

Exploration and Practice of Game-based Teaching in Compulsory Education English Teaching

Jiayue Bao Xinyu Zhang Zhoujing Lin

School of Foreign Languages, Liaoning Normal University, Dalian, Liaoning, 116029, China

Abstract

The current English teaching in China has achieved certain achievements, but there are still many problems and challenges. With the development of science and technology, game-based teaching, as an innovative educational model, is profoundly transforming the English classrooms in primary schools. Game-based teaching can fully mobilize students' enthusiasm and creativity in learning, fully implement the guiding ideas of the new curriculum standards, and is conducive to cultivating students' core literacy. This study will start from the definition of game-based teaching, explore the theoretical support behind game-based teaching, explore the characteristics of game-based teaching in English classroom teaching, and thus summarize the significance of game-based teaching. Finally, it will reflect on the shortcomings of game-based teaching, in order to provide references for future game-based teaching to meet the needs of real classroom teaching.

Keywords

compulsory education; English teaching; game-based teaching

游戏化教学在义务教育英语教学中的实践探究

包佳悦 张欣宇 林周婧

辽宁师范大学外国语学院, 中国·辽宁 大连 116029

摘要

当前中国英语教学取得了一定的成就,但还存在许多的问题和挑战。随着科学技术的不断发展,游戏化教学作为一种创新的教学模式,正深刻地改变着义务教育英语教学课堂。游戏化教学能够充分调动学生的学习积极性和创造性,充分践行新课标指导思想,有利于学生核心素养的培养。本研究将从游戏化教学定义出发,挖掘游戏化教学背后的理论支撑,探索游戏化教学在英语课堂教学中的优势和实践意义,并反思游戏化教学存在的不足之处,以期能够为未来游戏化教学面向真实课堂需求提供借鉴。

关键词

义务教育; 英语教学; 游戏化教学

1 引言

当前中国英语教学取得了一定的成就,但还存在许多的问题和挑战。在长期应试教育的背景下,许多小学英语教师只是机械地进行教学,忽视学生的情感因素和学习兴趣,不利于发挥学生学习的积极性,主动性和创造性。《义务教育英语课程标准(2022年版)》(以下简称“义教新课标”)要求教师引导学生乐学善学,不仅要重视“学什么”,更要关注学生是否“喜欢学”,以及是否知道“如何学”。符合学生认知水平的教学游戏,可以让学生在丰富有趣的情境中,通过不同类型的活动,感受学习英语的乐趣,激发学生的学习动机,进而满足学生多样化的学习需求。

2 游戏化教学的概念

Uberman 指出,在游戏中学习的过程就是学习者学习和享受教学的过程。美国教育家 Prensky 认为游戏化就是将游戏及其相关的要素运用到非游戏的情境中去。刘静茹(2022)将游戏化教学定义为:结合学生自身的兴趣爱好,遵循学生的认知规律,将游戏设计安排到教学活动中,或者将整个课堂设计成一个大的游戏活动,这样的一种教学模式被称为游戏化教学。

笔者认为,游戏化教学是指教师围绕单元主题创设相应情境,基于游戏的方式引导学生完成课程任务和组织开展教学的一种教学模式。游戏化教学可以分成两种情况:一种是教师根据教学需要,针对特定的教学环节引入游戏;另一种是教师将游戏贯穿于整节课的全过程各个环节之中,以游戏的结束作为本节课内容的结束的标志。在轻松、愉快、积极的课堂氛围,教师利用教学游戏向学生传授语言知识、培

【作者简介】包佳悦(2002-),女,中国河南开封人,在读本科生,从事英语教育研究。

养学生语言技能,将能有效激发学生的学习兴趣 and 好奇心。

3 游戏化教学的理论基础

3.1 行为主义学习理论

根据斯金纳的操作条件反射理论,个体的行为会受到外部刺激的影响。正向强化可以增强某种行为,反向强化则会减弱某种行为。处于义务教育阶段的儿童,通常希望得到认可和赞扬,对批评和指责较为敏感。在游戏化教学中,教师可以通过设置相应的游戏规则和奖惩机制,激发学生的学习兴趣,指导学生的学习行为。例如,教师可以对认真参与课堂活动的学生给予适时适当的奖励,激发学生的学习兴趣 and 动机,对上课不认真听讲的学生给予适当的惩罚,引导他们形成正确的学习行为。

3.2 建构主义理论

根据瑞士儿童心理学家皮亚杰的理论,学习是一种主动的建构过程。建构论的观点是,没有一个人的行为背景是没有任何意义的,对这些知识的认识只能在实践中进行。在游戏化教学中,学生需要基于特定的情景,充分发挥自身主观能动性,借助已有的知识和新学的知识,在老师的指导或同学的帮助下,积极地参与到游戏中,通过实践建构自己的知识结构,丰富自己的认知图式,从而加深对英语的理解,促进学生语言运用能力的提升。

