

数字时代高校体育教育数字化场景建设策略

王雨涵

西安培华学院，陕西西安 710010

摘要：随着数字时代的到来，高校体育教育面临着新的机遇和挑战。本文通过对数字时代高校体育教育数字化场景建设的必要性进行分析，探讨了数字化场景建设的策略，包括搭建数字化教学平台、运用虚拟现实技术、开展在线体育课程、建立学生体育数据管理系统以及加强教师数字素养培训等方面，旨在为提高高校体育教育质量，促进学生全面发展提供有益的参考。

关键词：数字时代；高校体育教育；数字化场景建设

一、引言

在数字时代，信息技术的飞速发展深刻地改变了人们的生活、学习和工作方式。高校体育教育作为培养学生身心健康和综合素质的重要环节，也需要积极适应数字时代的发展趋势，加强数字化场景建设，提高教学质量和效果。数字化场景建设可以为高校体育教育带来新的教学方法、手段和资源，激发学生的学习兴趣 and 积极性，促进学生的自主学习和个性化发展。

二、数字时代高校体育教育数字化场景建设的必要性

（一）满足学生多样化的学习需求

数字时代的学生成长在信息技术高度发达的环境中，他们习惯于通过数字化渠道获取信息和进行学习。高校体育教育数字化场景建设可以满足学生多样化的学习需求，提供丰富的在线学习资源和互动平台，让学生可以根据自己的兴趣和需求进行自主学习和个性化训练。

（二）提高教学质量和效果

数字化场景建设可以为高校体育教学带来新的教学方法和手段，如虚拟现实技术、在线教学平台、智能运动设备等。这些技术和设备可以增强教学的直观性、趣味性和互动性，提高学生的学习积极性和参与度，从而提高教学质量和效果。

（三）促进体育教育的创新发展

数字时代为高校体育教育的创新发展提供了广阔的空间和机遇。数字化场景建设可以推动体育教学模式、课程设置、评价体系等方面的改革创新，促进体育教育与信息技术的深度融合，培养适应数字时代需求的高素质体育人才。

（四）加强体育教育的管理和服务

数字化场景建设可以为高校体育教育的管理和服务提供更加便捷、高效的手段。通过建立学生体育数据管理系统、在线选课系统、场馆预约系统等，可以实现对学生体育学习和锻炼情况的实时

监测和管理，提高体育教育的服务水平和管理效率。

三、 数字时代高校体育教育数字化场景建设的策略

（一） 搭建数字化教学平台

搭建数字化教学平台是高校体育教育数字化场景建设的基础。数字化教学平台可以集成在线课程、教学资源、互动交流、作业提交、考试评价等功能，为教师和学生提供一站式的教学服务。教师可以通过数字化教学平台发布教学内容、布置作业、组织讨论、进行在线测试等，学生可以随时随地进行学习和交流，提高学习的灵活性和自主性。

（二） 运用虚拟现实技术

虚拟现实技术是一种可以创建和体验虚拟世界的计算机技术。在高校体育教育中，运用虚拟现实技术可以为学生提供更加真实、直观的学习体验。例如，通过虚拟现实技术可以模拟各种体育项目的比赛场景、训练环境等，让学生在虚拟环境中进行训练和比赛，提高学生的技能水平和竞技能力。此外，虚拟现实技术还可以用于体育教学的安全培训，让学生在虚拟环境中体验各种危险情况，提高学生的安全意识和自我保护能力。

（三） 开展在线体育课程

在线体育课程是高校体育教育数字化场景建设的重要内容。在线体育课程可以打破时间和空间的限制，让学生可以随时随地进行学习。在线体育课程可以包括理论课程和实践课程两部分。理论课程可以通过视频讲解、课件展示、在线测试等方式进行教学，让学生掌握体育知识和理论；实践课程可以通过视频演示、在线指导、互动交流等方式进行教学，让学生掌握体育技能和方法。

（四） 建立学生体育数据管理系统

建立学生体育数据管理系统是高校体育教育数字化场景建设的重要保障。学生体育数据管理系统可以实时记录学生的体育学习和锻炼情况，包括课程成绩、运动数据、健康指标等。通过对学生体育数据的分析和挖掘，可以了解学生的体育学习和锻炼需求，为教师制定个性化的教学计划和指导方案提供依据。此外，学生体育数据管理系统还可以与学生的综合素质评价体系相结合，为学生的全面发展提供支持。

