

常州市新北区立项课题 中期评估表

课 题 名 称 《小学游戏化足球项目的开发与实践研究》

研 究 方 向 小学体育

课 题 主 持 人 刘超

主持人所在单位 常州市新北区龙虎塘第二实验小学

填 表 日 期 2022.12.20

常州市新北区教师发展中心

二〇一九年三月制

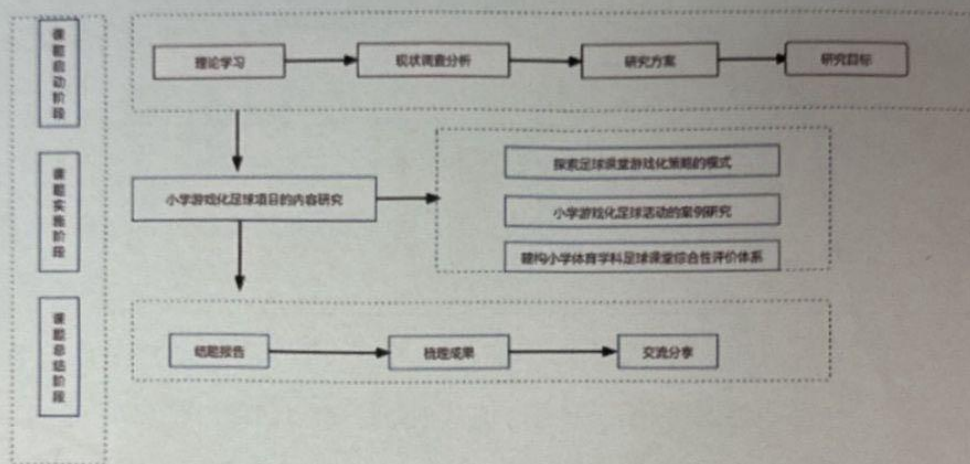
一、课题主持人及核心组成员（成员不超过 10 人）研究概述

姓 名	主 要 成 果
刘超	发表论文《新课标下小学足球游戏化教学提升学生体质的实践分析》《将足球运动融入小学游戏化课程的实践分析》《新课标理念下幼小衔接中小学低段游戏化足球课堂教学策略分析》3 篇于省级刊物《向导·新时代教育》《体育时空》《当代体育》上，同时多次执教课题研究成果展示课（区级）。
朱文彬	发表论文《游戏练习法在小学水平二足球技术教学中的实践研究》于省级刊物《试题与研究》上，同时多次执教课题研究成果展示课（区级）。
刘赞磊	发表论文《基于知识、技能、规则的足球游戏开发与实践》《构建知识技能规则结合的小学足球创新游戏》《新课标理念下小学校园足球游戏化教学策略分析》3 篇论文于省级刊物《文理导航》《当代体育》上，同时多次执教课题研究成果展示课（区级）。
朱慧慧	发表论文《小学体育教学中足球游戏创新开发与研究》《创新小学足球教学，构建知识技能规则渗透游戏》2 篇论文于省级刊物《文理导航》《当代体育》上，同时多次执教课题研究成果展示课（区级）。
徐霞	多次执教校级、区级展示课和研究课，撰写案例
王金宇	多次执教校级、区级展示课和研究课，撰写案例
毛一凯	多次执教校级、区级展示课和研究课，撰写案例
查松山	多次执教校级、区级展示课和研究课，撰写案例

二、课题研究进展情况

1. 中期阶段所做的主要研究工作（限 2000 字以内）

一、研究路径的设计



二、节点事件的回顾

2021 年 3 月：在常州市新北区龙虎塘第二实验小学正式启动，成立课题研究小组；

2021 年 4-5 月：对目前我校游戏化足球现状进行调查问卷，了解低段学生对足球活动的兴趣已经是否有基础等于能承担足球游戏课堂的教师现状；

2021 年 5 月 27 日：我校三位体育老师在区开放日活动中执教不同年级的足球课，并初步尝试将游戏发融入课的每个部分，调动学生兴趣，课后，课题组对游戏融入的可行性，时机、语言导入等做了研究；

