

情境与课堂相融 趣味与竞争共生

——论体校环境下的英语游戏化教学

何 剑

(无锡市体育运动学校, 江苏 无锡 214000)

摘要:一直以来体校的英语教学情况并不理想,存在着很多问题。体校学生肩负着训练和学习的双重任务,文化课不受重视。另外,体校现有的课堂教学模式过于传统,且不符合体校学生实际学情。针对这一现象,笔者提出在体校英语教学中融入游戏化学习。游戏化学习就是将游戏这种学习方式引入学校与课堂,让游戏融入学习设计,从而改造传统的教与学形式,促进课堂转型的方式。笔者简单阐述了游戏化学习情境设计的三个关键原则,并提供了一份具体的设计案例及案例分析。希望今后的体校英语教学中,游戏化教学能改善教学质量。

关键词:体校; 英语教学; 游戏化学习; 情境设计

一、游戏化学习定义

目前对于游戏化学习的界定是:在教学情境中,以培养学科能力为主线,通过设计包含游戏要素的教学活动与课堂规则,用竞争意识刺激学生主动学习,从而培养学生主动性、提出问题、解决问题的学习能力的过程。游戏化学习,简而言之,就是将游戏这种学习方式引入课堂教学,让游戏融入教学设计,从而改变传统的教学模式,促进课堂转型。

二、研究背景和必要性

长期以来,体育界多把竞技体育定义为“以体育竞赛为主要特征,以创造优异运动成绩,夺取比赛优胜为主要目标的社会体育活动”。但笔者认为,比赛输赢并不是竞技体育的主要目的或根本目的。德国学者笛姆指出,竞技运动就是游戏。我国学者卢元镇也认为游戏是奥林匹克运动的本源。

一直以来体校的英语教学情况并不理想,存在着很多问题。体校学生肩负着训练和学习的双重任务,文化课并不受学生重视。另外,大部分体校现有的课堂教学模式过于传统,且不符合体校学生实际学情。基于以上情况,笔者提出:在体校英语教学中融入游戏化学习,将竞技体育以游戏的学习方式引入学校和课堂。这一创新不仅更符合竞技体育的特质,也能改良传统守旧的英语教学模式,促进体校英语课堂转型。游戏化学习可以有效利用“游戏是体育的本质”这一天然优势,从而开展一系列有效的体校英语课堂教学探索与实践。

三、游戏化学习的情境设计原则

体校环境下的英语游戏化学习情境设计,指的是教师在实施英语教学过程中,借助游戏元素来设计故事背景框架,创造具有竞争意识的英语学习情境。笔者认为,在体校环境下的英语课堂中,教师展开游戏化学习情境设计必须遵循以下三个关键原则。

(一) 严格围绕课程内容展开设计

凡是游戏,都需要事先设定好具体背景框架和情节脉络。在设计游戏化学习的游戏时,首先要从体校实际学情出发,严格执行课程标准和教学内容,仔细设定游戏发生的情境。游戏情境创设,必须要立足于学生英语学习的具体内容,找到与学习内容匹配的故事或场景脉络。

(二) 务必明确学习者在游戏中的角色和任务

一个成功的游戏情境中,往往会出现多样化的角色。教师作为游戏的设计者,需要在构想游戏故事框架的同时,确定学生在游戏过程中扮演怎样的游戏角色,进而明确这个角色的学习者需要完成什么样的学习任务。

从指定游戏角色这一角度来说,教师可以根据课堂实际情况,采取多个学生承担同一角色或由不同学生承担不同角色。从任务角度来说,教学情境中发布的游戏任务不仅要基于课程内容和教学需求,且对与学生来说必须具有一定的思维挑战性。因为,具有一定思维挑战性的游戏任务更容易激活学生的思维,引起他们的课堂学习兴趣。同时,还需及时调整教学游戏的难度,过于简单和难度过高的游戏都不利于学生专注力的持续投入。

(三) 游戏情境最终要转化为课堂的实体场景

在进行游戏情境设定的最终环节,我们需要将游戏情境中的故事框架、角色分工和游戏任务落实到具体的体校英语课堂情境中,教师可以借助音频、图片等各种多媒体辅助方式,其最终目的都是为了让学生以最快的速度了解游戏的设定。学生只有了解了游戏情境和规则之后,才能全身心投身于课堂角色,从而进一步展开游戏活动,并顺利完成任务。

四、游戏化学习的情境设计案例及分析

Teaching content:

译林高中英语必修一 Unit2: Welcome to the unit

Teaching Aim:

1.To encourage students to learn about words related to types of sports.