3.3 多元智能理论

美国心理学家加德纳将智力定义为个人在特定的文化情境中,利用生产性方法来解决或创新问题的能力。人的智能构成包括九个相关的智能。各学科间的智力发展程度也不尽相同。这九项智力分别是语言智力、数学智力、视觉空间智力、身体运动智力、音乐智力、人际智力、内省智力、自然探索智力以及存在智力。游戏化教学符合多元智能理论的理念,教师可以借助不同的游戏,发展学生的不同智能,从而满足学生多样化个性化的学习需求。比如,观察图片找出不同的游戏,可以发展学生的视觉空间智能;学唱英文歌曲的游戏可以发展学生的音乐智能;需要小组成员合作探究的游戏可以发展学生的人际智能。

3.4 情感过滤假说

情感过滤假说是第二语言习得理论中的一个重要概念,强调了情感因素在学习者的第二语言习得过程中的作用。美国语言理论家 S.D. Krashen 把学习者的情感状态比作一个过滤器(Filter)。所有语言输入都必须经过这个“过滤器”才有可能被学生摄入(Intake),只有未被滤掉的信息输入才能被学习者习得。情感过滤作用越弱,二语习得效果越好。情感过滤假说在教学实践中的应用启示教师在教学过程中应关注学生的情感状态,创造积极、支持性的学习环境,让学生处于放松、自信的状态,帮助学生培养学习的兴趣,树立学习的自信心,才能取得更好的学习效果。

4 中国义务教育英语教学现阶段存在的问题

4.1 教学形式单一

传统课堂中,教师主要采用讲授的方式。讲授通常是指教师在课堂上向学生讲解理论知识。它注重的主要是“讲”的过程,教师是课堂的主导者,学生处于被动接受的地位,学习的主动性不强,积极性不高。机械记忆单词,反复操练句式,可能会让学生失去学习的兴趣和动机,影响教学效果。

4.2 教学理念僵化

教学理念的更新依旧囿于应试教育的框架之下,发展迟缓。传统课堂中,教师借助语法翻译法和听说法,在课堂上主要充当发号施令的角色,让学生通过操练重复性的练习掌握和巩固知识点,往往使学生感到乏味。以分数为导向,忽视学生的认知特点和身心发展规律,采用比较传统的教学理念,不利于帮助学生培养学习的兴趣,树立学习的信心,制约了学生的全面发展。

4.3 重视语言知识学习,忽视语言技能培养

传统的英语课堂过于注重语法规则和词汇记忆的教学,强调语言形式的学习,忽视对学生听说读写等综合语言应用能力的培养。学生机械记忆语言知识,不仅增加学生的学习负担,还不利于学生对内容的理解和掌握。学生如果不能使用语言进行交流,就失去了学习英语的最基本的意义。

5 游戏化教学在义务教育英语教学中的优势

5.1 激发学生的学习动机

动机对于语言学习来说是一个至关重要的因素。William 和 Burden 将动机定义为:动机促进人们作出相应的行为,并在情感上对人们提供一种激励,鼓励人们为实现目标而努力。

处于义务教育阶段的学生很难将注意力长时间地保持在某一特定的事物上。如果教师不能顺应学生的认知发展规律,采取单一的授课方式,讲解枯燥乏味的内容,将会影响学生的学习效果。游戏化教学可以借助具有趣味性的游戏,展现丰富生动的图片和内容,创设轻松有趣的课堂氛围,吸引学生的注意力,激发学生的学习动机,促进学生积极主动地学习。

5.2 缓解学生的学习焦虑

焦虑是二语习得过程中必然存在的情感状态,通常表现为学生学习过程中的紧张,对错误充满恐惧以及焦躁等。游戏化教学可以创设轻松愉快的气氛,让学生在敢于张口说英语,减轻学习焦虑,从而取得更好的学习效果。例如,教师设计外研社版初中英语八年级上册 Module 6 Animals in danger 单元时,教师在设计课堂导入环节可以引出几个动物出场介绍自己与学生互动的小游戏,鼓励学生模仿不同动物说话的语气介绍自己喜欢动物,激发自己表达的欲望,缓解学生的恐惧心理,更好地鼓励学生口语表达。

5.3 培养学生的核心素养

义务教育英语课程体现工具性和人文性的统一。英语教学不仅仅是教会学生语言知识,还要注重学生语言能力的培养和不同文化内涵的理解。英语作为一种文化交流的载体具有很强的实用性,英语课程培养学生听、说、读、写、看等语言技能能够帮助学生更好地了解不同文化历史背景以及背后的价值观,开阔学生视野,增强学生跨文化交际意识。游戏化教学借助游戏的形式,创设与实际生活相关的语言运用的情景,提高学习积极性和参与度,从而促进学生对语言的理解和运用,提高学生的综合语言运用能力,更好地把握英语课程的育人价值。

