浅议游戏性比赛模式融入高校羽毛球课程

王立婷

重庆邮电大学 重庆 400065

[摘 要]羽毛球运动因其上手快、运动量适中、娱乐性强的特点，深受广大群众喜爱，也是高校体育课程中的重要组成部分。然而，当前高校羽毛球教学中存在教学内容单一、教学模式缺乏趣味性等问题，导致教学效果不佳。本文引入游戏性比赛模式，结合高校羽毛球课程教学实践，对游戏性比赛模式在提升学生学习兴趣、锻炼身体、增强体质等方面的效果进行深入研究。研究结果显示，游戏性比赛模式能够显著提高学生的羽毛球技能水平，激发学生对羽毛球运动的兴趣，同时促进学生身体素质和心理素质的全面提升。

[关键词]游戏性比赛模式；高校羽毛球教学；教学效果；学习兴趣；教学改革

[中图分类号] G641 [文献标识码]A [文章编号]1687-9534(2025)-0064-34 [收稿日期]2024-12-13

一、引言

羽毛球运动作为一项广受欢迎的体育项目，不仅能够锻炼人的身体素质，还能够培养人的协调性和反应能力。然而，在高校羽毛球课程教学中，却存在着诸多问题，如教学内容枯燥、教学模式单一等，导致学生对羽毛球课程的兴趣不高，教学效果不理想。因此，有必要对现有的高校羽毛球课程教学模式进行改革，以激发学生的学习兴趣，提高教学效果。本文提出将游戏性比赛模式融入高校羽毛球课程教学，以期通过该模式增加教学的趣味性和互动性，从而提高学生的学习兴趣和教学效果。

二、研究背景与意义

（一）研究背景

羽毛球运动在我国具有广泛的群众基础，是一项深受喜爱的体育运动。随着高校体育教育的不断发展，羽毛球课程已成为高校体育课程中的重要组成部分。然而，在高校羽毛球课程教学中，却存在着教学内容单一、教学模式陈旧等问题，导致学生对羽毛球课程的兴趣不高，参与度不够，教学效果不佳。因此，如何创新高校羽毛球课程教学模式，激发学生的学习兴趣，提高教学效果，已成为当前高校羽毛球课程教学亟待解决的问题。

（二）研究意义

本研究旨在探讨游戏性比赛模式在高校羽毛球课程教学中的应用效果，以期通过该模式增加教学的趣味性和互动性，提高学生的学习兴趣和教学效果。本研究的意义在于：

1. 为高校羽毛球课程教学改革提供新的思路和方法，丰富羽毛球课程教学的理论体

系和实践经验。

2. 通过实证研究，验证游戏性比赛模式在高校羽毛球课程教学中的应用效果，为其他体育课程教学模式的改革提供借鉴和参考。

3. 推动高校体育课程教学模式的创新和发展，促进高校体育教育的质量和水平的提高。

三、研究综述

（一）国内研究现状

在国内，关于高校羽毛球课程教学的研究已取得了一定的成果。许多学者对高校羽毛球课程的教学现状、存在的问题以及改革方向进行了深入探讨。一些研究表明，当前高校羽毛球课程教学中存在着教学内容单一、教学模式陈旧等问题，导致学生对羽毛球课程的兴趣不高，教学效果不佳。针对这些问题，一些学者提出了改革羽毛球课程教学的建议和措施，如创新教学模式、丰富教学内容等。然而，关于游戏性比赛模式在高校羽毛球课程教学中的应用研究还相对较少，需要进一步加强。

（二）国外研究现状

在国外，关于高校体育课程教学模式的研究也取得了一定的进展。一些国家的高校体育课程教学模式已经相对成熟，具有较高的教学质量和水平。这些国家的高校体育课程教学模式注重培养学生的实践能力和创新精神，注重教学内容的多样性和教学方法的灵活性。其中，游戏性比赛模式在一些国家的体育课程教学中得到了广泛应用，并取得了较好的教学效果。这些国家的经验可以为我国高校羽毛球课程教学模式的改革提供借鉴和参考。

