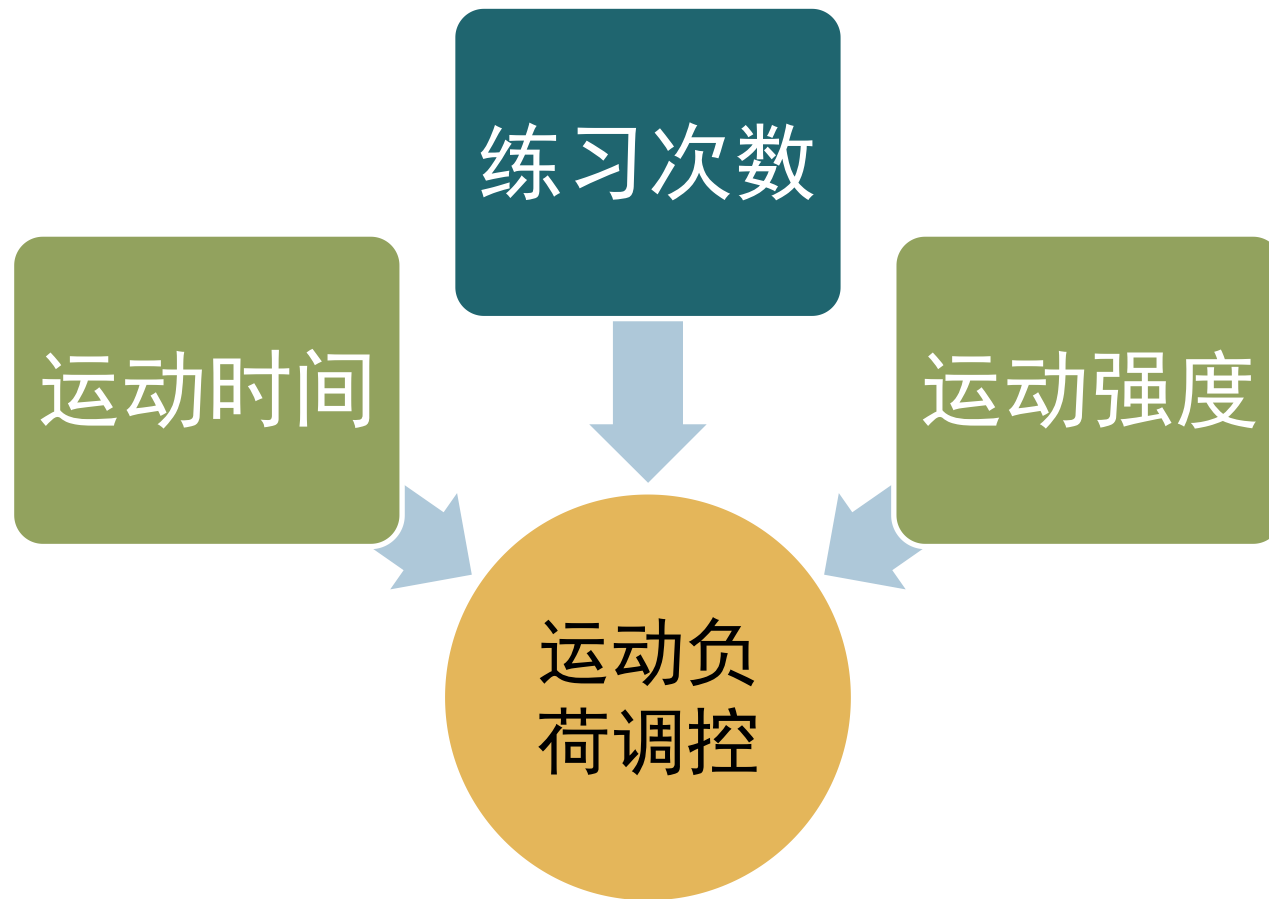


3、运动中身体机能变化规律





4、运动负荷的调控





5、运动负荷影响因素





6、运动负荷设计存在的问题及改进建议

存在问题	改进建议
活动时间、活动次数过多或过少，运动负荷过高或不足。	从教学实际情况分析，运动负荷过高的课很少，主要问题是运动负荷不足，甚至严重不足。应根据不同教学内容、不同课型和学生基础，设计适宜的运动负荷；同时，充分利用学校的场地、器材、设备等条件，运用多样化方法、手段，提高学生的练习时间和次数，提高运动负荷。
准备活动不充分。	根据教学内容、气候状况，设计针对性强、形式多样、内容丰富的准备活动。
放松活动不充分甚至不做。	根据教学内容和教学活动的实际需要，设计相应的、充分的放松活动。

A soccer ball is positioned on the left side of the frame, resting on a grassy field. The entire image is covered with a semi-transparent blue overlay. The soccer ball has a classic hexagonal and pentagonal pattern. The background shows a blurred green field with a white line, likely a soccer pitch.

