

“双减”背景下小学英语游戏化教学动机效应研究

杨苏雨, 张慧芳

黄冈师范学院外国语学院, 湖北 黄冈

收稿日期: 2026年5月29日; 录用日期: 2026年9月1日; 发布日期: 2026年9月8日

摘要

文章探讨“双减”背景下游戏化教学对小学高年级学生英语学习动机的影响。研究以某小学五年级两个平行班为对象, 其中实验班采用基于“Shopping”单元的游戏化教学, 对照班采用常规教学方式, 通过前后测成绩、课堂观察及学生访谈收集数据, 并运用SPSS 27.0进行统计分析。研究结果表明, 实验前两组学生英语成绩无显著差异, 实验后实验班成绩显著高于对照班, 且实验班前后测成绩均有明显提升。同时, 课堂观察与访谈结果显示, 游戏化教学能够提升学生课堂参与度、表达意愿、合作意识及学习成就感, 使学生更愿意参与角色扮演与情境任务活动。研究结论认为, 科学设计的游戏化教学能够在一定程度上激发小学高年级学生英语学习动机, 但教师需合理控制游戏化边界, 避免过度娱乐化、外在奖励依赖及课堂目标弱化等问题。

关键词

双减, 游戏化教学, 小学英语, 学习动机, 教学实践

Research on the Motivational Effects of Gamified Teaching in Primary English under the “Double Reduction” Policy

Suyu Yang, Huifang Zhang

School of Foreign Languages, Huanggang Normal University, Huanggang Hubei

Received: May 29, 2026; accepted: September 1, 2026; published: September 8, 2026

Abstract

This study explores the influence of gamified teaching on English learning motivation among upper

文章引用: 杨苏雨, 张慧芳. “双减”背景下小学英语游戏化教学动机效应研究[J]. 创新教育研究, 2026, 14(9): 26-33. DOI: 10.12677/ces.2026.149660

primary school students under the “Double Reduction” policy. Two parallel Grade 5 classes in a primary school were selected as research subjects. The experimental class received gamified instruction based on the “Shopping” unit, while the control class received conventional teaching. Data were collected through pre-test and post-test scores, classroom observation, and student interviews, and analyzed using SPSS 27.0, including independent-samples t tests and a paired-samples t test. The results revealed no significant difference between the two groups in the pre-test, while the experimental class significantly outperformed the control class in the post-test and showed significant improvement over time. Classroom observation and interview data further indicated that gamified teaching enhanced students’ classroom participation, willingness to communicate, cooperative engagement, and sense of achievement. Students demonstrated greater involvement in role-playing and situational language use within the “Shopping” context. The findings suggest that gamified teaching can effectively promote English learning motivation among upper primary school students by integrating language learning with contextualized tasks, structured progression, timely feedback, and peer collaboration. However, its implementation should remain aligned with curriculum objectives, avoiding excessive entertainment orientation, over-reliance on extrinsic rewards, and dilution of instructional goals.

Keywords

Double Reduction, Gamified Teaching, Primary English, Learning Motivation, Teaching Practice

Copyright © 2026 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

随着“双减”政策在义务教育阶段持续推进, 英语教学正从传统的知识讲授、机械训练转向素养培养与能力提升。教师需要优化课堂教学方式, 减少重复性作业, 提高课堂效率, 让学生在轻松、自主、有趣的环境中学习语言。本研究对象是小学五、六年级英语学习者。

该阶段学生已具备一定的词汇、句型和简单交际基础, 但其抽象思维能力仍在发展过程中, 学习活动仍较依赖直观情境、同伴互动和积极反馈。在现实课堂中, 部分学生虽然能够完成基础记忆任务, 却常因畏惧发音错误、缺少真实交流情境或反馈滞后而出现学习兴趣下降、课堂参与不足等问题。

游戏化教学凭借情境创设、即时反馈、合作互动等优势, 为解决这一问题提供了有效途径。它将积分、闯关、角色扮演、小组竞赛等游戏元素融入英语课堂, 让语言学习更贴近生活、更具趣味性, 尤其适合强调听说实践与情境运用的英语学科。不过, 游戏化教学并不等同于简单游戏或课堂热闹, 其有效性取决于游戏元素是否服务于明确的英语学习目标。

基于此, 本文以英语教学为切入点, 探讨“双减”政策下游戏化教学对小学高年级学生英语学习动机的影响。文章在文献与理论分析基础上, 结合“Shopping”单元教学实践、前后测结果、课堂观察和学生访谈, 分析游戏化教学的实施路径、实际效果和适用边界。

