

以趣激情，寓教于乐

——浅谈初中英语游戏化教学设计策略

内容提要：所谓信息技术，是指人们获得、分析、处理、利用信息的知识和技能,它是计算机技术、多媒体技术、通信技术和网络技术的总称。就教育而言，兴趣应该算是最好的老师。事实表明大多数中学生的兴趣是游戏，有的学生甚至沉迷于网络游戏。游戏教学法，正好能够满足他们的这种心理需求。利用信息技术，可以让枯燥死板的英语教学变得新奇有趣。我们所处的时代，信息技术飞速发展，人们的思维方式和思维速度也不同于从前，新的思维模式需要一种承载平台。当学生沉溺于那些不断更新的益智游戏或电子游戏时，我们的英语教学必须有所改变，才能与时俱进。游戏化教学法恰好适应这种需求，教师在教学中利用信息技术，将死板教条的语言学习转变为学生乐于接受，生动有趣的游戏形式，使课堂学习更高效，从而达到事半功倍的效果。

关键词：信息技术，游戏化教学法，初中英语教学

 一、传统英语教学方式的思考

要学好初中英语，学生需要记忆大量的单词和掌握很多的语法知识。在传统的英语课堂中，教师的教学时间为45分钟，课堂以教师为中心，学生往往只盯着黑板和老师，记笔记、跟读、抄写、学习知识点、背诵等，不少学生对英语学科的学习兴趣不浓，课堂学习效率低下。更有甚者，他们丧失了英语学习的信心，产生了抵触情绪。在传统课堂上，老师只靠粉笔和语言进行讲解，老师虽竭尽全力，学生却听得很乏味。在初中英语学习中，学生已经出现了两极分化状况，个别学生甚至放弃了英语的学习。如何让学生对英语学习产生兴趣，是我们一线教师必须要思考和想办法解决的问题。

本人长期工作在教育教学第一线，我认为教师可以充分利用信息技术，设计贴近学生生活，学生感兴趣的游戏化教学法。这样可以寓教于乐，激发学生的学习热情，引导学生积极思考。真正达到事半功倍的效果，努力营造高效英语课堂。

二、游戏化教学法在初中英语教学中的应用

(一)、游戏化教学法在课前导入中的应用

Well begun is half done.精彩的导入可以吸引住孩子的目光，激发他们的学习潜能。教师可以根据不同的教学内容，利用多媒体，设计形式多样的课前导入。下面我列举两种导入方式。

1、歌曲导入

上课前，教师可以通过多媒体播放一两首精心挑选的英文歌曲或琅琅上口的英文歌谣，歌曲要简单明快，节奏感强。学生学唱时可以加入动作，通过动作和声音模仿来活跃课堂气氛，把学生引入英语学习中。For example,在学习外研版8下第一模块Feelings and impressions Unit1 It smells delicious时，课前我播放了英文歌曲，并和同学一起边听边做动作If you feel happy, blink your eyes; If you feel happy, clap your hands; If you feel happy, stamp your feet….同学们边听边唱边做眨眼，鼓掌，跺脚等动作，气氛活跃，学生情绪高昂，并感知了系动词feel的用法，为感知性系动词的学习做好了铺垫。

初中低年级的学生大多喜欢节奏感强且朗朗上口的英文歌曲。再如，在学习外研版七年级下册第四模Life in the future Unit 1 Everyone will study at home. 时，课前我先放了一首英文歌曲。歌中一位年轻的女士用甜美的声音唱到： When I was a little girl, I asked my mother, “whatever I will be? Will I be rich?....... ”我让学生先听，然后模仿声音和曲调，最后让学生试着说出歌词大意，即使只听懂一两个词也给予鼓励，这样学生初步感知了一般将来时will 的用法 ，学生的学习兴趣较高。

2、游戏导入

精彩的游戏导入可以吸引住学生的目光，促使他们迸发出学习热情，达到高效课堂的目的。For example：在讲解外研版九年级上册Module9 Great inventions Unit1 时，我进行了这样的导入：

Teacher：My children , there are many useful inventions around us, right? Now play a guessing game. Guess what the invention is? Are you ready?

Students: Yes, we are glad to do that!

 Teacher:Please guess what the invention is?

我将句子依次呈现在教室多媒体屏幕上：

It is used in almost every office and every home.

It's screen is a little like a TV's.

Perhaps it will be used more than books in the future. 读到这里，很多学生马上就能猜到是computer.最后一个句子又与本模块本单元的标题句一致，为学习课文内容做好了铺垫。接着我又将这些句子依次呈现在屏幕上：

This invention can help people do some daily work. It is helpful for housewives.

The machine can make the things you put into it clean.

It needs soap and water to wash something in it.

学生很快就猜到是washing machine.接着我又在屏幕上呈现了下面的句子

When you press a button, it will work.

When a light appears, it will copy a picture onto a film.

When the film is developed, you can get a photo.

