

# “学研训赛创”教学模式在《体育游戏》课程中的实践应用

郝仕芳

(湖南体育职业学院,湖南长沙 410019)

**[摘要]**在国家政策驱动下,高职体育专业面临人才培养模式升级需求。基于此背景,本研究采用“学研训赛创”五环教学模式,探索该模式在体育教育专业《体育游戏》课程的应用,重点解决高职学生的能力提升问题。课程通过创新教学方法有效激发了学生对体育活动的兴趣与热情,显著提升了学生的综合素养与就业竞争力,推动了职业教育与产业需求的深度对接,对促进体育教育学科建设与满足行业人才需求具有重要现实意义。

**[关键词]**学研训赛创;体育教育专业;体育游戏;教学模式

**[中图分类号]** G807.4; G898.1; G712 **[文献标识码]** A **[文章编号]** 2096-711X(2025)22-0186-03

**doi:**10.3969/j.issn.2096-711X.2025.22.065

**[本刊网址]** <http://www.hbxb.net>

在《“健康中国2030”规划纲要》与《职业教育提质培优行动计划(2020—2023年)》政策驱动下,职业教育体育专业面临人才培养模式升级需求。《体育游戏》作为核心课程,其教学改革对提升学生教学设计与组织能力至关重要。当前高职体育教育存在内容滞后、实践薄弱、评价单一等问题,传统教学模式难以适应“岗课赛证”要求。本研究采用“学研训赛创”教学模式,通过理论学习、课题研究、技能实训、竞赛实战、创新孵化形成闭环体系。该模式通过项目化教学设计,将课程内容与中小学体育游戏创编、社区活动策划等典型任务融合,形成“学研训赛创”一体化路径。研究致力于构建职业教育体育课程“能力本位”范式,培养“懂设计、会组织、善创新”的复合型人才,实现教学内容与职业标准、过程与工作过程、成果与岗位需求的三维对接,为同类课程改革提供参考。

## 一、“学研训赛创”五环相扣教学模式的内涵与意义

### (一)“学研训赛创”五环相扣教学模式的内涵

在职业教育类型定位与“三全育人”改革背景下,传统高职体育教育“重技能传授、轻素养培育”的教学模式已难以适应“岗课赛证”综合育人要求。《国家职业教育改革实施方案》明确提出“推进职业教育现代化”发展目标,通过强化数字化教学环境建设、深化校企协同育人机制、完善质量保障体系,为“学研训赛创”五环相扣教学模式的建构提供了政策支持。该模式以“为学而教”为核心理念,基于OBE理念重构课程体系,融合建构主义理论与项目式学习范式,构建“学—研—训—赛—创”递进式能力培养闭环:通过数字化资源建立“问题导向+案例驱动”知识图谱(学),依托校企合作课题开展课程研究(研),借助VR技术构建“虚实结合”实训平台(训),通过“校—省—国”三级竞赛体系转化行业标准(赛),依托创新创业基地推动产品化开发(创),形成“需求分析—方案设计—实践检验—成果转化”的培养闭环。实施保障机制包括政府主导的产教融合共同体建设、校企二元开发的立体化教学资源库、“过程性+成果性”动态评价体系。研究表明,该模式有效突破传统教学边界,提升了学生职业迁移能力与创新创业素养,为职业教育体育类专业教学改革提供了可复制的理论模型。

### (二)“学研训赛创”五环相扣教学模式的意义

“学研训赛创”五环相扣教学模式具有多维度重要意义。

从学生全面成长的角度出发,该模式以“为学而教”理念重构教学逻辑,通过“问题导向+案例驱动”知识图谱激发学习内驱力,依托PBL教学法培养批判性思维,借助VR技术构建“虚实结合”实训体系强化实践能力,通过“校—省—国”三级竞赛体系转化行业标准,最终在创新创业孵化中实现知识的价值转化。这种“能力本位”培养路径有效提升了学生职业迁移能力与创新创业素养,形成“自主学习—深度研究—技能精进—实战检验—创新突破”的终身发展能力闭环。从契合社会发展需求角度看,该模式培养的复合型人才具备“岗课赛证”综合素养,其“知识更新—技能迭代—创新转化”的能力结构高度契合全民健身战略对体育教育人才的需求。通过OBE理念实现职业标准对接,依托跨学科知识整合应对行业动态变化,为终身学习型社会建设提供人力资源支撑,推动体育教育事业与经济社会发展同频共振。从推动职业教育变革角度看,该模式突破传统教学边界,构建“政府主导—企业参与—学校实施—行业认证”的产教融合共同体,开发校企二元立体化教学资源库,创新“过程性+成果性”动态评价体系。这种“三全育人”改革范式为职业教育体育类专业提供了可复制的理论模型,推动教学内容与职业标准、教学过程与工作过程、教学成果与岗位需求的深度对接,促进职业教育类型定位的落地实施,为构建现代职业教育体系贡献体育智慧。

