教育研究
Education Research
第 8 卷◆第 12 期◆版本 1.0◆2025 年
文章类型：论文 | 刊号（ISSN）：2630-4686 /（中图刊号）：380GL020

小学阶段提升英语词汇学习兴趣的教学策略研究

张侠 陈红霞 杨惠平
虞城县木兰实验小学
DOI:10.12238/er.v8i12.6652

[摘　要] 本研究旨在探讨游戏化教学对小学生英语词汇学习兴趣和效果的提升作用。通过引入积分、闯关等游戏机制，激发学生内在动机，提升学习参与度和词汇记忆效果。研究采用实验法，通过兴趣问卷、词汇测试和课堂观察等数据分析，结果表明，实验组学生的学习兴趣显著提高，词汇掌握效果也明显优于对照组。研究表明，游戏化教学能够有效提升学生的学习兴趣、参与度和词汇记忆，为今后的英语教学改革提供参考。
[关键词] 小学英语；词汇学习；游戏化教学；学习兴趣；词汇记忆
中图分类号：G623.31 文献标识码：A

Research on Teaching Strategies to Enhance English Vocabulary Learning Interest at the Primary School Stage

Xia Zhang, Hongxia Chen, Huiping Yang
Yucheng County Mulan Experimental Primary School

Abstract: This study aims to explore the impact of gamified teaching on improving elementary students' interest and effectiveness in English vocabulary learning. By incorporating game elements such as points, levels, and rewards, the study seeks to stimulate students' intrinsic motivation, enhance their engagement, and improve vocabulary retention. The experimental method was employed, and data collected from interest questionnaires, vocabulary tests, and classroom observations were analyzed. The results indicate that students in the experimental group showed significant improvement in learning interest, and their vocabulary mastery was significantly better than that of the control group. The study demonstrates that gamified teaching can effectively enhance students' learning interest, engagement, and vocabulary retention, offering valuable insights for future reforms in English education.
Keywords: Elementary English; vocabulary learning; gamified teaching; learning interest; vocabulary retention

引言

在小学英语教学中，词汇是语言学习的基石，直接影响听、说、读、写等技能的发展。然而，目前小学英语课堂中词汇学习仍以机械记忆、听写背诵为主要方式，学习过程枯燥，学生兴趣不足，导致学习效果不理想。研究发现，兴趣是小学生保持学习投入与形成积极学习态度的重要动力，缺乏兴趣的学生往往学习效率低、遗忘速度快，甚至逐渐对英语产生抵触心理。

近年来，“游戏化学习（Gamification）”逐渐受到教育领域关注。其核心理念是将游戏的机制（积分、闯关、奖励、等级晋升等）应用于学习中，以激发学习者的内在动机和持续参与。相比于单纯的趣味活动，游戏化策略强调系统设计与反馈机制，能够将外在的奖励转化为内在的学习兴趣。国内关于小学英语词汇教学的研究主要集中在情境化、游戏活动和歌曲等方式的探索。例如，已有研究认为游戏能够增强学生的课堂参与感，但相关研究大多停留在个别课堂案例，缺乏系统性[1-2]；林琳、咏梅等则提出任务驱动有助于学生在真实语境中运用词汇，但在兴趣维持机制方面缺乏深入探讨[3-4]。总体而言，国内研究更多关注课堂趣味性的提升，却较少涉及基于游戏机制的整体化与持续性设计。相比之下，国外研究在游戏化学习的系统性方面更为深入。Deterding 等[5]将游戏化界定为“在非游戏情境中使用游戏元素”，并指出其对学习者动机与参与度有显著影响；Squire[6]的研究也表明，教育游戏不仅能提升学习兴趣，还能增强知识保持率。尤其在语言学习领域，Quizlet、Kahoot 等数字化平台已被广泛应用，研究发现其能有效增强学生的词汇掌握效果并促进互动[7]。综上，国内研究在系统化设计与实证数据方面仍显不足，而国外研究虽强调机制设计，却在小学语境下的应用仍有欠缺。因此，本研究尝试将游戏化教学引入小学词汇学习，重点检验其对学习兴趣与记忆效果的影响，以期填补低龄阶段兴趣干预实证研究的不足。

本研究拟以“学习兴趣提升”为核心目标，聚焦小学阶

Copyright © This work is licensed under a Commons Attibution-Non Commercial 4.0 International License.

