

首页 >> 跨学科

探索体育在线教学难题破解之道

2020年06月02日 17:14 来源：中国社会科学网-中国社会科学报 作者：王帅 李鸿彬

字号 a a a

打印 推荐

近期，在线教学发展较快，但对于不同学科，在线教学实践的可行性与难度存在一定差异性。体育学科受场地、环境、器材等外在因素影响较大，很多客观条件都导致其不利于开展线上教学。针对体育学科在线教学的现实困境，我们在边教边建设课程的同时，也在积极反思，设想将新技术嵌入体育在线教学中。

面临困境

如何将体育课程与移动互联网语境有机结合，是体育教育者无法回避的一个现实问题。体育学科具有示范性强、操作性强、实践性强的“三强”特点。教师在教学过程中要做到精准示范、动作协调，高难度的示范还要有人协助做保护动作，学生要全身心投入实践，只有这样才能实现体育课程的教学目标。

时下，一些体育在线教学流于说教，往往理论与实践脱钩。在不考虑器材因素的情况下，学生课程实践的条件也会受到不同环境的限制。比如球类教学，尤其是在涉及对抗的练习过程中，受环境因素缺失的影响，学生的动作往往无法做到规范，强度自然无法得到保证，教学效果会打折扣。教师示范的分解动作变成了“慢动作”，甚至是“假动作”。再如游泳教学，在线教学教师可以给出动作要领，但学生只能在无水环境中练习。此类教学通常会成为过场式教学，虽然教学效果难以验证，但可以肯定地说，其效果与线下教学根本不具可比性。

其实，类似问题还有很多，我们主要需要反思的问题是，在师生“背对背”且受空间和器械制约的情况下，在缺乏群体配合的单一环境中，如何使学生在网络的另外一端获得相应的体育知识和技能。

发现可能性

虽然受多种因素制约，但理论上体育课程仍有将在线教学付诸实践的可能性。

首先，教学环境重构的可能性。根据行为主义心理学的学习理论，学习者的反应和刺激之间存在关联性，只要给学生充分的刺激，就可能实现恰当的行为反应。在现实环境中，教学刺激是可感知的。体育工作者只要在虚拟的教学环境中给出同样的视觉或听觉刺

新闻搜索

中国社会科学网
WWW.CSSN.CN 中国社会科学院主办
中国社会科学院杂志社承办
欢迎关注“中国社会科学网”今日头条号
今日头条 APP
打开今日头条APP搜索“中国社会科学网”，点击关注，获取更多学术资讯。

欢迎关注
中国社会科学网
微信公众号
CSSN_CN
获取更多学术资讯

中国社会科学网
SSN
欢迎关注“中国社会科学网”新浪微博
打开新浪微博搜索“中国社会科学网”，点击关注，获取更多学术资讯。

中国社会科学网
m.cssn.cn 手机版

激，学生也会有所感知，这样，行为反应就可能实现。比如跳舞毯运动，实际上是将跳舞的动作事先储存到电脑中，在与计算机模拟的交互中可以达到很好的运动效果。

其次，在线场域共建的可能性。体育教育尤其强调团队意识，课堂体育教学极少关注“单兵作战”类的体育项目。继行为主义之后，20世纪以来，情境教学法与认知科学相结合产生的情境认知理论（Situating Cognition）认为，知识的建构不是在一系列静态表征的简单组合中实现的，而是在动态情境中，在个体与环境的交互中实现的。这为体育在线教学提供了理论支撑，多人参与共建项目或团队搭建项目在线上是有机会实现的，比如在线组队游戏的开发就是基于此。

最后，多情境交叉实现的可能性。虽然体育教学对场地环境依赖较大，但分解动作的实操、微运动的实践都可以规避环境依赖，或者在有限环境中实现教学目的。随着在线教育的兴起，美国学者辛格（Harvey Singh）和里德（Gaither Reed）提出混合式学习理论，主张在“合适的”时间，通过“合适的”的技术，结合“合适的”学习风格，对“合适的”学习者传递“合适的”能力。实际上，他们的观点与孔子的“因材施教”存在异曲同工之处。在进行体育在线教学时，课程内容要根据环境调整，以谋求最优的学习效果。将环境因素融合在教学内容中，这是体育在线教学必须考虑的。

提出设想

随着新技术的发展，基于虚拟现实（Virtual Reality, VR）技术和增强现实（Augmented Reality, AR）技术的课程的应用场景日益扩大。VR技术通过计算机模拟虚拟环境让参与者身临其境，最终在沉浸中获得满足感；AR技术则可视为前者在技术上的延伸，是一种将虚拟信息与真实世界巧妙融合的技术，是将虚拟信息仿真后，应用到真实世界中，两种信息“混搭”，从而实现真实世界的“增强”。前者是完全虚拟的，后者则是将虚拟与现实结合在一起。