## 二、“学研训赛创”教学模式在《体育游戏》课程中的应用

### (一)第一环:学知识(围绕知识组织学)

在“学知识”环节中,通过“课前—课中—课后”三阶段实施构建理论基础。课前依托国家精品在线开放课程与教学资源库,教师发布数字化教学资源并设计学前任务单,通过知识测验诊断学习起点;课中采用“案例驱动+问题导向”教学法,结合《幼儿民间徒手游戏开发》等典型案例,通过动作演示、场景模拟等手段深化学生对游戏创编理论与设计原则的理解;课后通过“基础作业+拓展任务”双轨制设计巩固知识,利用线上研讨与学习数据分析实施精准反馈,构建“诊断—干预—提升”的自主学习支持系统。该环节突破传统知识传授模式,通过数字化资源整合、案例化教学实施与过程性学习评价,实现从“被动接受”到“主动建构”的转变,为后续“研训赛创”环节培养学生体育游戏创编能力与教学实践素养奠定认知基础。

收稿日期:2025-3-14

基金项目:本文系湖南省职业院校教育教学改革研究项目“高职体育教育专业幼儿体育方向人才培养理论与实践研究”阶段性成果(项目编号:ZJGB2024334)。

作者简介:郝仕芳(1985—),男,江西九江人,湖南体育职业学院副教授,主要从事体育教育与训练研究。

### (二) 第二环:研技术(聚焦问题引导研)

在“研技术”环节中,构建“问题导向—方案设计—成果优化”的研究性学习路径。教学实施聚焦体育游戏设计与实施的技术要素,通过“课前一课中—课后”三阶段递进培养学生创新思维与技术应用能力:课前学生依托智慧教学平台开展文献检索,自主学习《体育游戏创编原理》《儿童运动发展心理学》等慕课资源,完成《小学生体育游戏设计要素分析》预研报告;课中采用PBL教学法组织小组研讨,围绕“如何平衡趣味性与运动负荷”“怎样融入德育元素”等技术难点展开方案互评,结合《阳光体育游戏案例库》进行三维动作模拟与教学场景推演;课后学生基于课堂反馈优化设计方案,利用运动分析软件进行动作轨迹修正,形成包含游戏规则、器材清单、安全预案的完整技术文档。该环节通过“自主研究—协作创新—技术迭代”的闭环训练,培养学生发现问题、解决问题的能力,为后续“训赛创”环节提供技术支撑与创新储备。

### (三) 第三环:训技能(注重能力强化训)

在“训技能”环节中,构建“虚实结合”实训体系,通过“项目化训练—场景化模拟—实战化检验”三阶路径实现知识向能力的转化。教学实施聚焦体育游戏组织与管理核心技能,依托智慧教学平台整合VR/AR虚拟仿真资源,开发《体育游戏教学场景模拟》数字化课程包。学生课前通过平台完成游戏流程设计与动作分解练习,课中在虚拟仿真环境中进行教学实施演练,运用运动传感器采集心率、动作轨迹等数据进行实时分析。同时引入“双师指导”机制,校内教师与中小学体育教研员协同开展教学诊断,针对游戏规则讲解、师生互动技巧、突发情况处理等关键环节进行专项训练。课后组织学生参与“校园体育文化节”“社区亲子运动会”等真实场景实践,通过“方案设计—现场执行—复盘优化”的闭环训练提升综合实践能力。该环节通过“技术赋能+双元育人”模式,构建“基础技能—专项能力—职业素养”的递进式培养体系,为后续“赛创”环节奠定实践基础。

### (四) 第四环:赛素养(拓展素质设计赛)

在“赛素养”环节中,构建“校—省—国”三级竞赛体系,通过“技能比拼—标准对接—成果转化”三阶路径提升学生综合素养。教学实施聚焦体育游戏创编与教学能力,将《体育教师资格证考试大纲》要求融入竞赛指标,开发《体育游戏创新设计大赛》标准化赛项库。学生课前通过智慧教学平台完成竞赛方案设计,课中在虚拟仿真环境中进行教学实施演练,运用运动分析系统采集数据进行实时优化。竞赛采用“双元评价”机制,由校内教师、中小学体育教研员、行业专家组成评审团,从创新性、教育价值、组织实施能力等维度进行综合评分。赛后建立“竞赛成果转化机制”,将优秀作品纳入《校园体育游戏案例集》,推荐参加省级“互联网+”大学生创新创业大赛等赛事。该环节通过“以赛促学、以赛促教、以赛促创”模式,实现教学内容与职业标准、教学过程与比赛流程、教学成果与岗位需求的深度对接,为培养“懂设计、会组织、善创新”的复合型人才提供竞技舞台。

