

小学英语课堂游戏化教学的实践探索

张瑞锋

长春高新第一实验学校

摘要：小学阶段是学生语言能力发展的关键时期，英语作为一门重要的基础学科，其教学方法的有效性至关重要。游戏化教学以独特的魅力在小学英语课堂中发挥着显著作用。本文围绕小学英语课堂游戏化教学展开实践探索，阐述了游戏化教学在激发学生学习兴趣、提高学习效率、促进全面发展等方面的重要意义，明确了游戏化教学应遵循趣味性、教育性、适应性等原则，并且针对游戏化教学的实施提出了设计多样化游戏、合理安排游戏时间、注重游戏反馈与评价等切实可行的建议，旨在为小学英语教师开展游戏化教学提供有益参考，助力提升小学英语教学质量。

关键词：小学英语；游戏化教学；教学实践

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2025.10.039

引言

小学英语教学的核心目标之一在于激发学生对英语学习的兴趣，为其日后的语言学习奠定坚实基础。传统的小学英语教学模式往往侧重于知识的灌输，课堂氛围较为沉闷，难以充分调动学生的学习积极性和主动性。而游戏化教学的出现，为小学英语课堂注入了新的活力。游戏化教学将游戏元素巧妙地融入教学过程，让学生在轻松愉快的氛围中学习英语知识，锻炼语言技能。通过参与各种有趣的游戏活动，学生能够更加主动地投入英语学习中，改变以往被动接受知识的状态。例如，在外研版教材的教学中，教师可以根据不同的教学内容设计相应的游戏，像在学习描述天气的内容时，开展天气播报游戏；学习日常活动相关知识时，组织角色扮演游戏等。游戏化教学有助于营造积极活跃的课堂氛围，提升学生的学习体验，对提高小学英语教学质量具有不可忽视的推动作用，值得深入探索和实践。

一、小学英语课堂游戏化教学的意义

（一）激发学生学习兴趣

小学生天性活泼好动，对新鲜事物充满好奇。游戏化教学以其生动有趣的形式，能够迅速吸引学生的注意力，激发他们对英语学习的浓厚兴趣。与传统枯燥的讲解和背诵方式不同，游戏为学生创造了充满趣味和挑战的学习情境。当学生置身于游戏化的英语课堂时，他们会感受到学习不再是一种负担，而是充满乐趣的探索过程。例如，在词汇学习环节，教师可设计单词接龙游戏，学生需要用上一个单词的最后一个字母作为下一个单词的开头进行接龙。这种紧张刺激的游戏形式极大地激发了学生的好胜心，促使他们积极主动地去记忆和运用单

词，从而使原本单调的词汇学习变得妙趣横生，让学生在轻松愉悦的氛围中爱上英语学习。

（二）提高学生学习效率

游戏化教学能够将抽象的英语知识转化为直观、形象且易于理解的形式，帮助学生更好地掌握知识。在游戏过程中，学生通过多种感官参与学习，能够加深对知识的理解和记忆。例如，在外研版教材二年级英语下册Module 4 Unit 1 What are you doing?的教学中，教师可以组织学生进行你做我猜的游戏。学生分组，一人用动作演示句子描述的动作，如running、jumping、dancing等，另一组同学用英语猜测并说出相应的句子。通过这种方式，学生不仅能够快速理解和掌握现在进行时的表达，还能在实践中灵活运用，提高了语言的实际运用能力。相较于单纯的理论讲解，游戏化教学使学生对知识的掌握更加牢固，学习效率显著提升。

（三）促进学生全面发展

游戏化教学不仅仅局限于知识的传授，更注重学生综合能力的培养，有助于促进学生的全面发展。在游戏中，学生需要与同伴进行沟通、协作，共同完成任务，这有利于培养他们的团队合作精神和沟通能力。同时，许多游戏具有一定的挑战性，学生在面对困难和解决问题的过程中，能够锻炼自己的思维能力和应变能力。比如在进行英语拼图比赛时，学生需要仔细观察拼图内容，运用所学的英语知识描述图形特征，与小组成员协商合作完成拼图。在这个过程中，学生的观察力、语言表达能力、团队协作能力以及思维能力都得到了锻炼和提升，从而实现了知识学习与能力培养的有机结合，为学生的全面发展奠定基础。

二、小学英语课堂游戏化教学的原则

（一）趣味性原则

趣味性是游戏化教学的核心要素，只有充满趣味的游戏才能吸引学生积极参与。在设计游戏时，教师要充分考虑小学生的年龄特点和兴趣爱好，确保游戏形式新颖、富有创意，能够激发学生的好奇心和探索欲。游戏的内容可以紧密结合教材，将枯燥的单词、语法等知识融入有趣故事情节或场景中。

