

小学英语多媒体游戏教学优化策略研究

尹海飞

(陕西省西咸新区沣西新城第二学校 陕西 西安 712046)

摘要: 小学英语课堂中采用多媒体游戏教学顺应当前教育信息化大背景,也符合教育改革发展纲要和新课标要求。本研究探讨以多媒体为载体的游戏教学法在实践中的优化策略,以期为学校与教师的英语教学提供一定的借鉴与参考。

关键词: 小学英语;多媒体游戏教学;优化策略

游戏教学的概念最早在 20 世纪初被国外教育家提出并倡导,主要是指在对学生的教学中,根据教学大纲,将教学内容和生动有趣的游戏结合起来的教學方法。美国教育家杜威提出“从做中学”、“从经验中学习”的注重实践学习理论,奠定了游戏教学的哲学基础。意大利儿童教育家蒙特梭利在实践中总结了一系列儿童教育游戏理论,并创制了一整套游戏教学用具,在世界范围内得到了普及和推广并获得了极高的评价。随着计算机的普及应用和多媒体网络技术的不断发展,教育游戏的应用更加广泛,类型也日渐增多。

多媒体教学游戏可以细分为成品类游戏、创设类游戏及重组类游戏。成品类游戏用的是网络现成的游戏,减轻了老师自行设计多媒体游戏的负担,具有较强的趣味性,但需要教师及时补充游戏中未包含的知识点。创设类游戏策略是用相应的电子软件,由教师根据实际教学内容与学生真实情况设计,游戏针对性强,易于把控游戏开展的节奏,但对于教师的信息技术应用能力要求较高。重组类游戏将文字、图像、动画、视频及音频各个多媒体要素根据授课需要组合起来,用以激发学生的学习兴趣。该类游戏可行性最高,但需要教师慎重选择组合形式,适应课堂教学节奏,以达到最佳的教学效果。

多媒体游戏教学工具的开发和应用从整体上证明多媒体游戏教学模式可以较好地提高教学效果。从具体实践角度来说,多媒体游戏化教学策略的优化受到诸多方面的影响和制约,如学校领导的支持、学校多媒体硬件条件、英语教师的教學观念、教师的多媒体信息技术素养等。本文从学校和教师两个教学主体方面探讨如何优化多媒体游戏教学。

(一) 学校加大对多媒体游戏教学的支持

1. 加大多媒体教学资源投入,鼓励应用多媒体游戏教学法

学校要加强对英语多媒体游戏教学应用的重视程度,加大多媒体软硬件资源的投入,保证课堂教学环境有利于多媒体教学的顺利实施。发挥专家的专业引领作用,开展名师辅导讲座、面对面教学现场指导;安排教师参加相关教研培训活动,学习先进的多媒体游戏教学理念与方法,结合学校学情合理创新应用。

2. 组织教研互帮互助,开拓教师应用思维

学校要统一组织教师通过同伴互助形式,开展多媒体游戏教学的应用研讨活动。通过集体教研,确定合理而具有可操作性的教学目标,设计合理、连贯、清晰的教學步骤,有效组织和实施课堂教学。通过组内观摩研讨课,讨论教师的代表性课例,使教师之间建立合作、交流和共享的良好教研氛围。

3. 多元化教学评价方式,提高教师教学效果

多媒体游戏教学需要教师进行大量的前期备课工作,但目前教师在面对学校教学质量评价的现实压力时,往往将更多的时间用于批改作业,难以抽出更多的时间进行多媒体游戏教学的备课。考虑小学生的学习认知特点,如果学校鼓励举办多种形式的多媒体游戏竞赛活动,在此过程中考查学生的听写读说能力,并将其表现作为评价教师教学质量的参考依据,将提高教师在日常教学中的多媒体游戏应用频率和教学效果。

(二) 教师优化多媒体游戏教学设计

1. 加强知识技能储备,创新游戏设计形式

当前英语教师采用的多媒体化游戏一般包括教材配套光碟、

PPT 游戏、成品教学软件或自制游戏教学软件等。创新型的多媒体游戏教学带有跨学科的特性,需要教师在把握小学英语课程标准的基础上,加强学习多媒体游戏教学的应用类型、课堂呈现形式及教学应用环节等方面的知识。不断创新多媒体游戏形式,寻找多媒体技术与传统经典游戏的契合点,避免枯燥乏味的机械性操练。

