《体育游戏》课程教学大纲

一、课程基本信息

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **英文名称** | Sports Game | **课程代码** | PEED1103 |
| **课程性质** | 跨专业选修课程 | **授课对象** | 运动训练 |
| **学 分** | 2.00 | **学 时** | 36 |
| **主讲教师** | 刘爱霞 | **修订日期** | 2021.3 |
| **指定教材** | 《体育游戏》自编教材 | | |

二、课程目标

（一）总体目标：

通过体育游戏教学，使学生了解体育游戏的基本知识、基本技术、基本技能，将来不仅能胜任学校体育游戏的教学，还能指导他人进行娱乐、健身。通过体育游戏教学，学生在掌握技术动作的同时身体素质得到全面发展；通过体育游戏教学培养学生各方面的综合能力，具有良好的心理素质以及团结互助的合作精神、有集体荣誉感和社会责任感，具有适应终身发展和社会发展需要的必备品格和关键能力。

（二）课程目标：

课程目标规定某一阶段的学生通过课程学习以后，在发展德、智、体、美、劳等方面期望实现的程度，它是确定课程内容、教学目标和教学方法的基础。）（五号宋体）

**课程目标1：**通过理论授课，使学生较全面地、系统地掌握体育游戏基本理论知识，提高专业理论素养。

1.1了解体育游戏普修学习任务，正确认识学习目标，端正学习态度，通过观摩游戏比赛视频和教学视频，了解体育游戏概述，了解体育游戏的起源与发展简况；了解体育游戏的概念、特点与锻炼价值，激发学生学习体育游戏课程的兴趣。

1.2了解体育游戏术语的概念及其作用，基本掌握体育游戏术语，在学习中能够正确使用，同时提高学生的语言表达能力。

1.3掌握中小学体育游戏教学原则与教学方法，培养学生的教学能力。

1.4了解体育游戏的创编的原则、方法和步骤，学会创编健体育游戏小组合，掌握体育游戏队形的设计与编排的方法，培养学生创新能力。

1.5了解体育游戏竞赛规则，能够组织小型的体育游戏比赛。

**课程目标2：**通过技术课教学，使学生较全面、系统掌握体育游戏基本技术，技能，全面发展学生身体素质，培养学生教学示范能力、观察问题与解决问题的能力以及教学组织能力等，正确掌握教学方法与锻炼手段，养成终身体育锻炼的习惯，具备适应终身发展和社会发展需要的必备能力。

2.1提高体育游戏基本技术、基本技能，掌握中小学教学方法，达到会做、会讲、会教、会编，能够胜任中小学体育游戏教学。

2.2培养学生的表现力，同时进行美育教育，提高学生的认识美、鉴赏美、表现美和创造美的能力。

2.3 提高学生的协调性和灵活性等身体素质，使学生的身体素质得到全面发展。

2.4培养学生认真学习、刻苦操练的态度以及自学能力和自控能力，具有一定的社会责任感。

2.5通过技术动作的学习，注重培养学生的自学能力、分析问题和解决问题的能力，初步具备反思能力和批判性思维，不断探究学习中出现的问题。

**课程目标3：**通过实践教学、小组和个人的设计与编排，使学生的教学能力、团结合作能力和沟通能力等各方面能力得到培养与提高，从而促进学生的全面发展，具备适应终身发展和社会发展需要的品格和关键能力。

3.1通过实践教学使学生的示范能力、运用教法能力和编排能力、教学组织能力等实践能力和创造能力得到培养和提高。

3.2培养学生良好的心理素质、服从集体，听从指挥，遵守纪律的良好作风，培养团结合作能力和沟通能力，具有集体荣誉感，具备适应终身发展和社会发展需要的品格和关键能力。