2021 年 9 月：邀请王俊博士参加开题论证，王博士建议对本课题的名称、研究内容进行变更，课题组根据专家建议，着力课题内容，开展研究活动；

2021 年 10 月：南师大吴永军教授莅临指导，对游戏化足球项目研究的相关策略提出建议。

2021 年 5 月到 2022 年 8 月：课题组积极撰写论文并发表或参评各级比赛同时在课堂实

践中进行游戏化足球项目的渗透；

2022年8月：聆听南师大吴永军教授关于2022版《课程教学方案、标准》做解读培训，为课题研究做理论指导，明晰课堂改进策略。

2022年9月：将一、二年级每周一节体育课进行改革由班主任老师和校外培训机构老师进行足球游戏课堂和足球技术的指导，提高学生的足球兴趣；

2022年10月：南师大吴永军教授莅临指导，以理论为支撑，对研究做指导，并对中期研究报告做相关建议。

三、研究内容的展开

（一）、调研现状，明晰小学足球进课堂现状

足球运动是项具有竞争性强、趣味性浓、娱乐性强的高强度、高难度的体育运动项目之一，深受青少年的喜爱。但学生喜欢踢足球，玩足球，却不喜欢上足球课有以下几个方面

1. 看教材：足球教学内容单一
2. 看学生：足球运动能力差异较大
3. 看教师：教学组织方式简单
4. 总结提炼

足球教学内容进行游戏化改编，就是在足球教学过程中充分发挥足球游戏特性与优势所进行的系列教学活动。足球游戏化教学的优势在于能够在教学组织活动中能够体现趣味性、技术性、层次性、思维性和竞赛性。另外学校可以利用双师课堂、年级组足球联赛、足球邀请赛、大课间足球场域游戏化开展活动等进行兴趣培养，提升学生足球锻炼的积极性，提高学生的足球素养。

（1）以趣味性，吸引学生参与。通过游戏教学的运用，可以普遍的提升学生对足球项目的兴趣，极大的增强了学生的自信心，调动了学生积极参加足球运动的热情。

（2）以技术性，引导学生挑战。在足球的各项技术：运球、传球、控球、射门中，进行游戏化改编。游戏的难易程度体现技术不同。

（3）以层次性，激发主体潜力。学生的运动能力具有很大的差异性，因此在教学当中，就非常有必要进行游戏的改编，用“起跑点”不同、“球门不同”、“人数不同”、“球门宽度不同”等多种方式，让学生进行足球的学习，不同层次的学生都有不同的目标。

(4) 以思维性, 引发学生思考。游戏教学让学生在游戏中的学习, 使学生在训练中思考, 加深了对动作的理解和记忆, 从而培养了学生的理解、创造和应变等多方面的能力, 也巩固与提高了学生的技术。

(5) 以竞赛性, 激起团队合作。竞技性是足球游戏的一个突出的特点, 在“一对一”、“二对二”等不同形式的竞赛中, 不仅可以让学生在游戏中熟练足球技术, 还可以培养学生勇敢、顽强、团结协作的精神。

(二) 体育课堂中足球游戏的创编

(三) 足球课堂游戏化教学策略梳理及个案研究

小学足球运动一直是以兴趣课、校队课外训练方式开展的, 课堂足球教学一直处于足球基本知识、基本技术和比赛阶段, 绕障碍、传接球、比赛这种单一、枯燥的教学方式使学生感到乏味而没有参与的积极性, 因此, 不同教学阶段, 设计不同的游戏足球教学内容, 活跃足球课堂教学氛围, 提升课堂教学效率成为首要目标任务。

(四) 游戏化足球项目评价的探索

通过对教学过程的总结, 反思与改善, 对低年级学生教学的简单技术内容进行构建, 并依据学生在游戏课堂中的反应, 及时记录, 最终完善低年级学生的课堂考核目标及评价方法。我们考虑到, 足球游戏化教学的评价最终的目的不是简易地对教学活动的最终情况或者是教师表现来评价一节课的优与劣, 也不是具有固定刻度的尺来测量学生, 好的教学课应当注重学生阶段性的发展而进行不断的修正。尤其是足球这项很难靠一两课时就可以掌握一项技术的运动项目, 更需要学生在课上的汗水和笑声, 还需要学生最终学完时的满足感。在大量学习体育教学理论和足球训练理论的基础上, 本研究确定了教学评价的几个方面:

- (1) 由指定的内容评定标准向多元性的评价范围转换。
- (2) 将质的评价与量的评价相结合。
- (3) 固定性评价向相对性评价相结合。
- (4) 结合最终评价与过程性评价。

