

词汇游戏教学法在中职英语课堂中的实践探索

徐亦然

(南京六合中等专业学校, 江苏 南京 211500)

摘要: 英语词汇游戏是把英语教学内容通过游戏的方式展现出来, 词汇游戏活动为中职学生创造大量的听、说、读、写活动, 使学生在玩中学、学中玩。针对中职学生普遍英语词汇掌握程度不够, 不愿意接触英语的问题, 本文为教师提供一定的解决方法, 即通过英语词汇游戏教学来提高学生的英语学习兴趣。同时, 对游戏教学活动产生的效果进行分析, 以此证明英语词汇游戏教学有利于中职学生转变英语学习态度, 提升学习英语兴趣。

关键词: 词汇; 游戏教学法; 中职英语

作为中等职业学校开设的一门公共基础课, 英语课的作用是在义务教育的基础上, 帮助中职学生掌握基础知识、发展中职英语学科核心素养, 帮助学生选择恰当的英语学习方法, 提高英语学习效率, 从而达到学业水平测试规定的学习要求, 最终帮助学生树立正确的英语学习观和价值观。

为了能够实现中职英语课的课程任务, 发挥英语课应有的作用, 本人通过在班级内部进行前期阅读词汇测试, 发现目前任教班级的大多数学生只掌握 1000 个左右的单词量, 少数学生可以达到 1500 个左右的单词, 但有些基础掌握程度较差的学生甚至连最简单的单词都不能明白它的中文意思, 更不用说在语音和语法方面的运用了。这类学生在课堂上也属于“沉默的群体”, 他们在学习英语方面没有信心, 甚至出现畏惧、反感英语的情绪, 这是每个中职英语教师或多或少都面临的问题, 也是一线教师迫切需要解决的问题。因此, 提高中职学生学习英语的兴趣, 促使“沉默”的大多数中职学生主动学习迫在眉睫。

一、词汇游戏教学法的必要性

《中等职业学校英语课程标准》(2020 版)指出: 词是能够独立运用的最小语言单位, 词汇是词和短语的总和。学生应当通过词汇学习积累词块, 扩大词量, 提高理解并学会运用。英语词汇是学英语的基础元素之一, 词汇量不足就无法获得较强的听说读写能力。因此, 要学好英语先要掌握词汇。

《中等职业学校英语课程标准》中对词汇有三个层次的要求: 1) 基础模块要求: 学 1500-1600 个左右单词(含义务教育阶段词汇)和 300 个左右习惯用语和固定搭配, 累计学习 1800-1900 个单词, 这也是对学生的基本要求。2) 职业模块是在基本要求的基础上继续学习 200 个左右词汇。3) 在拓展模块, 要求学生能根据构词法自主扩展词汇量。

《江苏省职业学校学业水平考试》配套的学业水平考试复习用书中有一段话: 学生能够正确认读“基础模块”中的 1800-1900 个单词和一定数量的短语; 学生能够正确认读 200 个左右职业模块词汇, 理解基本含义并能够正确运用。

二、词汇游戏教学法的理论依据

在古典时期, 柏拉图和亚里士多德, 一个认为游戏是为了满足儿时的跳跃的需要, 另一位则认为游戏是非目的性的消遣和闲暇活动。游戏理论在 19 世纪 70 年代以来出现了三个发展方向, 即心理学和教育学方向、文化学和人类学方向以及现象学和阐释学方向。

皮亚杰则认为, 游戏是认识的兴趣和情感的兴趣之间的一个缓冲地区, 游戏发展与儿童的认知发展是相适应的。游戏在儿童的认知过程中不断发展和进化; 另一方面, 儿童通过游戏满足好

奇心和求知欲、发展自身的认知体系。根据皮亚杰的观点, 我们不难发现, 游戏与学习认知活动是有关联的, 即: 认知促生了游戏的发展, 游戏促进了认知的深化。

二十世纪初, 比利时教育家德可乐利的教学体系在西方广为流行。德可乐利认为游戏材料应当取自儿童的日常生活和自然世界中。他的游戏体系共包括三方面的内容: 一是发展儿童视觉, 二是发展儿童视运动觉, 三是发展儿童运动觉和听运动觉。前苏联教育家也非常强调教学游戏的特点, 认为游戏行为是教学中必不可少的成分, 揭示了在直接教学过程中运用教学游戏的优越性, 即帮助儿童发展积极性和独立性。

