

翻转课堂模式下游戏教学法在初中英语词汇教学中的应用

王元敏

重庆三峡学院外国语学院, 重庆

收稿日期: 2023年6月10日; 录用日期: 2023年7月6日; 发布日期: 2023年7月13日

摘要

在实际的教学之中, 词汇教学方法对提高词汇学习效果有重要影响, 尤其在初中阶段, 好的词汇教学方式有助于激发学生的学习兴趣。提倡以学生为中心的翻转课堂以及富有趣味性的游戏教学法恰恰能在一定程度上激发学生的学习兴趣。鉴于此, 本文基于目前词汇教学存在的一些问题, 分析了翻转课堂与游戏教学法结合的价值所在, 并以具体词汇知识为例探讨了如何在翻转课堂模式下运用游戏教学法来教授词汇知识。

关键词

翻转课堂, 游戏教学法, 初中英语, 词汇教学

Application of Game Teaching Method in Junior Middle School English Vocabulary Teaching in Flipped Classroom Model

Yuanmin Wang

School of Foreign Languages, Chongqing Three Gorges University, Chongqing

Received: Jun. 10th, 2023; accepted: Jul. 6th, 2023; published: Jul. 13th, 2023

Abstract

In the actual teaching, vocabulary teaching methods have an important impact on improving the effect of vocabulary learning, especially in the middle school stage, good vocabulary teaching methods help stimulate students' interest in learning. Advocating the student-centered flipped class-

room and interesting game teaching method can stimulate students' interest in learning to a certain extent. In view of this, based on some existing problems in vocabulary teaching, this paper analyzes the value of combining flipped classroom and game teaching method, and discusses how to use game teaching method to teach vocabulary knowledge under the flipped classroom model by taking specific vocabulary knowledge as an example.

Keywords

Flipped Classroom, Game Teaching Method, Junior High School English, Vocabulary Teaching

Copyright © 2023 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

英语是一门需要学生不断积累词汇的语言，教师的词汇教学方式对学生学习词汇具有重要的影响，但传统的词汇教学方式已经不能满足当前学生学习英语的需求，例如当前教师在词汇教学过程中仍采用每一个单词领读、重复的模式来教授词汇[1]，这种教学方式存在着三个弊端，首先学生对单词的记忆缺乏科学性；其次学生缺乏思考，重复跟读易导致学生嘴上动而脑不动；最后学生整个词汇学习的过程中都缺少真实的语境。另外由于教学内容难度上升，学生对英语词汇的学习兴趣日渐降低，词汇基础薄弱的学生在英语学习上越来越吃力，导致学生不愿意学英语单词，甚至厌恶英语老师。针对以上情况，本文提出通过在翻转课堂教学模式中采用游戏教学法来教授词汇以期改变这种情况。

2. 翻转课堂简介

目前学者们对翻转课堂的研究越来越火热，但关于什么是翻转课堂，学界内仍然没有一个确切的定义。有学者从教学过程的角度出发，认为翻转课堂颠倒了传统教学过程，知识传授通过信息技术的辅助在课后完成，知识内化则在课堂中经老师的帮助与同学的协助而完成[2]。也有学者注重从当前的信息化环境来看，认为翻转课堂是教师为学生提供学习资源(即教学视频)，学生在课前观看和学习教学视频中的内容，师生再到课堂中完成答疑、探究、交流等一系列活动的一种教学模式[3]。由此不难发现，翻转课堂涉及了以下三个要素：计算机信息技术、自主学习、交流讨论。因此，本文认为翻转课堂是教师借助网络信息技术制作教学视频，学生课前通过观看这一教学视频预习新知总结困惑，课中再与教师、同学互动交流来解决学习困惑的一种教学模式。该教学模式既考验了教师对现代计算机信息技术的运用能力，也锻炼了学生的自主学习能力，学生能根据自己的学习情况调整自己的学习节奏，同时也有利于师生以及生生之间的关系发展。

