

基于核心素养的小学英语游戏教学策略探究

何贵兰

重庆三峡学院 重庆 404100

摘 要: 新课改背景下,教学模式创新成为核心素养培育的关键路径。本研究聚焦小学英语游戏教学,基于其教育性、趣味性融合特征,探讨其对语言能力、思维品质等核心素养的促进机制。通过重庆市 D 小学的实证分析,揭示现存问题(如游戏形式单一、目标游离),提出分层设计策略:依托数字技术开发目标导向型游戏,构建“课标—教材—学情”三维度整合框架,强化课堂动态管理机制。研究表明,游戏教学需平衡创新性与实效性,方能实现知识建构与素养发展的协同进阶。

关键词: 核心素养; 小学英语; 游戏教学

前言

(1) 研究背景

《义务教育英语课程标准》(2022 年版)提出“关注学生的经验、感知和实践;运用直观、生动、有趣的教学方法,动员学生对学习的多感官参与。通过游戏激发学生对知识的好奇心和渴望,并引导他们积极参与语言学习和实践。”研究发现,游戏教学可以满足新课程的要求。游戏教学有很多优势。一方面,它可以营造一种轻松愉快的学习氛围,增加学生学习英语的乐趣,增强学生的团结与合作精神。另一方面,它也满足了小学生学习和发展的需要。据余红兵(2020)介绍,小学生正处于视觉思维时期。他们对事物很好奇,活跃而活泼,不喜欢抽象的思维。小学生的英语游戏教学不仅符合他们的年龄特征,也符合他们的语言水平,让学生在游戏中体验到学习英语的乐趣。此外,传统教学还存在机械实践、缺乏乐趣等问题。游戏教学可以弥补传统教学的不足。

(2) 研究意义

本研究可以为小学英语教师提供一些关于游戏教学设计的思路,帮助他们根据学生的特点设计英语游戏,创造一个基于游戏的教学环境,更好地整合和升华游戏教学的理论和实践,使游戏更好地服务于教学,更好地促进和发展学生的英语素养。

1. 文献综述

1.1 核心素养

我国对核心素养的研究始于 21 世纪初,在 2016 年发布了“中国学生发展核心素养”框架及内涵。2016 年 9 月,教育部基础教育课程教材专家工作委员会与普通高中课程

标准修订组印发的《普通高中英语课程标准》(征求意见稿)中,正式将英语学科核心素养归纳为语言能力、文化品格、思维品质和学习能力四个方面。其实质是对英语课程标准所倡导的“基本英语素养”培养目标的深化与拓展。

国内关于英语核心素养在教育教学实践中的研究涉及了核心素养的培养视域、培养方法、互联网时代的创新、在英语听说读写课堂教学实践中的应用。关于在课堂教学实践中培养英语核心素养,郑秋萍(2017)指出我国中小学英语教育有明显的工具化倾向,应该转变英语教育理念来改进传统教学模式,转变教师角色,改革评价方法,树立培养育人的思想。目前,学界对基于核心素养的小学英语创新性教学的理论和实践研究都很不充分,值得进一步探索。

1.2 游戏教学

1.2.1 小学游戏教学法的定义

刘丰平(2017)认为,最具代表性的文学作品是潘洪的作品。潘红(2012)表示,“游戏教学方法是把无聊的语言知识变成生动和有趣的游戏形式,学生愿意接受尽可能多的在课堂上,为学生创造一个丰富的语言交流环境,让他们玩中学和学习而玩,实现‘学习和娱乐’的目标。”综上,本研究认为游戏教学本质上是一种将游戏元素整合到正常教学活动中的教学方法。活泼愉悦的教学氛围和丰富多彩的教育内容,让学生可以轻松地无意识地学习知识。

1.2.2 游戏教学在小学英语中的作用

根据李玉伟(2018)、张凤娟(2018),小学生正处于成长阶段,经常表现出不可取的现象,如注意力不集中和玩耍。如果教师此时不能指导他们,而是盲目地灌输知识,那

么教学效果就会大大降低。根据三人的描述,本研究认为游戏教学在小学英语教学中有以下功能:营造轻松愉快的学习氛围;增加英语学习乐趣;加强学生团结合作精神;提高教学效率。

2. 研究设计

2.1 研究问题

(1) 当前小学英语游戏教学存在的问题是什么?

(2) 为什么会出现这些问题?

(3) 基于核心素养,教师如何解决小学英语游戏教学中存在的问题?

