

情境教学法在儿童武术套路教学中的实践研究

摘要: 本文通过探索情境教学法在儿童武术套路课堂中的设计运用和实施策略,力求改变传统武术套路教学中“教师示范,学生学样”的方式,营造学生主体的发展环境,实现“以人为本”的教学方式变革,从而提高学生学习武术的兴趣,发展其想象力、创造力等。本研究主要采用实验对比的方法,研究情境教学在儿童武术套路教学中的实施策略。并对学生教学考核结果进行分析。得出情境教学在儿童武术套路教学中的优势。同时,也对情境教学在儿童武术套路的研究提出了合理的意见。

关键词: 情境教学法 儿童 武术套路教学

一、前言

(一) 当前武术套路沉旧的教学模式需要突破

随着当今社会的不断发展,创意时代已经来临。不少项目教学中已经开始有意识地将仅以学会知识、技能为首要目标开始转向注重对学生素质的培养。各种创意的教学方法开始出现。但由于武术所教的主要是动作,故在传统的武术教学中,多为“教师示范,学生学样”,评价体系也是以学生动作示范规范、到位、流畅、是否有精气神为主要内容。但对于青少年而言,他们的好玩好动正是激发“创意火花”的土壤,这种主动创造的萌芽是非常值得肯定的和鼓励的。

(二) 当前情境教学法在武术套路中的研究还很薄弱

通过文献查阅、实地考察等方法发现,情境教学法在体育课堂的运用比例明显低于文化课中,然而在儿童的武术套路教学中更是少之又少。要想让武术套路的课堂丰富起来。想要孩子们有十足的学习积极性和实践性,为什么不将情境教学法运用到课堂当中呢?使学生们变被动为主动。让学生们想学、想练、这样的课堂才是真正体现了学生主体地位的课堂。

二、研究思路与方法

(一) 研究思路

本文采用实验研究的方法,选取参与杭州青少年活动中心(发展中心)武术套路培训的中级一期的两个班级的学生为样本。以一个学期为周期。选择其中的一个班级作为实验班,另一个班作为对照班。在实验班中,将整个学期所要学习的套路动作名称全改为拟人形象化的名称。而对照班则采用普通武术动作名称命名的方式教学。实验班采用情境教学的模式给学生上课。而对照班则采用普通“师教徒”的方式进行教学。一个学期结束后,对两班的学

