

游戏教学法在小学英语课堂教学的应用原则、现实困境及优化路径研究

侯思彤

曲阜师范大学教育学部, 山东 曲阜

收稿日期: 2025年11月12日; 录用日期: 2025年12月15日; 发布日期: 2025年12月23日

摘要

随着素质教育的深入开展, 小学英语教学越发关注激发学生学习兴趣以及提高综合能力, 游戏教学法作为一种兼具活力与趣味的教学形式, 正逐渐在小学英语课堂教学实践中获得广泛采用, 本文围绕游戏教学法在小学英语课堂当中具体怎样应用展开研究, 对其应用的理论基础做了分析, 分析了词汇教学、语法教学、口语教学等不同英语教学部分里游戏教学法的实施办法。对实际课堂教学案例观察与分析后察觉到, 游戏教学法不仅能有效地吸引小学生的注意力, 调动他们对英语学习的兴趣与积极性, 还可在轻松欢快的氛围中增强学生的语言运用、团队协作及思维能力, 本文同样指出了游戏教学法应用过程中存在的问题, 且给出了相应的改进举措, 意在为小学英语教师更恰当地运用游戏教学法提供参考, 提升小学英语教学质量水平。

关键词

游戏教学法, 小学英语课堂教学, 应用策略

Research on the Application Principles, Practical Challenges, and Optimization Pathways of the Game-Based Teaching Method in Primary School English Classroom Instruction

Sitong Hou

School of Education, Shandong Qufu Normal University, Qufu Shandong

Received: November 12, 2025; accepted: December 15, 2025; published: December 23, 2025

Abstract

With the deepening implementation of quality education, primary school English teaching has increasingly focused on stimulating students' interest in learning and enhancing their comprehensive abilities. As a dynamic and engaging teaching method, the game-based teaching approach has gradually gained widespread adoption in primary school English classroom practices. This paper investigates the specific application of game-based teaching in primary school English classrooms, analyzing its theoretical foundations and exploring implementation methods for different aspects of English teaching, such as vocabulary instruction, grammar teaching, and oral communication. Through observation and analysis of actual classroom teaching cases, it is observed that the game-based teaching method not only effectively captures students' attention and fosters their interest and enthusiasm in learning English but also enhances their language skills, teamwork, and critical thinking abilities in a relaxed and enjoyable atmosphere. The paper also identifies issues in the application of game-based teaching and proposes corresponding improvement measures, aiming to provide primary school English teachers with references for more appropriate use of this method and to improve the overall quality of primary school English teaching.

Keywords

Game-Based Teaching Method, Primary School English Classroom Instruction, Application Strategies

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

在全球化与信息化深度融合的时代背景下，小学英语教学作为基础教育阶段培养学生语言能力与文化素养的关键环节，小学英语的学习愈发重要[1]。游戏教学法，是以游戏作为教学载体，教师依据教学目标、内容及学生身心特点，将教学知识与技能融入趣味性游戏活动，将教学课标要求学生所掌握的知识和能力，以游戏的形式展现出来，让学生在竞赛中获得刺激感，在轻松愉快的游戏活动中主动学习英语。游戏教学法会大幅提升学生的参与度，提高学生的合作能力及团队精神，真正做到寓教于乐，让学生明白游戏与学习并不互斥，使学生爱上教学游戏，积极主动地学习英语[2]。

2. 游戏教学法的应用原则

2.1. 规则性

游戏教学需设置清晰明确的规则，这是保障游戏顺利推进的根基，老师应当向学生全面阐释游戏规则，要使每个学生都理解清楚后再开展游戏，开展“单词接龙”游戏期间，规则说明要用前一个单词的尾字母作为新单词的首字母，说过的单词不可再次重复，作答时间限3秒。明确清晰的规则可让学生清楚自己行为的边界以及游戏目标，杜绝游戏过程里出现混乱和矛盾，严格执行规则有益于培养学生遵守规则及自我约束能力，让他们清楚在生活里都需依照规则行事，这对学生往后的学习及生活影响深远，规则一旦被敲定，不应轻易改动，不然会使学生出现困惑情绪，游戏的可信度与教育效果会极大降低[3]。