3. 游戏教学法简介

与小学英语相比，初中英语各个板块的知识内容越来越复杂，难度及要求也明显高于小学，再加上学习科目的增加，导致学生的学习兴趣日渐降低。为了解决这一问题，教师可以在教学实践中尝试使用游戏教学法。游戏教学法就是初中英语教师在教导学生学习时，将英语语言知识寓于学生感兴趣的游戏中，通过开展教育游戏来培养学生对英语的学习兴趣、增加课堂的趣味性、提高学生的英语学习效果。这一教学法利用游戏向学生传递特定的知识和信息，满足了学生对游戏的爱好心理[4]。同时还能够调动学生的学习

积极主动性,全面锻炼和提升学生的学习能力和思维能力[5]。而教师在应用游戏教学法时也需要注意以下几点:首先,在设计游戏时教师要以学生的实际情况和教学内容为依据,这就要求教师要详细了解学生以及对教材内容的准确把握和深度挖掘。其次,在开展游戏的过程中教师要明确游戏的目的,不能只顾游戏的趣味性而忽略了教育性,要真正做到寓教于乐。最后,在结束游戏时教师要及时对学生在游戏化学习过程中的表现做出反馈评价,让学生明确自己在这个学习过程中的长处与短处,真正做到以评促学。

4. 翻转课堂与游戏教学法相结合的价值

4.1. 丰富教学手段,提高教学效果

传统的词汇教学模式中,教师根据教材附录的单词按顺序领读,学生在这种模式下像复读机一样不断重复朗读单词,模仿老师的发音,随后完成教师布置的课堂练习。可这样一堂课下来,实际的教学效果能达到教师的预期吗?翻转课堂打破固化的传统教学模式,在计算机信息技术的帮助下,教师在课前通过把游戏与教学内容结合起来准备教学视频,学生通过玩游戏的形式来预习单词,课中也通过各种游戏与各小组、师生交流来解决学生的学习问题。这一新的教学手段结合了翻转和游戏,构成了一种复合模式,发挥了两者的教学之长[6],不仅让学生自主完成课前的预习任务,锻炼了自主学习能力,还满足了学生玩游戏的需求,课前预习这一环节变得极具吸引力,教师的教学效果也能逐步提高。

4.2. 加强记忆效果,提升学习效率

翻转课堂教学模式中,学生一改传统教学模式中的被动学习,真正做自己学习的主人。在课中学习阶段,教师通过一系列的小组合作游戏,解决学生在课前预习阶段所产生的问题。整个课堂时间,学生都在游戏化学习的轻松氛围里,减少了学生的压力。课中的游戏学习方式以及身份上的转变能让学生的学习上变不情愿学习为主动学习并减少学生的认知压力。这样一来,学生的记忆能力会逐步增强,他们也在在这个过程中找到学习的乐趣,提高学习效率。

4.3. 增强学习动机,提高学习积极性

语言是一种交流的工具,学生要想应用自如,就必须要保持对学习语言的积极性。翻转课堂教学模式下,课中小组合作的 game 能使学生感受到学习语言的乐趣,帮助学生克服说英语的紧张感,敢于开口交流完成学习任务,从而提高学生对英语的学习兴趣[7]。兴趣与学习动机息息相关,一旦学生对英语产生兴趣,学习动机自然而然就产生了。

4.4. 改善师生关系,促进师生交流

课堂教学不仅仅只是教师一人的独角戏,还有学生在这个“舞台”上的表演,因此良好的师生关系是一节课中各种教学活动的重要支撑。但在以往的词汇教学中,由于教师循环往复的教读或播放单词音频,学生被动参与到教师安排的活动中来,让整节词汇知识课陷入枯燥无聊的境地,一节课下来学生不仅没学会几个单词,还容易对老师产生厌烦心理。而翻转课堂教学模式中的课中环节,在游戏化学习理念的引领下,形成了良好的师生互动课堂,课堂学习氛围浓厚,教学目标高效完成[8]。教师也不再是课堂的权威者,而是学生在游戏化学习过程中的引导者和参与者,学生能够自由轻松地与教师讨论交流。这一教学模式通过玩游戏的形式让师生之间的心理距离被拉近,改善了师生之间的关系也促进了学生的学习。