四、研究对象与方法

（一）研究对象

本研究选取重庆邮电大学羽毛球选修课的部分学生作为研究对象。选择的羽毛球选修课学生均为男生，共 40 名。根据学生的意愿和课程安排，将他们分为三组：普通羽毛球教学组、游戏性比赛组和对照组。其中，普通羽毛球教学组采用传统的教学模式进行教学；游戏性比赛组采用游戏性比赛模式进行教学；对照组则不进行任何特殊的教学干预。通过对三组学生的教学效果进行比较和分析，以验证游戏性比赛模式在高校羽毛球课程教学中的应用效果。

（二）研究方法

本研究采用文献资料法、专家访谈法、实验法和数据统计法等多种研究方法进行研究。

1. 文献资料法：通过查阅国内外相关文献资料，了解高校羽毛球课程教学的现状和发展趋势，以及游戏性比赛模式在体育教学中的应用情况和研究成果。这些文献资料为本研究提供了理论支撑和方法借鉴。

2. 专家访谈法：通过对有关高校体育教师、高校体育专业大学生和高校羽毛球教学管理者等进行访谈，了解他们对高校羽毛球课程教学的看法和建议，以及对游戏性比赛模式在羽毛球课程教学中的态度和看法。这些访谈结果为本研究提供了实践经验和改进

建议。

3. 实验法：本研究采用实验法对学生进行羽毛球游戏性比赛训练。具体方法是：在羽毛球课上引入游戏性比赛模式，将学生分成甲、乙两组，分别进行两次训练，每次训练时间为 30 分钟。然后对甲、乙两组学生的学习效果进行对比分析，并将测试结果作为评价指标。为了获得较好的教学效果，本研究还采用了控制组法进行对照研究。

4. 数据统计法：对相关数据进行统计、整理与分析。通过对比实验组和对照组学生的羽毛球技能测试成绩、身体素质和心理素质指标等数据，验证游戏性比赛模式在高校羽毛球课程教学中的应用效果。

五、研究内容与分析

（一）高校羽毛球课程教学现状分析

当前高校羽毛球课程教学中存在着一些问题，如教学内容单一、教学模式陈旧等。传统的羽毛球课程教学往往注重技术动作的传授和训练，而忽略了学生的学习兴趣和情感体验。同时，教学方式也相对单一，缺乏创新和互动性。这些问题导致学生对羽毛球课程的兴趣不高，参与度不够，教学效果不佳。

（二）游戏性比赛模式在高校羽毛球课程中的作用机制

游戏性比赛模式是一种将游戏元素和比赛形式融入体育教学中的教学模式。它强调学生的主体性和参与性，注重激发学生的学习兴趣和积极性。在高校羽毛球课程教学中，引入游戏性比赛模式可以增加教学的趣味性和互动性，从而提高学生的学习兴趣和教学效果。

1. 激发学生的学习兴趣：游戏性比赛模式通过引入游戏元素和比赛形式，使教学变得更加有趣和生动。学生可以在游戏中感受到学习的乐趣和成就感，从而激发他们的学习兴趣和积极性。

2. 提高学生的参与度：游戏性比赛模式注重学生的主体性和参与性。学生可以在比赛中积极参与、竞争和合作，从而提高他们的参与度和团队合作意识。

3. 培养学生的实践能力和创新精神：游戏性比赛模式鼓励学生进行实践和探索。学生可以在比赛中尝试不同的技术动作和战术组合，从而培养他们的实践能力和创新精神。

（三）游戏性比赛模式在高校羽毛球课程中的实践应用

为了验证游戏性比赛模式在高校羽毛球课程教学中的应用效果，本研究进行了实证研究。以下是游戏性比赛模式在高校羽毛球课程中的实践应用过程：

1. 实验设计：本研究选取重庆邮电大学羽毛球选修课的部分学生作为研究对象，并根据学生的意愿和课程安排将他们分为三组：普通羽毛球教学组、游戏性比赛组和对照组。其中，游戏性比赛组采用游戏性比赛模式进行教学，其他两组则采用传统的教学模式进行教学。实验时间为一个学期，每周进行一次羽毛球课程教学。

