

游戏化教学在高职公共英语词汇教学中的应用

刘屹萌

湖南电子科技职业学院 湖南长沙 410000

摘要: 英语词汇教学是英语教学中备受关注的一部分,在高职学生的英语教学中更是需要重视的一部分。本文就游戏化教学在高职公共英语学生词汇教学中的应用进行了探讨,阐述游戏化教学的概念、理论基础及其在词汇教学中的优势,探索游戏化教学在词汇教学中的路径、分析其取得的成效并进行了反思,并展望游戏化教学的未来的无限可能。

关键词: 游戏化教学; 高职; 公共英语; 词汇教学

高职公共英语教学旨在面向新时代,面向世界,面向未来,全面培育高职学生跨文化交际和英语实践能力,培养学生在职业中应用英语的能力。公共英语教学通过把英语融合在职业场景中,聚焦于英语听、说、读、写、译等内容。其中,词汇教学是贯穿在整个英语教学活动中最基础的环节,是听、说、读、写、译各个部分能顺利达到教学预期的保障。因此,英语词汇的重要性不言而喻。

一、直面困境: 高职公共英语词汇教学之殇

高职公共英语词汇教学的情况不容乐观,原因有以下三个方面:第一,高职学生普遍英语基础薄弱,词汇量仅限于初高中学习的简单词汇,与高职院校公共英语课程所要求掌握的词汇量有较大的差距。学生普遍缺乏英语学习动力,同时没有得当的学习方法使英语学习如履薄冰。第二,大部分教师在词汇教学方式上比较单一,课堂氛围沉闷,评价机制较僵化。教学效果不佳,学生词汇量匮乏,也欠缺运用能力,对于词汇学习的兴趣低迷。第三,词汇教学的资源有限,学生大部分词汇学习资源来源于教材、课堂以及一些词汇app等。

二、破局之道: 游戏化学习的魅力与潜力

(一) 游戏化教学的定义

游戏化是指将游戏或游戏元素、游戏设计和游戏理念应用到一些非游戏情境中^[1]。顾名思义,游戏化教学就是将需要学习的内容融合到游戏中,通过游戏的方式来达到教学的目的。教师利用游戏向学习者传递特定的知识和信息。教师根据学习者对游戏天生爱好的心

理和对互动媒体的好奇心,将游戏作为与学生沟通的平台,使信息传递过程更加生动,从而脱离传统的单向说教教学模式。教师将互动元素引入到沟通环节中,让学习者在轻松、愉快、积极的环境下进行学习^[2]。

(二) 游戏化教学的理论支撑和优势分析

游戏化教学的理论涵盖了心理学、教育学、认知科学等多个领域,主要有心流理论、ARCS动机模型、建构主义学习理论等。

心流理论(Flow theory)的观点认为,当挑战与技能水平匹配时,个体会进入高度专注和愉悦的“心流状态”。游戏化设计通过动态调整难度、明确目标和即时反馈,帮助学生维持心流体验。

ARCS动机模型是动机设计理论,用于指导教学设计,以增强学习者的动机,ARCS代表四个动机因素:A(Attention)注意力、R(Relevance)关联性、C(Confidence)自信心、S(Satisfaction)满足感。游戏化学习通过积分、挑战、现实虚拟、分级关卡和故事等游戏元素,来引起注意、增强关联、建立信心、提供满足感,从而有效提升学习者的参与度和持久性。

建构主义学习理论主张学习是学习者主动构建知识的过程,强调情境、协作和探究。游戏化提供模拟情境如角色扮演、问题解决任务和协作挑战,促进知识的建构。

综上,合理设计游戏化教学可以激发学习兴趣、增强学习动机、提升学习效率、促进知识内化并及时反馈,帮助学生调整学习策略,从而达到更好的学习效果。

三、实践探索: 游戏化教学在高职公共英语词汇教学中的应用路径

(一) 游戏化教学资源开发

游戏化教学资源的开发是实施游戏化教学的基础。

作者简介: 刘屹萌,出生年月:1989年06月,性别:女,民族:汉,籍贯:湖南人,学历:硕士研究生,研究方向:外国语言文学。

优质的资源应当兼具教育性和趣味性，能够有效激发学生的学习兴趣。

1. 现有游戏资源的利用

目前市面上已经存在大量成熟的词汇游戏资源，教师可以根据教学需要进行合理选择和改造。单词卡片类工具如 Anki、Quizlet 等，通过间隔重复算法帮助学生高效记忆单词，教师可以自定义卡片内容，添加图片、音频和例句等多媒体元素，增强记忆效果。拼字游戏如 Scrabble、Bingo 等经典游戏形式，特别适合在课堂小组活动中使用，既能锻炼学生的单词拼写能力，又能培养团队协作精神。在线词汇游戏平台如 Kahoot!、Wordwall 等提供了丰富的模板和即时反馈功能，教师可以快速创建个性化的词汇测试游戏，并通过排行榜等功能激发学生的竞争意识。

