

# 游戏化教学在小学英语词汇课堂中的实效性探究

## ——以外研版三年级下册《Unit 1 Animal friends》为例

刘佳

江西省景德镇市陶阳学校

**摘要:**随着新课标对小学英语教学提出“激发兴趣、注重实效、提升核心素养”的要求,游戏化教学日益成为提升词汇教学质量的重要手段。本文以外研版三年级下册《Unit 1 Animal friends》为具体教学内容,探讨游戏化教学在英语词汇课堂中的实效性。在教学实践过程中,笔者以教学微观层面的教学设计、课堂组织、学生反馈等方面为依据,论证游戏化教学如何促进学生词汇掌握、激发学习兴趣与提高课堂参与度。研究表明,游戏化教学不仅优化了教学流程,还增强了学生语言使用的主动性和语境理解的能力,具有较高的教学应用价值。

**关键词:**小学英语;游戏化教学;词汇教学;Unit 1 Animal friends

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2025.09.148

### 引言

小学英语词汇教学是语言学习的基石。《Unit 1 Animal friends》作为三年级下册的首单元,以“动物”主题切入,引导学生学习多个常用动物名称及描述性形容词。词汇量适中,语义生动,易于与学生的认知经验相连接,具备天然的趣味性和可视化特征。因此,该单元在词汇教学中融入游戏化策略,既有利于学生形象化记忆,也契合儿童活泼好动、乐于参与的心理特征。本文将从教学微观层面出发,探讨在真实教学场景中,如何通过游戏化活动促进词汇习得,提升课堂效能。

### 一、游戏化教学的词汇教学契合性分析

在《Unit 1 Animal friends》中,词汇如“panda”“monkey”“tiger”“cute”等词语本身即具高度的视觉可感性和情感贴近性。在传统的“教师教—学生记”模式中,学生往往机械记忆、缺乏语境支持,词义掌握不牢。而游戏化教学的核心在于通过趣味性规则设定、情境创设和任务驱动,将抽象词汇转化为具体的语言使用情境,从而激发学生认知动机,实现主动输入与输出的统一。

以“cute”这一形容词教学为例,仅通过教师板书与解释“cute means lovely or pretty”无法唤起学生具体联想。而若通过“谁是最可爱动物”竞选活动,借助图片投票、表演展示等游戏形式,学生在理解“cute”含义的同时,也能自然地将其运用于表达与比较之中。词义由此嵌入情境,学习由被动转为主动,教学效果显著提升。

### 二、词汇教学的游戏化教学实践策略设计

本单元《Unit 1 Animal friends》围绕动物主题展开,词汇内容以常见动物名称与相关形容词为主,具象

性强,贴近学生生活,为游戏化教学提供了天然素材。在词汇教学中,笔者将整体教学过程划分为“词汇输入建构”“意义理解拓展”“语言输出应用”三个连续递进的阶段,分别嵌入针对性强的游戏活动,使词汇的感知、理解与表达有机衔接,逐层深入。

(一) 词汇输入建构:借助节奏与竞争激活初步认知

词汇输入阶段的首要目标是帮助学生初步感知新词的语音与拼写特征,并形成初步的词汇印象。为此,笔者设计了“动物接龙”“词形飞花令”等活动,强化词汇的音形联结与快速识别能力。

以“动物接龙”为例,教师将目标词汇制作成卡片,采用分组竞技方式,学生按顺序接出一个与前一个动物相关的词汇,如卡片为“lion”,下一个学生需说出另一个动物词汇“elephant”,并举起相应图片或卡片,同时进行拼读。活动设置时间限制,每组需在在规定时间内尽可能多地接出词汇,积分制规则使学生产生持续参与动力。

在实施过程中,教师重点强调音节重音和字母组合的发音规律,如引导学生区分“giraffe”和“tiger”的发音差异。活动结束后,通过随机抽查发音准确率和拼写练习反馈输入效果,为下一阶段的语义理解打下基础。

此外,针对拼读能力较弱的学生,教师还设置“词汇拼图”辅助活动,将目标词汇拆分成若干音节拼图,如“pan-da”,学生需在在规定时间内拼出完整词汇,并朗读。在轻松愉快的氛围中实现音素到词汇的自然过渡。

(二) 意义理解拓展:通过任务驱动深化语义建构在词汇输入基础上,意义理解阶段重在帮助学生建

立词义概念,形成词与图像、语境的联结。笔者设计了“动物画像配对”“词义走迷宫”等活动,强化学生对词汇的语义掌握。

“动物画像配对”活动中,学生两人一组,一人负责阅读或听取教师提供的语义描述,例如:“It is small.It likes bananas.It can climb trees.”,另一人从桌面图片中挑选出正确的动物“monkey”。教师在活动中提供描述的渐进线索,并辅以动作或表情提示,引导学生建立词汇与特征之间的概念联系。