2.2 研究方法

本研究主要采用文献阅读、课堂观察、访谈等方法,对小学英语游戏教学的现状和基于核心素养的小学英语游戏教学策略进行研究。

本研究通过课堂观察来探讨小学英语游戏教学中存在的问题。作者走进 D 小学英语课堂,观察并记录了小学英语课堂教学的实际情况,特别是仔细观察和记录游戏教学,并做出了相对系统的安排,以确保研究的真实性和有效性。在仔细观察小学英语课堂教学后,作者将使用具体的案例来说明和评价游戏的新颖性、课堂纪律和教学目标的实现情况,并识别其不足之处。

作者对 D 小学英语教师进行了公开采访。作者对小学英语师生进行了访谈,进一步了解小学英语游戏教学的发展现状,以及英语教师和学生游戏教学中存在问题的原因的意见和建议。

3. 研究结果

3.1 小学英语游戏教学现状

课堂观察揭示三大问题:学生学习热情不足、教学秩序松散、游戏活动缺乏针对性。具体分析如下:

3.1.1 学生学习热情不足

研究发现,当前游戏教学普遍存在学生参与度低的现象。教师多机械照搬教材游戏,设计单一且脱离实际学情,未能调动学生主体性。例如,在三年级“我的家庭”单元教学中,教师采用“击鼓传花”游戏(该游戏因跨学科重复使用导致学生厌倦)。学生初闻游戏时充满期待,但得知具体形式后情绪骤降,仅被动传递道具,被选中的“获胜者”机械完成单词拼写任务,全程缺乏趣味性。观察可见,此类游戏未激发学生笑容或主动参与意愿,暴露出活动设计与学生

需求脱节的核心问题。

3.1.2 课堂秩序混乱

课堂秩序是影响教学的一个重要因素。通过课堂观察可以发现,在英语游戏教学中,在小学英语游戏化课堂中,教学秩序大多是混乱的。学生们有以下行为:第一,学生们不认真上课,交头接耳。其次,学生不遵守规则,会随意离开座位或教室。第三,学生不尊重老师,打断或不回答老师的问题。第四,学生没有认真地完成游戏任务,甚至不参与游戏。第五,学生的争吵或打架会影响整个教学氛围。

混乱的课堂秩序会影响到课堂教学。以下面的课堂观察为例,老师在教学过程中玩了“谁猜更多”的游戏。老师设计了一个固定的学生作为计时器,游戏规则是为学生采取与在这个单元学习到的专业词汇相关的行动。一个学生猜测它所代表的职业,而执行这些行为的学生不能发出声音。选择三组学生参加游戏,看看哪一组能在指定的三分钟内猜出最多的单词。比赛一开始时,可以保持良好的课堂纪律,但随着规则的建立和倒计时的开始,舞台下的学生开始显得不安,不断站起来大声提醒。下面的叫喊声掩盖了选手的声音,甚至一些学生离开了他们的位置,跑到领奖台上帮助选手。这个游戏非常混乱。一开始,当学生们大声提示时,老师并没有太注意。不恰当的冷处理方法导致了越来越多的学生大喊大叫,并造成了教室里的混乱。老师们花了许多时间使教室恢复正常。由于在课堂纪律问题上浪费过多时间,教师只能取消游戏,关注后续教学,也引起了学生的不满,导致后续教学的合作减少,偏离了预设的游戏效果。

3.1.3 游戏活动针对性不足

通过课堂观察发现,教师在设计小学英语课堂游戏活动时,并没有从本课的教学目的和内容出发,也没有寻找能够真正为教学服务的游戏。学生们都在玩游戏,但他们还没有掌握教学内容,也没有完成学习任务。

在三年级上册二单元颜色这一主题的教学当中,作者发现教师的游戏教学目标有所偏离,导致学生在课堂上关注绘画和娱乐,而忽视了游戏在服务于教学目标中的作用,导致了只玩游戏的现象。通过课堂观察,发现大部分时间都花在了服装设计和绘画上,忽视了颜色词的学习和实践,导致了游戏与教学的严重分离。课堂上缺乏相应的语言知识输出,无法达到教学目标。

3.2 问题归因

3.2.1 创新性缺失

师生访谈表明,游戏形式重复单一(如长期使用固定传统游戏),导致学生参与动机弱化。教师承认创新意识不足,依赖教材既有模板,未能结合学情开发新活动。

3.2.2 课堂管理缺位

游戏规则模糊与奖惩机制缺失是秩序混乱的主因。学生指出,教师未明确行为规范,导致随意走动、喧哗等干扰行为。教师自述缺乏管理技巧,难以有效调控课堂动态。

3.2.3 教学目标游离

教师对游戏的教育功能认知不足,设计时未紧扣语言能力目标。如颜色单元游戏侧重艺术创作,忽视词汇输出,反映“为游戏而游戏”的倾向,割裂了游戏与核心素养的关联。

3.3 核心素养导向的改进策略

3.3.1 创新游戏机制

学生们都在不断的发展和变化,所以游戏也应该不断地适应学生的变化和时代的发展,并不断的创新和更新。时代的发展使教学不断改善的条件。在互联网技术蓬勃发展的背景下,游戏教学的应用不再局限于传统游戏。多媒体教学环境的改善为游戏教学的创新提供了可能和充分的条件。教师需要不断地学习和实践、选择、开发和使用符合教学要求的教育游戏软件。教师不仅可以在课堂上完成教育游戏软件中相应的游戏任务,还可以作为学生在家完成的家庭作业。教师在游戏背景下密切关注他们,但需要注意的是,在创新教学游戏时,教师应易于实施,不要过分追求奇特的形式,避免为了创新而创新。