生以同样的方式进行考核，分析考核成绩。最后根据目前在教师和课程设计中出现的不足之处提出相关建议与对策。

（二）研究方法

实验对照法。

1. 实验对象

随机抽取了参加杭州市青少年发展中心武术培训班中级一期的两个班的学员（6周岁-9周岁）作为实验样本，每班 26 人。

2. 实验分组

随机将其中的 A 班作为对照班，以传统的教学方式教学生。B 班作为实验班，设计科学合理可操作的情境教学课例，用情境教学贯穿于整个学期的教学过程。

3. 实验时间

实验时间从 2017 年 2 月-6 月。为一个学期的武术培训课程。每周一次课，每次课 90 分钟。一学期共 15 课。

4. 实验假设

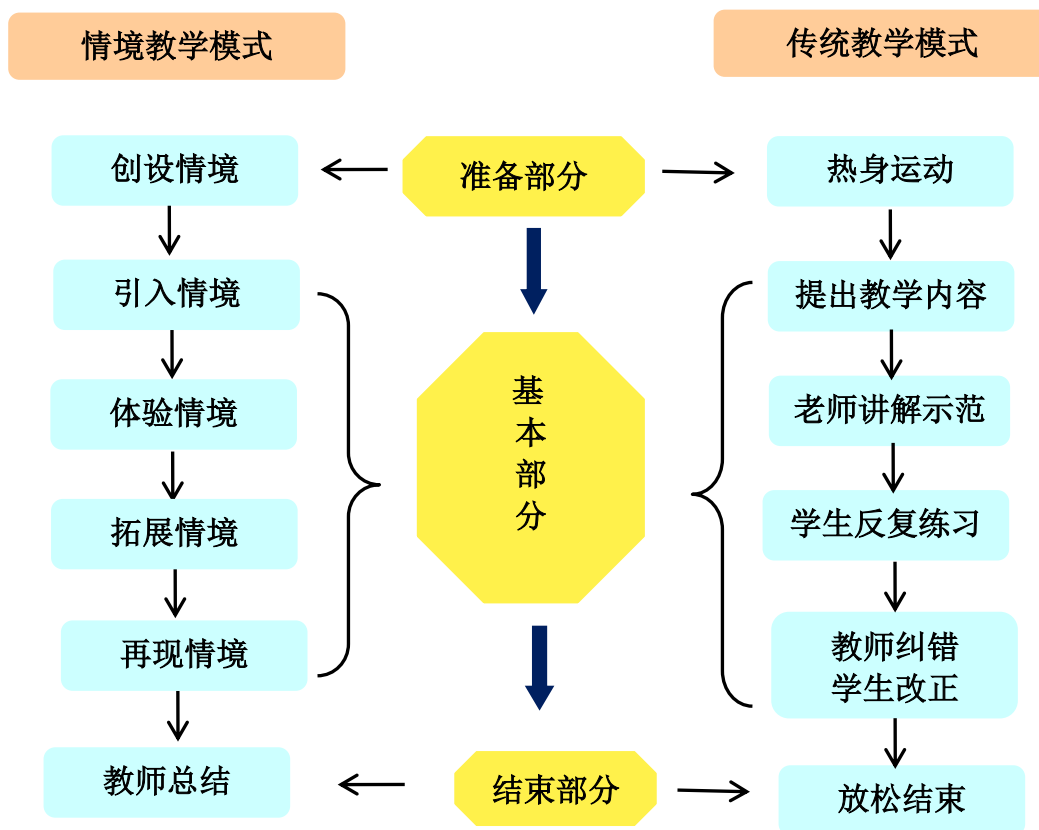
H0：在实验班一学期的授课过程中，将情境教学法融入到整个儿童武术教学中去，能有效提高教学效率，且能提高学生的学习主动性和学习兴趣。

5. 实验中干扰变量的有效控制

由于对照班和实验班两个班都在启蒙和初级阶段都是由本人授课，且教学内容完全一致，所以技能的掌握程度都是均等的。实验过程中实验组和对照组教学的总学时、每节课的练习时间、内容以及实验条件、场地等均保持一致。实验后，对照班和实验班均在相同的场地、以相同的方法进行考核。尽可能使实验教学中可能出现的干扰变量弱化，从而提高实验教学的可控性和有效性。

6. 实验设计

课堂的流程均为准备部分、基本部分和结束三部分。实验班以情境教学的模式上课，而对照班则以传统的教学模式进行，具体操作流程如图：



三、情境教学法在课堂教学中的实施策略

(一) 教学内容的实施策略

教学内容的设置要符合学生的年龄、学习情况。每个不同年龄阶段的孩子身、心特点都不一样，教学内容的设计要根据学生的身心发展特点的变化而变化。

创情境--这个年龄阶段的孩子的大部分都比较活泼，注意力集中维持的时间大约是在十五到二十分钟左右。所以如何利用好学生这些有效听课时间，就需要教师更智慧的去分析和琢磨教材，创设教学情境，合理的安排好教学的每一个环节，把握好重难点出现的时机等；

巧用图--这个年龄段的孩子还是以具体形象思维为主，虽然能够对事物进行判断和推理，但思维水平总的来说仍是非常低的，他们需要具体表象的支撑。单靠老师的讲解，是很难完成对知识的建构的。所以在教学时，如果需要学生动脑去创编动作，就需要用一些图示，视频演示等具体的内容引导他们；

设比赛--另外这个阶段的孩子开始表现出较强的独立性，会出现一种强烈要求独立和摆脱成人控制的欲望，竞争意识也开始慢慢加强。在课堂上要适当安排比赛的环节，以激励他们的学习兴趣与积极性的同时，也可以活跃课堂气氛。