2. 研究设计与理论基础

2.1. 国内外研究述评

国外关于游戏化教学的研究较早关注游戏机制在非游戏情境中的迁移价值。Deterding 等将游戏化界定为“在非游戏情境中使用游戏设计元素”[1], 这一区分说明游戏化教学不是把课堂变成完整游戏, 而

是有选择地使用任务、积分、反馈、等级等元素。

Hamari 等通过综述发现, 游戏化通常能够产生积极影响, 但其效果会受到实施情境、学习者特征和具体游戏元素设计方式的制约[2]。Mekler 等的研究也提示, 积分、等级和排行榜可能提升表现, 但对内部动机的促进并不必然稳定[3]。因此, 本文在肯定游戏化教学价值的同时, 也关注其可能带来的过度竞争、奖励依赖和教师组织负担问题。

国内研究多从教育技术、学习科学和课堂教学改革等角度探讨游戏化学习的教育价值。尚俊杰、张露从认知神经科学视角梳理了游戏化学习研究, 指出游戏化学习需要关注学习者的认知加工、情绪体验和学习投入[4]。张靖、傅钢善认为, 游戏化能够成为学习催化剂, 但其关键在于教学目标与游戏机制的融合[5]。

在“双减”背景下, 课堂教学改革更加重视减负提质和学生主体发展。邓建中等认为, “双减”后的教育质量需要依靠深化学校课堂教学改革予以保障[6]; 李晓蕾指出, 课堂减负提质的关键在于提升教学效率、促进学生思维发展[7]。

综合来看, 已有研究为本文提供了重要基础: 一方面, 游戏化教学能够通过情境、任务和反馈改善学生学习体验; 另一方面, 其效果并非自然发生, 而是取决于学习者年龄特点、学科内容和教师组织方式。现有研究中, 针对小学高年级英语课堂、并将学习动机理论与具体单元实践相结合的研究仍有进一步展开空间。因此, 本文在已有研究基础上, 尝试把文献分析、理论框架和课堂实践结合起来, 重点考察游戏化教学对学生学习兴趣、胜任体验、课堂参与和学习价值感的影响。

2.2. 概念界定与理论依据

“双减”指减轻义务教育阶段学生作业负担和校外培训负担, 主要强调提升学校课堂教学质量, 发挥育人主阵地作用。对小学英语课堂而言, 这要求教师减少机械重复训练, 增加真实语境中的语言实践活动。

游戏化教学是将游戏设计理念与机制应用于教学过程, 通过任务、关卡、积分、角色、合作等方式, 让学习更具吸引力与参与感。它并非单纯的课堂游戏, 而是以教学目标为核心, 以趣味化方式推动学生主动学习, 具有目标清晰、反馈及时、互动性强、情境感强等特点。

学习动机是推动学生开展学习活动的内在动力, 通常与学习需要、兴趣、目标、情绪体验和自我效能感等因素有关[8]。从理论层面看, 小学高年级学生的英语学习动机问题并非单纯来自学生个体兴趣不足, 而是与其学习需要、成功体验、情绪感受和课堂参与机会密切相关。当英语课堂长期以词汇记忆、句型操练和教师讲授为主时, 学生容易缺少自主表达、及时反馈和成功体验, 进而出现兴趣下降、表达焦虑和学习价值感不足等问题。自我决定理论强调自主、胜任和归属三种基本心理需要[9], 这为解释游戏化教学如何激发英语学习动机提供了重要视角。

小学高年级学生正处于由具体形象思维向初步抽象逻辑思维过渡的阶段。Piaget 和 Inhelder 的研究表明, 儿童在具体运算阶段更需要借助具体情境、规则和操作活动理解问题[10]。《义务教育英语课程标准(2022 年版)》也强调英语教学应创设真实语境, 发展学生语言能力、文化意识、思维品质和学习能力[11]。

基于上述理论, 本文将游戏化教学的实践逻辑理解为“情境建构 - 任务挑战 - 反馈强化 - 合作归属”的连续过程, 如图 1 所示。其中, 情境建构帮助学生把英语知识与生活经验联系起来, 任务挑战使学生在由易到难的活动中获得胜任体验, 即时反馈能够增强学习过程中的成就感, 合作归属则有助于缓解口语表达焦虑。这一逻辑也为后文“Shopping”单元的教学设计提供了依据。