本研究从英语核心素养主要内容的四个方面,利用游戏教学的表演、竞赛、操作和探究四种主要形式来促进和发展学生的和英语核心素养。分别是:趣味竞赛来培养语言能力;绘画游戏来提升文化品格;探究活动训练思维品质;角色扮演提高学习能力。

3.3.2 规范课堂管理

小学英语游戏教学中可能出现的课堂管理问题主要包括学生的学习态度、情绪控制、时间安排、游戏规则等。为了有效地解决这些问题,教师应注意加强课堂纪律管理,增加学生参与度,合理安排游戏时间,明确游戏规则。帮助教师更好地进行游戏教学,提高学生英语学习效率。

建立“预规则-过程监控-即时反馈”管理体系:游

戏前明确规则与奖惩,活动中采用分组竞争制约行为,利用数字化工具(如班级管理软件)跟踪参与度。

3.3.3 大单元教学设计

大单元教学设计以一个主要主题或任务为中心,对学习内容划分、整合、重组、发展,形成一个主题清晰、客观、任务、情境、活动、评价等要素清晰的课程(刘秀红,2020)。它可以用来解决小学英语游戏教学中游戏与教学分离的问题,无法实现教学目标。

以主题统整教学内容(如“我的朋友”单元),遵循“课标-教材-学情”三基础:

课标导向:对标四年级目标(如角色扮演、信息表达),设计语境化任务;

教材整合:解析单元结构(词汇、对话、语音、故事),创设真实情境;

学情适配:结合学生语言水平及班级规模,强化语言应用能力。

通过主题化重组(如“快乐的朋友”),融合生活场景与多元活动,提升教学系统性。

4. 结语

小学英语教学是价值观塑造与语言能力发展的关键阶段。游戏教学通过情境化、互动性特征,能够促进知识内化、思维品质与文化意识提升。教师需以核心素养为导向,分层设计兼具趣味性与教育性的游戏:紧扣教学目标把控活动难度,创设真实语言情境强化实践,动态评估学生参与质量。同时,教师应通过持续反思与经验借鉴优化游戏设计,平衡课堂活力与秩序,使学生在协作探究中建构知识体系。本研究旨在为一线教师提供实践参考,推动游戏教学从“形式娱乐”转向“素养培育”,实现语言学习与综合发展的有机统一。

参考文献:

- [1] 鲍艳辉. 小学英语游戏教学的研究[J]. 语文学刊(外语教育教学),2015(02):175-176.
- [2] 程媛,陈金林 & 程斌. 小学英语游戏教学的价值与实施步骤分析[J]. 中国校外教育,2016(28):111-113.
- [3] 李雨微. 谈英语游戏教学法在小学英语教学中的运用[G]. 才智,2018(10):49
- [4] 李冬杰. 小学英语游戏教学失范现象剖析[M]. 教学与管理,2013(05):38-39.
- [5] 刘凤萍. 小学英语游戏教学研究的文献综述[J]. 英语

教师,2017(14):150-154.

[6] 刘玲玉. 小学英语游戏教学方法点滴谈 [J]. 现代阅读 (教育版),2013(01):231.

[7] 刘秀红. 基于学习活动观的小学英语主题单元整体教学设计的研究 [D]. 天津师范大学,2020.

[8] 潘虹. 关于游戏在小学英语教学中的运用 [J]. 职教论坛,2012(17):58-59.

[9] 王丽君. 例谈小学英语教学中游戏运用的误区 [J]. 教学与学理, 2014 (32) :45-46.

[10] 许维华. 小学英语游戏教学中存在的问题及应对策

略 [M]. 基础教育, 2016 (03) :98-100.

[11] 严小余. 例析小学英语游戏教学的问题与建议 [J]. 教学与管理,2015(02):44-45.

[12] 余红兵. 小学英语游戏教学的问题与策略研究 [J]. 考试周刊, 2020 (47) :116-117.

[13] 郑秋萍. 全人视角下英语学科核心素养的培养 [J]. 教学与管理,2017(10):73-75.

作者简介: 何贵兰 (1999-), 女, 汉族, 本科, 重庆三峡学院, 小学教育。