在实验班的教学中，采用的动作与对比班相同，但每一个动作都被赋予了一个非常形

象的动作名称。具体教学内容安排对比如下：

表 1 教学内容安排表

课次	教学内容安排	
	实验班	对照班
第一次课	开天辟地、童子拜佛、蛟龙入水	开步抱拳、合掌、 上击掌接收掌
第二次课	霸王举鼎、金锁落地、仙女散花	震脚上推掌、跪步下冲拳、直立交叉拳、踏步旋转接双劈拳
第三次课	飞龙引凤、乌龙摆尾、贵妃射箭	背手推掌、直立甩臂交叉拳、 右顶肘左冲拳
第四次课	双龙出海、青龙探爪、	跳并步双冲拳、弓步推爪
第五次课	情境教学：武林大会之群英汇集	复习前四节课的内容
第六次课	惊天响雷、美人照镜	并步砸拳、上步跪步架掌
第七次课	雄鹰展翅、劈天神掌、罗汉睡觉	退步出爪、上击掌接仆步拍地、 转身坐盘
第八次课	黑虎掏心、蟒蛇出洞	拍地起身接上步出爪、跪步蛇形手
第九次课	白鹤亮翅、螳螂捕蝉	转身推掌、跪步螳螂手
第十次课	情境教学： 武林大会之擂台 PK 赛	复习前九节课的教学内容并要求学生进行创编练习
第十一次课	龙气横江、双龙盘肘	右弓步双摆掌、双手盘肘
第十二次课	金鸡独立、霸王拉弓、八仙醉酒	提膝推掌、右弓步推掌顶肘、 侧摔接转身撑体
第十三次课	蝎子摆尾、猴子偷桃	单脚跪地后路腿、盘腿交叉手
第十四次课	双峰贯耳、顶天立地 情境教学：武林大会之技艺比拼	提膝对拳、跳并步上推掌 复习所有学过的内容。
第十五次课	情境教学：武林大会之群英荟萃	集体练习、考核

（二）情境教学中情境故事的设计

1. 依据教学的特点和学生年龄创设情境故事

武术教学中的情境设置必须符合武术项目特点。情境的设置一定要能体现武术的精神。

教师要多了解学生的兴趣爱好，从学生的角度出发。譬如，学生在课余时间经常在电影、电视里看到一些功夫篇，把李小龙、成龙这样的功夫巨星都当成自己的偶像。教师可以从这些情节入手。此外，还需要根据学生年龄来设置情境故事。采用适合他们年龄段的故事，让他们快速进入情境。

2. 根据教学内容和重、难点创设情境故事

情境的设置的目的就是为了让学生提起学习兴趣，快速进入课堂。所以，情境故事就应设置成较简单，应该是学生们早已耳熟能详的。针对教学中的重点与难点，教师要灵活运用情境进行相关设计，以引导学生进入具有典型代表性的背景中，感受故事内容，受到启发的学生能很快地掌握技能知识，并得到情感的体验。

四、教学考核结果分析

实践是检验真理的唯一标准，考核是检验教学效果的标准之一。考核是对学生通过一个学期或更长时间的学习结果的评定。两班的考核教师均相同，请了杭州青少年活动中心和发展中心的两名武术教师作为考核教师（授课教师不参与考核）。采用相同的考核方式方法与标准进行考核。

考核分别从武术基本功（柔韧、手型、步型、小组合）、套路完成情况、出勤率、课堂表现以及创新意识对两班的学员进行考核。满分为 100 分。表 3-7 是各考核内容完成等级所占的百分比。

表 2 考核内容及平均分

考核内容（分值）	对照班	实验班
武术基本功（30）	23.11	23.5
套路完成情况（30）	22.27	24.15
出勤率（10）	8.5	9.54
课堂表现（20）	15	16.85
创新意识（10）	6.23	7.69

从表 2 中可以看出，两班的基本功平均分差异不大。其他四个考核项目实验班的平均值都较对照班高。

表 3 各项目考核优秀的人数及百分比

考核内容	对照班		实验班	
	人数	百分比	人数	百分比
武术基本功	5	19.23%	3	11.54%
套路完成情况	2	7.69%	5	19.23%
出勤率	12	46.15%	22	84.62%
课堂表现	4	15.38%	15	57.69%
创新意识	1	3.85%	6	23.08%