（三）课程目标与毕业要求、课程内容的对应关系

**表1：课程目标与课程内容、毕业要求的对应关系表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程目标** | **课程**  **子目标** | **对应课程内容** | **对应毕业要求** | |
| **总指标** | **分解指标** |
| 课程目标1 | 1.1 | 体育游戏概述 | 1.师德规范 | * 1. 能在工作岗位践行社会主义核心价值观，具备我国现阶段社会主义政治认同、思想认同和情感认同   2. 树立正确的世界观、人生观和价值观   3. 以立德树人为教师的根本任务，严格遵守职业道德规范，成为1-4“四有”老师 |
| 2.教育情怀 | 2-1认同体育教师工作的意义,深刻认识教师的言传身教对于引领和塑造学生人生观、生命观和价值观的重要作用 |
| 3.学科素养 | 3-3熟练掌握体育游戏学科知识体系的基本知识、了解国内外相关前言知识。 |
| 1.2 | 体育游戏基本知识 | 3.学科素养 | 3-1掌握体育学科核心素养，掌握体育游戏术语，具备体育教师的必备的关键能力  8-2 在学习中学会与教师、同学之间的沟通交流，具有较强合作能力和团队协作精神，具有一定的组织能力。 |
| 1.3 | 体育游戏教学的原则与方法 | 3.学科素养 | 3-3 具有学科内有序整合和跨学科相关整合的知识结构，熟练掌握体育游戏学科知识体系的基本知识、基本技能，熟练掌握中小学健美操的教学方法和学生学习方法 |
| 1.4 | 体育游戏动作的创编 | 7.学会反思 | 7-3能根据理论知识，用批判性思维方式审视问题和事务，逐渐培养创新能力，具备创编体育游戏组合的能力 |
| 1.5 | 体育游戏竞赛组织与裁判 | 4.教学能力 | 4-2 根据教学对象的身体、心理特点和发展规律，结合学校的实际情况，开展体育与健康教育教学和评价工作，并能够指导课外体育游戏活动、业余训练与竞赛 |
| 课程目标2 | 2.1  -2.5 | 体育游戏基本技术动作 | 3.学科素养 | 3-3 具有学科内有序整合和跨学科相关整合的知识结构，熟练掌握体体育游戏专业知识。 |
| 4.教学能力 | 4-3能根据学校健美操特色运动项目，不断提升自己的业务水平，适应学校体育游戏教学和训练工作开展的要求 |
| 5.学会反思 | 7-1 树立牢固终身学习的思想，不断探索学校体育教学的基本规律，了解国内外学校教育的动态和发展趋势 |
| 8.沟通合作 | 8-2 在学习中学会与教师、同学之间的沟通交流，具有较强合作能力和团队协作精神，具有一定的组织能力。 |
| 2.1  -2.5 | 体育游戏教学训练能力 | 3.学科素养 | 3-3 具有学科内有序整合和跨学科相关整合的知识结构，熟练掌握体育游戏的基本知识、基本技术、基本技能，熟练掌握中小学教学要求。 |
| 4.教学能力 | 4-3能根据学校特色运动项目，不断提升自己的业务水平，适应学校体育游戏教学和训练工作开展的要求 |
