游戏化教学提升小学英语口语输出的实证研究

朱欢欣
中国计量大学　浙江省杭州市　310018

摘　要：本文围绕游戏化教学在小学英语口语课堂应用展开研究，基于实践观察与文献研究，结合小学英语教学特点，探究游戏化教学策略与实施效果。研究表明合理运用游戏化教学可激发学生英语口语学习兴趣、提升语言运用能力，同时该教学方式在实施中存在诸多挑战。通过分析总结实践案例，提出针对性应用策略与应对措施，为小学英语口语教学提供参考，助力提升教学质量。

关键词：游戏化教学；小学英语；口语课堂；应用策略

1 引言

1.1 研究背景

教育部 2022 年发布的新课标强调英语核心素养，口语交际能力成为小学英语教学重要目标，而“双减”政策实施与全球化背景下，以教师为中心、形式单一的传统教学模式难以满足学生英语口语交际能力提升需求。

游戏化教学有别于传统“哑巴英语”教学模式，作为以学生为中心的创新教学方式，它将游戏元素与教学内容有机融合，能够激发学习兴趣、提升课堂参与度和学习积极性。“双减”政策下，游戏化教学“寓教于乐”特性与“减负增效”要求高度一致，让学生在轻松氛围中学习英语口语、增强自信并提高表达能力。小学阶段学生好奇心强、注意力集中时间短，游戏化教学与之契合，为小学英语口语教学提供新思路和方法，研究其在小学英语口语课堂的应用策略有重要现实意义。

1.2 研究目的与意义

本研究围绕游戏化教学在小学英语口语课堂的有效应用策略展开探索，通过实践案例分析，总结出适配小学英语口语教学的游戏化教学模式与方法。研究显示，合理运用游戏化元素可切实增强学生英语口语表达意愿，提升其语言运用能力。从理论角度看，本研究拓展了游戏化教学在语言学习领域的应用研究范畴；从实践层面而言，为小学英语教师提供具体教学指导，助力解决传统英语口语教学中学生课堂参与度欠佳、口语表达缺乏自信等问题，对推动小学英语口语教学质量提升具有积极作用。

1.3 研究方法与创新点

本研究运用文献研究法、案例分析法和教学实践法等多元化研究方法。通过系统梳理国内外相关文献掌握游戏化教学研究现状与理论基础，结合笔者在新东方青少部两年助教积累的教学实践经验，深度剖析典型小学英语口语课堂游戏化教学案例，并在实际教学中开展游戏化教学实践探索以检验和优化应用策略。

本研究创新之处在于，基于新东方优质教学资源平台的真实教育情境挖掘生动教学案例，增强研究实践性与可操作性；同时针对小学英语口语教学特点，系统提出游戏化教学应用策略，为小学英语教师提供可迁移应用的教学指导。

2 游戏化教学相关理论

2.1 游戏化教学的定义与内涵

游戏化（gamification）教学法是一种将教育内容、教学过程设计成游戏形式，以激发学生学习兴趣、提高学习效果的教学策略 [1]。其核心内涵在于通过游戏的形式，将原本略显枯燥的学习内容转化为生动而富有吸引力的游戏活动，让学生在轻松有趣的氛围中学习知识、掌握技能。

2.2 理论基础

行为主义理论：行为主义是 20 世纪初起源于美国的一个心理学流派，其创始人 John Broadus Watson(华生) 在原苏联心理学家和生理学家 Ivan Pavlov 的“经典性条件反射”的实验结果基础上，提出了“行为主义”的观点 [2]。行为主义理论核心的“刺激 – 反应 – 强化”机制为游戏化教学设计提供了关键支撑，用循序渐进的游戏任务强化学生的学

习效果，从而促进学习目标的达成。

建构主义理论：在教学领域，建构主义主张教师的职责在于为学生构建包含待解决问题的真实情境，让学生在问题的思考、处理和解决中构建个人化的知识体系，完成学习过程 [3]。游戏化教学通过构建情境，为学生提供了知识建构的理想环境，促进其在新旧知识间建立个人化体系。

动机理论：动机是推动学生学习的内在动力。游戏化教学通过设置比赛机制、奖励机制等，激发学生的内部动机（兴趣、成就感）和外部动机（奖励、认可），使学生更加积极主动地参与学习。