教学游戏是一种把教学和游戏结合起来的 活动形式, 因为它贴近学生的兴趣需要, 同时又能解决一定的教学任务, 所以它应当成为课堂中一种有效的教育手段。

三、词汇游戏教学法的实践过程

(一) 新课引入

一堂课如果吸引了学生的注意力, 那学生就会积极主动地去接受新知识。因此, 在新课的开头, 教师需要精心设计活动环节。

本人在新学期开学第一课时, 为了让学生更好地了解教师、拉近师生彼此的心理距离, 特意设计了一个小游戏: Guess a famous person that I like, 其步骤如下: 教师在白板上展示 3 个关键词, 然后请任意一名学生来猜测这 3 个关键词是关于什么方面。学生可适当询问一些描述“人”的问题, 教师要求学生使用一般疑问句进行提问, 教师只需回答 yes 或者 no。同时, 全班学生一共只有 10 次提问机会, 这也促使学生之间进行合作, 避免重复提问相似的问题。就算学生知道答案, 也会涉及到描述“人”的常见问题, 这样在不知不觉中, 学生就学到了他们应该掌握的词汇, 比老师简单报出答案要强得多。

常用问题如下:

Is it a woman/man? (gender)

Is he/she young? (age)

Is he/she single? (marriage)

Is he/she a Chinese? (nationality)

Does he/she like sports? (hobbies)

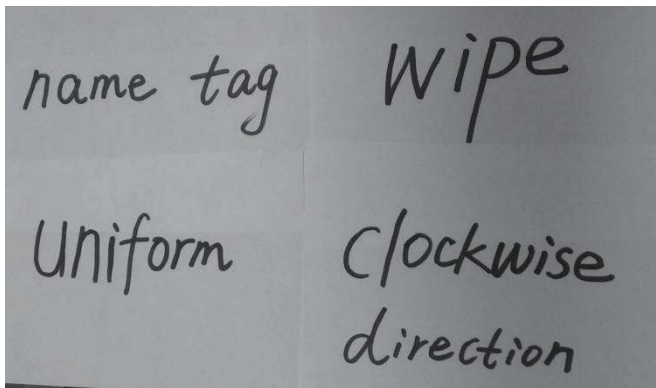
Is he/she a black? (complexion)

Is he/she short? (height)

Is he/she handsome/pretty? (appearance)

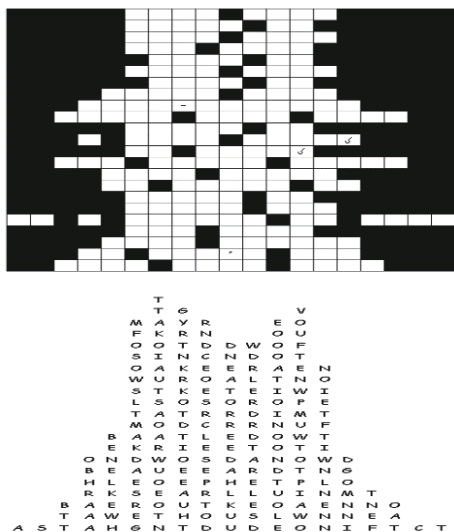
Is he/she a sports player? (occupation)

(二) 旧知复习



在检查学生词汇掌握时，本人经常会用一个小游戏 draw the word in the air，具体操作如下：

请一位学生站在讲台上，面向全体学生，然后教师展示单词闪卡，其他同学可以通过摆出身体姿势、用英文解释说出定义、



学生分为小组合作、竞争，比赛的规则是率先完成如右图所示短语的排序和 final word 拼写的小组获胜。通常教师会给所有学生 8-10 分钟左右的完成时间。

当然，教师在词汇教学时也可以采用其他的 word puzzle 类型，例如如图中的 Fallen phrases 或者 Bingo（九宫格内三个单词或者短语连成一线）游戏，调动班级学生学习词汇的积极性和主动性。

（三）单词发音练习

英语教学听、说、读、写四会要求中，词汇的语音是基础。语音学习在以前的课堂上经常是读了一遍又一遍，学生只是机械跟读。在游戏中教学或巩固语音不仅使学生感到新奇，而且还能训练学生大胆地开口说英语和正确发音、辨音。由于中职学生英语基础不扎实，加上没有太多的英语学习兴趣，所以本人在教学中选择播放一些简单的、带有字幕的和教学内容相关的英语视频片段，让学生模仿其中的英文发音，再请几位学生进行模仿，让其他学生从音标发音、语调方面进行评价，评选出模仿语音最好的学生，这样不仅能加深学生对单词的印象，而且也锻炼了学生的胆量，扩大了学生的词汇量。