2.To train students' spoken English.

语言文学类的学科强调学生听说读写的基本技能,作为实践性较强的语言学科,学生要有充分的交流表达的实践机会,因此在本课堂中将体校的具体生活和训练融入语言情境创设,这使得单纯的语言操练富有实际意义。另外,考虑到体校学生的现有英语语言与文化基础薄弱,对于原板块中“五则小笑话”进行适当删减,降低难度,内容紧扣基础体育词汇与基本口语练习,从而更能提高学生的参与度,激发学习兴趣。

Teaching procedures:

Step 1.Lead in :

1.Show student a video about sports, and ask what they can see from this video.

2.Role-play: Interview

Two students form a small group.One student acts as a journalist while the other acts as an athlete.Each group can make an interview by asking the following questions:

Q: Do you like sports?

What kind of sports can you play?

How often do you play sports?

基于课堂内容创设的游戏情境不仅能营造一个故事氛围,增强学习者在游戏中学习的投入感和代入感,也使得游戏和学习内容目标之间的关系更加密切。此环节安排的游戏是一个微型采访,学生分别扮演记者和运动员,记者对运动员日常训练进行采访。角色游戏一个突出的功能就是发展学生社会交往和沟通能力,游戏中蕴含着丰富的人际沟通技巧。此环节设计将学生日常训练情况融入课堂,因学生对体校的学习和训练了如指掌,故该设计更能够激发学生开口说英语的积极性,从而锻炼到英语口语,增强英语交际能力。

Step2: Presentation

1.Have students read the jokes on P15, and ask them to name the sports in the jokes.

Soccer (足球) skydiving (高空跳伞) baseball (棒球)

basketball (篮球)

2.Explain the meaning of jokes to students.

3.Present the names of sports which appear in the video, there are 12 different sports listed.Ask students to recite after teacher loudly.

Badminton (羽毛球) Boxing (拳击) Golf (高尔夫)

Fencing (击剑) Soccer (足球) Baseball (棒球)

Basketball (篮球) Tennis (网球) Shooting (射击)

Volleyball (排球) Weightlifting (举重) skydiving (高空跳伞)

考虑到体校学生的现有英语语言与文化基础薄弱,对于原板块中“五则小笑话”进行简化,意思一带而过,降低难度。内容紧扣基础体育词汇。为了提高学生的参与度,笔者让全体学生在课堂上反复朗读,从而加深学生对于单词的记忆和掌握。

Step 3.Guessing Game:

Guide student to play this game.There are two groups, each of which is made up of two students.One student is only allowed to use the body language to describe the sports, while the other guesses what the sport it is.Each group has only 1 minute.The group which works out the more types of sports is the winner.

此环节安排了竞猜游戏,将学生分为两组,每组挑一名学生上讲台,用肢体语言描述自己所看到的运动项目,下面的组员猜该项目名称。规定时间内,猜出正确项目名称越多的那组获胜。这个竞猜充分体现并发挥了运动员的竞技本质,并将这个本质转化为课堂教学游戏,它需要参与者的相互竞争才能展现出来。

Step 4.Extension and discussion:

Show students some pictures which was taken when students were training.Have students think about the following questions:

1.How many types of sports are there in our school? Can you name some of them? Such as basketball, football, and so on.

2.Which type of sport do you take part in?

Encourage students to make a pair work to be involved in the discussion and express their opinions.

在进行游戏情境的最后环节,我们需要将所有内容整合到实际环境中去,此环节旨在将学生引导回体校实际环境,并对所学知识进行巩固和延伸。

五、结束语

游戏化学习一旦运用到英语课堂中,首先要思考这一游戏是否有助于学生达成基本课堂学习目标。本文仅限于我个人看法,这里我想强调,除了英语学习的认知目标以外,我们更应该追求和思考的是如何超越这些目标。希望在以后的体校英语课堂里,有更多的教师将游戏化学习融入其中,因材施教,以人为本,充分调动学生的学习积极性,从而改善体校英语教学质量。

参考文献:

- [1] 黄微.体校中职英语教学中渗透思想政治教育的策略分析[J].校园英语, 2021(33): 55-56.
- [2] 朱述辉.探讨信息化背景下游戏教学法在中职英语课堂教学中应用的实践[J].校园英语, 2021(29): 77-78.
- [3] 赵喜雪.游戏融入词汇教学的实践研究——以中职英语为例[J].校园英语, 2019(26): 50-51.