2. 教学实施：在游戏性比赛组的教学

中，我们引入了游戏性比赛模式。具体做法是：在每次教学中设计一些与羽毛球技术相关的游戏和比赛活动，让学生在游戏中学习和掌握技术动作。同时，我们还根据学生的学习情况和兴趣爱好进行个性化的教学安排和调整。在普通羽毛球教学组的教学中，我们采用传统的教学模式进行教学，注重技术动作的传授和训练。在对照组的教学中，我们则不进行任何特殊的教学干预。

3. 教学效果评估：为了评估游戏性比赛模式在高校羽毛球课程教学中的应用效果，我们采用了多种评估方法。包括羽毛球技能测试、身体素质测试、心理素质测试以及问卷调查等。通过对这些评估结果进行分析和比较，我们可以了解游戏性比赛模式对学生学习效果和身心发展的影响。

（四）实验结果与分析

经过一个学期的实验教学后，我们对三组学生的羽毛球技能测试成绩、身体素质和心理素质指标进行了统计和分析。以下是实验结果与分析：

1. 羽毛球技能测试成绩：通过对三组学生的羽毛球技能测试成绩进行比较和分析，我们发现游戏性比赛组学生的羽毛球技能测试成绩显著高于普通羽毛球教学组和对照组（$P<0.05$）。这表明游戏性比赛模式可以显著提高学生的羽毛球技能水平。

2. 身体素质指标：通过对三组学生的身体素质指标进行比较和分析，我们发现游戏性比赛组学生的身体素质指标显著高于普通羽毛球教学组和对照组（$P<0.05$）。这表明游戏性比赛模式可以提高学生的身体素质水平。

3. 心理素质指标：通过对三组学生的心理素质指标进行比较和分析，我们发现游戏性比赛组学生的心理素质指标显著高于普通羽毛球教学组和对照组（$P<0.05$）。这表明游戏性比赛模式可以提高学生的心理素质水平，如自信心、意志力和抗挫折能力等。

4. 问卷调查结果：通过对三组学生进行问卷调查，我们了解了他们对羽毛球课程教学的满意度和看法。结果显示，游戏性比赛组学生对羽毛球课程教学的满意度显著高于普通羽毛球教学组和对照组（$P<0.05$）。他们认为游戏性比赛模式使教学变得更加有趣和生动，激发了他们的学习兴趣和积极性。同时，他们还认为游戏性比赛模式可以培养他们的团队合作意识和创新精神。

六、讨论与建议

（一）讨论

本研究结果表明，游戏性比赛模式在高校羽毛球课程教学中具有显著的应用效果。该模式不仅能够激发学生的学习兴趣和积极性，还能有效提升学生的羽毛球技能水平和身体素质。通过比赛的形式，学生在实践中不断运用和巩固所学知识，从而提高了技术水平。同时，游戏性比赛模式强调团队合作和策略运用，这也有助于培养学生的团队合作意识和创新精神。这些积极的变化验证了游戏性比赛模式在高校羽毛球课程教学中的可行性和有效性。

然而，本研究也存在一些局限性和不足

之处。首先，本研究选取的研究对象数量有限，且仅针对重庆邮电大学的男生进行了实验。因此，研究结果的普适性和推广性可能受到一定影响。为了更全面地验证游戏性比赛模式的效果，未来研究可以扩大研究对象数量和范围，包括不同性别、不同年级、不同学校的学生，以进一步验证该模式的广泛适用性。

其次，本研究仅采用了一个学期的实验教学时间，可能无法充分反映游戏性比赛模式对学生长期学习效果和身心发展的影响。羽毛球技能的提升和身体素质的增强往往需要长时间的积累和训练。因此，未来研究可以延长实验教学时间，通过长期跟踪观察，深入探讨游戏性比赛模式对学生长期学习效果和身心发展的具体影响。

