构筑体育融媒体矩阵 助力体育强国建设

国家体育总局宣传司 高致远

一百年前,工人们围在阅报栏前读报;一百年后,大家拿着手机了解新闻时事。阅读的场景在改变,但不变的是人们对于信息的渴求。传媒技术的改变影响了人们的阅读习惯,自然也重塑了新闻业态。

我们把当前的时代特征称为“全媒体时代”,这个“全”字至少包含以下几层含义:第一,全形态。当今的媒体不仅包括传统的报纸、广播、电视,还包括现有的手机、电脑,以及未来可能的智能汽车、智能家居、智能穿戴设备,它们不是媒体、但却胜似媒体。第二,全部人群。以前只有记者、编辑、主持人等特定人群掌握话语权,现在人人都有麦克风,人人都是自媒体。第三,全过程、全时段。信息无处不在、无所不及,从信息孤岛到信息轰炸,瞬间即达。

为什么说“互联网是最大的变量”?为什么说“过不了网络关就过不了执政关”?为什么强调“主力军挺进主战场”?只有从政治和大局的角度去理解才能理解得更加深刻。我们不能对着空旷的广场演讲,不能网上一种声音、网下一种声音。

面对新形势,各主流媒体积极开展探索:人民日报建立“中央厨房”机制,鼓励编辑记者跨部门、跨地域、跨体制,按兴趣自由组合,按项目组织生产;中央广播电视总台提出“大象也要学会跳街舞”,并明确“台网并重、先网后台”的发展战略,把更多人财物投向互联网。

“新闻舆论工作的本质是群众工作”。建设融媒体,既是事关媒体生死存亡的一场改革,也是全媒体时代践行群众路线的具体举措。古今中外,体育都散发着独有的魅力和力量。面对日新月异的媒体形态,体育新闻工作也应该有所作为。

新媒体的特点是数字化、交互性、个性化、超时空,而体育具有高度的参与性、娱乐性、竞争性,二者高度契合。无论传播形态如何改变,做好内容始终是王道,而体育行业拥有得天独厚的内容资源优势,是一座天然的“金矿”和“富矿”。疫情以来,体育需求爆发式增长,居家健身、VR运动、沉浸式云观赛,各种新的互动模式、传播形态竞相显现,充分彰显了体育融媒体的无限潜力。

近年来,国家体育总局高度重视体育融媒体建设工作。总局党组出要建设中国体育传媒集团,建设新型体育传播的“航母”和“旗舰”。同时,还着力建设Team China APP矩阵,打造有影响力的自主传播平台。这无疑是体育宣传领域一次新的探索和示范。

“媒体融合发展不仅仅是新闻单位的事,要把我们掌握的社会思想文化公共资源、社会治理大数据、政策制定权的制度优势转化为巩固壮大主流思想舆论的综合优势”,推进体育融媒体建设,不仅需要体育新闻单位转变思路、抓紧行动,更需要体育行政部门、群众体育组织、全体体育人共同关心、协同发力。

在当前的时代背景下,推进体育融媒体建设,是一项极为重要、大有可为的工作。它既事关体育媒体转型,也事关体育事业发展。构筑好体育融媒体矩阵,更好满足群众对体育信息、体育赛事、体育内容、体育产品的需求,可以极大助力体育强国建设。

(本文为2021年国家体育总局“学习百年党史 建设体育强国”征文活动一等奖作品。作者撰文时所在单位:国家体育总局宣传司。文章为作者个人观点,不代表任何组织和单位。)

生本视域下体育技能教学生活化的新思路

宁波市孙文英小学 周雪萍

滚翻单元是小学一年级体育课的重要教材内容,对提高学生协调、灵敏素质具有重要意义。滚翻又是低年级学生日常生活中最喜欢的身体活动。笔者通过情境设计把生活中的滚翻活动引入到滚翻单元的教学,取得了显著的效果。

虽然受学校场地的局限,但通过老师因地制宜、精心安排、巧妙地将低段学生喜欢的滚动练习引入到教学中完成前滚翻教学,引导学生学以致用,把体育课堂中学到的体育技能运用到生活实践中。让体育技能教学真正走向学生,走向生活。