| 6.学会反思 | 7-1 树立牢固终身学习的思想，不断探索学校体育教学的基本规律，了解国内外学校教育的动态和发展趋势，具有分析问题和解决问题的能力。 |
| 8.沟通合作 | 8-2 在学习中学会与教师、同学之间的沟通交流，具有较强合作能力和团队协作精神，具有一定的组织能力。 |
| 2.1  -2.4 | 国际田联少儿（小学）田径教学 | 3.学科素养 | 3-3 具有学科内有序整合和跨学科相关整合的知识结构，熟练掌握体育与健康学科知识体系的基本知识、基本技能，熟练掌握中小学教学要求 |
| 4.教学能力 | 4-3能根据学校特色运动项目，不断提升自己的业务水平，适应学校体育游戏教学和训练工作开展的要求 |
| 6.学会反思 | 7-1 树立牢固终身学习的思想，不断探索学校体育教学的基本规律，了解国内外学校教育的动态和发展趋势 |
| 8.沟通合作 | 8-2 在学习中学会与教师、同学之间的沟通交流，具有较强合作能力和团队协作精神，具有一定的组织能力。 |
| 7.学会反思 | 7-3能根据教学要求，能用批判性思维方式审视出现的错误动作，逐渐培养创新能力，具备初步解决现实问题的能力 |
| 8.沟通合作 | 8-2 在学习中学会与教师、同学之间的沟通交流，具有较强合作能力和团队协作精神，具有一定的组织能力。 |
| 课  程  目  标  3 | 3.1  -3.2 | 体育游戏的创编与教学 | 2.教育情怀 | 2-3 富有爱心，尊重学生，注重学生品质教育的培养，学习行为的养成，鼓励创新思维，成为学生的引路人 |
| 3.学科素养 | 3-3 具有学科内有序整合和跨学科相关整合的知识结构，熟练掌握中小学体育游戏特点，做到会教、会做、会讲、会编，胜任中小学体育游戏教学和训练。 |
| 4.教学能力 | 4-3能根据学校特色运动项目，不断提升自己的业务水平，适应学校体育游戏教学和训练工作开展的要求 |
| 7.学会反思 | 7-1 树立牢固终身学习的思想，不断探索学校体育教学的基本规律，通过复习纠正错误动作，提高学习动作的质量。 |
| 8.沟通合作 | 8-2 在日常工作中具有较强合作能力和团队协作精神，具有一定的组织能力。 |
| 3.1  -3.2 | 体育游戏的设计与编排 | 2.教育情怀 | 2-3 富有爱心，尊重学生，注重学生品质教育的培养，学习行为的养成，鼓励创新思维，成为学生的引路人 |
| 3.学科素养 | 3-3 具有学科内有序整合和跨学科相关整合的知识结构，熟练掌握中小学体育游戏特点，做到会教、会做、会讲、会编，胜任中小学体育游戏教学和训练。 |
| 4.教学能力 | 4-3能根据学校特色运动项目，不断提升自己的业务水平，适应学校体育游戏教学和训练工作开展的要求 |
| 7.学会反思 | 7-1 树立牢固终身学习的思想，不断探索学校体育教学的基本规律，通过复习纠正错误动作，提高学习动作的质量。 |
| 8.沟通合作 | 8-2 在日常工作中具有较强合作能力和团队协作精神，具有一定的组织能力。 |

