

# 基于运动场景模式的体育教学与运动服饰设计\*

## 融合课程教学研究

常洪彬

(浙江纺织服装职业技术学院基础教学部 浙江宁波 315211)

**摘要:** 运动服饰是体育产业的重要组成部分。因此,以建设体育强国目标为指引,以校园运动场景为特定元素,应充分发挥服装设计类院校的优势,实现跨部门人员协同、课程融合和知识贯通。在机制创新、成果创新方面开辟了新的发展道路。构建了不同运动场景下体育教学与运动服饰设计课程融合体系,通过多部门的协同合作,创造性地将课堂运动专项场景、课外体育锻炼场景、单项比赛运动场景与最新的流行服饰趋势、消费者需求紧密结合,打造属于校园“本土化”的运动服饰品牌,为此构建了“从上至下”“由点及面”“边建边改”的推进策略。

**关键词:** 运动场景 体育教学 课程融合

**中图分类号:** G712 **文献标识码:** A

**DOI:** 10.12218/j.issn.2095-4743.2022.38.174

《体育强国建设纲要》中提出了实现体育产业强国的任务与目标。运动服饰制造是体育产业的重要组成部分。随着体育运动的蓬勃发展,以及人民生活质量的提高,人们对运动服饰除了要求基本的保暖功能性外,对其舒适性、时尚性以及个性化需求要求更高<sup>[1]</sup>,这提示我们在学校服装人才培养环节要注重设计构思与实际需求的结合。学校的体育教学除正常的教学环节外,还能够为服装设计类专业学生提供广泛的运动场景素材,而运动场景能够为运动服饰设计扩展构思素材、强化设计针对性、解决个性化需求等带来许多直接的利好作用<sup>[2]</sup>。当前,以校园运动场景为特定研究对象,开展体育教学实践与服装设计专业教学环节紧密联系的课程设计国内鲜有研究。因此,本研究具有较强的探索性、前瞻性,能够推进后续研究者开展更为丰富、深入和持续的研究。

### 一、校园运动场景模式分析

校园运动场景按不同的划分标准存在不同的分类模式。

概括现有的校园运动场景模式,可归纳为以下三种形式:

(一)按教学组织方式的不同,可分为课堂有组织的教学活动和无组织的课外体育活动两种场景。前者主要表现为开设的各种体育必修课(球类项目和身体素质类项目)、选修课(拓展体育必修课为目标,丰富学生体育类选课)、运动训练课(提高班、运动竞赛)等;后者以学生自我业余锻炼为主要形式。现阶段,国内高校采取的形式包括课外体育俱乐部、体育第二课堂、App校园运动跑、院系间体育类比赛

等。(二)按专业要求的高低,可分为比赛型运动场景和非比赛型运动场景。比赛型运动场景主要是由省市教育部门、体育局牵头组织的单项运动比赛。比如,华东地区校园五人制足球赛、浙江省年度各类体育锦标赛。这类比赛对运动服装功能性、视觉性、统一性要求较高,呈现与运动项目高度匹配的特征,如篮球、足球、健美操、武术、游泳等比赛服装存在显著的识别度。区别于专业性较高的运动比赛场景,适合于普通学生的非对抗性运动项目对服装没有统一的要求,服装的专业性要求偏低,比如各类校园院系间的球类比赛或班级间的对抗赛等。(三)按运动项目类别的不同,可划分为跑、跳、跨、对抗、静力等不同类型的运动场景。我们常见的体质测试中的50米、1000米跑归属于跑步类型;跳远、跳高则属于跳跃类场景,跨的项目不多,熟悉的有110米跨栏,各种球在比赛属于对抗性质;静力性运动较少见,如平板支撑、半蹲、举腿静止等。

基于我国绝大多数高校属于非体育类专业院系,进行的体育运动场景与我校具有较大的相似性,因此,本研究所涉及的是普通校园运动活动主要形式和特征,研究重点选取比赛运动场景、有组织的专项体育教学(体育课)活动为主要的背景。