2. 校本游戏资源的开发

为了更好地满足高职院校专业特色和学生需求，开发校本游戏资源显得尤为重要。首先，要结合不同专业的职业需求，开发具有专业特色的词汇游戏。例如，护理专业可以设计“医患对话情景模拟”游戏，要求学生运用专业词汇完成 Inquiring Symptoms 等业务流程；计算机专业可以开发“代码注释翻译”游戏，帮助学生掌握专业术语。其次，要充分考虑学生的兴趣偏好，通过问卷调查了解学生喜欢的游戏类型（如角色扮演、解谜、竞技等），设计多样化的游戏形式。最后，在技术实现上，可以采用轻量化的开发工具，如 PPT 互动模板、微信小程序等，降低开发门槛，提高资源的可及性和可操作性。

（二）游戏化教学模式构建

游戏化教学模式的构建需要贯穿课前、课中和课后三个环节，形成完整的学习闭环。

1. 课前预习环节

在预习阶段，可以利用游戏化平台激发学生的学习主动性。教师可以制作 2-3 分钟的词汇微课视频，在视频中嵌入互动问答游戏，如“猜词义”、“单词配对”等小游戏。同时，设置预习任务解锁机制，例如完成预习任务的学生可以获得“课堂游戏道具”，这种游戏化的激励方式能够显著提高学生的预习积极性。

2. 课堂学习环节

课堂教学是游戏化实施的核心环节，需要根据不同层次的学习目标设计多样化的游戏活动。在基础层面，可以开展词汇 Bingo、单词接龙等游戏，重点训练学生的词汇识别和记忆能力。在进阶层面，可以设计情景模拟

游戏，如“机场值机对话”、“医院问诊”等角色扮演活动，要求学生在模拟真实场景中运用目标词汇进行交际。在高阶层面，可以组织更具挑战性的创意活动，如词根词缀拼装比赛，鼓励学生利用构词法知识拓展专业词汇。

3. 课后复习环节

课后复习阶段可以充分利用游戏化的竞争和社交机制来维持学生的学习动力。可以设计“词汇冒险岛”等闯关游戏，将每个单元的词汇设置为不同的关卡，学生需要通过测试才能解锁下一关。积分排行榜的设置能够激发学生的竞争意识，可以设立“周冠军”、“进步之星”等荣誉称号。此外，还可以组织跨班级的词汇对战活动，通过直播或线上平台开展词汇竞赛，增强学生的集体荣誉感和团队精神。

（三）游戏化教学评价体系

科学合理的评价体系是游戏化教学实施的重要保障，应当兼顾过程性评价和结果性评价。

1. 过程性评价

过程性评价重点关注学生在游戏化学习中的行为表现和能力发展。可以利用 ClassDojo 等课堂管理工具记录学生的参与情况，如答题速度、正确率、协作次数等数据。同时，要观察学生在游戏过程中展现出的问题解决能力，例如是否主动查阅词典、能否灵活调整学习策略、是否善于与同伴合作等。这些过程性数据不仅可以帮助教师及时调整教学策略，还能为学生提供个性化的学习建议。

2. 结果性评价

结果性评价应当突破传统的单一测试模式，采用多元化的考核方式。可以将词汇测试游戏化，例如设计“词汇迷宫”等趣味测试形式，学生在答题正确的条件下才能继续前进。口语表达能力可以通过情景模拟任务来评估，如要求学生使用目标词汇录制产品介绍视频。写作能力则可以通过创意写作比赛来考查，如撰写包含特定词汇的微小说。这种多元化的评价方式不仅能够全面评估学生的词汇掌握情况，还能促进其语言应用能力的提升。

四、成效与反思：游戏化教学的喜与忧

（一）游戏化教学的成效

游戏化教学在英语教育领域展现出显著的成效。

首先，通过游戏化的学习方式，学生的词汇量得到了显著提升。研究表明，融入游戏元素的词汇教学能够帮助学生更有效地记忆和掌握单词。例如，通过单词拼写竞赛、词汇闯关等游戏形式，学生在轻松愉快的氛围

中自然而然地扩大了词汇量。

其次, 游戏化教学极大地增强了学生学习英语的兴趣和动机。传统的英语教学方式往往让学生感到枯燥乏味, 而游戏化教学则将学习过程转化为充满挑战和乐趣的体验。学生在完成游戏任务的过程中, 不仅获得了知识, 还体验到了成就感和满足感, 进一步激发了他们的学习热情。