相较于线下课程，VR类在线体育课程在一些方面具有一定优势。VR类在线体育课程会大大增加体育在线课程的趣味性、参与性和实践性。比如，国外有研究者开发了一种交互式移动AR应用程序，并找到21名小学生参加实验，结果显示，该程序可以帮助他们独立完成活动。绩效数据表明，AR技术的教学应用可以增强学生的学习动机和减轻挫败感。必须要指出的是，VR类课程还可以有效克服因环境因素带来的体育在线教学的短板限制，在不具备现实场地环境的情况下，如攀岩、滑雪等运动项目可以有效开展。此外，在虚拟环境中还可降低或避免运动损伤的可能性。另外，VR课程具有可重复性，可以多次应用，这既可以提升学生的技能水平，又可以为线下课程起到辅助作用。

VR类课程需要完成闭环设计，这是教学设计很难突破的一个环节，需要设计者有整体教学观。设计VR课程的教师相当于程序设计的产品经理，但须在教育部发布的相关文件指导下进行总体设计，具体而言主要涉及《高等学校体育工作基本标准》（教体艺[2014]4号）和《全国普通高等学校体育课程教学指导纲要》（教体艺[2002]13号），这两个文件对大学生公共体育课课程设置均有具体要求。同时，要对体育在线课程的内容表达方式、教学资源的获取、教学互动的开展和师生对教学情境的认知做出细致的教学规划。设计完成后要与教学大纲对标，从而实现闭环。

VR类课程设计需要突破瓶颈，以上设想我们必须克服三个困难才有可能实现。第一，增加硬件设备的投入力度。目前VR类课程对于硬件的要求比较严苛，除每人必备的教学电

24小时排行

- 1 习近平在全球发展高层对话会上的讲话
- 2 习近平主持全球发展高层对话会并发表主旨演讲
- 3 金砖国家领导人第十四次会晤举行
- 4 习近平在金砖国家领导人第十四次会晤上发表重要讲话
- 5 习近平在金砖国家工商论坛开幕式上发表主旨演讲
- 6 “典”亮全人类共同价值 | 习近平引经据典
- 7 胸怀天下谋大同——习近平主席倡导构建人类命运共同体
- 8 壮丽的史诗 精神的殿堂

脑或智能手机，头戴设备可能也不可或缺。第二，研发工程师需要复合型人才。这需要开发者既有丰富的体育理论和实践知识，也要有一定的技术实现能力。当然，跨学科交流有可能解决这一问题。第三，需要大量的素材积累。VR类课程设计离不开后台庞大的素材库，虚拟与现实结合更需要大数据支持，目前这方面的积累或者数据库还有待建设。

美国教育家杜威曾提出“教育即生活”的教育理念，体育作为教育本身的重要部分，当然也要向生活延展。我们认为“体育即游戏”，在游戏中让学生获得运动技能，应为体育教育的应有之义。体育教育不能在线课程中缺位，体育工作者需及时调整教学计划和教学手段，积极研发符合互联网特质的新课程。

（本文系黑龙江省艺术规划项目“‘互联网+’校园足球文化创新模式的研究”（2019B137）、黑龙江省高校基本科研业务项目“新时代校园足球教学与训练的开展与创新模式研究”（RWSKCX201916）阶段性成果）

（作者单位：黑龙江大学体育教研部）

作者简介

姓名：王帅 李鸿彬 工作单位：



分享到: 转载请注明来源: [中国社会科学网](#) (责编: 马云飞)

相关文章



我的留言

[进入讨论区](#) [关注社科网官方微博](#) [视频](#) [图片](#)

用户昵称: (您填写的昵称将出现在评论列表中) 匿名



Comment input area with a text box and a '提交' (Submit) button.

所有评论仅代表网友意见

人参与 0评论

最新发表的评论0条，总共0条

[查看全部评论](#)

今日热点

- 龙脑香原产地之争
- 重审五代刻经与雕版印刷关系
- 【争鸣】庄子“四说”辨
- 中国国际关系学术体系建设和中国国际关系理论创新

- 习近平在全球发展高层对话会上的讲话（全文）
- 新农村，集体经济“新”在何处？

[回到频道首页](#)

[关于我们](#) | [法律顾问](#) | [广告服务](#) | [网站声明](#) | [联系我们](#)

值班电话：010-65393398 E-mail: zgshkxw_cssn@163.com 京ICP备11013869号



中国社会科学网版权所有，未经书面授权禁止使用

Copyright © 2011-2022 by www.cssn.cn. all rights reserved