

doi:10.13582/j.cnki.1674-5884.2016.07.007

# 小学英语教学游戏化的理念与策略

丁昱雯<sup>a,b</sup>

(湖南科技大学 a. 教育学院; b. 外国语学院, 湖南 湘潭 411201)

**摘要:**小学英语教学游戏化基于小学生爱玩、好动、好奇心强等心理特征,将教学与游戏相结合,能有效激发小学生学习英语的兴趣与主动学习的意愿,使其在轻松愉悦的环境下学习语言知识,提升语言表达能力,有利于构建小学英语优质课堂,真正体现“寓教于乐”的教学理念。

**关键词:**教学游戏化;小学英语;寓教于乐

**中图分类号:**G622 **文献标志码:**A **文章编号:**1674-5884(2016)07-0020-03

随着新课程改革的推进,教学模式与教学方法的不断创新,教学游戏化这种通过游戏与教学相结合的方式打破了传统教学中学生被动接受知识的模式,符合小学生的心理特征,能激发他们的学习兴趣,从而调动其积极主动地学习,在愉快中获得知识,这使教学游戏化更符合新课程改革的要求。

## 1 教学游戏化的理念

《辞海》中,“游戏”是“体育的重要手段之一,文化娱乐的一种。游戏一般都有规则,对发展智力和体力有一定作用”。夸美纽斯指出游戏可以锻炼儿童身心<sup>[1]</sup>。皮亚杰认为游戏具有发展智力的功能,儿童通过游戏满足对外界的好奇心和探索欲望<sup>[2]</sup>。在《爱弥儿》中,卢梭认为教育要“顺应自然”,顺应人性中的原始倾向和天性。教育首先要顺应大自然的法则,其次要顺应个体的自然发展。对儿童而言,即顺应儿童的天性、年龄特征及其身心发展情况<sup>[3]</sup>。

我国自古就有教学与游戏的结合。宋明时期的蒙养教学强调教人“乐学”,蒙学教材中多用故事或插图来提高学习者的学习兴趣。朱熹提出:“教人未见意趣,必不乐学。”王守仁也主张:“教童子,必使其趋向鼓舞,中心喜悦。”<sup>[3]</sup>他认为在儿童教育中,必须注重激发儿童的乐学情绪,顺应他们的身心发展特征,培养浓厚的学习兴趣与良好的学习习惯,引导他们的思想情感、综合素质在潜移默化中和谐发展。

“游戏化教学是以教学为目的,教师通过科学设计或游戏选择将它与教学过程整合,使学生在活泼愉快、兴趣盎然的情绪中开展游戏学习的一种教学活动类型。它将教学因素和游戏因素紧密结合在一起,是传统游戏化教学的延伸。”<sup>[4]</sup>在游戏化教学中,教师根据教学内容、教学目标以及学生的身心发展特征,选择适当的游戏融入教学过程中,对教学内容进行重组,将体验、实践、合作与交流等结合起来,通过游戏活动创造学习动机,营造轻松愉快的学习氛围,最终实现教学目标。

## 2 小学英语教学游戏化的适切性

自2001年教育部在《关于积极推进小学开设英语课程的指导意见》中要求全国乡镇以上从小学三年级逐步开设英语课程以来,英语在我国小学教育中越来越受到重视。相对其他传统的教学方法,游戏化教学借鉴了游戏的新奇、挑战、轻松等特点,将教学蕴含于游戏之中,激发学生学习兴趣与积极性,调

收稿日期:20160303

基金项目:湖南省基础教育教学改革与师资培训研究基地研究成果之一

作者简介:丁昱雯(1993-),女,湖南益阳人,硕士生,主要从事学科教学英语研究。

动其积极主动学习,在游戏中深化教学知识,让学生在轻松愉悦的环境下学习英语,真正寓教于乐,从而构建了符合小学生心理发展特征的教学模式,其优越性显而易见。

### 2.1 增强学习者的学习兴趣

在传统教学中,教师是课堂的主体,学生只是消极被动地接受知识。英语课堂因需要反复操练各种词汇和句型而变得枯燥乏味,学生因此失去英语学习的兴趣,有些学生甚至把英语列为不喜欢的科目之一。爱因斯坦说过:“兴趣是最好的老师。”学习兴趣是引起学习动机、推动学生主动学习的一种重要心理因素。心理学认为,凡是生动、具体、形象的事物很容易引起学习者的兴趣,有吸引力的东西能使记忆可能性增加将近一倍多<sup>[5]</sup>。在课堂上,趣味性的游戏能避免枯燥的语言反复操练所带来的厌倦心理,消除学习者在学习过程中可能出现的紧张情绪,丰富教学内容,调动学习者积极主动地参与学习,活跃课堂气氛,使课堂在轻松愉悦的氛围下进行,同时开发学习者的应变能力及独立思考能力。