5. 游戏教学法在翻转课堂模式下的应用

为了更好的说明如何在翻转课堂教学模式下采用游戏教学法来教授词汇知识,本文以人教版英语教材八年级下册 Unit3 Could you please clean your room? Section B 2a 中的阅读文章为例,虽然该课时为阅

读课，但在训练学生阅读能力以及分析文章结构过后，教师还应对文章中新的词汇、短语等知识点进行讲解。本文对该课的设计思路如下。

5.1. 课前——教师的准备与学生的自主学习

翻转课堂教学模式中，课前的教学活动由两部分组成：教师录制教学视频、制作学习任务单与学生自主完成预习任务。教师在准备好教学视频和学习任务单后，通过某个软件发送给学生，组织学生根据自己的学习情况完成课前的预习任务。

5.1.1. 教师的准备之学习任务单的准备

学习任务单要求教师深度把握本节课的知识重点，它主要由以下几个方面构成：学习目标，主要让学生明确观看教学视频后要掌握哪些知识；自测任务，即学生通过该任务检测自己的学习效果；学习困惑，即学生总结记录在学习过程中遇到的疑难问题。本文对于该课的学习任务单设计思路如下：

1) 学习目标

学生能根据教学视频理解 snack、waste、provide、depend、develop、neighbor、ill、drop、fair、mind、in order to、take care of、as a result 等单词短语的意义及用法；通过观看教学视频对单词短语的讲解，学生能够独立完成自测任务；在完成自测任务后，学生能准确读出单词短语等并录音发送给老师。

2) 自测任务

① 选词填空：

Should parents___a good environment for us? supply、provide、offer

It's not___to ask only parents to do housework. fair、unfair、fairness

Doing chores help to develop children's___. depend、independence、independent

② 翻译短语：

buy some snacks、a waste of time、depend on、fall ill、develop a habit

③ 用 neighbor、mind、in order to、take care of、as a result 造句并录音朗读发送给老师。

3) 学习困惑

你在这一阶段学完过后存在什么问题？

5.1.2. 教师的准备之教学视频的准备

教师准备教学视频时要依据本课的教学重难点和教学目标，同时整个教学视频所涉及的知识点的讲解要结合游戏化学习策略，体现游戏化自由灵活的学习特点[9]，例如利用“单词消消乐”小游戏来讲解 fair、unfair、fairness、depend、independence、independent 等单词的词性及词义关系。另外，教师还需考虑以下几点：首先学生容易分神，不能长时间的把精力集中在教学视频上，因此整个教学视频的时间不宜超过十分钟；其次教学活动不是只有教师单方面的传授知识，因此在学生观看教学视频时要和学生保持交流，教师需要知道学生的自主学习效果如何以便为课中的教学活动做准备；最后教学视频要遵循“内容为王”这一原则[10]，即整个教学视频不能流于形式，教师要注重教学视频里要尽可能的涉及到本课的全部知识内容以丰富教学视频，除此之外，教学视频里还要包括“育人”这一课程。

5.1.3. 学生的自主学习

教师将教学视频与学习任务单发送给学生后，学生应根据自己的实际情况开展自主学习。首先，学生要浏览教师准备的学习任务单以了解本课所要学习的知识内容；然后观看教学视频，学生在观看教学视频的过程中可以根据自己对知识点的掌握情况反复观看教学视频。在对本课的教学内容有一定的掌握后，学生再完成学习任务单上的习题，发送录音，整理记录好自己的学习困惑以便在课中环节与教师

同学进行讨论交流。最后,学生要主动与教师交流,及时告诉教师自己的学习情况。在这个交流过程中,教师也可对学生所发送的录音及时做出评价并给予恰当的指导。

5.2. 课中——游戏化活动的开展

在课中环节,教师首先要对学生在课前预习环节中所产生的学习困惑进行解答,再开展一系列的游戏化活动以帮助学生对所学知识进行巩固,最后检验学生的学习成果。课中的教学活动由以下部分组成:

