

小学英语游戏化教学策略探析

张瑛群

江西省吉安市青原区思源实验学校 江西 吉安 343009

[摘要]在孩子们的心目中,游戏不仅是一种玩耍的方式,而且是一种能带给他们思想启迪的学习途径。游戏的愉悦氛围可以让学生对所学的内容兴趣倍增,游戏的互动方式可以改变传统的课堂教学模式,激活课堂的学习气氛。我国著名教育学家陈鹤琴认为:“游戏可以给孩子快乐、经验、学识、思想、健康。”然而,虽然游戏教学法有诸多好处,但是并不代表在教学中可以随意使用游戏教学法。如果插入的时机不当,采取的游戏方式不对,就会影响小学生的课堂学习效果。下面以译林版小学《英语》的教学内容为例,谈一谈自己在课堂教学中应用游戏教学法的一些尝试,希望可以达到“玩中学、学中玩”的教育效果。

[关键词]小学英语; 游戏教学法; 课堂教学

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.11.909

引言

英语作为一门单纯的语言学科具有一定的枯燥性,尤其我国缺乏英语学习语境,导致小学生在英语学习中会遇到一些困难。爱玩是小学生的天性,部分教师认为学生玩耍会影响正常学习,这就进一步增加了学生英语知识的学习难度。其实,这种想法有失偏颇。教师完全可以利用小学生爱玩的天性,为学生设计英语教育游戏,使学生在玩中学习,真正实现寓教于乐的教育目标。

1 根据教学内容进行游戏设计

新课程改革背景下,小学英语教学注重培养学生的英语综合能力。教师在利用游戏教学时,应避免长期使用同一种游戏,以免学生感到枯燥厌倦,设置游戏环节也应根据不同的教学内容进行创新改变,才能使感到新奇,激发学生的求知欲望。尤其是在听力练习的过程中,教师将听力练习与游戏有效融合,能够吸引学生的注意力,才能激发学生的学习兴趣。教师为提高学生的积极主动性,将竞争机制引入听力教学,设置听力游戏,提高听力练习效果。教师在课前让学生准备好九宫格单词卡片,并将课堂中学到的单词随机填在卡片中,教师随机读单词,当学生听到单词时,在卡片中对应的单词后面画“√”,当“√”在横排竖排或斜排连成一线时,学生可以大喊“Bingo”表示胜利,教师在课上可以组织学生进行小组竞争,看哪一组“Bingo”的学生最多。通过竞争游戏,在一定程度上能够锻炼学生的听力能力,也能培养学生的学习兴趣。

2 提高学生综合语言运用能力

英语听力不仅需要记忆力、理解力,还需要学会使用英语,学会正确的进行英语发音,流畅的进行英语交流,英语应用能力一直以来都是小学英语教学重点、难点,因此,教师需要科学的使用新技术,发挥新技术的作用,充分使用最新的现代数字信息图像处理系统技术,将小学英语课本当中的每一章节的各种相关优秀教育文本内容自动地转换成文字进行,运用教学软件,使用各种数字音频、视频来辅助

教学,让原本枯燥无误的小学英语教学内容通过更加鲜活生动的方式展现出来,将抽象的英语文本内容具体化。由于英语教育文本颜色非常鲜艳,学生对文本学习内容就会有着浓厚的学习兴趣,教师也能够更加充分的发挥新技术的作用,促进教学的可持续发展。如What would you like? I'd like some. 句型以及关于各种水果不同品种类型的相关单词,可以的方式进行:教师可以结合实际设计一个小型游戏:教师利用新技术进行教学游戏情境的创设通过投影将小学英语课堂教学创设为一个的大型购物超市,让每个小学生自己选择扮演购物超市里的售货员和其他超市顾客一起参与进行各种类型购物超市促销游戏活动,并分别配上了装饰品和购物袋以及各类蔬菜、水果,给小学生自己创设一个真实的英语游戏情景。既增加了游戏的活动趣味性又可以激发小学生对于课堂英语学习的积极参与性,对于小学生的英语学习具有良好的促进作用。

3 教师刻苦钻研教材,精心设计游戏

课堂是教学的主阵地,教师要依托教材实施有效教学,而实施教学关键在于认真备课,通过备课详尽掌握每一部分的内容,对整本教材知识脉络了如指掌。通过备课,掌握重难点,秉承“为教学而设计游戏”,精心设计游戏活动,做到既能提高学习兴趣又能注重知识的汲取,使游戏作用发挥到极致。比如学习“Let's talk, story time”这类两人或者多人对话,我一般采取“role-play”多人合作型游戏,诸如角色表演,情境对话等;如果是单词、短语和句型类的授课,我就加入如“guessing game”“Simon says”这些小游戏,或者闯关游戏,增加竞技性和情趣;但是比较有难度的就选择合作型游戏或者拓展型游戏,这些游戏的恰当融入,必须建立在教师具有高度驾驭教材和课堂能力基础上。(1)教师灵活设计丰富多彩的游戏。教师在设计游戏过程中,要全面考虑教学目的,充分根据教材文本需要,针对每一个游戏的优缺点,选择不同的游戏,比如有的游戏适合情境创设,能强化记忆,我就放到单词教学中;再如角色表演游戏