2.2. 趣味性

游戏教学法的活力是由趣味性赋予的，缺少趣味的游戏不易燃起学生的参与热情，可凭借多种方式营造游戏的趣味性：给游戏添加引人入胜的故事背景、选用色彩鲜亮的道具形成强视觉冲击力或融入多媒体元素等，以“英语情景角色扮演”为例展开说明，搭建“迪士尼乐园一日游”的场景，安排学生分别扮演迪士尼经典角色与游客进行交谈，用英语进行买票、问路、介绍游玩项目等[4]。这种沉浸式的场景体验可极大激发学生的求知欲，显著增强学生的课堂参与积极性，使学生在闲适愉悦的氛围中学习英语，游戏的趣味性同样受游戏难度把控左右，太难与太易都存在降低学生兴趣的风险，若难度过大，易引发学生的畏难情绪，要是太容易，就没法长时间抓住学生的注意力，应依照学生的英语水平和认知能力，设计兼具挑战难度与可完成度的任务，长久调动学生的参与积极性。

2.3. 启发性

启发性这一特性是游戏教学法的核心价值之一，可引领学生积极探索知识、深度思索难题，经由在游戏里设置一些开放性任务，能激发学生主动去分析与解决问题，以“英语拼图猜词”活动举个例子，学生需要把零散的图片碎片信息整合起来，完成拼图之后推断出对应的英语单词、短语或句子。该过程不仅要求学生辨识单词，更推动学生深入思索单词的用法及相关表达，大幅增进了思维能力和语言运用能力。值得留意的是，教师在游戏过程中发挥的引导作用极为关键，适时引导学生反思游戏的过程及结果，鼓舞学生拿出不同思路进行思维对撞，能有力培养学生的创新意识以及批判性思维，采用游戏教学法，学生在游戏里面不仅学到知识，更知晓了科学的学习途径，达成从被动接收知识到主动搭建知识体系的转变。

2.4. 竞争性

把恰当的竞争元素融入游戏教学里，可以挑起学生的求胜之心，显著促进课堂参与的积极性，常见的竞争机制有小组竞赛、个人积分排名这类，以“英语抢答赛”为例进行说明，通过设置呈现梯度化难度的题目，各小组借助抢答的方式去回答问题，实施实时积分的增减工作，最终评选出优胜小组。该动态性的竞争模式会使学生高度专注起来，马上调动学过的知识抢答，同时提高了学生的团队配合能力，在个人表现之际强化个人荣誉感，合理把控好竞争强度十分关键，若竞争的强度过大，便容易给学生带来过重的压力，诱发焦虑情绪，对学习造成不良后果，教师要及时起到引导的功能，给予鼓励与积极反馈，帮助学生在竞争里面得到成就感，以此更踊跃地投身于英语学习这件事上。

3. 游戏教学在小学英语课堂的现实困境

3.1. 游戏与教学目标脱节

有部分教师在运用游戏教学法之际，过分看重游戏的趣味体验和娱乐功能，却忽视了游戏跟教学目标的紧密结合。例如，在讲授一般现在时这一语法知识之际，教师进行“英语猜动物”游戏，游戏规则是教师叙述动物的特征，学生用英语猜出对应动物名称。即便学生在游戏期间玩得不亦乐乎、忘乎所以，但整个游戏过程基本上没用到一般现在时的表达，学生在游戏结束后，对一般现在时的构成和用法仍旧只有些模糊认知，无法完成预先定下的教学目标。在实习期间的一堂英语课上，小学六年级英语 Unit2 “Ways to go to school” 第二课时，语言教学目标如下：

- 1) 能在语境中用恰当语调朗读特殊疑问句和陈述句。
- 2) 能在语境中掌握交通方式类单词 bus、subway、bike、taxi 的含义，并准确说出对应的上学出行方式。

3) 能熟练运用核心句型“How do you go to school?”“I go to school by...”，围绕日常上学的交通方式进行问答，并能简单说明选择该方式的理由。

教师在课堂上设计了“Route Planner”(路线规划师)的游戏活动，让学生分组为不同角色设计从家到学校的出行路线，意图培养学生的逻辑思维和解决实际问题的能力。学生们对这个活动兴趣浓厚，积极讨论并绘制详细的路线图，标注出各个站点和地标建筑。然而在活动过程中，学生们的交流几乎都使用中文，比如“这里坐地铁更快”“骑自行车要经过公园”。大部分课堂时间都用于路线绘图和规划细节，鲜少运用本课时要求掌握的英语词汇和句型进行交流。课后发现，学生们虽然完成了精美的路线图，但面对用英语描述出行方式及路线规划时却支支吾吾，无法准确运用所学语言知识进行表达，使得这一游戏活动未能达成预期的语言教学目标，语言实践训练流于形式。这种现象的出现，让游戏仅作为课堂上的一种消遣项目，而未能切实起到促进教学的效果。