因学校设施陈旧,体育活动场地少、小,往往会看到5个班挤在一个150米环形跑道的场地里同时上课的情形,给教师的体育教学、学生的体育活动带来了很多不便。但笔者利用学校的绿地作为教学的场地,减少了搬运器材的麻烦,扩大了孩子们的活动空间,开发了运动场地资源。只要老师精心组织,合理安排,小场地也能发挥大作用。

建构主义理论认为:教学要设计真实的学习环境,使学习者在真实的情境中开展学习任务,使他们带着真实的任务进行学习。孩子喜欢玩,喜欢与大自然亲近,喜欢和同伴亲昵,喜欢“撒野”,这些都是孩子们的天性。小学低段学生生活中最喜欢爬和滚翻。而小学体育教材中前滚翻也是低段学生的重要内容。挖掘教材中的生活素材,寻找教材中的体育与学生生活情景联系的切入点,使枯燥的体育教学变为趣味的体育运动,拓展和活化教材内容,增强学生对体育内容的亲切感。引导学生自觉、主动、积极地进行体育活动,自主进行教材规定的各种身体练习,并在学习中愉悦身心,获得真实的情感体验,激发学生的活动激情。

体育课程是一门以身体练习为主要手段、以增进中小学生健康为主要目的的必修课程。学生在体育课堂中不仅要“练”,而且要“多练”“巧练”,在教学过程中,老师要精心预设一个个精彩的、多样的练习方式,循循善诱,让学生在丰富多彩的练习中,在不经意间掌握了教学重难点,学会体育运动技能,得到锻炼。

以上案例是一年级学生滚翻单元的第一课时,老师预设的目标之一:初步掌握滚动圆滑和全身协调的滚动方法,帮助学生树立自我保护的意识。在创设的课堂情景中紧紧围绕这一目标展开教学,先创设生活中熟悉的同伴间互相碰撞,身体失去平衡的这一危险情境。再引导学生如何避免危险,接着模拟被东西绊倒情况下如何完成滚动。模拟被人推倒情况下如何完成滚动;模仿足球守门员扑球时如何进行身体的自我保护。在这节课中,孩子们非常愉悦、和谐,不知不觉中初步掌握了滚动的技术动作:团身紧,滚动圆滑。同时也学会了在日常生活中如何运用所学到的本领,进行自我保护。将教学活动置于现实的生活背景之中,创设“生活情景”,使学生置于生活的氛围中,让每一个孩子的心情得到彻底放飞,在游戏中积极思考、积极锻炼,获得技能,充分感悟体育的兴趣和魅力。

在体育课堂中教师要以学生为主体——以生为本,从教材以外去开发和利用更多的教学资源,结合学生实际,理解和尊重学生,创设具有生活气息的情景,关注学生学习方式的改变,开放学生思维空间,让学生大胆地去尝试,如何在“险情”中求生存,从而提高学生的运动能力和社会适应能力。让我们以生活为依托,以对话为平台,以身体练习为载体,以情感为纽带,追求快乐的体育课堂。

小学体育课中趣味性教学的应用

长兴县洪桥镇中心小学 张 岚

趣味性体育,顾名思义即利用具有趣味性的游戏的方式达到体育锻炼的特殊锻炼方法。一般的体育教学多采用反复练习、熬时苦练的形式来使学生增强体质并掌握运动技能,这样的课堂枯燥乏味,容易使学生产生疲倦心理,最后使他们产生逆反心理而逐渐讨厌课堂并厌恶锻炼。因此,适当地在体育教学中加入一些小游戏,不仅可以提高课堂质量,还能够使学生自发地参与到体育锻炼中来。

目前,国内小学教育只注重书面成绩,而儿童的身体及心理发育却不够重视。小学生几乎没有足够的锻炼时间,进而严重影响到健康成长发育。因此开展趣味性体育教学,缓解小学生的学习压力,将学生从繁重的作业中解脱出来,并有效提高学生的身体素质,使其获得足够的生长空间,是目前我们教育教学的目标之一。