游戏化教学适配小学高年级学生的理论支撑框架

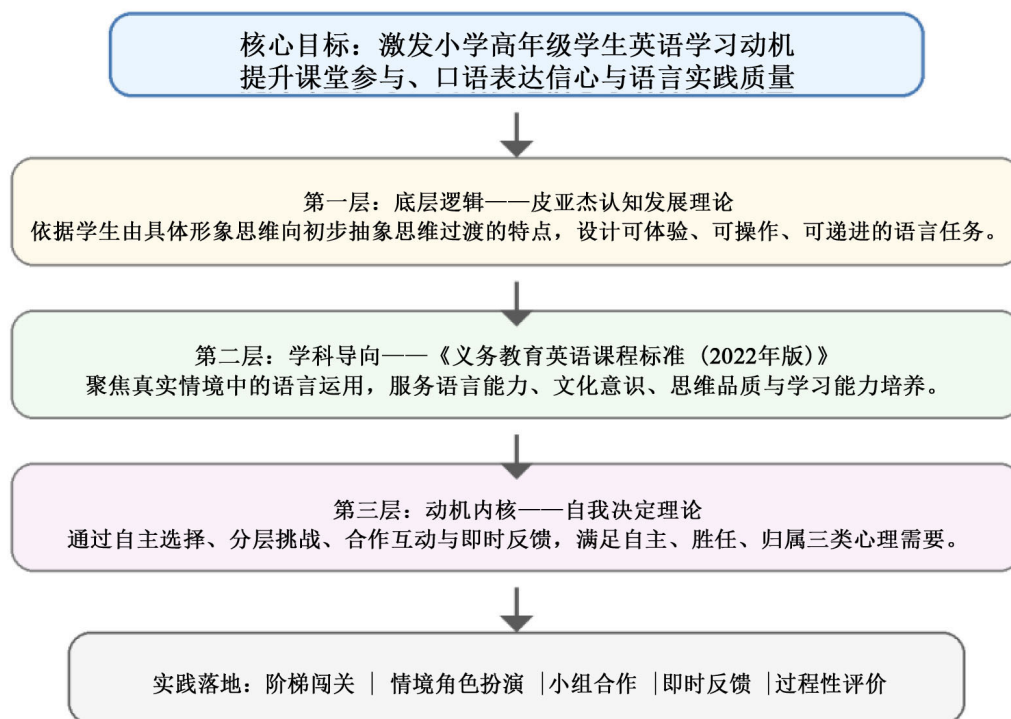


Figure 1. Theoretical framework of gamified teaching

图 1. 游戏化教学理论支撑框架图

3. 小学高年级学生英语学习动机问题分析

从实践依据看，本文在教学实践前对两个五年级平行班进行了前测和课堂观察。前测结果显示，实验班与对照班平均成绩分别为 62.20 和 62.00，两组英语基础差异不明显，说明学生在进入教学实践前已有相近的学习基础，也为后续比较不同教学方式下学生学习动机的变化提供了基础。但在常规英语课堂观察中可以发现，部分学生虽然能够完成词汇认读、句型抄写和书面练习，却在口语问答、情境表达和小组展示环节中表现出参与积极性不足、依赖同伴提示、害怕出错等现象。学生访谈也显示，部分学生更愿意在有任务卡、小组合作和角色支持的情境中尝试表达。由此可见，小学高年级学生英语学习动机不足并不是孤立现象，而是具体表现为兴趣维持困难、表达信心不足、语言实践机会有限和学习价值感不够清晰。

小学高年级学生一般已具备初步的英语词汇、句型和课堂学习经验，但其持续性注意、自主学习能力和抽象概括能力仍处于发展过程中。从课堂表现看，英语学习动机不足主要体现在以下几个方面。

3.1. 课堂形式传统，学习兴趣难以持续

在“双减”政策落地后[12]，小学高年级英语课堂仍存在传统教学形式固化的问题，不少课堂依旧以教师单向讲授为主，将单词拼读、语法讲解、句型机械操练作为核心环节。学生长期处于被动听讲状态，缺少自主选择和真实表达机会，容易把英语学习视为记忆任务而非交流工具。

3.2. 口语焦虑突出，胜任感积累不足

英语作为第二语言，语音、词汇积累和口语表达都需要反复练习，部分学生因担心发音不准、句型

用错, 或害怕回答问题出错被同学嘲笑、被老师批评, 课堂上始终处于紧张状态。同时, 课堂反馈多集中于测试和作业结果, 学生难以及时感知自身进步, 胜任感积累不足。