3.2. 游戏组织管理不当

课堂时间有限，而一些教师在组织游戏时缺乏合理的时间规划和流程安排，导致游戏无法顺利完成或者占用过多的教学时间，影响正常教学进度。比如在进行小组英语辩论游戏时，教师没有明确规定每个小组的发言时间和讨论规则，学生在讨论过程中过于随意，话题偏离辩论主题，讨论时间过长，等到真正开始辩论时，已经没有足够的时间让每个小组充分表达观点，最终导致游戏草草收场，学生也没有从游戏中获得应有的锻炼。此外，在游戏分组方面，若教师没有充分考虑学生的英语水平、性格特点和学习能力等因素，可能会导致小组实力不均衡。英语水平较高的学生在小组中占据主导地位，而基础薄弱的学生则参与度较低，甚至成为旁观者，无法达到通过游戏促进全体学生共同学习和进步的目的。

3.3. 游戏评价机制不完善

众多教师在游戏教学结束的时刻，欠缺科学管用的评价体系，往往只在乎游戏的最终胜负，好比英语知识竞赛中是哪个小组胜出了，然而忽视了学生在游戏进程里的表现，学生在游戏开展过程中的参与度、团队协作能力、语言运用的精准与流利程度、思维能力的发展成效等方面，都未得到全面、客观的评定，这种片面的评价途径不能真实、全面地反映学生学习情形，也没办法为学生提供有针对性的反馈和指导，不利于学生在后续学习里改进与提高，也对游戏教学法教学效果的进一步提升造成了限制^[5]。

同时，我在课堂上观察到，按照《义务教育英语课程标准》提出的多样化、个性化评价要求，授课教师在游戏教学评价环节的实际实施与标准要求差距较大，具体反映为：教师采用的评价方式单一，大多采用刻板化的语言，诸如“Good”“Super”“Nice”这些简单字眼，缺乏体现针对性与实质内涵的反馈。此评价方式流露出明显的同质化特性，不论学生表现好与差，皆采用相同的评价用语与样式，没按照学生的表现和个体差异给出针对性反馈，按照课堂观察情形，此类评价难以唤起学生的情感共鸣及认知投入^[6]，到了鼓掌环节，学生多数是被动反馈，现场的掌声总是显得拖沓又很零散，表明学生对评价活动的参与热情与认同度偏低，这种徒具形式的评价模式，不仅没办法有效发挥评价的激励与引导功能，还可能让学生感觉被漫不经心地敷衍，进而削减其参与课堂游戏的积极性及主动性。

4. 游戏教学法存在的问题原因分析

4.1. 教师对游戏教学法的认识不足

部分教师虽然认识到游戏教学法能够活跃课堂气氛，吸引学生的注意力，但对其内涵和价值的理解仍然停留在较为肤浅的层面。他们仅仅把游戏当作一种课堂的调味剂，而没有将其视为一种能够有效促进学生语言能力、思维能力和合作能力全面发展的重要教学手段。在基础教育英语课堂教学的实践工作

里,游戏化教学的实施现状呈现出很明显的教师个体差异特质,经过课堂观察,当前小学英语课堂游戏的设计及应用主要存在两种路径:达到一定教龄的教师群体大多以自身教学经验为基础,经由教学实践逐步改进现有的游戏活动,继而在该基础上持续探索新颖的游戏化教学模式;部分教师习惯直接借鉴或照搬其他老师开发的成熟游戏案例。

值得留意的是,新入职教师群体培养游戏化教学能力的路径较单一,受制于教学经验短缺,其游戏设计与实施能力的提升主要依托听课观摩、教研活动、网络论坛交流及在线培训等外部学习手段,新教师多数采取模仿学习法,仍未形成一套系统的游戏化教学设计思维体系。由于平日教学工作繁重,部分教师对专业发展的自我规划以及持续学习意识比较薄弱,未能充分认识到开发与创新游戏化教学资源对提升课堂教学质量的重要意义,在一定程度上对游戏化教学在小学英语课堂的深度应用与有效实施造成了阻碍,迫切需要依靠系统性的教师专业发展支持策略加以改进。因此,在应用游戏教学法时,缺乏对游戏的深入思考和精心设计,没有充分考虑游戏如何与教学内容有机结合,如何通过游戏引导学生积极主动地参与学习,对游戏教学法理解较少较浅。