三、教学内容

理论部分

第一章 体育游戏的概述

本章教学重点：体育游戏的功能

本章教学难点：体育游戏在学校体育中的作用展示

第一节 体育游戏的起源与发展

1.体育游戏的起源

2.体育游戏的发展

第二节 体育游戏的分类

1.我国民间对体育游戏的分类

2.教育学方面的分类

第三节 体育游戏的功能

1.体育游戏的文化功能

2.体育游戏的教育功能

3.体育游戏的健身功能

第四节 体育游戏在学校体育中的作用

1.体育游戏对青少年、儿童的影响

2.体育游戏对青少年思维及创造力的影响

第二章 体育游戏的创编

本章教学重点：体育游戏的构成要素

本章教学难点：体育游戏创编的基本方法

第一节 体育游戏的构成要素

1.时间要素 2.空间要素 3.运动技能要素 4.器械要素 5.群体与个体要素

第二节 体育游戏创编的目的与任务

第三节 体育游戏创编的基本原则

1.育人与育乐的原则

2.内容健康的原则

3.适宜运动量原则

4.安全实用的审美原则

第四节 体育游戏创编的基本方法

1.对民间游戏的提炼与改造

2.借用、模仿、简化创编新产品

3.制定体育游戏规则

第三章 体育游戏教学的组织

本章教学重点：体育游戏的准备工作

本章教学难点：体育游戏的实施具体步骤

第一节 体育游戏的准备工作

第二节 体育游戏的实施

第三节 体育游戏的运用

技术部分

第四章 按项目划分的体育游戏

本章教学重点：体操游戏

本章教学难点：“球类游戏”的器械选择

1.篮球游戏 2.排球游戏 3.足球游戏 4.田径游戏 5.体操游戏

第五章 按功能划分的体育游戏

本章教学重点：发展灵敏素质为主的游戏

本章教学难点：发展综合素质为主的游戏内容的选择

第一节 发展速度素质为主的游戏

第二节 发展力量素质为主的游戏

第三节 发展耐力素质为主的游戏

第四节 发展灵敏素质为主的游戏

第五节 发展柔韧素质为主的游戏

第六节 发展综合素质为主的游戏

第六章 其它游戏

本章教学重点：室内游戏

本章教学难点：水上游戏

第一节 室内游戏

第二节 野外游戏

第三节 水上游戏（介绍内容）

实践能力培养部分

1.实践能力培养内容

基本实践能力；游戏创编实践。

2.实践能力培养的方法、手段

采用理论与实际相结合、讲授与讨论相结合等方法，通过启发、讨论等课堂教学手段，培养其如何创编、组织体育游戏等能力，以实现本课程的教学目的和任务。

四、学时分配

**表2：各章节的具体内容和学时分配表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **部分** | **章节** | **章节内容** | **学时分配** |
| 理论部分 | 第一章 | 体育游戏的概述 | 1 |
| 第二章 | 体育游戏的创编 | 1 |
| 第三章 | 体育游戏教学的原则与方法 | 2 |
| 技术技能部分 | 第四章 | 按项目划分的体育游戏 | 4 |
| 第五章 | 按功能划分的体育游戏 | 4 |
| 第六章 | 其它游戏 | 4 |
| 第七章 | 基本实践能力 | 14 |
| 第八章 | 游戏创编实践 | 4 |
| 其他 |  | 机动 | 2 |
| 合 计 | | | 36 |

五、教学进度

**表3：教学进度表**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **周次** | **日期** | **章节名称** | **内容提要** | **授课时数** | **作业及要求** | **备注** |
| 1-2 |  | 第一章  第二章  第三章 | 学习体育游戏概述  体育游戏基本技术 | 4 | 初步认识体育游戏运动  基本掌握体育游戏基本知识 |  |
| 3-4 |  | 第四章 | 按项目划分的体育游戏 | 4 | 熟练掌握项目游戏规则 |  |
| 5-6 |  | 第五章 | 按功能划分的体育游戏 | 4 | 熟练掌握体育功能 |  |
| 7-8 |  | 第六章 | 其他游戏 | 4 | 会讲、会教、会编 | 可以根据需要提前进行教学 |
| 9-15 |  | 第七章 | 基本实践能力 | 14 | 提高学生的教学能力，学会如何组织比赛 | 可以根据需要提前进行教学 |
| 16-17 |  | 第八章 | 游戏创编实践 | 4 | 了解学生体育游戏理论知识掌握情况 | 可以根据需要提前进行教学 |
| 18 |  |  | 机动 | 2 |  |  |

六、教材及参考书目

1、蔡锡元、李淑芳.体育游戏.北京:人民体育出版社,2003.

2、毛振明,王长权.学校心理拓展训练.北京：北京体育大学出版社,2004.

3、曾炯球,陈云彬.体育游戏大全.浙江：杭州大学出版社,1990.

七、教学方法

1．讲解法

讲解法是教师向学生说明所学动作的名称、技术要点、做法及要求等，以指导学生进行练习的方法，是体育游戏教学中运用语言的一种最主要、最普遍的形式。采用此教法时应做到以下几点：

（1）讲解要有目的性。教师所讲的内容要清楚地说明完成动作的技术要点、具体做法及要求等，围绕教学任务、内容以及教学过程中学生存在的问题有目的地讲解。

（2）讲解要准确。健美操教师所讲的内容应是准确、清楚，有逻辑性，即概念准确、清楚，言之有理，实事求是。

（3）讲解要简明扼要，通俗易懂，言简意赅。教师讲解力求少而精，抓住关键，尽可能使用术语和口诀。

（4）讲究讲解的时机和效果。教师的讲解可以在示范后进行，也可以边示范边讲解。讲解要根据学生已有的知识经验来确定所需讲解内容的广度和深度，从而使学生更好的理解和掌握动作。