2.3 游戏化教学在小学英语教学中的独特优势

游戏化教学在小学英语口语课堂的独特优势体现在三方面：以任务设置和即时反馈强化学生口语输出，助其养成稳定练习习惯；通过情境模拟构建真实语言运用环境，促使学生在游戏互动中主动形成个人知识体系；平衡任务挑战与个人成就感，全方位激发学生参与热情和学习动力，既提升语言运用能力又培养创新思维。

3 小学英语口语课堂现状分析

3.1 传统教学模式的特点与不足

传统小学英语口语教学模式以教师为中心，教师在课堂上占据主导地位，传统教学过分注重了语言表达形式而忽视了语言表达功能。传统英语教学一般遵循“生词——课文——语法——练习”这一教学程序 [4]。

这种教学模式更注重语法和词汇，忽视了语言运用能力的培养。学生在课堂上被动接受知识，缺乏主动表达的机会，致使英语口语能力很难得到锻炼提高。同时，单一不断输出的教学方式容易使课堂氛围沉闷乏味，学生对学习缺乏激情，走神的情况也愈发频繁。

3.2 学生口语学习存在的问题及原因

通过在新东方担任助教期间的观察发现，学生在口语学习中普遍存在表达不流利、不敢开口说英语等现象。造成这些问题的原因主要有以下几点：一是传统教学模式下，缺乏真实的语言环境，学生的口语练习机会有限。形成习惯后，学生开口说英语的意愿也不强；二是学生对英语学习缺乏兴趣，对自己的英语口语缺乏自信，害怕有语法错误而不敢开口说英语。

3.3 游戏化教学引入的必要性与可行性

因传统教学模式存在缺陷，学生口语学习问题突出，引入游戏化教学十分必要且可行。必要性上，传统教学难激发口语学习兴趣，学生练习少、能力提升慢，游戏化教学将口语学习融入趣味游戏，能激发兴趣、提升能力，弥补传统教学不足；可行性上，小学生天然喜爱游戏，乐于在游戏中探索与展现自我，为游戏化教学奠定心理基础，且该教学方式也正获得教师和家长的广泛认可与支持。

4 游戏化教学的应用案例展示

4.1 字母体操游戏

在课堂导入环节，教师采用字母操游戏进行暖场。具体过程如下：教师首先播放节奏明快的字母歌，随后示范用肢体动作模拟字母形态（如侧身弯曲构成“C”形），引导学生同步跟做。该游戏通过视觉（观察字母形状）、听觉（字母发音输入）与动觉（肢体动作输出）的三重刺激，加强动态形象记忆，同时帮助孩子们不仅快速进入英语学习状态。

4.2 单词记忆游戏

在新东方的小学英语教学实践中，有很多兼具刺激性与趣味性的单词记忆游戏。以单词抢答游戏为例：将班级分为两个小组，教师手持单词卡牌面向学生展示，两组学生进行抢答，答对后立即更换新单词继续抢答，最终根据答对数量为小组加分。在行为动词教学中，采用了“你演我猜”的游戏形式：由一名学生面向全班表演教师指定的动词动作，其他同学竞猜单词，猜对的小组可以加分。这些游戏极大地调动了学生的参与热情，课堂上学生们积极发言，气氛热烈。

4.3 情景对话游戏

情景对话游戏旨在模拟日常生活中的对话场景，让学生在角色扮演中练习英语口语。教师提前准备道具，布置教室。比如情景设置为餐厅，学生分别扮演顾客、服务员等角色，用英语进行点餐、服务等对话。在游戏过程中，教师鼓励学生运用所学的英语句型和词汇进行交流。通过这种方式，学生在真实的语言环境中锻炼了口语表达能力。同时沟通表达能力和团队协作精神也得到强化。

5 游戏化教学的应用策略探讨

5.1 契合教学目标的游戏类型遴选

教学目标的实现需要依托科学合理的游戏化教学设计。在词汇教学环节，教师可采用“单词快问快答”“单词接龙”等记忆类游戏，这类游戏不仅能有效集中学生注意力，

更能通过趣味竞争机制促进词汇的快速掌握；在句式教学方面，拼图造句游戏是训练语法和句法结构的有效方式，例如在区分陈述句和疑问句时，教师可准备包含不同标点符号（句号、问号等）的单词卡片，让学生分组进行句子重组练习。此外，情景对话和角色扮演类游戏能够创设真实的语言运用情境，既能激发学生的参与热情，又能促进语言知识的自然内化，实现“学以致用”的教学目标。