3.3. 语言实践有限, 学习价值感模糊

课堂中多以知识讲解和机械练习为主, 缺少真实的语言交际场景, 学生鲜有机会将所学词汇、句型运用到实际交流中。当学生难以理解英语与真实生活之间的联系时, 学习目标就容易停留在完成作业和应对考试层面。

4. 游戏化教学设计与实施路径

在明确学习动机问题的基础上, 游戏化教学的实施不能停留在课堂“热闹”的层面, 而应围绕小学高年级英语课程目标, 将游戏元素嵌入词汇理解、句型操练、口语表达和综合运用等具体环节。设计时需要坚持目标先行、任务适度、反馈及时和评价多元的原则。

具体实施时, 教师还应避免把游戏化理解为若干游戏环节的简单堆砌。较为合理的做法是先依据单元目标确定学生需要掌握的核心词汇、句型和交际功能, 再将这些目标转化为可操作的学习任务, 最后选择与任务相匹配的游戏元素(见表 1)。这样既能保证课堂具有趣味性, 也能防止活动偏离英语学习目标。

Table 1. Key strategies for gamified English teaching in upper primary school grades
表 1. 小学高年级英语游戏化教学策略要点

对应问题	实施策略	主要游戏元素	理论指向	实施提示
兴趣不足	生活化情境任务	角色、故事、任务卡	自主性、价值感	情境贴近教材和生活
焦虑较强	分层闯关任务	关卡、等级、提示卡	胜任感	难度由易到难
成就感弱	即时反馈评价	积分、徽章、口头鼓励	胜任感	奖励服务过程表现
实践机会少	合作口语任务	小组合作、角色扮演	归属感	避免少数学生展示

4.1. 依据单元目标设计阶梯式闯关任务

设计阶梯式英语闯关任务, 能有效降低学生英语学习焦虑, 为课堂营造轻松的语言学习氛围, 让学生在放松的状态下接触英语、运用英语。例如在词汇与句型教学中, 可依次设置图片配对、听音辨词、句型补全、同伴问答和情境表演等关卡, 使学生在逐步挑战中获得可感知的进步。

4.2. 创设贴近生活的情境任务与角色扮演

通过创设真实的语言运用场景让英语学习更贴近生活, 将单词、句型融入购物、问路、餐厅点餐等贴近生活的实际场景中, 让学生直观感受到英语的实用价值。教师可让学生在顾客、店员、问路者、志愿者等角色中选择身份, 并完成具有交际目的的任务。

4.3. 运用轻量化游戏元素建立即时反馈机制

积分、等级称号和任务卡等游戏元素可以提升课堂反馈的及时性, 但其使用应坚持“轻量化”和“学习导向”。教师应关注学生的发言勇气、合作表现、语言准确性和进步幅度, 而不是单纯比较分数高低。

4.4. 控制游戏化边界, 避免过度娱乐化

游戏化教学应避免为了追求趣味而削弱英语学习目标。课堂中的游戏规则应简洁清楚, 活动时间应可控制, 评价应指向语言运用和学习过程。对于过度竞争、外部奖励依赖和课堂秩序分散等风险, 教师

需要通过小组合作、过程性评价和任务反思加以调节, 如图 2 所示。

“Shopping” 单元游戏化教学实践流程



设计逻辑: 目标诊断→情境建构→分层挑战→语言实践→过程评价→效果反馈

Figure 2. Gamified teaching process of the “Shopping” unit

图 2. “Shopping” 单元游戏化教学流程图

5. 教学实践结果与分析

5.1. 实践对象与研究方法

本研究选取某小学五年级两个平行班作为实践对象, 每班 20 人。实验班采用游戏化教学, 对照班采用常规教学, 实践周期为 6 周, 教学内容以 “Shopping” 单元及相关词汇、句型和口语任务为主。为增强结果的可靠性, 研究综合采用前后测、课堂观察和学生访谈三种资料来源, 见表 2。

前后测成绩采用 SPSS 27.0 进行统计分析。其中, 实验班与对照班前测、后测差异采用独立样本 t 检验, 实验班前后测变化采用配对样本 t 检验。课堂观察主要记录学生参与度、口语表达次数、合作互动和任务完成情况; 学生访谈则用于了解其学习体验和动机变化。

在资料分析中, 本文没有把学习动机简单等同于考试成绩, 而是结合小学高年级学生的课堂表现, 将学习动机变化主要概括为四个观察维度: 一是学习兴趣, 即学生是否愿意主动参与课堂任务; 二是胜任感, 即学生是否能够感知自身在词汇、句型和口语表达上的进步; 三是归属感, 即学生是否愿意在小组合作中承担角色并与同伴互动; 四是学习价值感, 即学生是否能够理解英语在生活情境中的实际用途。前后测成绩主要用于反映学习效果变化, 课堂观察和访谈则用于补充解释动机变化的具体表现。