### 2.2 贴近学习者的生活

陶行知说过:“生活教育是以生活为中心之教育,是生活所原有,生活所自营,生活所必须的教育。”<sup>[6]</sup>他认为,生活决定教育,有什么样的生活便有什么样的教育,教育随生活而变化,教育需与生活相结合才能产生作用。游戏化教学能让学生尽可能地接近自然真实的语言环境,比如在教学游戏中设置的一些买卖东西、乘车、游玩等情景,让学生学会如何在生活中使用语言,结合生活实例,将语言与直观动作相联系来理解词汇和句型,学会在不同的场合使用不同的词汇,促进学生对语言知识的掌握。

### 2.3 适合小学阶段的教育内容

目前,我国小学阶段英语学习任务是“激发和培养学习兴趣,树立自信心,形成有效学习策略,发展自主学习能力,掌握基础知识和技能,形成语言运用能力”<sup>[7]</sup>。教师应注重培养学生学习英语的兴趣与信心以及良好的学习习惯,形成有效的学习策略,使学生掌握一定的英语知识技能以及语言综合运用能力。小学英语的教学内容一般较为简单,大多是生活中常见的事物及常用短语,比如食物、动物、颜色等范畴的词汇和“你好”“早上好”“我的名字是”等常用口语。这些知识都是比较简单零散的内容,逻辑性不强,适合结合一定的情景表演或课本剧的形式进行教学。

### 2.4 符合小学生的心理特征

现今,我国大部分乡镇以上小学从三年级开始开设英语课程。三年级的学生年龄在八九岁左右,这个年龄段的孩子有他们的特点。如爱玩、好动,游戏化教学将游戏带入课堂正好满足他们这种心理,让其“在玩中学,在学中玩”;如好奇、敏感,尤其对新鲜事物很感兴趣,游戏相较于书本更能引起他们的好奇心与求知欲,从而使其主动投入到学习中;如好胜心强,什么事情都想争第一,在课堂游戏中适当加入评奖,能有效调动他们的学习积极性;如注意力难以集中,研究表明,儿童可以连续集中注意的时间大约为25分钟,如果教师的教学节奏慢、课堂枯燥,他们就很容易在更短时间内出现做小动作、开小差等现象,这时如果教师将他们感兴趣的带进课堂,就能吸引他们的注意,积极参与到课堂教学活动中;如有丰富的模仿能力和创造潜能,在游戏化课堂中,分角色表演的活动就将抽象的语言与生动的实际生活相结合,使学生处于丰富的语言环境之中,在轻松掌握语言知识的同时,还能充分发挥其表演能力和创造力。

## 3 英语教学游戏化的具体策略

教学游戏化就是教师在教学中根据实际情况及学生身心发展特征等将教学与游戏相结合进行教学,在游戏过程中与学生轻松交流、沟通,使信息传递更加形象生动,从而避免一味的“输入式”教学,增加了课堂的互动,活跃了课堂的气氛,真正实现了以学生为主体、寓教于乐的教育。教学游戏化主要包括数字化游戏和游戏活动两类。

### 3.1 数字化游戏

数字化游戏涵盖电视游戏、单机游戏、网络游戏等各种基于数字平台的游戏。21世纪以来,随着计算机技术的飞速发展,学者们开始尝试将数字化游戏应用到教学过程中。2009年,江苏春雨教育集团