（二）教育性原则

游戏化教学的最终目的是实现教育目标，帮助学生更好地学习英语知识和技能。因此，游戏的设计必须具有明确的教育性，要紧密围绕教学内容和教学目标展开，使学生在游戏过程中能够有效地获取知识、提升能力。教师应根据教学大纲和教材要求，有针对性地选择和设计游戏，确保游戏能够覆盖重要的知识点和语言技能训练。比如，在进行句型教学时，可以设计句型模仿秀游戏，让学生模仿教材中的句型进行对话练习，在模仿和实践中加深对句型结构和用法的理解。通过具有教育性的游戏，让学生在玩中学、学中玩，实现游戏与教学的有机融合，达到良好的教学效果。

（三）适应性原则

每个学生都具有独特的学习风格和能力水平，游戏化教学要充分考虑学生的个体差异，遵循适应性原则。教师在设计游戏时，要确保游戏难度适中，既具有一定的挑战性，能够激发学生的学习动力，又不能过于困难，以免让学生产生挫败感。对于学习能力较强的学生，可以设置一些拓展性的游戏任务，进一步提升他们的能力；对于学习有困难的学生，则要给予更多的指导和支持，帮助他们逐步掌握知识和技能。同时，游戏的形式和规则也要简单易懂，便于学生理解和操作。

三、小学英语课堂游戏化教学的建议

（一）设计多样化游戏

1. 竞争挑战类游戏：利用任务驱动激发学习动力

围绕单元核心知识点设计具有挑战性的任务，以小组竞赛形式开展，通过积分、排名等机制激发学生的积极性，促使其快速反应并准确运用语言。例如，在外研版二年级英语下册 Module 2 Unit 1 “She’s listening to the radio.” 和 Unit 2 “I’m drawing a picture.” 教学中，设计“动作猜谜大挑战”游戏。教师提前准备写有不同动作短语的纸条（如 listening

to the radio、drawing a picture、watching TV、reading a book 等），将班级分为若干小组。每轮由一组派出一名学生抽取纸条，然后用肢体动作表演纸条上的内容，组内其他成员需在限定时间内（如 30 秒）用 “She’s/He’s+ 动词 ing+ 名词” 句型说出正确的短语。成功猜对一次得 10 分，猜错本轮不得分。例如学生表演戴着耳机做倾听状，组内成员需快速说出 “She’s listening to the radio.”。游戏过程中，教师可播放轻快的背景音乐增加紧张感，每轮结束后公布各小组得分。这种竞争模式能让学生高度集中注意力，为在短时间内准确表达，他们会主动回忆并运用所学的现在进行句型，同时通过动作表演加深对动词短语的印象，使枯燥的语法练习变得充满趣味性和挑战性。

2. 合作探索类游戏：通过小组协作深化知识理解

结合单元内容设计需要小组共同完成的探索任务，让学生在合作中交流语言、解决问题，培养团队意识和综合语言运用能力。针对 Module 2 的两个单元，设计“班级生活纪录片”制作游戏。教师引导学生以小组为单位，记录班级日常活动并制作成简易纪录片。首先，各组需讨论确定拍摄主题（如“课间十分钟”“美术课上”等），然后用现在进行句型描述场景中的动作。例如在“课间十分钟”主题中，学生可能会拍摄同学 “listening to music” “drawing pictures” “talking to friends” 等场景，并配上解说词 “She’s listening to music.” “They’re talking to friends.”。拍摄完成后，各组在课堂上展示纪录片，其他小组需找出视频中出现的现在进行句型，每找出一个正确句型该小组获 5 分。展示结束后，全班投票选出“最佳语言表达小组”和“最有创意纪录片小组”。此游戏将 Module 2 的现在进行时知识与实际生活结合，学生在合作拍摄、解说和观看过程中，不仅强化了对 “She’s/He’s+ 动词 ing” 句型的运用，还提升了观察能力和创造力，让英语学习从课堂延伸到真实的生活场景中。

（二）合理安排游戏时间

游戏在小学英语课堂中虽能起到积极作用，但合理安排时间至关重要。课堂时间有限，教师要把控好游戏时长，既要充分调动学生积极性，又不能影响教学进度。在设计游戏时，要明确每个游戏的目标和流程，避免游戏过程繁琐冗长。比如在讲解新知识点后，安排 5-10 分钟的小游戏进行巩固。在外研版二年级英语下册