### 二、运动服饰偏好调查与分析

对大学生运动服饰偏好的分析有助于获得消费端的需求信息,进而为后续开展服饰设计和课程设置提供素材。通过

\*基金项目:2020年“纺织之光”中国纺织工业联合会职业教育教学改革项目(2020ZJJGLX097)。

微信小程序对5所高校316名学生开展了运动服饰消费偏好调查,形成了完整的调研报告。结果显示:1)品牌忠诚度:国外运动品牌偏好略高于国产品牌,男生对国外运动品牌的偏好明显高于女生。在服饰品种上也存在差异;运动上衣和裤子,国产和国外品牌差异不明显;运动鞋国外品牌明显高于国内品牌,尤其是位于头部的国外品牌几乎占据80%以上。运动器械以国产为主,价格偏向中低端。2)消费动机:消费动机是消费者选择该服饰的最终理由<sup>[3-5]</sup>。一般认为,消费者趋于理性选择商品,因此,消费动机体现了商品在市场上的实际价值<sup>[6-9]</sup>。服饰款式新颖性是消费者最为看重的原因,占比超过了九成以上,因此设计创新性是首要考虑的要素。服饰的功能性排在第二位,比例接近八成,品牌效应位列第三,预示消费者趋于理性抉择和国货商品的崛起。服饰的舒适性、质感和色彩排在较后。3)期望偏好:本研究设计了学生消费群体对运动服饰设计的建议环节,旨在了解学生真实的需求信息,为后续设计工作奠定素材基础。经统计,个性化创新仍是男女学生的首选,其次是工艺精巧程度和质感,价格因素涉及较少。

### 三、校园运动场景运动服饰穿戴分析

根据研究的需要和现实可操作性,选取了浙江纺织服装职业技术学院基础体育课堂场景、阳光体育项目比赛场景和课外锻炼(阳光跑App)三种场景环境展开调查和统计。

(1)基础体育课堂场景:调查时间选择气象情况较好的十月,连续四周,统计学生的着装情况,一方面,统计是否符合基础体育课堂的要求(上身宽松上衣、下身运动裤、脚上运动鞋),结果显示,有90%以上的学生能够按体育教师的要求穿戴便于运动的服饰,有7%的学生出现偶尔忘记的情况,另外3%表示从来没有运动服饰(运动衣和运动裤,运动鞋除外)。另一方面,统计是否与基础体育课程教学内容篮球项目匹配,结果只有少数的学生穿戴了专业的篮球服饰。体育课堂运动穿戴整体刻画的形象是一条运动裤、一双运动鞋可以参加所有的运动项目,运动项目穿戴的规范服装基本上无法体现。

(2)阳光体育项目比赛场景:以我校阳光体育项目比赛服装为评判依据,结果显示,篮球、足球、健美操、排球四个比赛参赛服装符合运动项目比赛的要求,其他项目学生的服饰仍然与运动项目服装存在偏差。

(3)课外锻炼(阳光跑App)场景:以我校为例,从2021-2022学年开始,规定学生在每一学期内完成至少40-80公里的跑步任务。采用固定点位统计的方式,对我校约2000人次App跑步的穿戴服饰进行了调查与分析发现,穿戴专业

的跑步服饰开展跑步活动的不到5%,穿戴符合运动常识装备(运动服、运动鞋)的学生约占62%,其他则是自由搭配。

通过校园运动场景中运动服饰穿戴情况的分析,不难看出,校园运动场景运动服饰的穿戴没有严格区分和要求,这表示开展不同运动场景穿戴的设计与开发将有较大的发展空间。

### 四、运动场景与运动服饰融合的教学设计与考核

通过上述分析,可以看出,一方面高校学子对不同运动场景的运动服饰或多或少地存在着期盼和些许;另一方面,对运动场景如何选择符合项目特征和个人偏好存在认知差距。因此,构建以运动场景为特定范式的运动服饰设计课程,以满足场景需要为最高原则,创新设计,推出具有原创精神的作品,既有益于广大的青年学子们更加适宜地参与丰富多样的运动项目,并享受运动带来的身心愉悦的乐趣,又能提高职业院校学生服务社会的能力。

#### 1. 运动场景与运动服饰融合的教学设计思路

传统的校园学生服饰设计作品从构思到成品大致经历设计主题选择(大品牌设计的嫁接、迁移)到打样成型的单一通道,区别于传统的方式,本研究打破直线单一通道,形成闭环,即①阶段设计前沿分析—②消费者喜好研究—③假设运动场景—④现场观摩比对—⑤形成创作主题选择—⑥体育课堂运动场景验证—⑦样品出炉—⑧集中展示—⑨纳入阶段设计素材。其中,①②③环节由课题组负责运动场景小组先期完成,并对素材进行加工处理,为后续工作提供直接参考。④⑤⑥⑦由设计团队完成,根据运动场景小组提供的素材,结合现代流行趋势,初步完成设计构想。⑧⑨为展示验证阶段,成果展示和扩大影响。

#### 2. 运动场景与运动服饰融合的课程教学设计

为了促进课题达成,课题组推进的方针归纳起来为“从上至下”“由点及面”“边建边改”。

“从上至下”是指在课题实施之初,主动联系教务处部门,把时装学院相关专业的班级分配给基础教学部课题组成员授课,基础教学部和时装学院协同,由两部门组成的联合团队开展课题的研究推进工作。在全部工作开展过程中,教务处、基础教学部、时装学院三方明确分工,解决了跨部门合作中存在的课堂教学组织、工作量、考核方式等问题。