（五） 加强教师数字素养培训

教师是高校体育教育数字化场景建设的关键因素。加强教师数字素养培训可以提高教师的信息技术应用能力和教学水平，为数字化场景建设提供有力的人才支持。教师数字素养培训可以包括信息技术基础知识、数字化教学方法、在线教学平台使用、虚拟现实技术应用等方面的内容。通过培训，让教师掌握数字化教学的方法和技能，提高教师的教学质量和效果。

四、 数字时代高校体育教育数字化场景建设的实践案例

（一） 某高校搭建数字化体育教学平台

某高校搭建了数字化体育教学平台，该平台集成了在线课程、教学资源、互动交流、作业提交、

考试评价等功能。教师可以通过平台发布教学内容、布置作业、组织讨论、进行在线测试等,学生可以随时随地进行学习和交流。平台还提供了丰富的体育教学资源,如教学视频、课件、教案等,方便学生进行自主学习。此外,平台还支持虚拟现实技术的应用,学生可以通过虚拟现实设备进行体育训练和比赛,提高学生的技能水平和竞技能力。

(二) 某高校开展在线体育课程

某高校开展了在线体育课程,该课程包括理论课程和实践课程两部分。理论课程通过视频讲解、课件展示、在线测试等方式进行教学,让学生掌握体育知识和理论;实践课程通过视频演示、在线指导、互动交流等方式进行教学,让学生掌握体育技能和方法。在线体育课程打破了时间和空间的限制,让学生可以随时随地进行学习,提高了学生的学习积极性和参与度。

(三) 某高校建立学生体育数据管理系统

某高校建立了学生体育数据管理系统,该系统可以实时记录学生的体育学习和锻炼情况,包括课程成绩、运动数据、健康指标等。通过对学生体育数据的分析和挖掘,教师可以了解学生的体育学习和锻炼需求,为教师制定个性化的教学计划和指导方案提供依据。此外,学生体育数据管理系统还可以与学生的综合素质评价体系相结合,为学生的全面发展提供支持。

五、 结论

数字时代高校体育教育数字化场景建设是提高教学质量、满足学生需求、促进创新发展的必然选择。通过搭建数字化教学平台、运用虚拟现实技术、开展在线体育课程、建立学生体育数据管理系统以及加强教师数字素养培训等策略,可以为高校体育教育带来新的机遇和挑战。在实践中,高校应结合自身实际情况,积极探索适合本校的数字化场景建设模式,为培养适应数字时代需求的高素质体育人才做出贡献。

参考文献

- [1] 王岗. 体育强国建设背景下新时代中国学校体育改革与发展[J]. 体育学研究, 2020, 34(03): 1-10.
- [2] 季浏. 中国健康体育课程模式的思考与构建[J]. 北京体育大学学报, 2015, 38(09): 72-80.
- [3] 毛振明. 体育教学论[M]. 北京: 高等教育出版社, 2017.
- [4] 钟秉枢. 体育强国建设与新时代学校体育改革发展[J]. 体育学研究, 2021, 35(02): 1-10.
- [5] 于素梅. 一体化体育课程的价值与建设策略[J]. 体育学刊, 2021, 28(03): 77-83.

Strategies for Building Digital Scenes of Physical Education in Colleges and Universities in the Digital Era

Yuhan Wang

Xian Peihua College, Shaanxi Xian 710010

Abstract: With the arrival of the digital era, physical education in colleges and universities is facing new opportunities and challenges. This paper analyzes the necessity of digital scene construction of physical education in colleges and universities in the digital era, and discusses the strategies of digital scene construction, including building a digital teaching platform, applying virtual reality technology, carrying out online physical education courses, establishing a data management system for students' physical education, and strengthening the digital literacy training of teachers, etc., which is aimed at improving the quality of physical education in colleges and universities, and promoting the all-round development of students, and providing useful reference.

Keywords: digital era; college physical education; digital scene construction

版权所有 ©2021 本文作者和香港科技出版集团。本作品根据知识共享署名国际许可证 (CC BY 4.0) 获得许可。<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