（5）讲解的顺序要合理。讲解的顺序一般先讲下肢动作再讲上肢动作，最后讲躯干与头颈和手眼的配合。

（6）讲解要有启发性。在教学中力求用生动形象的语言唤起学生学习情绪和求知欲的高涨，启发学生的积极思维，使学生听、看、想、练有机结合起来。

（7）讲解要有艺术性。教师讲解时的普通话要标准，口齿应清晰，并要生动形象，比喻要恰当，并富有趣味和感染力。这样才能加快学生对动作的理解以及建立正确的动作概念。

（8）讲解要有节奏和鼓舞性。讲解的语言节奏是指语言的声强弱应按特定的顺序和时间间隔交替进行。教师讲解的语言应有激情，有利于激发学生练习的积极性。

2.示范法

示范是教师以自身完成的动作，作为教学的动作范例，用以指导学生进行练习的方法。这是教师在教学中最常用的一种直观的方法。它可以使学生了解所学动作的形象结构、技术要领和完成方法，便于学生建立正确的动作形象。

采用此教法时应做到以下几点：

（1）示范动作要准确、规范、轻松和优美。这样的示范有利于激发学生跃跃欲试的心理，产生练习兴趣，容易引领学生自觉积极地进行模仿，起到鼓舞和动员的作用。因此，教师要不断地提高示范动作的质量，做到准确、规范、轻松和优美。

（2）要选择合适的示范位置。示范讲究示范面或示范方向，在教学中教师应根据动作的结构采用不同的示范面

（3）示范与讲解相结合。教师在教学中，只有把示范与讲解紧密地结合起来，才能把这两者的优点得到互补，而克服了其缺点，才能获得最好的教学效果。

3.完整与分解法

采用此教法时应做到以下几点：

（1）通常在学习结构简单的动作时采用完整教学法。

（2）在学习较为复杂的动作时，可采用慢速完整练习方法，当学生建立了动作概念之后，再按正常速度进行完整练习。

（3）对于协调性很高的复杂动作时，往往预先把它分解成几个局部动作分别进行教学，当学生基本上掌握了分解动作之后，再进行完整动作的教学。

4.纠错法是指教师针对学生练习中产生的错误，有针对性地选择有效的手段，及时纠正学生错误的一种方法。

（1）纠错法的主要形式

①语言纠错：因学生遗忘动作或对动作要领不清楚而出现错误时，教师应及时提示动作名称、讲解动作要领等来引导学生完成正确动作。

②正误对比纠错：学生因不理解动作性质和作用而出现错误时，教师通过正误动作示范对比的方法，使学生领会正误动作的不同之处，促使学生及时改进动作。

③合作纠错：当学生出现错误动作时，教师要引导学生学会观察(观察自己和观察同伴)，力求学生能发现自己与同伴的错误动作，还能自我纠正错误动作以及帮助同伴纠正错误动作。

④区别对待纠错：教师要根据学生的年龄、性别，出现错误动作的性质与特点(共性的、个别的、单一 的、多个的错误等)，采用区别对待的纠错方法。

（2）运用纠错法的要求

①在动作学习的初期阶段，教师可以采用语言提示动作名称、动作要点来控制学生动作，帮助与指导学生顺利完成动作，及时纠正错误。学生因接受能力和协调性较差而出现错误动作时，教师要富有耐心，重复讲解动作要领，剖析动作过程，帮助学生纠正错误动作。

②教师应引导学生主动参与交流，通过讨论、争论、评议和质疑等形式不断地发现错误，对错误动作提出质疑，让学生自己纠正错误与改正错误，形成互帮互助共同提高的良好氛围。

③属于共性的错误，教师应采用集体纠正的方法，以节约内学生的练习时间和教师纠正错误的时间；属于个别的、特殊的错误，教师应采用单个、逐一纠正的方法；要根据学生的生理、心理特点，启发引导学生分析错误动作，适时地纠错。几个错误动作同时出现时，为防止学生无所适从，要一个一个地区纠正。

5.合作学习法：在现代社会中，人际交往能力，合作能力日益显示其重要性。合作学习目前己成为当代主流教学理论。合作学习的基本方法是将学生分成学习小组，给每个小组及成员提出具体的学习任务。小组成员分别负责某一部分的学习，同时又相互帮助协作，共同实现其学习目标。