第四节

设计体育课教学组织形式

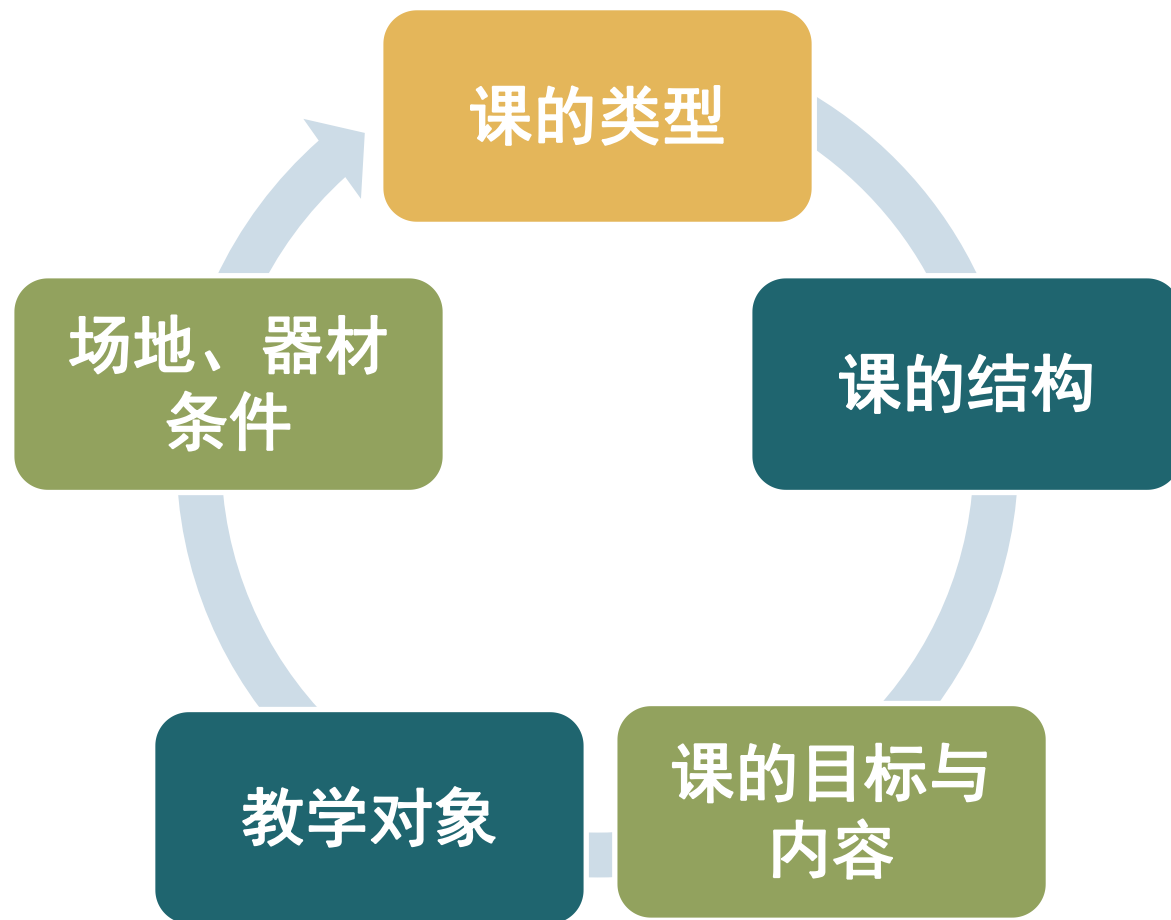


1、体育课教学组织形式

- **教学组织形式是指为完成特定的教学任务，教师和学生按一定要求组合起来进行活动的结构。**
 - **采用何种教学组织形式，与体育教学活动的效率、教学质量密切相关。**
-