四、词汇游戏教学原则

（一）系统性原则

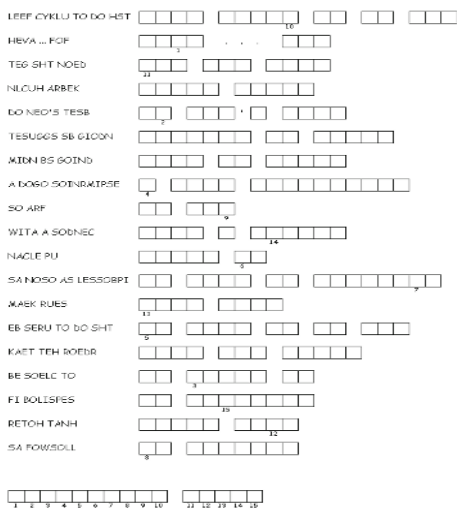
教学活动是指施教者按照一定的教学目标和原则，通过恰当

在白板或者黑板上作画等方法给出提示，该学生根据所收到的信息来猜出闪卡上的单词。

闪卡游戏的好处是显而易见的：每位学生都可以参与游戏，促进班级内部的交流；对单词掌握程度不够的学生可以现场记忆、学习；在座位上的学生可以互相比谁的表达更清楚，从而思考有没有更简便的记忆单词的方法。这样的旧知复习方法比简单的让几个学生到讲台听写或者全班一起听写更受学生欢迎，因为学生不用担心不会默写而出错。

另外，闪卡游戏还可以分小组竞赛，小组内成员先进行练习，配对出最默契的搭档，然后学生比较哪一个小组猜出的单词多，从而激发学生的求胜欲望，获胜的小组和小组成员会进行相应的加分和奖励。

在进行词汇复习时，教师还可以使用 word puzzle 这样的游戏。例如，本人教授《中职英语》第三册 1-3 单元时，就采取了 word puzzle 的游戏活动。



的方法和教学内容，达到对受教者进行传授客观性知识，锻炼技能，启迪智慧，引导正确的价值，实现和激发积极情感体验的教育活动，在一定的教学情境下，教学活动表现为学生需要完成的一项具体的学习任务。

设计教学活动一定要紧扣教学目标和内容，一堂课的目标应当成为课堂活动设计展开的核心指导，课堂活动设计的基本理念应当是如何使活动能成为课堂目标的落实服务活动的目标，不能偏离我们的课堂教学这一中心任务，教师在设计课堂教学时，要先确定课时教学目标，围绕目标的达成设计出一系列教学活动，每个教学活动的设计都有明确的目的性，通过这样的活动，学生能够学会什么，能够做什么或者感受到什么到什么程度？是否有助于目标的达成？如果该项活动不能够支持教学内容，会影响目标的达成。

英语课堂游戏过程是一个有序控制的教学过程，有着极强的教学目的性，它的设计都是直接为一定的教学内容服务的，寓知识于游戏之中。游戏可以用于教学的每一个环节，但引入课堂要适当、适时。教师必须充分发挥其主导作用，积极地监督游戏过程，合理地安排游戏进程，根据课堂的时机情况安排进一步的教学，不能让游戏的娱乐性掩盖游戏课程的严肃性。

每个学生在学习能力上有差异，因此教师在教学设计中要考

虑这些因素对学生的影响,在备课时要对学生的学习能力差异做出分析,进而针对学生的时机情况进行适当的选择,要根据教学要求、充分考虑教学重难点和其他教学要求,对教学内容进行合理安排,将游戏自然过渡到正常的课堂教学。

(二) 启发性原则

英语课堂游戏应该有一定的启发性。培养学生的思维能力是现代教学的一项基本任务,因此,教师教学要能够激发学生积极主动的思考,点燃学生思维的火花。在进行教学活动设计时,要考虑活动能促进学生思维的发展,在课堂上就一定要想方设法让学生动脑想、动口说、动手做,让他们在活动中发现问题,思考问题并运用所学知识解决问题,教师在教学中不能包办代替,以免无形中剥夺了学生思考并解决问题的时间和权利。知识的传授,变“我讲你听”为“我问你答”,只要教师善于设疑,并能鼓励学生质疑、讨论,就能提高学生思维的深刻性。质疑,能引发探究,能启迪新思想;讨论,能明辨事理,让学生学会从不同角度发现和思考问题。

开展游戏活动是为了学习和巩固所学知识,活跃课堂气氛,但也应该在游戏中注意学生智力的开发和能力的培养。设计词汇游戏活动时,教师要找准起点。如果定位不准,拔得过高,成绩较落后的学生就会无所适从,教师要鼓励并启发他们获胜,使其恢复信心、增强参与意识;相反,起点太低,对平时成绩较好的学生就会感到索然无味,没有一定难度和挑战性,这都会影响到课堂游戏词汇教学的效果。因此,教师在设计词汇游戏活动时,如果能试着体验一下学生学习时的感受,比如班级中A层次的学生会是什么样的表现层次?B层次学生会是怎样的表现?C层次的学生又会怎样?在此基础上再想一想,如果他们不能达到预期的效果,怎样帮助他们调整?有了这样的思考和设计,参与活动的学生一定不会让教师失望。

