

《体育游戏》教学大纲

课程名称： 体育游戏			课程类别（必修/选修）： 必修		
课程英文名称： Athletics game					
总学时/周学时/学分： 30/2/1			其中实验学时： 28		
先修课程： 无					
授课时间： 2019-2020 第二学期 1-15 周			授课地点： 田径场		
授课对象： 大一、大二公选普修学生					
开课院系： 教育学院 （师范学院）体育系					
任课教师姓名/职称： 赵 全 教 授					
答疑时间、地点与方式： 随堂、田径场 、现场及电话答疑					
课程考核方式： 开卷（ ） 闭卷（ ） 课程论文（ ） 其它（ √ ）					
使用教材：《体育游戏》 高等教育出版社					
教学参考资料：《体育游戏》北京体育大学出版社					
课程简介： 本课程教学目的和任务是通过专业选修课程的学习，懂得体育游戏课程的基本理论知识，掌握一定的游戏编排、教学组织等，提高锻炼学生独立组织能力，能熟练组织各项游戏活动，通过专项内容的学习，为教学等各项活动的开展奠定专业基础，培养学生熟练运用体育游戏进行身体各项能力的锻炼。					
课程教学目标			本课程与学生核心能力培养之间的关联(授课对象为理工科专业学生的课程填写此栏)： <input type="checkbox"/> 核心能力 1. <input type="checkbox"/> 核心能力 2. <input type="checkbox"/> 核心能力 3. <input type="checkbox"/> 核心能力 4. <input type="checkbox"/> 核心能力 5. <input type="checkbox"/> 核心能力 6. <input type="checkbox"/> 核心能力 7. <input type="checkbox"/> 核心能力 8.		
1. 知识与技能目标： 通过课程学习，使学生了解掌握体育游戏的概念、教学组织及游戏的设计编排，理解并掌握体育游戏的锻炼方法，掌握一定的游戏教学原则，具备熟练组织体育游戏的能力。					
主要的知识点和技能分为：理论知识、游戏的编排、教学组织、复合型体育游戏的设计、专项游戏的设计编排。					
2. 过程与方法目标： 循序渐进，由易到难，从简单游戏开始，最后能独立组织游戏的教学与活动。					
3. 情感、态度与价值观发展目标： 通过教学，贯彻素质教育思想，加强学生责任感及价值观的培养教育，培养学生的各项专业素质及组织能力，使学生具有运用体育游戏进行各项身体锻炼。					
实践教学进程表					
周次	实验项目名称	学时	重点与难点课程思政融入点	项目类型（验证/综合/设计）	教学方式
1	概念、特点、规格 游戏选择原则要点	2	重点：从理论的角度熟知体育游戏的特点、目的、注意事项。 难点：掌握教学原则	课堂讲授、小组讨论	随堂

			课程思政融入点：介绍体育游戏的发展概况，融入明星事迹，培养学生集体荣誉感和为国争光的精神。		
2	体育游戏的特点与形式	2	重点：足球类、排球类游戏的组织、创编、实施 难点：合理安排，游戏的创编及实施	综合	课堂讲授、小组讨论。
3	体育游戏的教学方法	2	重点：球类游戏的组织、创编、实施 难点：合理安排，游戏的创编及实施	综合	实训
4	项目游戏	2	重点：田径类游戏的组织、创编、实施 难点：合理安排，游戏的创编及实施	综合	综合
5	素质游戏方法	2	重点：素质类游戏的组织、创编、实施 难点：合理安排，游戏的创编及实施	综合	综合
6	素质练习 50 米跑练习	2	重点：提高运动成绩 难点：起跑、途中跑	综合	实训
7	游戏的方法	2	重点：：球类项目 难点：熟悉游戏的方法	综合	实训
8	体育游戏的目的、游戏的方法，以及游戏过程中的注意事项。	2	重点：田径类游戏的组织、创编、实施各项体育游戏的目的，组织以及安排实施。 课程思政融入点：通过游戏课的学习，使学生认识到遵纪守法，洁身自好的重要性。	综合	课堂讲授、小组讨论、实训
9	素质练习（跳远）	2	重点：提高运动成绩 难点：动作要领	综合	实训
10	体育游戏的教学原则	2	重点：体操类、武术类、组织、创编、实施教学原则、组织管理的形式。 难点：熟悉游戏的方法，各项体育游戏的目的，组织以及安排实施。	综合	课堂讲授有、小组讨论、实训
11	体育游戏的组织	2	重点：室内、户外的游戏的组	综合	课堂讲授有、小

	与管理		织、管理。 难点：熟悉各项体育游戏的组织以及安排实施。		组讨论、实训
12	游戏教学创编组织能力的考核	2	学生组织游戏的实施、考核	综合	小组讨论、实训
13	游戏教学创编组织能力的考核	2	学生组织游戏的实施、考核	综合	小组讨论、实训
14	补考（素质测试）	2			实训
15	机动	2			
合计：		30			
成绩评定方法及标准					
考核形式		评价标准			权重
考勤、课堂表现		不允许无故迟到、旷课、早退；迟到/早退扣 2 分，旷课 4 分，旷 3 次以上取消考试成绩。			20%
技能评定		实操技能考核，游戏教学创编组织能力的考核。			30%
身体素质		50 米或立定跳远			30%
校园跑		男 60km，女 50km			20%
大纲编写时间：2020.2.16					
系（部）审查意见： 已审阅，同意执行					
系（部）主任签名：				日期： 2020 年 2 月 20 日	