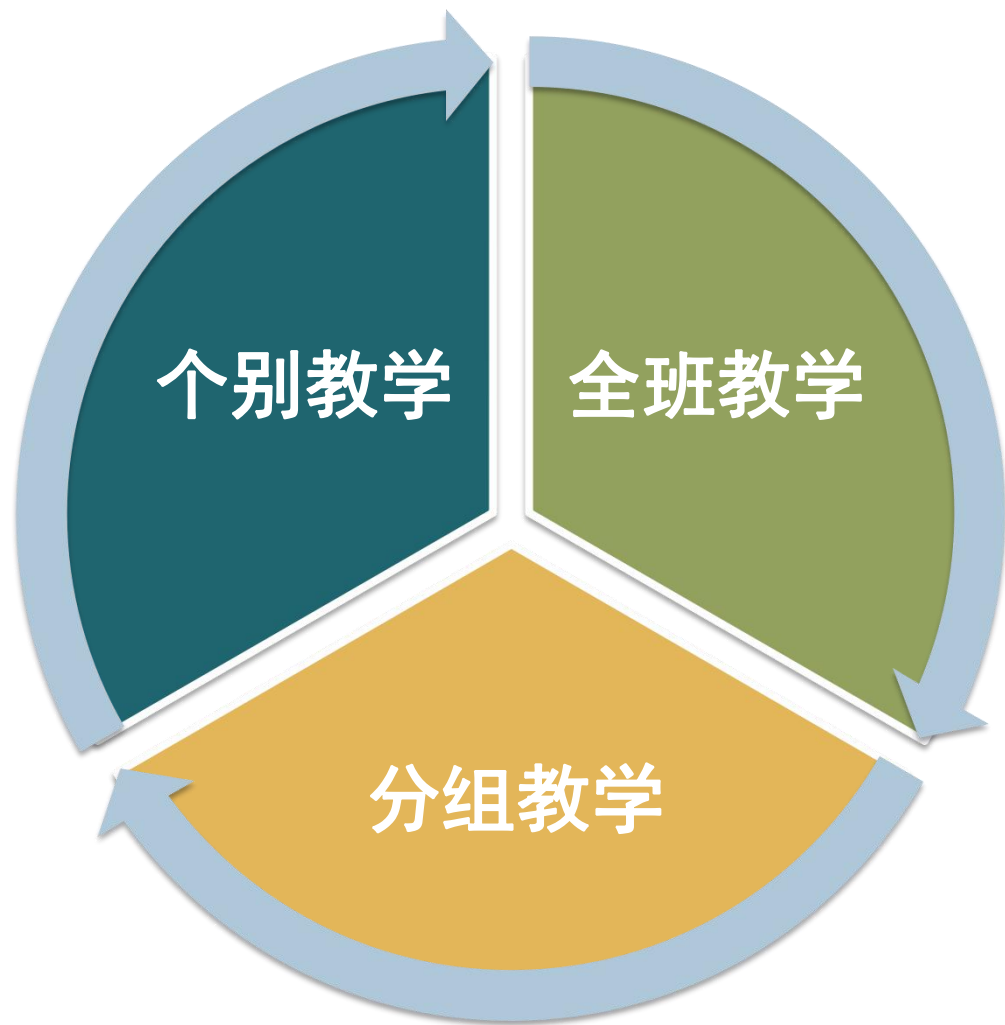


2、影响体育课教学组织形式的因素





3、体育课教学组织形式





4、分组教学的形式

友情分组

随机分组

分组教学

异质分组

同质分组





第五节

设计信息技术应用



1、影响教育的信息技术——地平线报告（2017）



创客空间（未来1年）

机器人（未来1年）

分析技术（未来2-3年）

虚拟现实（未来2-3年）

人工智能（未来4-5年）

物联网（未来4-5年）



1、影响教育的信息技术——地平线报告（2017）

计算机正以三种形式逐渐消失：

融入云端；

融入环境；

融入我们的身体。



2、信息化教学环境的分类

- ✓ 多媒体教学环境
- ✓ 交互多媒体教学环境
- ✓ 多媒体网络教学环境
- ✓ 移动学习环境

——郭绍清 2014年





3、对信息技术应用能力的界定

对信息技术应用能力的界定	
技术素养	了解教与学适用的信息技术设备及工具类型，熟练操作常用信息技术设备及工具；资源与平台：从多种合法途径获得教学与管理适用的资源及平台，并能根据需要选择、修改或构建；在不同的设备、工具与平台之间，流畅地转换和衔接；对新媒体、新技术和新应用敏感，具备自学能力；具有信息道德与信息安全的意识，并能指导学生的行为。
计划与准备	合理应用技术手段提升学情分析的科学性；根据课程标准和学生特征设计学习目标，合理确定信息技术融合的切入点；根据学习目标设计评价方案，并选择恰当的技术手段加以优化；选择适用的教学策略与方法，设计信息技术融入的学习资源与学习体验，帮助学生掌握核心内容、提升综合能力；保证绿色、安全、平等的信息技术应用环境。
组织与管理	通过恰当方式，吸引并保持学生的兴趣与注意力，促进有效互动；针对性地观察和收集学生反馈，对所产生的问题进行实时干预和有效调整；利用技术手段提高生成性资源收集与管理的效率；动态调整教与学的组织形式，保证学生在集体、小组和个别学习的状态下均能平等获得技术资源；有意识地、持续性地培养学生的技术素养；通过多种途径，充分挖掘和利用学生、家长和专家资源；灵活处理信息技术应用过程中的意外状况。
评估与诊断	利用技术工具支持学生成绩的统计、分析与呈现，提高评价效率和科学性。利用技术工具持续收集有关学生学习风格与认知习惯的证据，为学生的个性化发展做好准备。利用技术工具收集和整理学生的学习过程材料和学习成果，支持学生的发展性评价。选择、设计或开发适当的策略和工具，评价数字化资源、工具和平台的质量和教学適切性。选择、设计或开发适当的策略和工具，评价学生在信息技术环境下学习过程和数字化作品。