(三) 多样性与客观性相结合原则

教师根据课程的不同内容和学生的不同英语水平来设计不同类型的游戏,让学生时常有新鲜感,不断刺激他们的镜像神经元。人类的语言就是建立在镜像神经元的基础上的,美国阿尔比教授认为,复杂的手势以及人类在说话时舌头和嘴唇的运动,都是基于同样的原理。

词汇游戏教学不但要设计学法和玩法,还要适当选择评价和激励的方法。词汇游戏的目的是为了发现学生学习词汇的问题,解决词汇理解、记忆问题,学生参与了活动成果如何,教师应有积极的评价。学生活动后,不能是一片空白,教师不仅是活动的设计师,也应该成为活动过程中的一员,更应该是其中的智者,由于课堂的教学活动是动态的,其中有许多不确定因素,所以教师对活动作出恰当的判断和实施合理的处理办法是非常重要的,要提高课堂效益,使课堂教学活动能有效地为达成教学目标服务。在设计活动时,除了在宏观上把握好教学活动的目标、内容与形式外,还要在微观上考虑怎样做好及时评价,掌握好活动的节奏,使之达到预期效果。

评价方面可以尽量让学生参与,让他们在自我评价、生生评价中增强学习动机,而且教师评价时要注意及时评价、客观评价,让评价易于记录、直观可见。

教师积极的评价能让学生产生经过努力完成任务的成就感,教学活动是基于学生能力的学习任务,指向成功的教学活动,不仅能够帮助学生树立信心,还能激励学生去迎接新的挑战,没有

得到及时的积极评价的教学活动,会使学生产生挫败感,进而会产生厌学情绪。

对于那些在游戏活动中表现积极、成效显著的学生或小组要给予奖励。为使评价能保持长久的激励作用,可定期累积统计一下学生在参与游戏活动中获得的小奖品和加分情况,并评出游戏表现出色的学生或小组。

五、词汇教学分析及反思

词汇游戏教学为中职生创造了一种刺激紧张的环境,使他们的注意力高度集中,聪明才智得到充分发挥,思维的潜力得到充分挖掘,所学知识得到充分运用,英语水平得到不同程度的提高,学生的独立交际能力和处事能力不断加强,同时使个别学生克服自卑感、紧张感等心理障碍。小组游戏则增进了组员间的沟通,培养学生的合作能力,增强他们的集体荣誉感和团队精神,小组间的比赛也使学生有良性竞争,为他们将来在社会中个人职场的发展奠定基础。

不过,课堂进行词汇游戏活动时,教师往往也会遇到种种问题,例如学生上课起哄,有极少同学不愿意参与游戏等,教师应该针对这些问题,考虑是否再使用合适的方法,是否需要再分层进行词汇教学?

英语学习,兴趣为先。一位英语教师要在教学中有意识地培养学生对英语的持久兴趣,激励学生不断处于较佳的学习状态之中,使他们对英语乐学、善学、会学。这就要求我们在课堂教学中除了建立良好的师生关系外,还要在教师的积极引导下,使用适合班级的英语教学方法,充分调动学生学习英语的积极性,最终把课堂的主体还给学生。

本人在接下来的英语教学中,将会不断地尝试词汇游戏教学。教育不能仅仅着眼于眼前,应将目标放得更长远一些,游戏是英语教师几乎都会使用的教学活动,要使它发挥出最大的功效,仍有赖于我们一线教师对英语课堂游戏教学作更深层次的探讨和实践。

参考文献:

- [1] 李庭芴. 英语教学法 [M]. 北京: 高等教育出版社, 1983.
- [2] 章兼中主编. 外语教育学 [M]. 杭州: 浙江教育出版社, 1993.
- [3] 汪榕培主编. 英语词汇学研究 [M]. 上海: 上海外语教育出版社, 2000.
- [4] 董蔚君主编. 英语游戏 [M]. 合肥: 安徽教育出版社, 2001.
- [5] 李华主编. 高中英语教学设计及反思 [M]. 长春: 东北师范大学出版社, 2007.
- [5] 陆国强主编. 现代英语词汇学 [M]. 上海: 上海外语教育出版社, 2007.
- [6] 吴晓茅主编. 职业成长: 从这里起步 [M]. 南京: 江苏凤凰教育出版社, 2013.
- [7] 曾龄香主编. 高中英语词汇教学的几种可行性策略 II [J]. 中小学外语教学(中学篇), 2008(2).
- [8] 余德敏主编. “探索英语词汇教学” [J]. 中小学英语教学与研究, 2002(1).