最后, 游戏化教学使课堂氛围更加活跃, 促进了师生之间的互动。在游戏情境中, 学生更愿意主动参与和表达, 教师也能通过游戏更直观地了解学生的学习情况。这种互动不仅限于师生之间, 还包括学生之间的合作与竞争, 从而营造出更加积极向上的学习环境。

(二) 游戏化教学的反思

尽管游戏化教学成效显著, 但在实践过程中也暴露出一些问题需要反思。

首要问题是游戏设计中教育性与趣味性的平衡。有些教师在设计游戏活动时过于注重趣味性, 导致游戏虽然吸引学生但教学效果不佳, 找到两者的最佳平衡点是游戏化教学成功的关键。

另一个重要反思是要避免游戏化教学的过度娱乐化。游戏化只是教学手段而非目的, 最终目标仍然是达成既定的教学目标。教师应确保游戏活动与教学目标紧密结合, 并通过适当的引导和反馈帮助学生将游戏体验转化为学习成果。

最后, 教师游戏化教学能力的提升也是不容忽视的问题。有效实施游戏化教学需要教师具备相应的设计和实践能力, 包括游戏机制的理解、教学目标的把握以及课堂管理技巧等。

五、未来展望: 游戏化教学的无限可能

随着教育信息化和数字化进程的加速, 游戏化教学作为一种创新的教学模式, 展现出广阔的发展前景。未来, 游戏化教学通过与信息技术的深度融合、个性化学习路径设计以及科学评价体系的完善, 实现更加智能化、沉浸式和个性化的学习体验。以下是游戏化教学未来发展的三个关键方向。

(一) 与信息技术的深度融合

虚拟现实(VR)和增强现实(AR)技术的快速发展, 为游戏化教学提供了全新的可能性。VR/AR技术能够创造高度沉浸式的学习环境, 让学生在虚拟世界中完成更具挑战性和趣味性的学习任务。例如, 在英语教学中, 学生可以通过VR设备进入一个虚拟的英语国家场景, 与AI角色进行实时对话, 完成购物、问路、点餐等

真实情境任务。AR技术则可以将课堂变成互动式探索空间, 比如通过扫描单词卡片触发3D动画, 使词汇学习更加生动直观。

(二) 个性化学习路径设计

每个学生的学习风格、兴趣点和知识掌握程度各不相同, 游戏化教学将更加注重个性化学习路径的设计, 利用大数据和学习分析技术, 为不同学生提供最适合的游戏化学习方案。例如, 在英语词汇学习中, 系统可以根据学生的记忆曲线和词汇掌握情况, 智能推荐不同的游戏模式。

(三) 游戏化教学评价体系的完善

游戏化教学将建立更加科学、多维度的评价体系, 以更精准地衡量学生的知识掌握程度、思维能力及学习态度。首先, 可以利用数据分析技术, 从游戏过程中提取关键学习指标, 如反应时间、错误率、任务完成度等, 并结合传统测试成绩, 形成综合评估报告。其次, 游戏化评价体系可以引入过程性评价, 关注学生在游戏中的策略运用、问题解决能力和团队协作表现。最后, 未来还可以探索基于人工智能的自动反馈系统, 为学生提供个性化的学习建议。

结语

游戏化教学为高职公共英语词汇教学注入了新的活力, 通过趣味性、互动性和竞争性机制, 有效提升了学生的学习动机与词汇掌握效果。实践证明, 该方法不仅契合高职学生的认知特点, 也为语言教学创新提供了可行路径。未来需进一步优化游戏设计, 平衡娱乐性与教育性, 以推动英语教学质量的持续提升。

参考文献

- [1] 尚俊杰. 游戏的力量——教育游戏与研究性学习[M]. 北京: 北京大学出版社, 2012.
- [2] 赵静. 游戏化学习理念在高职英语教学中的应用研究[J]. 北京城市学院学报, 2017(3): 87-92
- [3] 张金磊, 张宝辉. 游戏化学习理念在翻转课堂教学中的应用研究[J]. 远程教育杂志, 2013(1): 73-76
- [4] 朱彦臻. 高职高专院校学生英语词汇学习现状分析与应对策略[J]. 英语教师, 2016(11): 148-150
- [5] 李丹. 游戏化学习在英语教学中的应用探讨[J]. 外语教育研究, 2019(1): 78-84.
- [6] 陈明. 游戏化学习的实践探索——以英语词汇游戏的实证研究为例[J]. 高校教师园地, 2018(9) 4-7