学习与发展	能够利用信息化手段诊断教学中的问题和进行教学反思；能够根据自身专业发展需要获取适应的学习资源和开展持久学习；能够利用信息化手段进行协同教研和创新



3、对信息技术应用能力的界定

基本要求：

应用技术优化课堂教学

**（多媒体环境，讲解、启发、
示范、指导）**

发展性要求：

应用技术转变学习方式

**（网络和移动环境，自主、
合作、探究）**



信息技术在体育教学中的应用

作用点	教与学活动设计	技术与资源
情景创设	运用信息技术创设体育学习的环境和氛围，激发学习动机	视频 、AR/VR
呈现内容	观看示范性视频，形象、直观的呈现动作的方法和过程	图片、 视频 、课件
评价反馈	采集学生学练过程的数据，对体能、技能学习进行及时、可视化的评价、反馈与分析	手环/ 心率手表 、拍摄、同屏技术、体感游戏
自主学习	基于数字资源的自主学习、合作学习、探究学习。	视频、 微课程 、教学APP



信息技术在体育教学中的应用

作用点	教与学活动设计	技术与资源
设计创编	在信息技术支持下，开展游戏、体操、韵律、舞蹈等项目的设计和创编活动。	白板、手机白板
体验互动	在信息技术支持下的进行各相关运动项目的学习和训练。	体感游戏、 <u>发球机</u> 、 <u>虚拟运动场</u> 、运动APP
战术分析	应用运动战术板进行球类战术教学中的战术分析。	战术板APP
成果展示	运用图片或视频拍摄，把体育学习成果投射大屏幕或在网上发布。	拍摄、同屏技术、微信、网站



信息技术应用设计存在的问题及改进建议

存在问题	改进建议
没有用技术支持体育教学的意识。不了解信息技术对体育教学的作用。	学习《能力提升工程》、《一师一优课、一课一名师》等文件和相关材料，明确教育信息化的发展趋势和要求，参加相关培训，转变观念，提升能力，并在体育教学中尝试应用。
所用技术单一，不知道还有哪些信息技术和数字资源可以用于体育课堂。	参加信息技术应用能力培训，向技术能手学习，并在教学不断实践，提升信息技术操作水平及其在课堂教学中的应用能力。
用信息技术的目的不明确，为用技术而用技术。	教学设计时要明确在什么教学环节，选用什么技术，达到什么教学目的，期望达到什么效果。然后选用适切的信息技术应用于教学。



技术与教育融合的演化过程

创新 (Innovation)

技术改变教与学

内化 (Appropriation)

技术成为强有力的学习工具

整合 (Adaptation)

技术被使用在传统的教学方式之中

采用 (Adoption)

技术看起来好象有一点东西, 但优势有限

了解 (Entry)

技术是一个问题, 非常不方便

——“明日苹果教室”



感谢观看!

