

# 基于游戏化思维的《大学英语》在线教学模式探索

公共外语教研部 李欣泽

疫情当前，从校领导的一线指挥，教务处、教师教学发展中心等职能部门的精心策划、培训指导，到部门的强力执行，这些台前幕后的工作让教师岗位的我们深受鼓舞。为了能完成好特殊时期的教学工作，老师们甘之如饴地日夜奋战，用实际行动同全国人民一起共克时艰，在保证学生不耽误学业的同时，坚定他们的民族信仰，看到众志成城的凝聚力和奋斗精神。作为一名青年教师，我一直在思考：怎样才能利用好在线教学的优势，用青年学生喜闻乐见的方式，更好地实现《大学英语》教学的目标？

## 一、课程信息

章节名称：Unit 1 Text A An Impressive English Lesson（一堂难忘的英语课）

课程名称：大学英语

课程性质：通识基础课

授课对象：会计 1858，注册会计师 1844，税收 1804 等

## 二、在线教学工具的选择

目前在线教学涉及的最具体问题是：没有教材、互动难、网络不稳定等。对此，除了重新进行教学设计，我还制定了突发意外情况时的解决预案，以确保预习文件、音视频资源能够及时地传递给学生，确保在线教学顺利实施。

考虑到学生大部分只有 1-2 台电子设备供使用，为了避免学生切换软件的不便、网络卡顿、死机等，及其可能造成的焦虑心理，我决定主要采用长江雨课堂进行语音直播讲解，配合弹幕、投稿功能以及微信语音进行互动，平台监测学生预习进度及课堂活跃度；同时课前告知学生腾讯会议号，作为网络不稳定情况下的备选选择。



### 三、游戏化思维教学模式设计

针对线上教学的特点，我主要是基于游戏化思维对课程教学进行设计并进行实践，以求解决学生在线学习的兴趣度和主动性问题。游戏化思维是基于学生对游戏着迷原因的深层分析后，得出一种思维模式，其核心词是成就（满足）和关注（认可）。学生沉迷游戏的本质，是源自于人类对自我满足的追求以及来自他人的认可。游戏化思维指导下的教学活动，不只能够帮助学生提升知识获得感，培养其学习兴趣，也有助于让学生感受到来自老师和同学全景式的关注(panopticon), 对学生的学习起到无形的督促作用。



#### 四、教学实施

针对上述观点，我将以 Unit 1 Text A An Impressive English Lesson (一堂难忘的英语课) 为例，阐述游戏化思维在教学实践中的具体体现。

Text A 在开篇讲述作者的亲身经历，其学生用极简的一句 “It was like, whoa (真是，哇)” 总结自己的欧洲之行，学生亟待提高的表述能力令作者震惊，由此探讨语言学习中语法学习的必要性和词汇学习的重要性。本课的词汇语句、篇章结构和文章内容都不太难理解，重点是帮助学生细究用词、捕捉语言表达中的细节，体会规范语言在表达上的优势，感受语言的魅力。

##### (一) 获得感 → 产生兴趣

游戏的设置，通常以 “局” 或 “关” 等为阶段性目标，每局/关所耗时间不会过长，且被视为阶段性任务，完成任务可得到相应反馈，提升玩家的满足和收获感，为通关做准备。

根据阶段性特点，我将整学期的课程内容 (syllabus) 划分成明确的周任务，相应的周课时也会精细地被拆分成两三个 10-15 分钟的讲解时间，随后进行每个 15 分钟后的习题检测。练习主要是侧重于学生对英语语言基础知识的训练，着重对刚讲解的语言点进行巩固和消化，争取让 90% 以上的学生都可以答对，使学生更加有动力地完成随后稍有难度的学习内容及讨论活动。其形式不尽相同，难度亦循序渐进，体现语言教学  $i+1$  的理念，匹配学生现阶段的英语语言程度。这样的讲解加练习为每节课的阶段性目标。

例如，我在本节课中引导学生关注英语中 “小词” 对句意及隐含信息的影响，重点引入模糊限制语 (hedging) 的概念。课文第一段中，描写作者儿子的 allergic (反感)，To him, I am a tedious oddity: [...], which my son seems allergic to. 作者用 seems (好像、似乎) 一词隐含了观点的不确定性，那 “儿子” 是否真的反感，需要我们一起从文章中找证据。在第 9-10 段中，学生会读到， “儿子” 对语法是 curious (好奇的)，同时也有兴趣听父亲对于语法的讲解。读到此处，对于第一段中的疑问便迎刃而解了，作者描写 “儿子” 的 “似乎反感” 也就理所当然了。以此为契机，我对像 seem 这种模

糊限制语的用法进行了讲解，引导学生在写作中使用的同时，帮助学生理解语言运用背后的沟通配合原则。由此，学生便打通了“模糊限制语关/局”。

## （二）得到认可 → 主动学习

游戏中的排名及同伴鼓励是玩家进行下一轮游戏的心理动力。线上教学给师生之间提供了更多深层次的交流机会，拉近了教师同学生间的距离。如果利用好雨课堂的弹幕和投稿功能，实时关注学生动态、认可其课堂贡献并予以适度的赞扬，同时提供给学生展示的平台，则有助于增强学生对学习内容的信心，从而使其愿意主动学习。

在本节课的导入环节，我要求学生通过弹幕或投稿的形式，用不超过十个单词的英文短句或词组来形容他们对欧洲建筑的印象，同时先给出像 grand and magnificent（雄伟壮观）等提示词。令人惊喜的是，学生的弹幕中出现了许多像 symmetric（对称的）、Baroque（巴洛克）的“超纲”词汇。学生表示：由于给出的提示词属于中等偏上的难度，全班同学也都能看到自己的弹幕，为了彰显自身能力，即使不会，也要查询相应级别的词汇再来发弹幕——一种无形的关注感促成了学习的主动动力。此时，我会像他们的队友一样，大感意外道“good for you”“amazing”，还会请他们在弹幕区帮忙科普巴洛克风格，这时学生也会特别主动地扮演教师的角色。也就是说，如果教师按照 i+1 的难度引导学生（即相较于学生当下的语言难度提高一级），同时放低姿态，“虚心求教”，给学生提供合理有效的平台和时机，学生会在得到认可后积极投入，并主动分享。



## 五、结语

基于游戏化思维的教学理念结合在线教学的实践探索，在一定程度上真正改变了教师和学生关系，使得课堂呈现出“师生双主体”的局面。这种新鲜、活泼的教学形式，能够激发学生短期内的学习兴趣；但再多样的教学方式也离不开学生的自主学习能力、自控力和专注度。要解决线上教学实践中学生兴趣不持续、主动学习欲望低等问题，需要教师设立阶段具体化的目标，循序渐进引导学生，同时给学生提供展示的平台，感受到他人无时无刻的关注，以促进其自我约束并养成主动学习的习惯。相信游戏化思维带给线上教学的启示，也为我们积累了不少线下课堂仍可采纳的教学经验。在未来的教学实践中，我们会扬长避短，为学生提供更好的学习体验。

### 教师简介：

李欣泽，吉林财经大学公共外语教研部教师，毕业于英国兰卡斯特大学，文学硕士，研究方向为英语文学及英语教学法。主要承担大学英语精读、大学英语写作、大学英语听说实训、专业英语、雅思英语等课程的授课任务。曾获“外教社杯”全国外语教学大赛吉林赛区一等奖，吉林财经大学首届智慧课堂教学创新大赛二等奖，外研社“教学之星”三等奖。