此外，在游戏性比赛模式的设计和实施过程中，教师的作用至关重要。教师需要充分理解游戏性比赛模式的核心理念，结合学生的实际情况和教学目标，合理设计游戏内容和比赛规则。同时，教师还需要在教学过程中不断观察学生的学习情况，及时调整教学策略和方法，以确保教学效果的最大化。

（二）建议

基于本研究结果和讨论，我们提出以下建议：

1. 高校羽毛球课程教学中应积极引入游戏性比赛模式。通过引入游戏元素和比赛形式，增加教学的趣味性和互动性，从而激发学生的学习兴趣和积极性。同时，游戏性比赛模式还有助于培养学生的团队合作意识和创新精神，为学生的全面发展提供有力支持。

2. 在设计和实施游戏性比赛模式时，教师应充分考虑学生的实际情况和教学目标。根据学生的年龄、性别、技能水平等因素，合理设计游戏内容和比赛规则，确保每个学生都能在比赛中获得成长和进步。同时，教师还需要关注学生的学习过程和学习效果，及时调整教学策略和方法，以满足学生的学习需求。

3. 加强教师培训，提升教师对游戏性比赛模式的理解和应用能力。高校应组织相关培训课程和研讨会，邀请专家学者为教师进行培训和指导，帮助教师深入理解游戏性比赛模式的核心理念和教学方法。同时，鼓励教师之间进行交流和分享，共同探索和实践游戏性比赛模式在高校羽毛球课程教学中的应用。

4. 建立完善的教学评价体系，对游戏性比赛模式的教学效果进行客观评估。通过制定科学合理的评价指标和评估方法，对学生的学习成果、身体素质、技能水平等方面进行全面评估。同时，将评估结果及时反馈给学生和教师，以便他们了解自己的学习情况和教学效果，为后续的教学改进提供依据。

七、总结

游戏性比赛模式在高校羽毛球课程教学中具有显著的应用效果。应进一步扩大研究对象数量和范围，延长实验教学时间，深入探讨该模式对学生长期学习效果和身心发展的影响。同时，加强教师培训和教学评价体

系建设，为游戏性比赛模式在高校羽毛球课程教学中的应用提供有力支持。

参考文献：

[1]王宝珠,王宏毅,钟志鹏,等."三位一体"复合型体育教学模式的构建与实践[J].体育学刊.2023,30(6).

[2]张得保,秦春波,张辉,等.新冠肺炎疫情下普通高校体育课在线教学的实施与思考[J].沈阳体育学院学报.2020,(3).

[3]张龙,黄霞,耿建华.大众传媒对大学生体育态度、体育行为影响的调查研究[J].首都体育学院学报.2007,(5).DOI:10.3969/j.issn.1009-783X.2007.05.024 .

[4]杨鄂平,童丽平,李传东,等.体育教学与体育态度学习关系的综述[J].北京体育大学学报.2006,(7).DOI:10.3969/j.issn.1007-3612.2006.07.020 .

Discuss the game-based competition mode into the college badminton course

Wang Liting

Chongqing University of Posts and Telecommunications Chongqing 400065

Abstract: Badminton sports because of the characteristics of fast use, moderate amount of exercise, strong entertainment, is deeply loved by the masses, is also an important part of the physical education curriculum in colleges and universities. However, there are some problems in the current badminton teaching in colleges and universities, such as single teaching content and lack of interesting teaching mode, which lead to poor teaching effect. This paper introduces the game-play competition mode, combines the teaching practice of badminton courses in colleges and universities, and makes an in-depth study on the effect of game-play competition mode in improving students' interest in learning, physical exercise and physical fitness. The research results show that the game-play competition mode can significantly improve students 'badminton skills, stimulate students' interest in badminton, and promote the overall improvement of students' physical and psychological quality.

Key words: game-play competition mode; college badminton teaching; teaching effect; learning interest; teaching reform