Module 10 Unit 1 It's next to the park. 关于方位表达的教学后, 教师可开展我说你贴游戏, 准备一些建筑、场所的图片和写有方位介词的卡片, 教师说出句子, 如 The hospital is next to the school., 让学生快速将对应的图片和卡片贴在黑板上正确位置。这个游戏简单易操作, 5分钟左右就能完成, 能有效巩固学生对方位表达的记忆。在新授课开始时, 若用游戏导入, 时间可控制在3-5分钟, 像通过单词闪卡游戏快速复习与新课相关的旧知, 为新课学习做铺垫。而对于一些较复杂、需要更多时间准备和开展的游戏, 如英语短剧表演, 可安排在课程结尾或专门的活动课上, 时长根据实际情况而定, 但也要确保不占用过多教学时间, 以免影响知识传授与讲解。同时, 教师要严格按照预定时间开展游戏, 一旦超时, 应及时引导学生结束游戏, 回归教学重点, 确保每节课的教学任务都能顺利完成, 让游戏真正成为辅助教学、提升教学效果的有效手段, 而非影响教学进度的因素。

(三) 注重游戏反馈与评价

游戏化教学的评价需突破传统分数导向, 构建过程-能力-情感的多元评价模型, 以外研版二年级英语下册 Module 7 Unit 1 "It's Children's Day today." 的节日派对策划游戏为例, 在实践中需从多维度细化评价标准与反馈机制。当学生以小组为单位开展派对策划时, 过程性评价应贯穿任务分配、材料制作、场景模拟等全流程: 观察学生能否用英语完成 "Who will bring the balloons?" "Can we sing English songs at the party?" 等任务协商, 记录其对 "will+ 动词原形" 表将来句型的运用准确性, 对主动用英语沟通且语法正确的小组给予 "语言表达星" 贴纸奖励; 在制作派对邀请函环节, 关注学生是否正确使用核心句型 "It's Children's Day today. We will have a party.", 对出现时态错误的学生, 用 "Look at the picture, when is the party?" 等引导性提问帮助其自主纠正。能力评价需聚焦创意与协作维度: 若学生能拓展 "make a wish" "play games" 等教材外词汇描述派对活动, 或设计 "English riddles corner" 等特色环节, 可授予 "创意小达人" 徽章; 对主动协调组内分工、帮助同伴纠正发音的学生, 标注 "协作之星"。情感评价则关注学生的参与状态与文化认知: 通过观察表情与发言频次, 对全程积极献策的学生记录 "热情小太阳" 标识; 当学生讨论中西方儿童节差异, 说出 "Children in China eat candy at parties, but kids

in America may have a piñata." 时, 给予 "文化探索星" 肯定。为使评价可视化, 可设计 "游戏成长手册", 每完成一项任务根据表现获得对应徽章, 如 "词汇积累章" "语法准确章" "团队合作章", 期末依据徽章数量兑换 "派对策划高手" "英语游戏明星" 等称号, 手册中设置 "教师评语栏" 与 "同伴互评栏", 如 "Lisa helped Tom with the sentence structure—very kind!", 让评价覆盖知识掌握、能力发展与情感态度, 形成 "即时反馈-阶段总结-长效激励" 的评价闭环, 既强化学生对 "It's Children's Day today." 等核心句型的运用, 又通过派对策划场景培养其语言实践与跨文化意识, 让评价成为推动学生在游戏化学习中全面成长的助力。

结语

小学英语课堂游戏化教学是一种极具价值的教学方式, 对学生的英语学习和全面发展具有重要意义。通过游戏化教学, 能够有效激发学生的学习兴趣, 使学生由被动学习转变为主动探索; 显著提高学生的学习效率, 帮助学生更好地理解和掌握英语知识与技能; 有力促进学生的全面发展, 培养学生的团队合作精神、沟通能力、思维能力等综合素质。在实施游戏化教学过程中, 教师要严格遵循趣味性、教育性、适应性等原则, 确保游戏的设计和开展符合学生的年龄特点和学习需求。同时, 通过设计多样化游戏、合理安排游戏时间、注重游戏反馈与评价等具体建议的落实, 不断优化游戏化教学实践。相信随着游戏化教学在小学英语课堂中的深入应用和不断完善, 能够为学生营造更加生动有趣、高效优质的英语学习环境, 助力学生在英语学习道路上稳步前行, 为未来的学习和发展奠定坚实基础。

参考文献

- [1] 赵丹. 小学英语课堂中游戏教学策略 [J]. 科学咨询 (教育科研), 2020, (37): 236.
- [2] 王帝, 姜俊和. 浅谈游戏化教学在小学英语课堂中的应用 [J]. 科教文汇 (下旬刊), 2019, (25): 137-138.
- [3] 秦玲. 游戏化教学在小学英语课堂应用中的问题与对策——H小学的实习启示 [J]. 湖北师范大学学报 (哲学社会科学版), 2018, 38 (04): 98-101.
- [4] 陆成方. 游戏教学法助力小学英语教学的探究 [J]. 数码设计, 2017, 6 (09): 202.
- [5] 梁鳞. 游戏化教学模式在小学英语课堂教学中的应用思路探讨 [J]. 戏剧之家, 2015, (07): 209-210.