### (五) 第五环:创成效(紧扣专业鼓励创)

在“创成效”环节中,构建“项目孵化—成果转化—社会服务”三阶创新体系,通过“真题真做+产教融合”路径实现教育价值向社会价值的转化。教学实施聚焦体育游戏产品化开发,依托创新创业孵化基地,建立“学生团队+指导教师+行业导师”协同机制,承接幼儿园亲子活动设计、社区趣味运动会策划等真实项目。学生通过智慧教学平台完成用户需求分析、方案设计与可行性论证,运用CAD软件进行器材建模,采用运动生物力学分析系统优化游戏规则。项目实施阶段

引入“双导师制”,校内教师指导技术方案,行业导师把控市场需求,通过“方案设计—现场执行—效果评估”的闭环管理提升实践能力。成果固化环节要求学生提交包含教学视频、用户反馈、经济效益分析的项目复盘报告,将优秀作品转化为毕业设计成果,通过专利申报系统(如“一种可调式儿童体育游戏器材”实用新型专利)实现技术成果保护。该环节通过“创新实践—成果落地—价值创造”的培养路径,有效提升学生的社会责任感与创新创业素养,为全民健身战略实施提供创新解决方案。

## 三、“学研训赛创”教学模式在《体育游戏》课程中的应用成效

### (一) 产教融合创新实践育人模式

与湖南体育职业教育集团内的体育培训机构、俱乐部、小学(幼儿园)等积极合作,共同推动《体育游戏》课程教学与改革。企业为学生提供实践场地与真实项目,让学生在实操中锻炼能力;企业专家走进课堂,分享行业前沿信息,让教学内容更贴合实际。学校与企业联合制定人才培养方案,将企业需求融入课程。如与浪琴山幼儿园合作,学生参与设计并实践幼儿体育游戏课程,既提升了自身专业技能,又为园所带来创新思路,实现互利共赢。

### (二) 以赛促练提升学生综合素质

参与各类体育游戏设计比赛和实践活动,成为提升学生能力的重要途径。比赛中,学生需创新游戏设计理念,团队成员紧密协作,在展示环节锻炼沟通表达能力,面对问题积极寻找解决方案。例如,体育教育专业的学生在体育活动设计与实施赛项国赛中,设计《篮球嘉年华》活动时遇到难度把控和安全保障问题,通过查阅资料、请教专家和反复试验,最终解决问题并荣获国赛二等奖。

### (三) 以创促效促进长效学习

在创新实践的舞台上,学生们通过亲身承接实际项目,巧妙地将所学知识转化为累累硕果,不仅锻炼了实践能力,更激发了强烈的学习动力。项目实施过程中,学生们面对挑战,不断求索,主动汲取新知,逐渐构建起一套长效的学习与成长机制。创新成果获得社会认可,进一步激发学生的创新热情。比如,学生和指导老师为全国幼儿体育大会设计的亲子体育游戏活动方案,获得幼儿园和家长高度评价,让学生坚定了学习和创新的信心。

### (四) 拓宽学生就业渠道

“学研训赛创”教学模式着重培养学生实践能力与综合素质,增强了学生在就业市场的竞争力。通过与企业的深度合作,学生们得以亲身触碰行业的脉搏,积累宝贵的实践经验,从而在毕业后能够迅速融入岗位,大展拳脚。学校与多家企业建立长期合作,为学生提供充足的就业机会。统计显示,体育教育专业的学生毕业后就业率达88%,其中大部分学生进入体育培训机构、幼儿园等相关行业工作。

### (五) 提升教师教育教学水平

实施“学研训赛创”教学模式,促使教师更新教学理念,提升专业素养与实践能力。教师关注行业动态,将最新体育游戏设计理念融入教学,与企业专家合作指导学生项目和比赛。比如,教师通过参与俱乐部、幼儿园等实践项目,深入了解行业需求,教学更具针对性,教学效果显著提升。一项研究显示,通过构建以学生满意度为核心的实践教学体系,教学质量得到显著提高,学生满意度达到90%以上。

## 四、“学研训赛创”教学模式在《体育游戏》教学中存在的问题与对策

### (一) 存在问题

第一,教学资源不足。学校虽有精品在线开放课程《体

育游戏》、运动训练专业教学资源库等线上资源,但资源不够丰富且更新滞后。部分教学视频和案例显得较为陈旧,难以充分满足当前的教学需求,特别是最新体育游戏设计理念和方法的资料严重不足。线下实践资源同样存在明显短板,体育器材的种类和数量捉襟见肘,实践场地的使用也受到较大限制。第二,教师专业能力有待提升。部分教师在体育游戏设计与组织方面的实践经验相对匮乏,对行业新动态和技术动态掌握不够,因此在指导学生进行实践和创新时常常感到力不从心。此外,《体育游戏》课程横跨多个学科领域,教师跨学科知识的融合与应用能力亟须得到进一步提升。第三,学生个体差异关注不够。在教学过程中,由于学生基础和学习能力存在差异,部分学生在学习和实践过程中遇到困难,不能很好地适应“学研训赛创”教学模式。教师在教学过程中,对学生个体差异关注不够,不能及时为学生提供个性化指导和帮助。