研发了一款名为《梦幻城堡实验班》的以虚拟现实技术为依托的动漫式学习产品,该产品以学习课外知识为主,巧妙地将教育、动漫以及游戏融为一体,一定程度上解决了传统学习中互动性、体验性、趣味性不足的问题。现今,电脑或手机上的单机游戏及网络游戏都很受青少年的青睐,将学习内容融入网络游戏中,会引起学生的兴趣,尤其在游戏的同时学习,一定程度上也减少了沉迷网络的现象。

### 3.2 游戏活动

简笔画。简笔画突出的是简洁而传神,用简单的线条抓住事物的本质及人物的动作、神态等,化抽象为形象,调动学生的视觉感受,促进有效学习。例如在学习 hamburger, fish, chicken 等词时,分别将汉堡、鱼、鸡肉的图片画出,让学生一一对应进行记忆;对于易混淆的词汇如 cap 和 cup,画一顶帽子勾勒出帽顶就像字母 a,画一个杯子圈出杯身就像字母 u,利用生动形象的视觉感受来促进学生对易混淆词汇的区分、理解以及记忆。

猜词活动。猜词活动是小学英语游戏化教学中常用的形式,猜词对英语词汇的理解、记忆及巩固有着很好的效果。例如教师制定一个猜词抢答活动,前一个学生没答出,就由后一个学生回答,并予以一定的奖励,如此便可大大提高学生学习英语的兴趣。在猜词过程中,学生需要在脑海里搜寻可能的词汇,对以往学习的内容也有一定的巩固作用。通过猜词对所学的词汇有更深刻的理解与记忆,这比枯燥的死记硬背效果好得多,而且单纯的死记硬背记忆时间很短暂。在学习 in, on, behind 等介词时,老师分别将小球放在盒子里面、上面、后面,然后让学生猜词并描述每个方位对应的介词的用法,这样多感官协同表演真实地体现这些介词的使用情况,有利于理解记忆。

表演。儿童有着丰富的模仿和创造潜能,喜欢模仿大人的动作和语言,也喜欢表演。在英语教学中,利用角色表演来再现课本中所学的对话内容,或引导学生将所学的词汇、句型运用到角色表演中。在角色表演中,鼓励胆怯的学生积极参与,发挥各自的特长,引导学生融入学习环境之中,在角色表演中理解与掌握知识。譬如,在学习“Hello. How are you? Nice to meet you.”等常用问候语时,教师设置一个情境内容,让学生进行表演,引导学生在不同的情况下选择符合说话场合的用语。在小学六年级的课本中,有许多类似圣诞节互送礼物的情景小故事,很适合小学生分角色表演,而且能调动他们积极参与角色表演活动。在玩中学,不仅活跃了课堂的学习氛围,而且提高了学习效率,有利于构建优质课堂。

## 4 结语

教学游戏化使学习者在轻松愉悦的环境下由被动学习转化为主动学习,有助于提高学习积极性,树立学习的信心,养成良好的学习习惯,为终生学习和发展打下了基础。对于教师而言,所选择的游戏内容不能是随意、毫无目的、易沉溺的,游戏使用不当可能会带来消极影响。课堂上的游戏是为教学内容而服务的,应与教学内容紧密联系,所以教师需谨慎选择游戏的内容与形式,在游戏化教学的同时蕴含思想教育,注重对学生的引导,培养学生良好的思想情感和习惯。教学游戏化具有传统的教学方式所不具有的新生力量,为我国的教育实践开辟了更广阔的空间,有重大的教育意义和社会价值。

### 参考文献:

- [1] 恽如伟,李艺. 面向实用的电子教育游戏界定及特征研究[J]. 远程教育杂志,2008(5):75-78.
- [2] 尚俊杰,庄绍勇. 游戏的教育应用价值研究[J]. 远程教育杂志,2009(1):63-68.
- [3] 霍莹. 游戏化教学在小学英语教学中的应用研究[D]. 昆明:云南师范大学,2013.
- [4] 唐文中,郭道明,李定仁. 小学游戏教学论[M]. 南昌:江西教育出版社,1995.
- [5] 施娟. 小学英语的游戏化教学刍议[J]. 剑南文学:经典教苑,2011(9):166-167.
- [6] 刘艳梅. 陶行知的生活教育解读[J]. 基础教育参考,2007(6):53-55.
- [7] 李雪华. 解读英语新课程标准把握新课程改革方向[J]. 中教研究,2003(5):14-15.