4.2. 教师缺乏游戏设计与组织能力

设计既好玩又紧密结合教学内容的游戏,要求教师拥有丰富教学经验、创新教学思维以及扎实教学设计能力,部分老师鉴于缺少系统的游戏教学法培训与实践经验,在游戏设计工作里面临诸多障碍,他们不知道怎样按照教学内容与学生的年龄特征、认知水平去选定合适的游戏类型,也不擅长把传统游戏进行创新改编,让其更有效地为英语教学服务,就游戏组织这方面而言,教师匮乏有效的课堂管理技巧,未能合理安排游戏的各个环节及时间。例如,当在六年级英语课堂的时候,老师上“*My weekend plan*”这一课时,采用了开火车、角色扮演等多样游戏,形式花样繁多,课堂的气氛热闹非凡,但游戏频繁替换让课堂纪律陷入混乱失控,学生鉴于极度兴奋而吵吵闹闹,教师忙着应付维持课堂秩序。课后反馈说明,多数学生只对游戏环节留下深刻印象,由于课堂吵闹,难以集中精神,对“制定周末计划”的核心知识把握不清晰,未能有效达成重点句型的实际运用掌握,难以应对游戏进程中冒出的各种突发情形,造成游戏组织一团糟,难以达成预先期望的教学成果。

4.3. 学校未构建科学合理的游戏评价体系

学校未形成科学合理的游戏评价体系,是多维度认知与实践的欠缺,教育理念范畴存在滞后情形,部分学校依旧把英语教学评价限制在传统考试成绩上,未充分认识到游戏评价在推动学生语言能力、情感态度和学习策略进步方面的重要意义,造成对游戏教学评价方面投入欠缺。制度建设缺失也是关键因素,学校缺少针对游戏教学评价的标准文件和操作指南,未清晰评价主体、评价标准以及评价周期,让教师在开展游戏教学时无规矩可循,难以系统且科学地对游戏教学效果做评估,专业资源匮乏妨碍了评价体系的构建及开展,学校内部缺少熟知游戏评价的专业人才,外部也没有可拿来借鉴的成熟模式及优质案例,在评价工具的开发与运用上,由于技术和资金条件的限制,难以契合多样化评价需求,最终导致游戏教学评价沦为形式主义,无法真实体现教学成果,不利于游戏教学法在小学英语课堂的持续改进与深入推行。

5. 游戏教学法在小学英语课堂教学的应用策略

伴随教育理念的不断革新,小学英语课堂中游戏教学法的应用日益普遍,它凭借特有的趣味性与互动性,引发学生的学习热情,增进学习实效,若要让游戏教学法的优势充分施展,应从增进教师能力、筹备课前工作、执行课中实践、思考课后反思以及获得完善评价体系等多方面入手,构建一套全面的教

学策略体系。

5.1. 加强教师培训，提升教师游戏教学能力

5.1.1. 提升教师自身文化素质

教师作为知识的传播者兼课堂的引领人员，其自身文化水平对教学质量有着深刻影响，采用游戏教学法过程中，教师需要储备跨学科的相关知识，以便设计出兼具综合性与趣味性的游戏，把历史、地理、科学等知识添加到英语教学之中，有助于让游戏内容丰富化，延展学生的知识边界。学校跟教育部门需定时开展文化素养培训课程，涉及到文学、艺术、历史、科学等诸多范畴，教师可借助参加讲座、研讨会、在线课程等办法，持续增添自己的知识积累，支持教师自主去读各类书籍，写下读书心得与笔记，促使知识的内化及运用。

5.1.2. 加强专业知识及游戏能力

英语教师不仅要对英语语言知识深入掌握，还需掌握前卫的教学理念及办法，尤其是游戏教学法相关的专业知识，这包含游戏设计的基本原理、游戏类型的选择、游戏跟教学内容的融合技巧等。针对游戏教学法的专业培训课程，需成为教师继续教育的关键组成，培训内容可囊括游戏教学法的理论基础部分，诸如建构主义学习理论、情境学习理论等类，使教师明白游戏怎样推动学生的主动学习与知识建构，采用案例分析、模拟教学等途径，让教师掌握怎样根据不同教学目标和学生特性，设计且开展各种样式的英语教学游戏，诸如角色扮演游戏、竞赛类游戏、合作型游戏。为了增进教师的游戏设计及组织能力，学校可按一定周期开展游戏教学法工作坊，邀请专家以及有经验的教师开展指导，教师们一起研讨游戏设计思路，分享教学心得，相互观摩教学实操，继而进行反思与修正，动员教师参与教学技能比拼，激发教师提升游戏教学能力的积极性与创新劲头。