该活动通过信息差方式激活学生的推理能力,同时融合视觉、听觉多通道输入,增强记忆效果。教师还在活动后进行反馈环节,提问:“Why do you choose monkey?”鼓励学生用简单句型表达推理过程,如:

“Because it is small and eats bananas.”,在对话中加深对词义的掌握。

另一个具有挑战性的游戏是“词义走迷宫”。教师将教室布置为多个语义关卡,每个关卡设有一句描述性语言,如“Find the animal that is tall and has a long neck.”学生需根据语义找到正确路线前进,最终到达终点。该游戏融合空间移动与语言任务,使学生在行动中加深对词义的处理。

值得强调的是,在此阶段,教师需精准控制描述的语言难度,既要覆盖目标词汇,又要保障学生理解力,防止因语言输入过难而降低参与积极性。

### (三) 语言输出应用:通过模拟情境实现词汇活化

语言输出阶段的核心在于促使学生将所学词汇迁移至真实或仿真的交流情境中,实现语言综合运用。为此,笔者设计了“动物小剧场”“动物大冒险”等高参与度的任务型游戏,引导学生在表达中内化词汇。

“动物小剧场”活动鼓励学生以小组为单位,自编一段简短剧本,选用2-3种动物并结合形容词进行简单对话,如:“I am a lion.I am strong and big.”、“I am a panda.I am cute and fat.”教师为每组准备简单的动物头饰或图卡,激发学生创造角色的兴趣。表演环节鼓励学生用肢体动作增强表达,如模仿大象挥鼻子或猴子爬树,丰富语言输出的多模态表现形式。

在剧场表演之后,教师设置观众提问环节,如“Which animal do you like?”“Why?”鼓励其他学生参与评价与互动,形成语言输出的反馈闭环。此类活动显著提高学生的语言生成能力,并在交际真实感的营造中增强词汇使用的自信心。

“动物大冒险”则设计为闯关式故事游戏。教师编排一个故事背景,如“动物们要参加森林运动会”,每个关卡对应一个语言任务,例如模仿动物说话、描述某

动物的外形特征、完成信息匹配等。学生在闯关过程中需不断调用所学词汇进行表达与理解,实现语言知识的主动调用与组合。

该类活动将语言学习任务嵌入情节之中,避免枯燥机械重复,有效降低学习焦虑,同时促进学生词汇的语篇化迁移。

通过以上三个阶段的层层推进,游戏化教学不仅仅成为课堂的“调味剂”,而是与教学目标高度契合的教学策略,使词汇教学过程由感知到理解再到表达的链条得以高效实现。词汇不再是孤立呈现的语言符号,而是在游戏任务中获得语境意义和真实交流功能。在具体实施中,教师需把握好游戏活动的节奏、层级与难度,使其真正服务于词汇教学目标,而非沦为表层热闹的形式。唯有如此,游戏化教学才能实现“寓教于乐”向“寓学于用”的深层转化。

### 三、游戏化教学过程中的课堂观察与反馈分析

为了检验游戏化词汇教学在真实教学情境中的有效性,笔者在实施《Unit 1 Animal friends》的教学过程中进行了多轮课堂观察与反馈记录,关注学生在词汇学习过程中的参与度、情感反应、任务完成质量及语言产出水平,力图从多维度评估游戏化策略的课堂实效。

(一) 学生参与度显著提升,学习氛围更加主动积极

在传统词汇教学中,部分学生常因记忆负担重、学习方式单一而出现注意力分散、学习动机不足等现象。而在实施“动物接龙”“小剧场表演”等游戏活动过程中,学生普遍表现出高度的兴趣与参与热情。课堂观察显示,超过90%的学生在活动中能够积极举手、主动发言,部分平时较为安静的学生在小组合作中也愿意尝试角色扮演或发音练习。

如在“动物小剧场”活动中,一位平日沉默寡言的学生在佩戴“panda”头饰后自发模仿熊猫的动作,并大声说出“I am cute and fat”,该行为引发了全班的热烈掌声,教师亦适时给予积极反馈。此类真实情境与趣味设定明显激发了学生的表达欲望,提升了课堂的整体活跃度。

(二) 词汇掌握效果增强,语音语义双维度进步明显

通过课后随堂检测和小组展示反馈,笔者发现大多数学生在游戏化教学后能够准确拼写并正确发音目标词汇,部分学生甚至能将词汇灵活用于自主表达中。例如,学生在展示中能准确说出“Giraffes are tall and have long necks”,而非仅限于孤立的词汇识记。

此外,在“画像配对”任务中,通过观察学生的反应速度与匹配正确率,可以明显看出词义掌握程度的提升。教师使用即时反馈工具(如快速举卡、手势提示)进行调控,帮助学生在模糊语义中纠偏。信息差设计也促使学生更认真听取语言输入,提高语义处理的深度。