6.提示法：提示法是教师以提示的方式指导学生进行练习的一种方法。提示可以是语言的，也可以是非语言的。

7.视频观察法：根据教学视频，观察游戏的基本方法，形成正确概念。

八、考核方式及评定方法

（一）课程考核与课程目标的对应关系

**表4：课程考核与课程目标的对应关系表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **课程目标** | **考核要点** | **考核方式** |
| 课程目标1 | 使学生较全面地、系统地掌握体育游戏基本理论知识，提高专业理论素养。 | 1.课堂出勤  2.课堂提问  3.课堂讨论 |
| 课程目标2 | 使学生较全面、系统掌握体育游戏基本技术，技能，全面发展学生身体素质，培养学生教学示范能力、观察问题与解决问题的能力以及教学组织能力等，正确掌握教学方法与锻炼手段，养成终身体育锻炼的习惯，具备适应终身发展和社会发展需要的必备能力。 | 1.课堂出勤  2.课堂提问  3.主题发言  4.作业展示 |
| 课程目标3 | 通过实践教学、小组和个人的设计与编排，使学生的教学能力、团结合作能力和沟通能力等各方面能力得到培养与提高，从而促进学生的全面发展，具备适应终身发展和社会发展需要的品格和关键能力。 | 1.课堂出勤  2.课堂讨论  3.主题发言  4.作业展示 |

（二）评定方法

**1．评定方法**

平时成绩（20%）：是学习态度包括学生出勤情况、课堂表现，平时考查，随堂打分。

技术成绩（30%）：采用完成作业的方法。

技能成绩（50%）：主要考察学生的讲解和组织能力

**2．课程目标的考核占比与达成度分析**

**表5：课程目标的考核占比与达成度分析表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **考核占比**  **课程目标** | **平时** | **期中** | **期末** | **总评达成度** |
| 课程目标1 | 30% |  | 70% | 课程目标1占总评达成度的30%；课程目标2占总评达成度的40%；课程目标3占总评达成度的30%。 |
| 课程目标2 | 30% |  | 70% |
| 课程目标3 | 30% |  | 70% |

（三）评分标准

| **课程**  **目标** | **评分标准** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **90-100** | **80-89** | **70-79** | **60-69** | **＜60** |
| **优** | **良** | **中** | **合格** | **不合格** |
| **A** | **B** | **C** | **D** | **F** |
| **课程**  **目标1** | 上课认真、没有缺勤，能认真完成教师布置的作业，成绩优秀 | 上课认真、仅有1-2次事假或生病见习，能认真完成教师布置的作业，成绩优秀 | 上课认真、仅有3-4次事假或生病见习，没有旷课，能认真完成教师布置的作业，成绩良好 | 上课认真、仅有3-4次事假或生病见习，旷课1次，能认真完成教师布置的作业，成绩中等 | 上课认真，旷课5次，未能按时完成教师布置的作业，成绩较差。 |
| **课程**  **目标2** | 掌握体育游戏理论和创编知识，很好的运用到教学实践，表达能力和教学能力较强，口齿清晰，普通话标准。 | 基本掌握体育游戏理论和创编知识，较好的运用到教学实践，表达能力和教学能力较强，口齿清晰，普通话标准。 | 基本掌握体育游戏理论和创编知识，较好的运用到教学实践，表达能力和教学能力较强，口齿清晰，普通话标准。 | 基本掌握体育游戏理论和创编知识，较好的运用到教学实践，表达能力和教学能力较强，口齿不清晰，普通话不标准。表现力差。 | 没有掌握体育游戏理论和创编知识，在教学实践中，表达能力和教学能力较差，口齿不清晰，普通话不标准。表现力差。 |
| **课程**  **目标3** | 掌握体育游戏理论和创编知识，很好的运用到教学实践，表达能力和教学能力较强，口齿清晰，普通话标准。有很好的表现力。 | 基本掌握体育游戏理论和创编知识，较好的运用到教学实践，表达能力和教学能力较强，口齿清晰，普通话标准。有一定的表现力。 | 基本掌握体育游戏理论和创编知识，较好的运用到教学实践，表达能力和教学能力较强，口齿不清晰，普通话不标准。表现力一般。 | 基本掌握体育游戏理论和创编知识，较好的运用到教学实践，表达能力和教学能力不够，口齿不清晰，普通话不标准。表现力差。 | 没有掌握体育游戏理论和创编知识，在教学实践中，表达能力和教学能力较差，口齿不清晰，普通话不标准。表现力差。 |