“由点及面”是指在课题实施进程中,不是全面推进,而是最先选择争议最小、完成阻力较小的比赛服饰原创设计工作,并结合设计和实施过程中存在的难点及时总结经验教训,然后经多方协调论证通过,进而着手开展不同运动场景服饰的设计。比赛服饰之所为被选择优先开展工作的“点”,

主要基于以下考量：首先，运动比赛服饰具有相对统一的标准，对照标准要求，加上自我创新的元素，能够在较短时间内完成设计任务。其次，比赛服饰认同性高。这是由比赛的属性决定的，相对于松散的课外体育活动场景，比赛在学生群体中地位相对较高。另外，比赛服饰的影响力大，各单项比赛计入各参赛部门阳光体育竞赛总分，因此，受关注度比较高，穿着最新设计的运动服饰能够更大程度地吸引学生的眼球，形成较好的宣传效应。

“边建边改”主要基于工作节奏而定的，不同小组之间完成的时间节点不一样，只要满足前期调研、形成设计初稿、小组评议三个环节即可提交给课题组审议，然后由课题组安排在对应的运动场景进行走台展示和学生评议环节，根据各方汇集的意见，再进行局部修改和完善。本轮研究共分成十二个时段先后完成，皆按此原则逐步推进，最终编织成一张完整的课题链条。

### 3. 运动场景与运动服饰融合的课程教学考核

课题组分成体育调研组和服饰设计组，两者既独立承担相应的研究任务，又彼此合作共同完成作品的呈现。服饰设计作品最终是否获得通过，决定权在参与体运动场景的学生手中。因此，本课题最终作品的考核权交课题组联合两个小组共同在课题实施中共同研制，由基础教学部体育调研组负责具体的实施。具体做法是：以基础体育课教学内容中篮球项目为例，课前安排班级中条件最优的五名学生（身高、体形和气质）充当模特，穿戴设计的5套服饰在课堂开展的前10分钟进行展示，由课题组体育调研组的老师通过班级群发布事先编辑好的打分小程序，采用5分制，指标包括服饰的创新性、整体美观度、舒适性、色彩、质感、功能性<sup>[10]</sup>。获得全班累计积分最高的服饰胜出，现场宣布结果。

参照基础体育课教学内容中篮球项目的评审办法，本课题完成了三个基础体育课堂运动场景、九个阳光体育项目比赛场景的服饰考核工作，最终对获胜作品的设计学生给予一定的物质和精神奖励。

### 结语

本课题充分发挥服装设计类院校的优势，实现跨部门人

员协同、课程融合和知识贯通，在机制创新、成果创新方面开辟了新的发展道路。然而，局限于服装设计专业学生设计理念、设计元素把控的认知差距，挑战当前市场化程度较高的运动服饰，其短期的作品呈现水准不一定很高，有许多值得商榷和提升的空间。后续研究可选择某一个或一类运动场景进行深入的挖掘、打磨，在课程融合上更加大胆地创新，相信有许多优秀的作品未来将可期。

### 参考文献

- [1]隗方玲.运动状态下童裤关键部位松量设计[J].西安工程大学学报,2015,29(5):550-554.
- [2]张中启.幼儿服装功能性设计影响因素分析[J].国际纺织导报,2015(1):70.
- [3]岳文侠,王革辉.服装压力对人体的影响及其测试方法[J].西安工程大学学报,2012,26(4):452-456.
- [4]王新泉,丁慧,董瑞兰.电脑横机编织工艺对比分析[J].针织工业,2018(6):12-15.
- [5]刘录勇,张栋.电脑横机全成形编织工艺研究[J].针织工业,2016(4):29-33.
- [6]魏统俊.论运动服装的发展历程与设计走向[J].浙江体育科学,2010,32(3):43-48.
- [7]卢新燕.运动服装时装化趋势发展的因素分析[J].商业研究,2007(11):50-51.
- [8]王德庆,祝思黔.美国运动装的发展历程及其启示[J].山西大学学报(社会科学版),2012,39(3):116-118.
- [9]宋玉.我国运动服饰品牌的大众化定制运营模式分析[J].山东纺织经济,2013(8):27-28.
- [10]任蓓.运动服饰品牌包装平面设计的色与型[J].包装工程,2016,37(16):165-168.

### 作者简介

常洪彬（1982—），男，浙江宁波，硕士，浙江纺织服装职业技术学院，讲师，研究方向：体育教学、体育场馆。