5.2.1. 答疑解惑

小组合作是翻转课堂的课中环节最常用的教学方式,因此在答疑解惑环节中,教师可将学生按照“组内异质、组间同质”的原则将学生划分成几个小组并选出小组长。小组长先将本组学生的学习困惑收集整理,然后教师给学生时间让他们进行讨论以解决部分问题,最后教师解答学生未能解决的问题,检查学生自己讨论解决的问题结果是否正确,再根据学生自己解决问题的数量及质量给每个小组进行打分,评选出这一环节的最优小组。在整个过程中,教师需要注意以下几点:1) 给学生足够的机会和的时间收集整理问题并讨论[11]; 2) 要时刻观察每一个小组的讨论情况,确保每一个学生都要参与讨论; 3) 几乎所有学生都存在的学习困惑要重点讲解,并且讲解的过程中要注意对学生的启发引导,例如 supply、provide、offer 都有提供的意思,学生可能存在着不会区分这几个单词的问题,因此在讲解时要逐步引导学生如何利用固定的介词搭配来运用这几个单词; 4) 词汇的讲解需要为学生提供一个语境,例如在讲解 fair、unfair、fairness 这几个单词时可以根据词义创造一个与法律、规则运用等相关的情境。

5.2.2. 课堂巩固

本节课的主要目的是让学生掌握该篇文章中提到的重点单词短语,因此在学生经过课前的自主学习后,在课中还应应对这些单词短语进行巩固以加深学生对单词的理解,帮助学生记忆新的知识。在课堂巩固环节,教师可以采用以下游戏化的教学活动来巩固单词短语:

1) 猜猜硬币的正反面

教师事先准备好一个硬币和单词卡片(卡片正面标注出单词,反面标注出音标),硬币的正面代表卡片的正面,硬币的反面代表卡片的反面。教师在抛掷硬币后,每组学生猜测硬币的正反面,如果硬币是正面教师就出示卡片的正面,再让各组学生把单词读一遍并在本子上写一遍,如果是硬币是反面教师就出示卡片的反面,每组学生派一个代表根据卡片上的音标拼读出单词并说出中文意思[12]。整个游戏过程中,每一次猜对并读得好的组加分,其他情况下不加分、不减分。

2) 填格子游戏

首先,学生准备一个 3 x 3 的表格并在表格里任意填写本节课中学到的单词短语,然后教师用英语任意解释三个单词或短语,学生根据教师对某个单词或短语的描述选择自己所填表格中的单词短语,最后教师公布这三个单词或短语,率先在自己的表格中连成一条线的学生获胜[13]。循环三轮过后,每组小组长统计本组成员三轮下来一共成功了几次,数量多的小组获胜加分。开展该教学活动需要注意以下两点:一是学生在表格中填写单词时,教师要监督每位学生独立填写;二是教师要考虑学生的实际能力,对单词短语的解释要简单化。

以上教学活动结束后,教师要对学生在教学游戏中的表现做出评价,并且再次讲解学生在整个过程中所出现的知识性问题。最后再根据每组在游戏环节中的积分评选出这一环节的最优小组。

5.2.3. 知识产出

在完成课堂巩固的教学活动后,教师还应组织学生交流讨论并汇报学习成果以检验学生的学习效果。为了促进学生对新知识的内化与运用,教师可以采取以下教学游戏:

首先，每位学生从本节课中学的新单词或短语选择 5 个他们最喜欢的单词或短语并写下来；然后小组成员协商以各种标准选出 5 个词，由小组长将选出的 5 个词写在一张纸条上；教师将各组学生的小纸条收上来后，再重新发给各小组，此时，每组同学都拿到一个新的词汇纸条，再让每组同学用新的词汇纸条上的 5 个词写一个小对话或小段文章；最后每组学生派代表将写好的对话或文章朗读给全班同学听，并让其他组的同学猜测这一组的 5 个词是什么，再请写这 5 个词的小组解释为何要选这 5 个词，整个游戏结束前可让各组之间就写的文章或对话做出评价以促进学生之间相互学习，教师在此基础上再进行点评。