Table 2. t-test results of pre-test and post-test scores (SPSS 27.0)

表 2. 前后测成绩 t 检验结果(SPSS 27.0)

检验内容	实验班 $M \pm SD$	对照班 $M \pm SD$	t	p	解释
前测组间比较	62.20 ± 2.067	62.00 ± 1.451	0.354	0.725	两组起点无显著差异
后测组间比较	70.25 ± 2.511	63.80 ± 1.642	9.616	<0.001	实验班后测显著高于对照班
实验班前后测	$62.20 \pm 2.067/70.25 \pm 2.511$	—	-59.524	<0.001	实验班成绩显著提升

5.2. 前后测结果分析

由表 2 可见, 实验前实验班与对照班前测成绩不存在显著差异, 说明两组学生英语学习基础基本一致。实验后, 实验班后测成绩显著高于对照班, 且实验班前后测成绩差异显著, 表明游戏化教学对学生

英语学习成绩具有积极影响。但由于本研究样本量较小, 统计结果应与课堂观察和访谈资料结合解释, 不能简单推论为游戏化教学在所有情境下都必然有效。

5.3. 课堂观察与学生访谈结果

课堂观察显示, 实验班学生在角色扮演、小组问答和闯关任务中的参与度明显高于常规讲授环节。原本较少主动举手的学生, 在小组合作和任务提示卡的支持下, 更愿意尝试用英语表达。

访谈结果也表明, 多数学生认为闯关任务比单纯抄写和背诵更有趣, 积分和徽章能够让他们及时看到自己的进步。同时, 也有学生提到如果竞赛过多会感到紧张, 说明游戏化教学仍需控制竞争强度, 避免外部奖励遮蔽语言学习本身。

在具体访谈中, 部分学生提到, 以往在全班面前回答问题时会担心发音错误, 而在小组闯关和角色扮演中, 可以先与同伴进行简短练习, 再完成课堂展示, 心理压力相对降低; 也有学生认为任务卡上的提示语和等级目标使学习步骤更加清楚, 能够知道自己“下一步应该说什么、改进什么”。这些反馈说明, 游戏化教学对学习动机的影响并不只是来自趣味性, 还来自任务结构、同伴支持和反馈方式的共同作用。

进一步归纳访谈内容可以发现, 学生的积极体验主要集中在三个方面: 其一, 任务情境降低了英语表达的陌生感, 学生在扮演顾客、店员等角色时更容易理解句型的使用目的; 其二, 分层任务让不同基础的学生都能找到可完成的目标, 基础较弱学生能够先完成认读和简单问答, 基础较好学生则可以尝试价格询问和完整对话; 其三, 小组合作减轻了个体单独回答时的紧张感, 使学生更愿意在同伴支持下尝试开口。上述质性资料与前后测结果形成互证, 说明游戏化教学的作用不仅体现在成绩变化上, 也体现在课堂参与和情感体验的改善上。

6. 讨论

从结果看, 游戏化教学对小学高年级学生英语学习动机的促进主要体现在三个方面。第一, 生活化情境使英语知识与真实交际发生联系, 提升了学生对英语学习价值的感知。第二, 分层闯关任务降低了开口表达和完成任务的压力, 使不同水平学生都能获得一定胜任体验。第三, 即时反馈和小组合作增强了学生的成就感与归属感。

这一结果与自我决定理论中自主、胜任和归属三种心理需要相契合。当学生能够选择角色、完成适度挑战并在同伴合作中获得认可时, 其学习行为更容易由被动完成任务转向主动参与表达。

从教学实践看, 游戏化教学之所以能够产生积极效果, 还与其改变了学生在课堂中的角色有关。传统课堂中, 学生更多是知识接受者, 学习结果往往通过测验或作业体现; 而在游戏化任务中, 学生需要根据角色身份完成购物询问、商品选择、价格表达和同伴协商等活动, 语言学习由静态记忆转向动态使用。对小学高年级学生而言, 这种“在任务中学、在表达中用”的过程更容易激活学习兴趣, 也更有利于形成持续参与的学习状态。