2. 创设游戏真实情景,全面兼顾个体差异

多媒体游戏教学的教育性重于游戏的趣味性。优质的多媒体游戏教学设计注重创设真实自然的教學情景,以保证学生在“寓教于乐”的教学过程中自然习得可以应用于实际生活中的语言。新课程改革的核心理念是要“一切为了每一位学生的发展”。教师在进行多媒体游戏教学设计时,应充分了解学生的年龄特点、兴趣爱好及认知水平等方面的情况,既面向全体学生,又灵活变通兼顾学生的个体差异,以最大限度地保证教学目标的达成。

3. 深入钻研教学内容,合理设计游戏内容

教师要深入钻研教学内容,明确教学目标及教学重难点,根据语音、词汇、句式、会话等不同课型,有针对性地选择图片、文字、音频、动画等游戏素材,在热身导入、新知呈现、练习强化、巩固拓展等教学环节,合理设计多媒体游戏内容,开展多媒体游戏教学。

(三) 教师加强多媒体游戏教学调控

1. 把握游戏难易程度,激发游戏主体参与

多媒体教学游戏的难度关系到其对学生的吸引力、学生的参与情况及游戏过程中学生能否维持注意力。教师应在充分了解学生知识准备水平的基础上,科学把握游戏难易程度,分层设置游戏难度并给予相应的奖励。为保证教学活动完整流畅实施,教师可以邀请不同层级的学生来完成不同难度的游戏,并鼓励组内异质的小组成员合作学习,共同参与完成竞争性的多媒体游戏活动。

2. 强调游戏规则与纪律,提升非预期状况处理能力

多媒体游戏本身的特性使其能活跃课堂气氛,但学生的年龄特点也易造成课堂纪律混乱失控的情况。教师要在游戏开始前让学生明确游戏规则,强调遵守课堂纪律的重要性。不断总结课堂突发情况的应对策略,巧妙处理非预期状况,提升教学智慧。

3. 正确定位教师角色,丰富课堂评价方式

在多媒体游戏教学中,教师要正确定位自身角色,努力成为学习情境的创设者、学习资源的提供者、学习过程的引导者和学习结果的评价者。通过加分、口头表扬、物质奖励、免写作业等多种评价方式,及时进行形成性评价及终结性评价,以此营造和谐的课堂氛围,正向激励学生的良好课堂表现。

(四) 教师务实多媒体游戏教学总结与反思

1. 进行深入自我反思,总结课堂应用效果

美国学者舍恩曾提出“教师即反思性实践者”。教师应及时反思课前游戏教学设计的环节在课中是否得以完整呈现,课中游戏规则的讲解是否明晰,游戏开展时长是否合理,学生对游戏的参与度如何,出现的非预期情况是否得到了妥善处理,是否有效达成了预期教学目标等。不断在实践中总结成功经验、反思不足之处,才能提高教学技能,促进专业发展。

2. 开展实效集体反思,提升课后反思效果

(下转第 34 页)

说明这些学生在数学学习过程中对运算的掌握程度是比较好的；得分在 0-1 分之间的学生，这些多是数学学习成绩相对较差的学生，或是学习态度不端正或是对数学不感兴趣的，回答多是空白或者不会的字眼。■ ■

（五）数的估算

对数字的估计是学生数感发展的重要表现，是学生在数学知识有了一定程度积累的基础上，对数学问题的条件、数字是否具有合理性进行的判断。学生掌握数的估计能力能够在一定程度帮助学生掌握数学知识，灵活运用数学运算方法，更高层次的认知、理解数字，从而提高学生解决数学问题的效率。这一维度相对来说掌握情况不是很好。学生的掌握情况并不乐观，由于在实际教学中，过于侧重学生精确计算能力的训练，而对数的估计、估量这一方面很少重视，使得学生在这一维度明显要相较于前几维度的表现水平相对较低。学生整体水平并不高，只有较少学生能够较好地反映数的估算，学生在数的估算能力方面存在显著差异。

（六）数的问题解决

数的问题解决主要是学生在学习数学知识后，能够将学到的数学知识和方法有效利用到具体实际问题中去，从而对生活中的问题作出合理化的解释。总体来看这一维度学生掌握不是很好。大部分趋于 0-2 分，最多能答对 1 道题；少部分基础较好的学生能达到满分，存在明显差异。试卷中涉及到了四年级学生很少遇到过的题型，这也就说明，学生学习过于死板，思维有所固化，这需要在数感的进一步培养中得以重视。总体上来说，学生对于数的问题解决尚存在严重不足，对数学知识的综合运用水平不高，综合解决实际问题的能力较低。■