2. 课题中期取得的成果（包括已出版、发表的成果，请注明出版或发表的时间、刊物或出版社；已产生的实践效应；相关领域专家的评价等。）

1. 形成了对游戏化足球项目的价值认知

课题组教师自课题申报后成立了课题研究小组，精心设计课题研究方案，明晰“游戏化足球项目”的价值。一年中，我们紧紧围绕课题展开探索和实践，加深对“游戏化足球项目”价值的理性认识，对课题研究更有信心。在“游戏化足球”的不断渗透与滋养下，学生的足球素养得到提升，也让课题组坚定了通过游戏化足球项目的铺设，为我校足球运动增添学生基础，让孩子们在愉快的足球游戏课堂提升足球素养，为孩子们终身体育锻炼奠定基础。

2. 形成了游戏化足球项目开展的策略和个案

一个阶段的探索效果还是比较明显的，在足球课堂的实践上，组内教师在前期足球游戏的创编上下足了功夫，同时将理论运用到实践上，让孩子们对足球课堂充满了期待，同时在一二年级足球双师课堂、大课间活动、校足球精品社团中，老师们通过游戏化的开展相关活动，让孩子们更加喜欢校足球活动。在足球课堂中具体开展游戏化教学策略有如下一些方面：第一：准备部分，游戏引导激趣，提高学习的积极性。通过趣味热身运动，激发学生参与的热情。第二：基本部分，游戏面向全体，提高学习有效性。以游戏降低难度，增强练习内容的递进性。以游戏增加趣味，提高学生主体的参与性。以游戏优化组织，提高学生练习的实效性。第三：结束部分，游戏嵌入战术，提高关注的持久性。同时在研究中老师们也总结归纳了相关的个案。

3. 形成了课堂合唱教学学生评价体系。

根据教、学、评一致性评价原则，以发展学生足球素养为目标，初步构建了具有综合性、导向性、发展性的综合评价体系，导向横向与纵向双向发展，提升学生足球素养，助力学生体育核心素养的养成。

（二）实践成效

1. 物化成果

课题组自研究以来，教师们笔耕不辍，共形成微课题、教育研究论文 10 余篇发表和获奖，形成论文集。

论文发表情况一览表

序号	作者	论文题目	发表时间	刊物名称	级别
----	----	------	------	------	----

1	刘超	《新课标下小学足球游戏化教学提升学生体质的时间分析》	2022.02	《向导·新时代教育》	省级
2	刘超	《将足球运动融入小学游戏化课程的实践分析》	2022.12	《体育时空》	省级
3	刘超	《新课标理念下幼小衔接中小学低段游戏化足球课堂教学策略分析》	2023.02 已录用,待发表	《当代体育》	省级
4	朱文彬	《游戏练习法在小学水平二足球技术教学中的实践研究》	2021.09	《试题与研究》	省级
5	刘赞磊	《基于知识、技能、规则的足球游戏开发与实践》	2021.06	《文理导航》	省级
6	刘赞磊	《构建知识技能规则结合的小学足球创新游戏》	2021.07	《当代体育》	省级
7	刘赞磊	《新课标理念下小学校园足球游戏化教学策略分析》	2023.02 已录用,待发表	《当代体育》	省级
8	朱慧慧	《小学体育教学中足球游戏创新开发与研究》	2021.06	《文理导航》	省级
9	朱慧慧	《创新小学足球教学,构建知识技能规则渗透游戏》	2021.12	《当代体育》	省级

(2) 系列研讨课

课题组成员积极进行课堂实践,开放“足球课堂游戏化”研讨课,累计开课10余节。

公开课、讲座汇总表

序号	获奖名称	获奖教师	获奖时间	组织单位
1	公开课《小足球:单脚回拉挑球》	刘超	2021.5.27	区级
2	公开课《足球:脚内侧踢球》	朱文彬	2021.4.22	区级
3	公开课《小足球:用脚内侧踢球》	刘赞磊	2021.5.27	区级
4	公开课《小足球:踩球与游戏》	朱慧慧	2021.5.27	区级
5	公开课《小足球游戏》	徐霞	2022.11.09	校级
6	公开课《小足球一定位射门》	王金宇	2022.5.18	校级
7	公开课《小足球一脚背外侧踢球》	毛一凯	2022.10.12	校级