段英语词汇学习的游戏化教学策略，设计并实施一项实证研究，对比游戏化教学与传统教学在学习兴趣和词汇掌握效果上的差异。研究结果不仅有助于验证游戏化学习的有效性，也可为小学英语教学改革提供实证依据。

1 研究设计

本研究的首要目标在于检验游戏化教学是否能够有效提升小学生在英语词汇学习过程中的兴趣水平，并进一步探讨这种教学方式对词汇掌握与记忆保持的影响。兴趣被视为学习动机的重要来源，而词汇学习的效果不仅体现在即时掌握，更体现在延迟保持与迁移应用上，因此双重目标的设定有助于全面呈现游戏化教学的教育价值。

围绕这一研究目标，本研究提出两个核心问题：其一，游戏化学习是否能够显著提升小学生在词汇学习中的兴趣和投入程度；其二，游戏化学习是否相较于传统教学更有利于词汇掌握与保持。这两个问题既关注学习的情感动机维度，也兼顾认知结果维度，为全面评估策略效果奠定了基础。

在研究对象的选择上，本研究以某市小学三年级两个平行班的学生为研究样本，每班约 40 人。为了保证实验的科学性与对照性，研究将两个班级随机分配为实验组与对照组。实验组实施游戏化词汇教学，而对照组继续采用传统的词汇教学模式，从而在相同学习内容条件下对比两种教学方式的差异。

表 1 研究对象的人口统计特征（N=80）

变量	类别	人数	比例(%)
性别	男生	38	47.5
	女生	42	52.5
年龄	8 岁	30	37.5
	9 岁	50	62.5

研究方法方面，本研究采用实验法，实验周期为四周。在此期间，实验组通过积分机制、闯关任务和数字化平台等方式接受游戏化教学，而对照组则维持常规的讲解—记忆—测验模式。数据收集主要包括三个工具：其一，兴趣问卷，采用 Likert 五点量表，涵盖学习兴趣、课堂参与度和学习动机三个维度；其二，词汇测试，包括即时测验和延迟测验，以评估学习效果与保持情况；其三，课堂观察，用于记录学生在课堂中的参与频率、互动程度及情绪表现。数据分析方面，研究将借助 SPSS 软件进行统计处理，主要采用 t 检验方法，比较实验组与对照组在前测和后测之间的差异，以判断游戏化教学的实际效果。

2 教学策略与实施

本研究在教学策略设计中遵循建构主义和动机理论的基本原则，强调通过任务驱动和情境创设来激发学生兴趣。在游戏化教学的框架下，研究构建了以“任务驱动—积分反馈—等级晋升”为核心的教学模式。这一模式旨在将游戏元素系统性地引入课堂，使学生在完成学习任务的过程中获得即时的成就感，从而保持持续的学习动力。

具体而言，积分机制是该模式的基础。在课堂活动中，学生完成指定的词汇任务便可获得相应积分，这种可视化的成绩反馈不仅满足了小学生的成就需求，也在一定程度上强化了他们的学习动机。与此同时，课堂被划分为若干“关卡”，学生需要依次完成每个关卡的学习任务才能进入下一阶段，这种渐进式的闯关机制模拟了游戏的挑战性，既能维持学生的注意力，又能带来逐步升级的体验感。为了增强学生的积极性，教师还设计了奖励机制，如个人奖章和小组竞赛，以激发学生之间的合作与良性竞争。

在教学实施过程中，数字化平台的引入为游戏化提供了技术支撑。研究选取了 Quizlet 与 Kahoot 作为主要的课堂工具，前者通过词汇卡片和小测帮助学生进行自主练习，后者则利用互动答题和抢答游戏营造出紧张而有趣的课堂氛围。例如，在“Food & Drinks”主题课堂中，教师通过 Kahoot 抢答游戏导入新词汇，再利用 Quizlet 的匹配任务帮助学生加深记忆，最后以小组闯关活动实现词汇在情境中的运用。

这一策略在实际操作中不仅关注词汇的输入与巩固，还强调词汇的情境化应用。在每节课的最后环节，教师会组织学生进行小组任务表演，例如模拟点餐或购物的情景。通过这样的任务活动，学生在真实交流的语境中反复使用目标词汇，不仅加深了记忆，也培养了语言运用能力。最终，积分统计与奖励机制进一步强化了学习效果，使学生在获得成就感的同时，保持对词汇学习的积极态度。

3 结果与分析

在实验结束后，研究对实验组和对照组分别进行了前后测对比与数据分析，主要涵盖学习兴趣的变化、词汇测试成绩的差异以及课堂观察的结果。通过对实验数据的处理与分析，可以较为全面地揭示游戏化词汇教学策略的效果。

首先，在学习兴趣方面，问卷结果显示实验组学生在四周教学干预后兴趣水平显著提升。具体表现为，实验组的兴趣问卷平均分由前测的 3.2 分提高到后测的 4.6 分，而对照组的平均分则仅由 3.1 分上升至 3.4 分。通过 t 检验发现，实验组兴趣得分的提升幅度显著高于对照组（$p<0.01$），说明游戏化教学能够有效激发和维持小学生的学习兴趣。进一步从问卷维度来看，实验组学生在课堂参与度、学习动机和词汇学习的愉悦体验三个方面均表现出积极变化，这与课堂中积分、闯关和奖励机制带来的成就感密切相关。

表 2 学习兴趣问卷结果（Likert 五点量表，N=40/组）

组别	前测均值	后测均值	提升幅度
实验组	3.2	4.6	+1.4

Copyright © This work is licensed under a Commons Attibution-Non Commercial 4.0 International License.