5.2. 游戏教学的课前计划准备

5.2.1. 有效开发并利用游戏教学资源

各式各样的教学资源是开展游戏教学的支撑，教师需充分借助多种手段挖掘与开发游戏教学资源，教材为重要资源中的其中一个，但教师不应只是被教材内容所束缚，需结合教学实际对教材进行二次拓展开发，把教材中的对话、故事变换为游戏情境，规划出角色扮演游戏，让学生在模拟场景下用英语交流互动。当开展人教版小学六年级英语“Ways to go to School”单元教学时，要是教学目标设定为让学生掌握“by bus”“by subway”“by bike”等交通方式表达，不妨设计“交通路线规划师”游戏，教师筹备城市地图、交通工具卡片与任务卡，学生们分组按照任务卡的要求，用英语探讨并组合交通工具卡片，拟定路线并说明缘故，该游戏把词汇学习跟实际生活场景加以结合，既可以达成语言方面的目标，又增强学生解决难题的能力。

小学生的特点是好奇心旺盛、注意力容易分散，游戏资源开发要充分顾及他们的兴趣点，就Module 2 Unit 3 “My weekend plan”教学举个例子，可设置“周末冒险大闯关”游戏，对教室进行布置，弄成不同的场景区域，每个区域对应一个专属的核心短语学习任务。学生持握“冒险护照”，完成每个区域任务，就可拿到印章，把印章集齐后便可以兑换“周末计划制定权”，采用所学句型向全班分享个人计划，这种沉浸式游戏能极大激起学生参与的积极性，让学习过程乐趣洋溢。

5.2.2. 聚焦游戏内容设计的使用价值

游戏内容设计需紧密贴合教学目标与学生实际需求，保证游戏能切实有效地推动学生学习。当进行游戏内容设计之际，教师第一步要明确教学目标，把教学内容剖析为具体的知识点和技能点，并把这些

目标融入到游戏里面，当教授英语单词之际，不妨设计“单词寻宝”游戏，把单词卡片藏在教室的各个旮旯，学生通过觅寻卡片并正确读好单词来获得积分奖励，这既让学生在游戏中巩固了单词的阅读，也提升了他们学习的积极性。游戏内容要与学生认知水平以及年龄特点相契合，就低年级学生而言，游戏该突出趣味性跟直观性，以简单的儿歌、动画、游戏操等形式当作主要手段，辅助他们养成英语学习的兴趣和语感，针对高年级阶段的学生，游戏内容可以进一步突出挑战性和综合性，诸如英语辩论类型的游戏、项目式学习类型的游戏等，锻炼他们的语言运用、思维及合作能力。游戏内容还应有一定的开放性以及创新性，引导学生发挥自身的想象力和创造力，在英语写作教学相关工作里，不妨设计“故事接龙”游戏，每一位学生按照前一个同学讲的故事继续写一段，既锤炼了学生的写作能力，又激起了他们的创新思维。

5.2.3. 合理设定游戏时间与玩法要求

恰当制定游戏时间和规则，是保证游戏教学顺利实施的关键。就游戏时间安排而言，教师需充分考量教学内容的难易程度以及学生注意力集中的时长，就简单的游戏而言，如单词抢答的玩法，能把时间控制在 5~10 分钟；对于稍微复杂的游戏，诸如小组协作做英语项目的游戏，可把时间安排成 20~30 分钟，教师需空出一定时间，先做游戏前的讲解、示范，再完成游戏后的总结、评价。游戏规则的设定应当简洁清晰、容易上手操作，教师讲解游戏规则的时候，要采用浅显易懂的语言，进而进行示范，要使每个学生都弄明白游戏的玩法和相关要求。在实施“英语接力赛”游戏期间，教师得明确规定每位学生的任务、接力方式、计分规则以及违规处理手段等，游戏规则应体现出一定的灵活性，教师可按照学生的实际情形进行适度调整，为保证游戏公平又好玩。