从表 3 可以明显看到在考核优秀的人数和百分比差异最大的是出勤率，其次是课堂表现和创新意识，最后是套路的完成情况。

表 4 各项目考核良好的人数及百分比

考核内容	对照班		实验班	
	人数	百分比	人数	百分比
武术基本功	11	4.23%	12	46.15%
套路完成情况	8	30.77%	13	50%
出勤率	7	26.92%	4	15.38%
课堂表现	4	15.38%	5	19.23%
创新意识	4	15.38%	10	38.46%

表 4 的数据表明：两班在基本功的考核中，成绩良好的人数和百分比相当。差距最大的是创新意识，对照班仅有 4 名同学表现良好，能配合老师进行创编。而实验班有 10 名学员能在教师的指导下，积极创编，加上表 3 中获得优秀的 6 位，有超过一半的学生在创意素质上表现优良。可见，情境教学法在发展学生创意素质方面有着不错的效果。

表 5 各项目考核中等的人数及百分比

考核内容	对照班		实验班	
	人数	百分比	人数	百分比
武术基本功	4	15.38%	7	26.72%
套路完成情况	6	23.08%	6	23.08%
出勤率	7	26.72%	0	0%
课堂表现	13	50%	4	15.38%
创新意识	8	30.76%	6	23.08%

表中可以看到，出勤率实验班都在中等以上。在创新意识上，对照班中等的学员多于实验班，有部分同学在创新意识还很薄弱，甚至完全不知道怎样创新。而实验班的大部分学员能在教师的引导下进行创编。

表 6 各项目考核合格的人数及百分比

考核内容	对照班		实验班	
	人数	百分比	人数	百分比
武术基本功	6	23.08%	4	15.38%
套路完成情况	10	38.46%	2	7.69%
出勤率	1	3.85%	0	0%
课堂表现	5	19.23%	2	7.69%
创新意识	8	30.76%	4	15.38%

表 6 数据我们可以看到套路完成情况、课堂表现和创新意识的差距开始拉大。实验班各项考核合格的数据在减少而对照班仍有不少。课堂表现的数据表明，实验班学生的课堂参与度明显超过了对照班。而创新意识方面，对照班合格的学生比实验班多了一倍。创新合格的人数占了整个班的近三分之一。

表 7 各项目考核不及格的人数及百分比

考核内容	对照班		实验班	
	人数	百分比	人数	百分比
武术基本功	0	0%	0	0%
套路完成情况	0	0%	0	0%
出勤率	0	0%	0	0%
课堂表现	0	0%	0	0%
创新意识	5	19.23%	0	0%

本表除了创意意识外，其他数据均为 0。说明在创新意识方面，对照班有 5 名同学完全没办法根据教师的要求去创编武术动作。不能将武术的知识技能灵活运用。

综合以上的表中的数据可以清楚反应出两种不同教学模式的差异性。除了武术基本功两班平均分相近以外。其他四个考核内容的分数差异性都比较大。套路完成情况的考核说明了，有趣的动作名称比专业的武术术语更方便学生记忆。在出勤方面，通过询问学员及家长后得知，当天气恶劣或学生身体状况等原因造成学生上课动机动摇时，对照班的学员往往表现出可去可不去的无所谓状态。而实验班的学生们则表示有一点感冒等不影响正常身体活动的前提下，仍然愿意坚持来上课，因为怕错过精彩的情境，错过新技能。再从课堂表现来分析，表中的数据表明，实验班大部分学员的注意力及课堂参与度都较高。如何才能提高学生的注意力集中度？优化教学方法是其中的方法之一。情境教学就能有效地吸引学生的注意力，帮助学生尽可能地全程跟着教师节奏来完成教学内容。并且在课堂内，有效地进行创编，学会武术的创编原则以及将武术动作进行灵活运用。创新意识的考核数据是所有数据里两班差异最大的。对照班的学生在一个学期内几乎没有创新。因为整个学期的教学中，大部分的时间都是教师教，学生学，师带徒，学技能的过程。课堂显得比较死板，学生的主体地位也没有办法得到体现。但情境教学下的实验班则截然不同。从表 1 我们可以看到一个学期 15 节课内，有 4 次大情境体验。需要学生去角色扮演去创新去 PK。而且每节课的动作都用生动形象的名词来表示。又是一次次小情境的体验。教师会给学生足够的空间和时间让学生去自主创编和改善动作。学习动作利用情境教学模式的学生在学习过程能有效的进行自我纠正练习，较好的学生还会去主动指导相对落后的学生动作。从实验结果来看，情境教学带来的优势是远远优于采用传统的教学方式。