能有效培养学生合作交流能力；有的益智闯关小游戏适合对知识的强化等，教师要根据游戏特点，灵活运用，不但能促进学生学习知识，还能有效提升他们的综合素养。（2）教师要善于设计贴近学生生活的游戏。小学生的生活认知有限，如果游戏远离他们的认知，就难以发挥游戏的效果，反之，如果运用贴近他们生活的游戏，能起到事半功倍的效果。如人教版四年级下册“My school”，笔者采取“角色表演”，真的带领他们到校园里走一走，可以是“学校主人”的身份，可以是“校园保洁”的身份，可以是“校园小导游”的身份，用他们的视角在校园里巡视，找一找哪些设施是已经学过的单词，并能灵活运用这些单词和句型进行对话和介绍，在玩中学会“某处有某物”等句型的运用。生活化的游戏给学生增加了亲近感，更易于学习知识，并锻炼他们口语交际能力。（3）教师要擅长设计有趣的的游戏。英语教学中的游戏化教学宗旨是激发学生积极参与教学活动，发掘他们学习主动性。所以教师要擅长设计有趣的的游戏，使他们沉浸在游戏情境中，比如学习“My clothes”，我就用有趣的“找茬”游戏去完成教学任务，学生一方面以小组为单位找服装上面的差异，教师另一方面把相对应的单词渗透给他们。有趣的的游戏营造了轻松、愉悦的学习环境。

4 以教材内容为基础设计相应的游戏活动

教师进行游戏教学需要紧贴教材内容，以教材为基础，根据教学需要和学生差异化的学习需求，适当补充游戏内容。这样可以更好地丰富英语游戏课堂，提升课堂教学效率。因此，教师在设计游戏活动时，一是教师要明确教学目标，结合教材内容，设计相应的游戏活动形式，让学生既体会到游戏化学习的乐趣，又在游戏中掌握教学的重难点以及自身学习的薄弱项；二是教师合理规划游戏时间，设计的游戏内容要考虑到学生的知识基础和学习层次，确保学生在参与游戏活动后不会影响后续教学活动的正常开展。例如：在教授三年级上册Unit4 We love animals内容时，为了确保学生顺利掌握本课关于动物的英语单词，教师可以利用看图猜单词的游戏方式，以游戏方式呈现各类有关本节课所要学习的单词内容。如在教“duck”这个单词时，教师可以用粉笔画出鸭子的图案，或者利用多媒体技术呈现出鸭子图片，请学生们猜这是什么动物，学生很容易会猜出这个动物的名称，然后教师可以顺势说：“这个动物用英语怎么说，有谁知道吗？”能够准确快速说出“duck”这个单词的学生只在极少数，教师仔细讲解这个单词，并配合鸭子的叫声和儿歌动作，加深学生记忆，让学生在游戏过程中掌握所学知识。

5 按照实际效果，强化游戏管控

在小学阶段的英语教学当中进行游戏的设计和应用，是

一种全新的教学尝试，在此过程当中，教师需要科学合理地管控游戏，防止出现顾此失彼的情况，真正将课堂教学氛围活跃起来，提高教学有效性。在小学英语的教学过程当中，每一位教师都需要以课堂教学为基点，进而为学生打造出优秀的教学氛围，使其能够真正发挥出游戏教学的重要意义。虽然在小学英语的教学过程中游戏的设计和应用有着自身的优势，但是教师也要始终明白一点，课堂上不能过于游戏化，否则容易让学生过分沉迷游戏，这也就难以真正发挥出游戏教育的重要意义，甚至可能从整体上影响到课堂教学的实际效果。在小学英语的教学过程当中，游戏的设计和应用改善了以往在传统教育当中以教师作为课堂主体地位的教学模式。在如今的教学过程当中，教师应充分发挥指引和组织的重要作用，而采取游戏这一方式，有效地拉近了教师和学生两者之间的关系，进而能使学生深刻地认知知识，体验到当中的快乐。如若学生在游戏当中偏离了学习方向，没有深刻地体会到教育意义，此时，教师就应该对该学生进行有效的引导，使该学生逐渐回归到学习之中。此外，相关教师在设计游戏教学的时候，必须将过度游戏可能导致学生沉迷的不良情况认真进行考虑，把控好游戏的开展方法和时间，以此使游戏教学能够真正促进小学英语教学，进而收获理想的成效。在小学英语的教学过程当中，游戏的设计和应用可以提高学生在学习上的积极主动性，但是我们也必须承认，如若过度应用游戏教学，在一定程度上也可能对学生产生一定的危害性，这一点是很难避免的。对此，教师应使每一位学生都清醒地意识到学习英语的重要作用，从而不至于将过多的精力放在游戏上，这在某种程度上会提高小学英语教学的有效性，增强游戏在课堂教学上的效果，以此使在小学英语教学过程当中，游戏设计的应用从整体上提高小学英语教学的效果。

结语

总而言之，游戏教学法在小学英语课堂教学中的作用不容小觑，这种“寓教于乐”的教学模式深得小学生喜爱，他们在边玩边学中完成了各种英语学习的任务。因此，在今后的小学英语课堂教学中，教师除了要继续保持线下游戏活动的设计，还要学会结合线上英语游戏的平台，给小学生创造更多好玩的英语游戏学习内容，实现小学英语高效课堂。

参考文献

- [1] 陈楠. 教育游戏在小学英语单词教学中的应用探讨[J]. 华夏教师, 2018(15): 43.
- [2] 邢卫华. 教育游戏在小学英语教学中的应用模式探讨[J]. 才智, 2017(10): 8.