#### (二) 解决对策

第一,优化资源整合策略。学校需加大教学资源建设投入,组建专业开发团队,定期更新补充资源。与知名企业和机构合作,获取最新案例和资料。同时,加强实践资源建设,购置更多体育器材,拓展实践场地,改善实践条件。第二,搭建教师成长阶梯。强化教师培训机制,定期安排教师参与行业高端研讨会、系统性培训课程及实践项目,确保教师紧跟行业前沿,掌握最新技术,并积累宝贵的实践经验。鼓励教师开展跨学科研究,提升跨学科知识融合能力。引入企业专家和技术人才,充实教师队伍,优化结构。第三,激发学生参与热情。教师应深入分析研究学生个体差异,采用分层教学、个别辅导等方式满足不同学生的学习需求。建立学生学习档案,跟踪学习进度,及时发现并解决问题。倡导学生间互帮互助的精神,鼓励成立学习小组,携手并进,共同追求学术与能力的全面提升。

#### 五、结语

在体育教育专业《体育游戏》课程中,采用“学研训赛创”教学模式取得了显著成效。该模式通过线上理论预习、课中虚拟仿真训练与课后校园活动组织,强化了学生体育游戏创编、教学实施及活动策划能力,同时培养了团队协作与创新意识。教学成果与就业市场对接成效显著,学生就业率与职业迁移能力均优于传统教学模式。然而,该模式在实施中仍面临挑战:教学资源配置不均衡导致部分实践环节设备不足;教师跨学科指导能力有待提升;学生个性化学习需求尚未得到充分满足。针对这些问题,未来可从三方面优化:一是加强校企合作共建实践基地,共享数字化教学资源;二是建立教师专业发展共同体,开展跨学科培训与教研活动;三是构建动态评价体系,通过分层教学与个性化指导满足差异化需求。通过持续优化,该模式将进一步深化产教融合,为培养“懂设计、会组织、善创新”的复合型体育教育人才提供有效路径,推动职业教育与行业需求的深度对接,助力全民健身战略实施。

#### 参考文献:

- [1] 谭焱良,柴英博,陆晓燕.基于终身学习理念的卓越体育工匠培养模式研究[J].湖南教育(C版),2023(12):60-62.
- [2] 谭焱良,黄燕梅.为学而教:“学研训赛创”五环相扣教学模式建构[J].中国职业技术教育,2024(26):70-79.
- [3] 张启富.行动导向:从“讲授——领悟”到“行动——建构”——关于高职行动导向教学改革思考[J].中国职业技术教育,2019(32).
- [4] 陈彩萍,董晖.高职院校学前教育专业体育游戏课程内容研究[J].当代体育科技,2020,10(3):141,143.
- [5] 吴晖.高校体育教育专业体育游戏课程教学评价研究[J].菏泽学院学报,2018,40(5):116-119.

### The Practical Application of the “Learning, Researching, Training, Competing and Innovating” Teaching Model in the Course of “Sports Games”

HAO Shi-fang

(Hunan Sports Vocational College, Changsha Hunan 410019, China)

**Abstract:** This study focuses on the practical application of the teaching model of “learning, research, training and competition, and innovation” in the course of “Sports Games” in physical education, aiming to improve the core ability of physical education students in vocational colleges to design and organize sports games, and strengthen their practical skills. The research adopts the five-ring teaching model of “learning, research, training, competition and innovation”, and combines the integration of industry and education and the mechanism of promoting learning through competition to carry out teaching practice. Although the implementation process faced practical challenges such as insufficient allocation of teaching resources, the comprehensive literacy and employment competitiveness of students were significantly improved through the teaching reform. The course has effectively stimulated students’ interest and enthusiasm for sports activities through innovative teaching methods, and has achieved remarkable results in cultivating their self-confidence, teamwork skills and leadership, and has provided interdisciplinary talents for the physical education industry. The results show that the teaching model of “learning, research, training, competition, and innovation” has successfully promoted the indepth connection between vocational education and industrial demand. In the future, it is necessary to further optimize the implementation path of this teaching model to better serve the training goal of physical education professionals, which is of great practical significance for promoting the construction of physical education discipline and meeting the talent needs of the industry.

**Key words:** learning, research, training, competition, and innovation; major in physical education; sports games; teaching model

(责任编辑:桂彬彬)