综上所述，实验原假设 H0 成立。

五、 结论与建议

（一） 结论

1. 儿童武术套路教学中引入情境教学的效果远优于传统教学模式

儿童武术套路教学中的情境教学是在武术教学环境的基础上，以优化和改善教学环境、方法为手段将原本枯燥乏味的技术动作练习转化为有趣的情境体验，使教学内容故事化。老师、学生都分别在情境中扮演着有趣的角色。在不同场景、不同的音乐陪衬下，融入到角色中去。学生跟着教师精心设计的情境，一步步顺利向下进行。既学到了技能、又在各种不同的场景下体验着不同的角色，丰富了学生的情感。所以，情境教学法是让学生得到了全面的发展的一种教学方法。

2. 情境教学提升了学生的学习兴趣、体现了学生主体地位

情境教学一改以往师带徒，只教学生技术动作的传统教学方式。教师在课堂中起到主导作用，学生才是课堂的主体。把课堂的主动权交给学生。更注重培养学生的创意思维、合作能力等。以语言描绘情境、以直观的形象演绎情境、以多媒体技术再现情境、以音乐渲染情境、以演练体会情境。情境教学下的学生对于学科的兴趣更为深厚，诱发其学习的主动性。情境教学以武术技能为基础，强化感受性；着眼发展性，培养思维的创造性；渗透教育性，促进学生的全面发展。

3. 情境教学法能有效地改善课堂氛围、提高学习效率

通过情境教学能有效地避免由于物质环境单一造成的课堂氛围枯燥，营造出积极的课堂气氛，较好地完成教学任务。在教学实验的实施过程中，通过课堂观察可以看出：情境教学促使产生积极的课堂氛围有利于促进学生思维活动积极参与、教学效果紧凑高效。

4. 情境教学运用更有利于培养学生的综合能力

在儿童武术套路教学中有利于学生知识与技能的掌握和提高。让学生在“玩中学，学中练”的同时，培养其创新意识、小组合作等综合能力。也能提高学生的总成绩。

（二） 建议

1. 构建更合理的符合儿童武术套路教学的情境教学和评价体系

要构建合理的教学模式：学生自主学习的教学模式—合作学习模式；再次通过“创设情境—引入情境—体验情境—拓展情境—再现情境—总结”与合作学习模式融为一体的教学方法，调动学生学习的自主性。利用学生喜爱的武术人物或电影电视情节，老师通过认真备课，将其转化为情境教学法的元素。

情境教学渗透到儿童武术套路教学后,整个评价体系不能再是纯以技能考核为标准的单一评价体系。而应结合学生的出勤率,学生在课堂上的表现、创新意识等综合能力各方面做出全面的、合理地评价。合理的评价体系还能促进学生积极心态的形成,达到健身、娱乐和终身体育意识。

2. 情境教学中要注重因材施教及合理掌握教学分寸

在情境教学的实践过程中发现,当教师给学生创设一个情境让学生去体验时,每个学生的反应其实是截然不同的。对于在情境教学下不同学生产生的不同反应,教师要因材施教。可以让进入情境节奏偏慢的学生担任副组长的角色,让其有使命感和责任感快速地参与进来。或者设置有时间加分的环节。即快速按照教师要求完成的队可加分;而对于那些容易“嗨过头”的学生。可采用动静结合,快慢相间的动作、节奏,变换情境地来进行学练。努力实现情境教学中的“角色”互动。情境教学活动中角色选择的差异性造成有些人会成为情境中的“主角”,有些人会成为情境中的“配角”,而其他人只能是“观众。教师要合理分配学生的“角色”,努力让每一位学生都积极参与,有自我展示的机会。这样,一方面可以实现同学间在知识与能力等方面的相应启迪与促进,另一方面,又可以避免这部分同学因“角色”差异而导致的情感障碍和学业滞后。这里就涉及到了以下的第三点建议。