教师在给给学生讲解film 在中文里不仅有电影的意思，还有胶片的意思后，学生们经过片刻思索，很快就猜到了camera。这种通过guessing game的导入新课的方法，不但复习了常用的词汇和刚刚学过的If引导的条件状语从句和一般现在时的被动语态，也为本课新发明的话题学习做好了铺垫。学生们动口又动脑，带着好奇，积极思考。这种导入新课的方法既自然，又新奇，学生们不知不觉地投入到了新知识的学习之中。

（二）、游戏化教学法在课中的应用

通过精彩的导入，学生进入了良好的学习状态后，教师要尽可能运用多媒体，创造较真实的语言情境，让学生全神贯注地投入到学习中。设计悬念是抓住学生注意力的有效方法。教师可以先提出一个问题，学生可能暂时无法回答。这时教师要抓住他们的好奇心，引导学生积极思考，从而高效完成学习内容。例如在学习英语外研版七年级英语上，这一单元主要要求学生掌握方位介词on , in , under，beside, next to，between 等词的用法。我将场景设计成大明的卧室，里面有桌子、椅子、书、狗、鞋和床等，这些我都制成动画，让他们在屏幕中出现，同时他们都可以跳来跳去。这样的情景亲切自然，学生可以一边看一边仔细听。（The dog is under the bed.）小狗跳着出现在床下面，并且不时晃动漂亮的小尾巴。这时学生对under 的用法有了感官的认识，并让学生大声读出under.（The shoes are beside the chair.）此时鞋蹦到椅子旁边，鞋子停止闪动,然后设置较长时间闪动。此时学生对beside的用法有了感官认识，并让学生大声读出beside。继续让学生看动画，回答Where is the book ?这时书跳到桌子上，It’s on the desk.这时让学生大声读on,学生对on 的用法也有了认识。通过这种游戏教学，有助于训练学生通过看，提高听，说，理解和认知能力，使学习新知识充满了趣味，学生也加深了对所学知识的理解与记忆。

再如在学习外研版七年级上Starter Module3, Unit3时，这课是学习关于食物名称的内容。我利用Authorware制作了一个Guessing game 的课件：李丽和张红中奖：可以在超市免费5分钟抢购。两个人在抢购时动作很快，东西放进购物筐就看不到了，付款时课件停止播放。这时，我要求学生分小组竟猜两个人所抢购的物品名称，这时孩子们会答出好多答案：two sweaters, three pairs of trousers, a pair of shoes, two kilos of oranges, a toy bear,…… 最后把物品从筐里“拿”出来，看哪组同学猜对的多，哪组获胜。此时学生产生探奇求胜的求知欲望，学生们开动脑筋，群策群力，大大提高了学习效率。

中学生竞争意识强，我们也可以通过游戏竞争的方式帮助孩子们记忆单词。比如，我在讲解外研版八年级上Module 10 the Weather Unit 1 It might snow.时，我利用西沃授课助手的课堂活动功能设计了比赛游戏，看谁能找出关于天气的正确单词，我让cloud,shower,snow,storm, cloudy， rainy， snowy， sunny, windy,rain,wind 等拼写正确的单词和一些拼写错误的单词同时出现在多媒体屏幕上，两位同学到屏幕前，看谁能找出最多正确的单词，找出正确单词多的同学获胜。获胜的同学可以获得同学们的掌声祝贺，这也让学生迸发出了学习热情。

1. 游戏化教学法在课后的应用

学生在学习新知识后，要对所学知识进行理解，消化，沉淀为自己的知识。这就要求教师利用多媒体设置合适的情景，让学生有感而发，进行有效的语音输出。比如在学习外研版九上module9 Unit1时，在学习完本课课文内容之后，我提出了这样的问题，My children, there were four great inventions in ancient China.At that time,they influenced people’s lives greatly and changed the world. Now let’s imagine some humorous inventions for the future ? For example,Perhaps I will invent a pair of jeans. It has four legs. Whenever I am tired, I can have a rest on it everywhere.这时我通过多媒体呈现这条想象中的裤子,并随时可以把它当椅子坐。孩子们都觉得很有趣，也都开始了自己的想象发明。有位同学说：I want to invent a kind of ice flower. It must be very beautiful and environmental friendly.The most important,it will never melt(融化)。另一位同学说：I want to invent a kind of house that can fly . Then I can go anywhere I like and live in it . ......孩子们的想象力真的很丰富。他们不仅学习了新知识，而且对未来充满了好奇和幻想，很有创造意识。

实践证明，教师利用信息技术，巧妙设计游戏化教学活动，确实可以调动学生学习的积极性，有助于提高学生与人合作意识，培养学生关爱他人的情感，引发学生的创造性思维，让孩子们在快乐中获取知识。作为新时代的英语教师，我们要与时俱进，努力掌握信息技术，并努力将其应用到英语教学中。积极创设活跃的课堂学习气氛，创设较真实的语言环境，让课堂真正成为学生学习知识、掌握技能、培养创造性思维的乐园，为他们将来能够成为高素质的创新型人才打下坚实基础。

参考文献：

[1]胡帆.初中英语新课导入探讨.[J].杭州:教学月刊(教学参考)中学版,2008，(1)上:23-25

[2]教育部.初中英语新课程标准 北京人民教育出版社 2003