评优课获奖一览表				
序号	获奖名称	获奖教师	获奖时间	组织单位
1	新北区小学体育学科教师优质课三等奖	刘超	2021.12	新北区教师发展中心
2	新北区小学体育学科教师优质课三等奖	朱文彬	2021.12	新北区教师发展中心

微课题获奖一览表					
序号	作者	课题名称	获奖时间	发奖部门	级别
1	刘超、刘赞磊	《小学低段足球训练校本课程开发的实践研究》	2021.2.25	新北区教师发展中心	区级

指导学生获奖一览表				
序号	获奖名称	获奖时间	组织单位	
1	2021年新北区中小学生足球比赛小学男子丙组一等奖	2021.07	常州国家高新区（新北区）教育局	
2	2022年新北区中小学生足球比赛小学男子丙组、乙组一等奖、二等奖	2022.07	常州国家高新区（新北区）教育局	

综合荣誉获奖一览表				
序号	荣誉名称	获奖教师	获奖时间	组织单位
1	新北区政府嘉奖	刘超	2022.4.18	常州国家高新区（新北区）人力资源和社会保障局
2	新北区政府嘉奖（奖状还未发放）	朱文彬	2022.06	常州国家高新区（新北区）人力资源和社会保障局
3	新北区政府嘉奖（奖状还未发放）	刘赞磊	2022.04	常州国家高新区（新北区）人力资源和社会保障局
4	新北区足球比赛优秀教练员	刘超	2022.09	常州国家高新区（新北区）教育局
5	新北区教坛新秀	朱慧慧	2022.01	常州国家高新区（新北区）教育局
6	新北区学科带头人	刘超	2022.12	常州国家高新区（新北区）教育局

3. 课题研究中存在的问题或不足

1. 找准游戏与课堂、基础训练结合平衡点

足球教学中游戏化教学运用只是一种手段，不能用游戏全面替代基础教学，为了游戏而游戏。要将足球技术学习和游戏教学紧密结合起来，才能有效的提高足球技战术水平。

2. 游戏化足球项目开展要深入，不能浮于表面，不能只对足球课堂进行研究，还需对其他项目内容进行深入探究，从而提升学生足球素养。

3. 游戏化足球项目的评价指标还需细化，从而更好地体现学生的足球基本素养，为孩子们终身体育锻炼奠定基础。

4. 缺乏与社区、家庭的联系，游戏化足球项目的课外资源拓展力不足。

4. 下阶段研究计划

1. 继续加强理论学习，提高课题研究水平，邀请市区级名师对课题研究进行指导，提升老师们对游戏化足球项目活动开展的认识。

2. 加大对游戏化足球项目的研究，紧紧围绕研究目标，设计和开展相关的游戏化足球活动，继续创编适合足球课堂和学情的足球游戏，提高学生学习足球的积极性，完成低段足球游戏课的范式。

3. 继续研究游戏化足球项目的评价标准，让孩子们在学习足球技术的同时拥有满足感，更愿意去进行足球活动。

4. 加强与校外企业如足球俱乐部、社区或家长之间的沟通，提升孩子假期足球活动的可能性。

三、评估小组意见

1. 课题选题具有研究价值。课题立足于学校实际，从学校特色活动出发，旨在提升学生在足球课堂的参与度，提升学校参与足球运动的学生基数，为终身体育锻炼奠定基础。在研究过程中，学生的足球素养得到了提升。

2. 在研究成果上，探索出了一系列的足球课堂上在足球游戏并通过游戏来提升学生足球素养，同时也行成了相关策略在一定程度上提高了课堂教学的效率，提高了教师的综合素养和业务能力。

3. 课题需要一个长期的研究和探索过程，希望课题组成员在今后的教学工作中，进一步提高理论和实践水平，不断完善和充实课题内容，形成更多适用于足球课堂的足球游戏，提升孩子们的足球素养。

四、评估小组成员

评估组职务	姓 名	所 在 单 位	签 名
组长	宋志刚	钟楼区教师发展中心	宋志刚
组员	于 纯	天宁区教师发展中心	于纯
组员	董新伟	经开区教师发展中心	董新伟
组员	徐 英	南京师范大学 溧阳实验幼儿园	徐英
组员	李志军	新北区教师发展中心	李志军

五、主持人所在学校管理意见

同意该备案课题参加中期评估



2022 年 12 月 20 日

六、常州市新北区教师发展中心评估意见

同意



2022 年 12 月 30 日