三、数感的培养

（一）实际体验，经历中获取数感

数学源于生活又回归生活，学习最终目的是为人的发展和实际生活应用，在实际生活中体验，感受数感与生活的紧密相关。^[1]例如教师在教学“毫米的认识”这一内容时，根据生活中与毫米相关的实物，可让学生通过实物感受“1 毫米”的概念。联系生活实际，根据学生已有认知基础和生活经验，让学生在实际活动中感受“毫米”，如：一枚 5 角硬币的厚度、身份证的厚度等。通过量一量、

摸一摸建立这一概念。

（二）动手操作，实践中体验数感

由于数感的特殊性，无法直接进行数感教学。数感的培养蕴含于日常教学过程中，在无形中习得。生活化的教学是数感培养的一种方法。教学中教师可以从学生熟悉的生活实际场景和感兴趣的事物出发，帮助学生学会用数学的眼光看问题，逐步形成数学思维，运用数学的方法解决问题，形成良好的数感。

例如在教学数学人教版四年级下册“小数的意义和性质”这一内容时，注重联系生活实际帮助学生在生活的场景中理解小数的意义，进一步培养数感。如唤醒学生生活经验，在生活中哪些场景出现过，是怎样做的经历这样的情景。加强学习与生活实际的联系。

（三）解决问题，形成数感

数学问题源于生活，数学学习又用于解决实际问题。通过对实际问题的解决让学生数感得到进一步升华。如为学生创设生活中的购物场景，帮助学生进一步理解小数的意义及作用。在小数实际计算运用中结合生活实际理解和运用。应用类题型，是小学数学中常见的题型，涉及数学知识的综合运用。针对此教师在教学中应尽量结合学生生活实际解决问题，在培养解决问题能力的同时提高数学素养，进一步感受数学的魅力。

数感的培养是一个潜在过程，需要在实际教学过程中慢慢落实逐渐培养。数感培养是学生数学思维、能力发展的基础，是落实数学核心素养的关键。

参考文献：

[1]中华人民共和国教育部.《全日制义务教育数学课程标准(2011 版)》[S].北京:北京师范大学出版社,2011.

[2]郑毓信.“数感”“符号感”与其它——《课程标准》大家谈[J].数学教育学报,2002(03):30-32.

[3]易文华.小学数学教学中学生数感的培养[J].教育观察,2020,9(27):130-131.

作者简介：周文金，1998 年出生，吉首大学教育科学研究院研究生在读，硕士研究生

基金项目：2020 年吉首大学研究生科研创新项目 项目编号：JGY202006

（上接第 24 页）

教学反思是教师专业成长的必经之路，而同伴互助则是教师专业成长的有效方法。多媒体教学活动开展后，教师应在自我反思基础上进行集体深度会谈，探讨和辩论典型案例，相互切磋学习，共享经验，共同进步，更好地提升课后反思效果。

3.归纳课堂实用游戏，以供教师参考借鉴

教师应在日常教学工作中，分类归纳优化多媒体游戏资源，提高游戏道具的重复使用率，丰富多媒体游戏的视觉和听觉效果；整合多媒体游戏与非多媒体游戏资源，对多媒体游戏的教学形式和内容进行分层设计，将互动活动引入多媒体游戏中，以发展学生的语言技能、培养合作学习精神。

总之，当前信息化时代，小学生对电子产品的使用日益普遍。他们对多媒体游戏教学很容易产生亲切感，并乐意参与其中。精心设计的多媒体游戏教学模式不但能够吸引活泼好动的学生注意力，也能调动平时内敛的学生共同参与到课堂活动中，既可以提高学生的认知思维能力与自主学习能力，又能锻炼非智力因素，培养团结

协作和公平竞争的能力。因此，学校和教师应通力合作，促进多媒体游戏教学的有效应用，推动英语课堂教学改革与发展。

参考文献：

[1]白春章.探索多媒体游戏在教育教学领域的应用价值[J].电化教育研究,2009.

[2]霍莹.游戏化教学在小学英语教学中的应用研究[D].昆明:云南师范大学,2013.

[3]强彩霞.多媒体环境下初中英语游戏化教学案例设计[D].沈阳:沈阳师范大学,2018.

[4]施佳楠.多媒体技术在小学英语教学中的应用策略[J].基础教育论坛,2020.

[5]吴晓乔.多媒体游戏在韩国小学汉语课堂中的应用研究[D].沈阳:沈阳师范大学,2017.

本文系陕西省教育科学规划课题《多媒体游戏在小学英语教学中的应用策略与案例研究》(SGH20Q002)成果之一