6 游戏化教学对义教新课标理念的落实与深化

6.1 践行英语学习活动观

教师在设计教学游戏时,需要依托课程的主题语境和语篇类型,创设相应的情境。借助教学游戏,学生能够在主题意义的引领之下,依托不同的语篇类型,在分析问题和解决问题的过程之中,促进语言知识的学习、语言技能的发展,思维水平的提高,价值取向的判断和学习策略的应用,这充分地践行了英语学习活动观。在这样的氛围中进行教学和学习,学生才会主动有效融入课堂。

例如,教师可以创设“大家一起找一找”的游戏,创设 Tom 和 Lisa 正在整理书包,大家帮助他们整理一下房间里的文具的情境。学生在寻找文具的过程中间接地练习了各种文具的词汇表达。这种创设情境的游戏教学与传统教师直接领读识别单词相比,学生的好奇心被激发,愿意帮助 Tom 和 Lisa 整理房间,学生的学习效果也会更好。

6.2 推动“教学评一体化”的实施

教学评价对促进学生核心素养的发展具有重要作用。新课标要求教师坚持以评促学,以评促教,将过程性评价与终结性评价相结合贯穿于教与学的全过程之中。在这一过程中,教师引导学生通过参与、设计、合作等多种途径完成教学任务,充分发挥教师的主导作用和学生的主体地位,教师与学生在合作中促进教学相长。

评价性教学游戏一般分为竞争性评价和闯关性评价。竞争性评价以小组合作为核心,引入竞争机制,将每个小组完成任务的程度进行实时评价,动态赋分。借助教师评价或者其他小组评价的赋分途径,将教师评价和学生评价相结合,实现评价主体的多元化。闯关性评价是指将整节课的教学任务融入闯关的不同环节之中,每完成一关教师给予学生相应的正面反馈,学生只需要跟上教师的节奏,完成闯关即可获得相应奖励。例如,教师可以设计小组 PK 的小游戏,引入竞争机制,呈现分数的动态变化,帮助学生明确本小组相对于其他小组的差距,充分激发学生的拼搏向上的动力。

这种小组竞争的评价机制充分地调动了全班同学的积极性,营造一种互帮互助,合作共赢的课堂氛围。因此游戏教学融入传统英语课堂,能够构建更加多元立体的评价机制,充分发挥学生的主观能动性,丰富学生的学习体验,更好地实现教学评一体化。

6.3 推进信息技术与英语教学的深度融合

现代信息技术已经广泛地应用到各个领域,正在深刻地改变着每个行业的发展。英语教学势必要将现代教育技术融入课堂中,充分发挥现代信息技术对英语课程教与学的支持与服务功能,更好地推进英语课堂高质量发展。教学游戏作为一种创新的教学模式,有效推动现代信息技术融入英语教学,不仅关注了学生多样化的学习和发展需求,凸显学生的主体地位,还反映了科学技术进步的新成果,体现了课程的时代性。

值得注意的是,游戏化教学只是一种辅助性教学,归根结底是为教师更好地教学和学生更好地学习服务,不能完全地替代传统教学。因此教师在进行教学设计时,不能为了引入游戏教学而强行加入教学游戏。教学游戏的引入应该建立在对教材和学情充分地分析基础上,而不是孤立地强行增设。教师在设计游戏时应该以完成教学任务为重,不可脱离教学实际孤立地进行游戏设计。并且教师应引导学生树立正确“游戏观”,不可将教学游戏与手机游戏混淆。只有这样,才能最大限度地发挥游戏化教学优势,为传统课堂注入新活力。

7 结语

本研究从游戏化教学的定义、理论支撑、优势、实践意义以及反思等方面展开论述,综合一些教学游戏实例,探索了游戏化教学在义务教育英语教学中的作用,最终得出游戏化教学基于不同理论支撑,将信息技术广泛应用于英语课堂,培养学生的英语学科核心素养是一种必然趋势的结论。但其存在的一些不足之处需要我们增强风险意识。广大教师、教育工作者们要积极探索新路径,使得游戏化教学未来更好地服务于真实教学。

参考文献

- [1] Williams Marion, Robert L Burden. Psychology for Language Teachers: A Social Constructivist Approach[M]. Cambridge University Press, 1997: 14-27.
- [2] 中华人民共和国教育部. 义务教育英语课程标准(2022年版)[S]. 北京: 北京师范大学出版社, 2022.
- [3] 皮亚杰. 儿童心理学[M]. 吴福元, 译. 北京: 商务印书馆, 1950.
- [4] 刘静茹. 小学英语游戏化课堂活动设计研究[D]. 大连: 辽宁师范大学出版社, 2022.
- [5] 张慧佳. 游戏教学法在小学英语课堂的应用现状研究[D]. 上海: 上海师范大学出版社, 2023.