小学生还处在成长初阶段,其大脑机能还没有得到完全发育,因此很难将注意力长时间集中在学习上,总会在学习时不由自主地走神或者做一些与学习不相干的事情。因此,在学习一段时间之后,进行一些运动,不仅可以使学习事半功倍,还能改善学生的身体素质。使他们更加地投入到学习之中,并有效地提高自己的学习效率。

我们可以在学生的文化课程中间适当的加入一些趣味性的体育教学,将学生从长时间的文化学习中解放出来,有效缓解学生的焦虑与疲惫,增强学生的身体与心理素质,为学生以后的继续学习打下坚实基础,使其可以更加坦然地面对学习带来的难题与压力。

在小学教育中,开展趣味性体育教学不仅可以有效帮助学生学会发散思维,提高其思维能力,还可以使学生在玩中学会团结协作、互相帮助。这种新式的趣味性教学其形式灵活,内容风趣,学生可以在快乐学习的同时,更好地为自己的发散思维提供空间。且在这种氛围下学生与教师沟通更频繁,这也就为教师正确引导学生思维提供了便利。

在具体的教学实践中,要根据学生年级的不同而选择不同的游戏。对于低年级学生,可以根据其上进心强、爱表现自己又酷爱模仿的特点,选择一些动作简单、运动量不大、规则也较为简单的游戏,既满足孩子的天性,又提高其身体素质;对于高年级学生,可以选择难度和运动量相对比较大,且颇具技术性的游戏。

趣味性教学从本质上来说,属于正式的教学任务,加入趣味性只是为了更好地展开教学活动。因此,我们应科学地将教材与之合理搭配,真正使游戏发挥其在教学中的价值。在具体编排课程时,要结合课程教学目标创编游戏,尽量将教材中的跑、跳以及各项体操、球类、武术等的动作与技术融入游戏中,使游戏不论是从内容、规则还是组织实施方面都紧密贴合教材,只有尽量做到主次分明,才能有效地保证教育教学目标的完成。

好的开端是成功的一半,顺利完成准备阶段的趣味教学内容对成功完成整节体育课至关重要。部分学生不重视这一阶段,敷衍了事,不仅不利于整体的教学效果,还可能引发意外事故。因此,正确通过学生喜欢的游戏以及各种灵活多变的教学方法吸引学生对课堂的注意力,是小学体育老师在趣味性体育教学准备阶段必须完成的任务。对此,我们可以安排一些简单又简短的游戏,使学生慢慢进入学习状态,并达到集中注意力与活动肢体的目的。

在设置课堂内容时,必须保证课堂基本教学目标的有效完成,而教师所采用的教学方法,学生的身体机能、心理状况以及其参与运动的主动与否都会直接影响整个教学课堂的质量。因此,科学地将趣味性游戏融入课堂内容,不仅可以使课堂技能练习生动有趣,还可以有效改善课堂的学习气氛,进而使教师更有效地完成课堂教学目标。

整理活动可以有效缓解学生的心理与身体紧张,使学生的肌肉与身体各个器官得到放松与恢复,并慢慢转移因运动造成的大脑神经兴奋。因此,在选择整理阶段的游戏时,要根据学生的性别、年龄等特点,尽量选择内容与形式都较轻松、简单的游戏类型,使学生放松身心的同时,为教师以后的教学做好准备。

趣味教学中游戏的科学组织是完成整个趣味性体育教学任务的重要环节,在课堂中加入游戏是为了完成教学任务而采用的手段以及方法,选择的游戏是否恰当,游戏的安排是否合理,教材与游戏是否相衔接是课堂教学目标能否顺利完成的重心所在。在安排好适合课堂教学的游戏后,一定要清楚明白地告诉学生关于游戏的相关规则以及方法,并在课堂上略作示范。同时我们要按照小学生自身的实际情况,严格把控运动量。

总而言之,趣味性教学作为目前教育教学的必然趋势,目前我国的趣味教学活动已开展起来,而未来趣味教学的发展水平与形势如何,还有待于继续研究与推进。