### (三) 教学反馈机制促使策略不断优化

在每次游戏活动后,教师均安排了5分钟的“反思小圈会”(Reflection Talk),邀请学生用“I like the game because...”或“I learned the word...”等句型表达对本节活动的反馈。通过这些反馈,教师发现一些游戏如“词义走迷宫”在执行过程中,低年级学生可能出现语义理解困难的问题。针对这一问题,教师在后续环节中增加了图像辅助与中文提示,提升可理解性输入的比重,使活动更具普适性与包容性。

同时,教师还通过微信群平台收集家长的反馈,有家长表示“孩子回家会主动复述课堂上的动物故事”“会用英语讲自己喜欢的动物”,说明游戏化教学在课堂之外也具有一定的语言迁移与延展效应。

## 四、游戏化教学在词汇教学中提升实效的关键因素分析

游戏化教学并非简单地在课堂中“加入游戏”,其能否切实提升词汇教学实效,取决于多个关键因素的系统协同与精细调控。从本次实践教学的过程与效果来看,以下几个方面对游戏化教学成效具有决定性影响。

### (一) 游戏任务与教学目标的精准契合

词汇教学的核心在于实现“音—形—义—用”的系统构建,游戏活动若脱离这一主线,易流于表层热闹而失效。因此,在设计如“动物接龙”“画像配对”等活动时,教师始终围绕单元目标词汇,确保每个游戏环节都能强化某一语言要素:如“接龙”聚焦音形识别,“配对”注重语义理解,“小剧场”推进实际运用,三者逻辑递进、互为支撑。

在教学中曾尝试引入一个与动物无关的卡牌记忆游戏,尽管学生参与度不低,但该活动未能有效回扣目标词汇,导致词汇迁移效果甚微。由此可见,游戏内容必须严密嵌入教学内容,方能保障其教育价值。

### (二) 教师主导下的活动节奏与认知调控

有效的游戏化教学并非“放手式娱乐”,而是教师在“掌控—引导—释放”之间的灵活转换。以“动物大冒险”为例,教师在讲解环节清晰标明每一关卡的任务目标,并通过设定提示、时间限制与阶段奖励,引导学生集中注意力、高效完成任务。同时,教师在小组讨论

中穿插提问引导、即时示范等微指导策略,使学生在探索中始终保持语言学习的中心性。

在认知层面,教师应根据学生的实际能力,调整游戏的输入难度与任务梯度,如对拼写能力较弱的学生适当提供拼读提示或图形引导,确保学习过程中的“挑战适度”。

### (三) 情感驱动与协作机制的融合设计

学习动机是影响词汇习得的重要非智力因素。游戏化教学通过引入竞争(积分、竞速)、情境(角色扮演、故事线)与合作(小组任务、配对互动)等多重机制,能有效激活学生内在动机,增强其语言学习的持久性。

例如,在“小剧场”表演中,学生不仅为争取“最佳表演组”荣誉积极筹备剧本与动作,还在排演中自发帮助词汇薄弱的同伴进行练习,形成了“协作—互助—共赢”的学习氛围。这种正向情感体验能够降低学生的语言焦虑,增强语言表达的勇气与意愿。

### (四) 游戏后的反思与评价机制闭环

有效的词汇教学不仅关注“当下参与”,更应重视“课后内化”。教师通过设计如“词汇反馈墙”“我今天学了……”等反思活动,引导学生回顾所学词汇并尝试迁移使用。例如,部分学生在课后手帐中写下“Today I like giraffes. They are tall.”,体现了词汇的语境应用意识。此外,通过师生共同构建评价标准(如发音准确、表达清晰、参与积极等),学生能在游戏中获得及时反馈和可视化进步,进一步增强学习的目标感与成就感。

## 结语

游戏化教学作为小学英语词汇教学的重要补充方式,在实践中展现出显著的教学实效。以《Unit 1 Animal friends》为例,通过构建以学生为主体、以任务为载体的游戏化教学场景,有效增强了学生对词汇的兴趣、理解与记忆,推动词汇由认知到运用的转化过程。尽管游戏化教学对教师的教学设计与课堂组织能力提出了更高要求,但其在提升课堂活力与教学效果方面的价值不容忽视。未来在词汇教学中,应进一步深化游戏化设计的教学机制,使游戏活动更加精准服务于学习目标,从而实现词汇教学从“有趣”走向“有效”的全面转化。

## 参考文献

- [1] 杨茹佳. 基于ARCS模型的小学高年级英语词汇游戏化教学研究[D]. 重庆三峡学院, 2024.
- [2] 达娃央珍. 基于游戏化教学的小学英语教学模式探究[C]// 教育发展实践研究论坛论文集. 2024: 1-4.
- [3] 洪晨菲, 张玲君. 基于游戏化教学的小学英语词汇教学设计[J]. 英语广场, 2024(15): 134-136.