5.2 游戏实施的组织与引导策略

合理分组：依据学生英语水平和性格特点，遵循“强弱搭配”原则，将英语能力强的学生与基础薄弱学生组合，发挥优秀学生示范作用；同时注重“性格互补”，搭配外向活跃与内向沉稳学生，保证小组讨论活跃度，实现组内成员优势互补、协作共进，促进整体学习效果提升。

规则明晰化：教师先示范操作流程让学生直观认知，再结合实例分步解析游戏要求并强调注意事项，最后通过问答环节解答学生疑问，帮助学生准确理解游戏玩法，为教学活动开展提供保障。

适时引导：教师在游戏化教学中应做好引导者，秉持“观察 – 判断 – 介入”原则，既全程动态观察整体活动进展与个体参与表现，又针对学生问题适时提示，引导学生思考，在把握教学节奏的同时培养学生自主思考能力。

5.3 游戏后的多元评价与反馈体系

建议采用 " 三维一体 " 的多元化评价体系，构建 " 评价 – 反馈 – 改进 " 的闭环机制。该体系整合教师评价、组员互评与学生自评三个维度：教师应在活动结束后及时给予全面客观的反馈；学生基于游戏过程中的观察，按照既定标准进行相互评价，促进经验交流与优势互补；学生通过反思日志等形式进行自我总结。实施过程中需关注以下三点：一是保证评价的时效性，坚持“当日活动当日反馈”原则；二是采用“问题描述 + 改进建议”的反馈方式，确保反馈内容具体可行；三是建立评价结果的应用机制，将评价结果转化为教学改进的具体措施，最终实现教学相长的良性循环。

6 游戏化教学实施的挑战与解决路径

6.1 现实挑战

观念桎梏：部分教师受传统教学观念影响，担心游戏分散学生注意力、干扰正常教学进度，对游戏化教学接受度低。

游戏设计不合理：优质教学游戏需融合教育目标与趣味性，教师若缺乏设计经验，容易导致游戏与教学内容脱节，达不到预期效果。

时间把握难题：游戏环节会存在一些突发情况，也会存在耗时较长的问题。在有限的课堂时间内，教师可能难以合理控制游戏进度，导致教学计划失衡。

6.2 应对举措

强化师资培训：定期开展主题教研活动，组织教学观摩与案例分析；搭建教师交流平台，促进优秀经验的交流互鉴。建立“理论 + 实践”的教师培养机制，提升教师的教学能力。

提升设计能力：建立“目标 – 内容 – 游戏”三维设计框架。以课程标准为依据明确教学目标，基于教学内容设计趣味性和教育价值并存的游戏活动；完善教学资源支持体系，开发教学设计模板与工具。

精细化时间规划：合理分配规则讲解、活动进行、反思总结的时间。同时，依据实际课堂情况，进行动态调整策略。

7 结束语

本研究基于新东方助教实践经验，系统探讨了游戏化教学在小学英语口语课堂中的应用策略与实践效果。研究发现，游戏化教学通过趣味性互动和情境化语言实践，有效解决了传统口语教学中学生参与度低、表达意愿不足等问题。字母体操、单词记忆等游戏形式显著提升了学生的课堂专注度和表达主动性，而情景对话和角色扮演则增强了学生的口语流利度和表达自信。研究提出的目标导向游戏设计、科学分组方法以及多元评价体系，在实践中被证实能有效维持课堂活力并促进学习效果，为教师提供了切实可行的操作指导。这些发现为游戏化教学在小学英语口语课堂的推广应用提供了重要参考。

参考文献：

[1] 邓雨婷，马嘉辰．英语语法游戏化教学策略实践探讨 [J]．航海教育研究，2024，41（1）：103 — 108.

[2] 杨柳 . 从行为主义理论重看预制语块 [J]. 中国校外教育（理论）,2009(2):58–59.

[3] 李高荣 , 杨丹 . 从认知主义到建构主义 [J]. 林区教学 ,2025(2):92–97.DOI:10.3969/j.issn.1008–6714.2025.02.022.

[4] 卜霞 . 传统英语教学中存在的弊端 [J]. 教育教学论坛 ,2011(10):92–93.DOI:10.3969/j.issn.1674–9324.2011.10.077.

作者简介：朱欢欣（2005.2—），女，汉族，浙江永康，中国计量大学，本科，研究方向：游戏化教学；英语口语。