5.3. 游戏教学的课中实践过程

5.3.1. 灵活采用多元游戏模式

小学英语课堂教学内容呈现丰富多样态势，包含词汇、语法、听力、口语、阅读以及写作等，教师应依照不同的教学内容及教学目标，灵活采用多样游戏形式，契合学生多样的学习要求。在词汇教学当中，不妨采用“单词卡片游戏”，恰似“单词闪卡”，教师急速呈现单词卡片，学生大声喊出单词；“单词图片/释义配对”，把单词跟对应的图片或释义做配对，这些游戏可助力学生快速认识并记住单词；在实施语法教学期间，“语法填空游戏”“句子接龙游戏”等能让学生在有趣的活动里掌握和运用语法知识。例如“句子接龙比试”，最初的学生说出一个简单句，第二个学生按照第一个句子，采用所学语法知识开展拓展，既可以对语法知识进行巩固，也能锻炼学生组织语言的能力[7]。

在听力教学这个范畴，采用“听录音猜单词”“听故事回答问题”等游戏能提高学生听力理解能力，口语教学适宜采用“角色扮演游戏”“英语情景对话”等游戏形式，为学生创设真实的语言交流空间，促使他们在实践里提高口语表达水平；处于阅读教学的阶段，“阅读寻宝游戏”“故事拼图游戏”等可激发学生对阅读的热情，协助他们理解文章所讲内容；实施写作教学的时候，“创意写作游戏”“小组写作比赛”这类游戏可激励学生施展想象力，带动写作水平进步。

5.3.2. 采用多元化游戏评价

评价是游戏教学里的关键环节，多样化的游戏评价能全面、客观地体现学生的学习表现，推动学生学习进步与成长。教师不只要留意游戏的功效，更得重视学生在游戏过程中的表现情形，评价内容应囊括学生的参与度、团队协作能力、语言运用水平、思维能力等多个方面，在小组协作完成英语项目的活动里，查看学生在小组讨论里的表现好坏，是否主动阐述自己的看法，是否愿意倾听他人的意见；评定学生在项目实施期间语言运用的精确性与流畅性，以及解决问题时展现的思维能力等。

评价方式宜多样化，采用教师评价、学生自我评估与相互评估相结合的方式，教师的评价要既及时又具体，但高频出现的“Good”“Super”“Well done”等程式化评语缺乏具体指向性，为了搭建具有靶向性的评价体系，需以对学生表现的细致观察和深度剖析为基础，实现“优点强化、不足辅导、发展展望”的三维评价效果。就合作游戏中小组的表现而言，可从分工协同、语言输出、创新思维等维度去设计评价量表，非语言评价系统的建立对营造积极课堂生态具有独特意义。教师用肢体语言传递的情感信息比言语要丰富得多，处于单词拼写游戏期间，教师蹲下来和学生视线平行，竖起大拇指并配合“Great job!”的话语激励，可大幅提高学生的情感体验感；当发现学生出现语法上的差错时，采用轻拍肩膀这个提示动作，既能呵护学生的自尊心，又可引领其自我改正。

学生自评能让学生对自己在游戏里的表现进行反思，找出自身的长处与短处，促进自我察觉与自我修正；互评能培养出学生的批判性思维和合作意识，学生在点评他人的过程中，也可借鉴他人的优点，提高自身能力水平。例如，英语演讲游戏告一段落后，教师先从演讲内容、语言表达以及肢体语言等方面评价学生，接着让学生进行自我审视，最后引导学生开展互评，彼此交流以学习。

评价结果的呈现样式也应多样化，可采用等级评价、评语评价、奖励评价等途径，对于表现出色的学生，可采用小奖品、荣誉证书等进行奖励，提升学生的学习干劲；对于需要进步的学生，教师需给出具体的评语跟指导，帮其实现提高。