3. 情境教学中的情境可多样化、形式可多变

实验中我们看到的情境基本是一节课中一个小情境,一个学期下来贯穿一个大情境。这是在探索阶段。在今后的儿童武术套路中采用情境教学时,可一节课中穿插多个情境,让学生多一些体验。但是一节课内的多个情境必须考虑到教学内容,要环环相扣,要重视知识、技能以及整个课堂的完整性。其次,目前武术课堂中所涉及到的情境基本是由老师直接设定或者是教师在了解学生喜爱后经过加工创设的。在今后的情境教学中,教师不妨大胆放手让学生去创设情境,扮演角色。可以通过小组讨论、投票等方式来选择学生喜爱的情境和人物。可以在一次课中确定下一节课的情境、人物,也可以根据教学情况临时增设或变换。这样,更能体现学生主体地位的同时,也能让更多的学生积极参与到课堂中。

参考文献

- [1] 冯卫东,王亦晴. 情境教学策略[M]. 北京:北京师范大学出版社, 2010: 1
- [2] 顾明远: 教育大辞典[M]. 上海教育出版社, 1999: 364
- [3] 张华: 课程与教学论[M]. 上海教育出版社, 2000: 477
- [4] 韦志成. 语言教学情境论[M]. 南宁: 广西教育出版社, 1999: 25

- [5] 百度百科.
http://baike.baidu.com/subview/3456/7121040.htm?fromId=3456&from=rdtself#refIndex_1_7121040
- [6] 全国体育院校教材委员会. 武术理论基础(体育学院专业教材)[M]. 北京: 人民体育出版社, 1997:1
- [7] 百度百科.<http://baike.baidu.com/view/30476.htm?fr=wordsearch>
- [8]全国体育学院教材委员会. 运动生理(体育学院通用教材)[M]. 北京: 人民体育出版社, 1990:260
- [9] 杨汀南. 儿童少年解剖生理特点与体育运动[M], 人民体育出版社, 1981:1-2
- [10] 刘范. 儿童发展心理研究[M], 中国人民大学出版社, 2009
- [11] 朱智贤. 儿童心理学[M], 北京; 人民教育出版社; 2003: 96
- [12] 刘学钧. 21世纪学校体育教学体系构建的思考[J], 浙江体育科学, 2001(2): 8
- [13] 王道俊, 王汉澜. 教育学(新编本-3版)[M], 北京; 人民教育出版社, 1999:57
- [14]Brown. J. C. Collin. A & Duguid. P (1989). Situated Cognition and the Culture of Learning Educational Research 18(1), 32-34.
- [15]李吉林. 李吉林与情境教育[M]. 北京; 北京师范大学出版社, 2006: 86, 101-104
- [16] 曹艳. 李吉林语言情境教育思想研究[D]. 硕士学位论文, 四川师范大学, 2005
- [17] 王敏. 李吉林情境教学观探索[D]. 硕士学位论文, 山东师范大学, 2007
- [18] 祝辉. 情境教学研究[D]. 硕士学位论文, 上海师范大学, 2005
- 李洪. 体育情境教学的基本理论分析[J]. 中州大学学报, 2008, 25(3): 76-78
- [19] 吕文静. 小学英语情境教学策略研究[D]. 硕士学位论文, 天津师范大学, 2008
- [20] 张南. 以情激学、以境导学—中学英语情境教学研究[D]. 硕士学位论文, 湖南师范大学, 2005
- [21] 张清英. 高中英语情境教学的研究与实践[D]. 硕士学位论文, 华东师范大学, 2005
- [22] 钱昭霞. 情境教学法在高中英语阅读教学中的应用[D]. 硕士学位论文, 东北师范大学, 2011
- [23] 赵吟杏. 论实践语文阅读教学中的情境教学[D]. 硕士学位论文, 苏州大学, 2007
- [24] 周志欣. 中学语文情境教学研究[D]. 硕士学位论文, 陕西师范大学, 2012
- [25] 李强, 赵猛. 创设体育教学中的情境教学[J]. 中国成人教育, 2008(6): 176-177