5.3. 课后——评价与反思总结

课后环节中的评价与反思总结主要从教师和学生两个方面进行。教师首先要对学生在课堂上的表现做出评价以让学生明白自己的不足之处；其次是要自评，根据学生在课堂上的表现反思教学中做的好与不好之处，总结关于如何利用翻转课堂的经验以便为下一次翻转课堂中教学活动的实施提供建议。学生在课后首先也要评价自己在本堂课的表现，给自己打分；其次整理总结好课堂笔记，反思本节知识内容是否掌握；最后思考如何改善教师提到的不足之处以便为后面的学习做好铺垫，完成教师布置的家庭作业。

通过课前、课中、课后三个环节的游戏化学习，学生的词汇学习效果较之前会有所提高。首先，游戏的趣味性吸引了学生的学习兴趣，在玩游戏的过程中学生会自主记忆单词，而不是仅靠抄写来完成对单词的记忆；其次，游戏中的竞争机制会激发学生的胜负心理，在玩游戏的过程中促使他们主动思考，寻求答案，避免了嘴动脑不动；最后，在游戏开展过程中教师需要根据单词主题为学生提供一个真实的语境，进一步促进了学生的学习以及他们对单词的记忆。

6. 结语

在翻转课堂教学模式中采用游戏教学法来教授初中英语词汇为词汇教学提供了一种新的教学思路，这是对翻转课堂教学模式的有效创新。教师在这一教学模式中采用游戏教学法时要注意课中的分组游戏在设计时要考虑学生的实际能力、需要学生独立完成任务要保证学生是真的独立完成、在游戏过程中对学生所犯的知识性错误要及时进行讲解。此外，教师还应思考怎样保证学生在课前能独立完成自主学习、如何在课中让那些内向且不爱发言的学生真正参与到游戏活动中等等，因此翻转课堂与游戏教学法的结合仍然还需要不断探究。

参考文献

- [1] 单玲. 初中英语词汇教学的创新策略[J]. 教师博览(下旬刊), 2021(36): 61-62.
- [2] 张金磊, 王颖, 张宝辉. 翻转课堂教学模式研究[J]. 远程教育杂志, 2012, 30(4): 46-51.
- [3] 钟晓流, 宋述强, 焦丽珍. 信息化环境中基于翻转课堂理念的教学设计研究[J]. 开放教育研究, 2013, 19(1): 58-64.
- [4] 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, 31(1): 73-78.
- [5] 姜艳. 游戏化学习理念在翻转课堂教学中的应用研究[J]. 教育教学论坛, 2018(2): 197-198.
- [6] 沈晓华, 吕利辉. 高职英语基于游戏化学习理念的翻转课堂教学模式的实证研究[J]. 九江职业技术学院学报, 2018(3): 41-44.
- [7] 康林. 初中英语游戏教学的实践与思考[C]// “教育教学创新研究”高峰论坛. 吉林: 教育部基础教育课程改革研究中心, 2020: 156-157.
- [8] 李振华, 胡宇梁, 楼向雄. 基于游戏化学习理念的翻转课堂教学[J]. 实验技术与管理, 2018, 35(6): 162-165.
- [9] 卢波. 游戏理念在翻转课堂教学中的应用研究[J]. 新课程学习(下), 2015(2): 176.
- [10] 萨尔曼·可汗. 翻转课堂的可汗学院[M]. 刘婧, 译. 杭州: 浙江人民出版社, 2014.

- [11] 牟必聪. 翻转课堂理念下高中英语词汇教学的设计与实践[D]: [硕士学位论文]. 上海: 华东师范大学, 2018.
- [12] 袁智奎. 初中英语教学中的游戏教学法[J]. 英语广场(学术研究), 2012(4): 164-165.
- [13] 王蔷. 英语教学法教程[M]. 第2版. 北京: 高等教育出版社, 2006.