需要注意的是, 成绩提升并不能完全归因于游戏化形式本身。实验班在游戏化教学过程中获得了更多开口表达、同伴协作和即时反馈机会, 这些课堂变量共同促进了学习表现的改善。因此, 本文更倾向于将游戏化教学理解为一种优化课堂任务结构和学习体验的综合方式, 而不是简单把积分、徽章或竞赛等元素视为直接提升成绩的原因。

不过, 游戏化教学并非万能策略。如果教师过度依赖积分、排名和外在奖励, 学生可能把注意力集中在“得分”而非语言理解和表达上; 如果课堂规则复杂或时间控制不当, 也可能影响教学效率。因此, 游戏化教学应始终服务于英语课程目标, 并与过程性评价、任务反思和语言实践相结合。

7. 结论

在“双减”政策下, 激发学生英语学习动机、提升课堂教学质量, 成为英语教学改革的重要方向。本文聚焦小学高年级学生, 结合文献分析、理论阐释和“Shopping”单元教学实践, 探讨了游戏化教学对英语学习动机的影响。研究发现, 科学适度的游戏化教学能够通过情境任务、分层挑战、即时反馈和合作互动提升学生学习兴趣、胜任感、归属感和学习价值感。

本研究仍存在一定局限。一是样本量较小, 且来自单一学校, 结论的推广性有限; 二是实践周期较短, 难以充分考察游戏化教学对长期学习动机的影响; 三是课堂观察和访谈可能受到教师组织方式、学生性格和班级氛围影响。未来研究可扩大样本范围, 延长实践周期, 并结合学习动机量表等工具进一步验证游戏化教学的持续效果。

同时, 游戏化教学对教师提出了更高要求。教师不仅需要熟悉教材内容和学生水平, 还要能够合理设置任务难度、控制竞赛节奏、处理小组差异, 并在课堂中及时将学生注意力从“得分”引导回语言表达与意义理解。如果教师缺乏充分准备, 游戏化活动容易停留在表面热闹, 甚至造成课堂秩序松散和学习目标弱化。因此, 后续推广时应加强教师培训和校本教研支持。

此外, 后续实践还可进一步改进两方面工作: 一是在测量工具上, 可增加专门的英语学习动机量表, 以便更准确地区分兴趣、焦虑、胜任感和学习价值感等不同维度; 二是在教学设计上, 可持续跟踪学生不同单元中的表现, 观察游戏化教学效果是否具有稳定性。只有将量化数据、课堂观察和学生真实体验结合起来, 才能更全面地评价游戏化教学在“双减”背景下的实际价值。

参考文献

- [1] Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. and Nacke, L. (2011) From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, Tampere, 28-30 September 2011, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- [2] Hamari, J., Koivisto, J. and Sarsa, H. (2014) Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, Waikoloa, 6-9 January 2014, 3025-3034. <https://doi.org/10.1109/hicss.2014.377>
- [3] Mekler, E.D., Brühlmann, F., Tuch, A.N. and Opwis, K. (2017) Towards Understanding the Effects of Individual Gamification Elements on Intrinsic Motivation and Performance. *Computers in Human Behavior*, **71**, 525-534. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.048>
- [4] 尚俊杰, 张露. 基于认知神经科学的游戏化学习研究综述[J]. 电化教育研究, 2017, 38(2): 108-115.
- [5] 张靖, 傅钢善. 教育技术领域中的游戏化: 超越游戏的学习催化剂[J]. 电化教育研究, 2019, 40(3): 20-27.
- [6] 邓建中, 杨国良, 蔡其勇. “双减”背景下课堂教学变革的价值向度、现实藩篱与路径探析[J]. 西南大学学报(社会科学版), 2022, 48(5): 159-168.
- [7] 李晓蕾. “双减”背景下如何实现课堂教学的减负提质: 关于促进学生思维的讨论[J]. 广西师范大学学报(哲学社会科学版), 2022, 58(3): 63-70.
- [8] 陈琦, 刘儒德. 当代教育心理学[M]. 第3版. 北京: 北京师范大学出版社, 2019.
- [9] Ryan, R.M. and Deci, E.L. (2000) Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, **25**, 54-67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- [10] Piaget, J. and Inhelder, B. (1969) *The Psychology of the Child*. Basic Books.
- [11] 中华人民共和国教育部. 义务教育英语课程标准(2022年版)[S]. 北京: 北京师范大学出版社, 2022. https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2022-04/21/content_5686535.htm
- [12] 中共中央办公厅 国务院办公厅印发《关于进一步减轻义务教育阶段学生作业负担和校外培训负担的意见》[EB/OL]. https://www.gov.cn/gongbao/content/2021/content_5629601.htm, 2021-07-24.