对照组	3.1	3.4	+0.3
t 检验结果	-	-	p<0.01

其次，在词汇掌握和记忆保持方面，实验组学生的成绩也明显优于对照组。即时测验中，实验组的平均得分为 88 分，而对照组为 80 分；在延迟测验中，实验组平均得分仍保持在 82 分，而对照组则下降至 70 分。这表明游戏化教学不仅提高了学生的即时学习效果，还在一定程度上促进了词汇的长期保持。研究认为，这种差异主要得益于游戏化任务中的高频复现与即时反馈机制，使学生能够在多次使用与操练中加深对词汇的理解和记忆。

表 3 词汇测试成绩对比（满分 100 分，N=40/组）

组别	即时测验均值	延迟测验均值	保持率变化
实验组	88	82	-6
对照组	80	70	-10
t 检验结果	-	-	p<0.05

此外，课堂观察记录进一步印证了量化数据的结论。在实验组课堂中，学生积极举手、主动回答和合作互动的比例显著高于对照组，课堂氛围活跃，学生表现出更强的学习投入和情绪愉悦感。而在对照组课堂中，部分学生仍表现出注意力分散、学习参与度不足的现象，课堂整体氛围偏向被动。综合来看，实验组学生在学习兴趣、参与程度和学习效果上均优于对照组。

表 4 课堂观察结果（课堂平均表现统计，N=40/组）

观察指标	实验组	对照组
主动举手比例	75%	40%
小组合作积极率	80%	50%
课堂注意力集中率	85%	55%
课堂氛围积极性	90%	60%

以上研究结果表明，游戏化词汇学习策略能够在小学阶段显著提升学生的学习兴趣，同时有效促进词汇掌握与记忆保持。这不仅为小学英语教学提供了新的方法论支持，也为今后相关研究和实践探索提供了实证依据。

4 总结

本研究通过为期四周的实证研究，探讨了游戏化词汇学习策略在小学英语教学中的效果。研究发现，游戏化教学能够显著提升学生的学习兴趣，并在词汇掌握与记忆保持方面优于传统教学。实验组学生在兴趣问卷、即时与延迟测试中的成绩均有明显提高，课堂参与度和互动性也优于对照组。研究表明，游戏化机制能够激发学生的学习动机，改善课堂氛围，并促进学习效果的稳定和延续。在实践层面，研究为小学英语教师提供了新的教学启示，建议在教学中系统性地引入游戏元素，并结合信息化平台支持游戏化教学。家长也可借鉴游戏化理念，促进家庭学习的互动性。尽管研究取得了积极结论，但仍存在实验周期较短和样本局限等问题，未来应扩展研究范围，探讨游戏化教学对长期学习效果的影响，并结合新兴技术探索其创新应用。

[参考文献]

[1]付建梅,任国凤,荀燕琴,等.人工智能赋能的“数字信号处理”教学策略[J/OL].电气电子教学学报,2025(4):115-119.

[2]钟辉.字理与语文语言结构的融合在小学教学中的应用[J].试题与研究,2025(28):43-45.

[3]林琳.任务驱动式小学英语教学探究[J].校园英语,2022(46):28-30.

[4]党咏梅.任务驱动式学习模式在小学英语教学中的运用研究[J].基础教育论坛,2023(23):7-9.

[5]Deterding S, Khaled R, Nacke L E, et al. Gamification: Toward a definition[C]//CHI 2011 gamification workshop proceedings. 2011, 12(2): 1-4.

[6]Squire K D. Video games and education: Designing learning systems for an interactive age[J]. Educational technology, 2008: 17-26.

[7]Özdemir O, Seçkin H. Quantifying cognitive and affective impacts of Quizlet on learning outcomes: a systematic review and comprehensive meta-analysis[J]. Frontiers in Psychology, 2024, 15: 1349835.

作者简介：

张侠（1982.10-），女，汉族，河南商丘人，本科，中小学高级教师，研究方向为小学教育。

Copyright © This work is licensed under a Commons Attibution-Non Commercial 4.0 International License.