5.3.3. 科学管理课堂秩序

处于游戏教学期间，学生参与的积极性蛮高，课堂气氛十分活跃，这就要求教师拥有高超的课堂管理本领，保障游戏教学的顺利开展进程[8]。在游戏开始前夕，教师需明确课堂纪律以及相关要求，使学生清楚游戏期间应遵守的规则有哪些，诸如不随便乱走动、不大声喧哗、尊重他人等，教师需合理规划学生的座位及活动空间，杜绝因空间拥挤造成的混乱。处于游戏进行阶段，教师得时刻留意学生的态势，即刻发现并处理状况，若学生出现违反纪律的情况，教师应马上提示与纠正，但需留心方式手段，防止削弱学生的积极性，若学生在游戏当中大声吵闹时，教师可采用眼神示意、轻声点拨等方式，引导学生依从纪律。教师还可以借助建立良好的师生关系和学生相互的合作关系来促进课堂管理，在游戏教学期间，教师应积极加入学生的活动，与学生确立平等、和顺的关系，增强学生对教师的信任认同感，鼓励学生相互帮衬、一起合作，合作完成游戏任务，塑造积极向上的课堂风貌。

5.4. 游戏教学的课后回顾反思

5.4.1. 拓宽游戏教学法学习途径

游戏教学法属于一个不断发展革新的领域，教师应当借助多种渠道不断学习、更新知识，以增进自身的教学水平。

教师可参加各种各样的教育培训课程与学术研讨会，跟同行互相交流经验，学习当下最前沿的游戏教学理念与方法，在培训课程里，全面学习游戏教学法的理论依据、实践窍门和评估办法，知悉国内外游戏教学方面的最新研究成果及发展态势，在学术研讨会议上，跟专家学者和一线教师一起探讨游戏教学碰到的难题与解决办法，扩大教学思路。阅读专业书籍、学术期刊也是丰富游戏教学法知识的重要途径，教师不妨阅读关于教育心理学、教学设计、游戏化学习等范畴的书籍，深度把握游戏教学法的理论依据与设计方针，留意教育学术期刊上刊发的有关游戏教学法的研究论文，参考同行教学实践方面的经验及研究成果，为自身教学提供借鉴[9]。

5.4.2. 课后及时进行总结与反思

每节游戏教学课上完后，教师都该马上开展总结反思，剖析教学过程里的长处与短处，为以后教学

改进提供佐证。

教师需回顾游戏教学目标是否达成，学生在游戏当中对英语知识及技能的掌握情况怎样，采用课堂提问、学生作业、小测验等方式，探知学生对单词、语法、口语表达等方面掌握程度，判定游戏教学是否达成了预期教学成效。教师需对游戏设计和组织过程存在的问题加以反思，游戏内容是否跟学生的兴趣和认知水平相符？游戏时间跟规则的安排是否合理？游戏执行过程中是否出现了意外情形，要怎样应对这些突发情形？若察觉到游戏难度偏大，造成学生参与积极性低，教师需思考怎样把游戏难度调整好，让它更贴合学生；要是游戏进行的时间过长，造成教学进度的延误，教师得去分析缘由，是游戏环节设计欠妥，还是组织管理存在不足，以便在今后教学实践中做出改善。教师还需留意学生的反馈建议，掌握学生对游戏教学的体验和看法，采用课堂讨论、问卷调查等形式，了解学生的看法与提议，按照学生的反馈，对游戏教学的内容与形式进行调整，以更恰当地满足学生学习需求，提高游戏教学的水准。

参考文献

- [1] 李敬谊. 小学英语教师课堂教学语言有效性的表现[J]. 教学与管理, 2018(33): 116-118.
- [2] 徐雪莲. 让参与式教学走进英语写作课堂[J]. 中国教育学刊, 2020(7): 104-105.
- [3] 徐建. 在小学英语教学中融入生活化理念——评《基于儿童生活的小学英语教学实践探究》[J]. 教育理论与实践, 2025, 45(11): 2.
- [4] 陈霞. 游戏教学法在小学体育课堂中的应用[J]. 中国教育学刊, 2023(8): 103.
- [5] 李铁平. 中学数学高效课堂教学方法[J]. 中国教育学刊, 2022(S1): 124-126.
- [6] 田丽娟, 陈德云. 社会情感学习视域下小学英语语篇教学课堂话语研究[J]. 基础教育参考, 2025(10): 72-80.
- [7] 李娟娟. 整体设计小学英语课堂语境的教学策略[J]. 教学与管理, 2020(32): 60-62.
- [8] 周燕. 小学英语课堂教学活动优化设计研究——评《小学英语教学设计》[J]. 教育理论与实践, 2022, 42(8): 2.
- [9] 魏国营, 庄可香, 陈玉河. 区域性网络学习空间 GERI 教学模式构建及实证研究——以小学英语课堂教学为例[J]. 现代教育技术, 2020, 30(2): 64-70.