

新课标视域下游戏教学法在初中英语词汇教学中的应用 效果实证研究

余晨欣

延安大学

DOI:10.32629/er.v9i4.6989

[摘要] 《义务教育英语课程标准（2022年版）》强调词汇的语境化运用与“乐学善学”，但当前初中词汇教学仍普遍存在机械记忆盛行、学习兴趣不足等问题。本研究以多元智能理论、情感过滤假说与内在动机理论为支撑，选取西安市某中学七年级100名学生开展3个月对照实验，探究游戏教学法对词汇学习兴趣与成绩的影响。结果表明：游戏教学法显著提升学生词汇学习兴趣，缓解焦虑、激发内在动机；同时显著提高词汇成绩，尤其强化语境运用能力。基于此，从教学设计、课堂实施、课后巩固提出建议，为新课标下词汇教学改革提供参考。

[关键词] 游戏教学法；初中英语；词汇教学；学习兴趣；新课标

中图分类号：G633.4 文献标识码：A

A Study on the Application Effect of Game-based Teaching Approach in Junior High School English Vocabulary Teaching from the Perspective of the New Curriculum Standard

Chenxin Yu

Yan'an University

Abstract: The English Curriculum Standards for Compulsory Education (2022 Edition) emphasizes contextual application of vocabulary and "enjoyable and proficient learning". However, current vocabulary teaching in junior high schools still faces problems such as rote memorization and insufficient learning interest. Supported by Multiple Intelligence Theory, Affective Filter Hypothesis, and Intrinsic Motivation Theory, this study selected 100 seventh-grade students in a Xi'an middle school for a 3-month controlled experiment to explore the effects of game-based teaching approach on vocabulary learning interest and achievement. Results show that the approach significantly improves students' interest in vocabulary learning, alleviates anxiety, and stimulates intrinsic motivation. It also significantly enhances vocabulary performance, especially contextual application ability. Based on the findings, suggestions are proposed from teaching design, classroom implementation, and after-school consolidation, providing reference for vocabulary teaching reform under the New Curriculum Standard.

Keywords: game-based teaching approach; junior high school English; vocabulary teaching; learning interest; New Curriculum Standard

引言

词汇是语言系统的核心构成，是培养学生英语综合运用能力的基础。著名语言学家 Wilkins 曾指出，没有词汇，语言便无法传递任何信息，这一论断奠定了词汇在第二语言习得中的核心地位。《义务教育英语课程标准（2022年版）》（以下简称“新课标”）不仅延续了“乐学善学”的核心理念，更将初中毕业要求的词汇量从1600个提升至2000个（含200个习惯用语），同时强调词汇在真实语境中的理解与运用，对初中词汇教学提出了更高要求。

然而，当前初中英语词汇教学仍面临三重困境。其一，教学模式固化，脱离语境。“讲解—背诵—听写”的线性流

程仍占主导，教师偏重词汇知识的单向灌输，学生陷入“背了忘、忘了背”的低效循环，与新课标倡导的“在语境中理解与运用词汇”的要求相去甚远。其二，学生学习动机普遍不足，情感过滤偏高。枯燥的教学方式易引发学生的焦虑与厌学情绪，形成克拉申提出的“高情感过滤”，阻碍语言输入的有效吸收。其三，教学策略指导缺位，学习方法失当。多数学生尚未掌握科学的词汇学习策略，缺乏规划意识、关联记忆能力和主动运用习惯，导致学习事倍功半。

游戏教学法以趣味性、互动性与情境性为核心特征，将游戏元素与教学目标深度融合，为破解上述教学困境提供了新路径。初中生正处于形象思维向抽象思维过渡的关键期，

游戏教学法恰好契合其乐于探索、喜爱互动的认知特点，能够推动词汇教学从“被动灌输”向“主动建构”转型。从现有研究来看，国内外学界已证实游戏教学法在语言学习中的积极作用，但仍存在明显缺口：贴合新课标要求、针对我国初中英语词汇教学的本土化系统性实证研究仍显不足，多数研究缺乏长周期的对照实验设计，可复制的实践模式与精准的教学策略较为匮乏，国外研究成果也难以直接适配国内大班额、课时有限的初中教学场景。

基于此，本研究通过为期3个月的对照教学实验，系统探究两个核心问题：第一，游戏教学法对初中生英语词汇学习兴趣有何影响？第二，游戏教学法对初中生英语词汇学习成绩有何影响？研究旨在通过实证分析验证游戏教学法的应用效果，构建可操作的词汇教学实践模式，为一线初中英语教师落实新课标要求、优化词汇教学提供实证参考与实践路径。

1 理论基础

1.1 多元智能理论

加德纳提出人类智能至少包括语言、逻辑—数理、空间、身体—动觉、音乐、人际、自我认知、自然观察八种类型。传统词汇教学过度依赖语言智能，游戏教学法则通过多样活动调动多元智能协同：视觉类游戏激活空间智能，表演类游戏调动身体—动觉与人际智能，小组竞赛培育人际智能。多通道学习使词汇知识在丰富认知网络中深度联结。

1.2 情感过滤假说

克拉申指出，语言习得受情感因素调控，焦虑、自信心、动机形成“情感过滤器”。传统教学易引发高焦虑、低自信，形成高强度情感过滤。游戏教学法创设低焦虑课堂，分层任务让不同水平学生获得成功体验，互动协作激发内在动机，从而降低情感过滤，促进语言输入有效转化。

1.3 内在动机理论

德西和瑞安认为，内在动机需满足自主、胜任、关系三种需求。游戏教学法通过自主选择角色（自主）、阶梯任务（胜任）、小组合作（关系），将词汇学习从外部压力转化为主动参与的趣味活动，实现深度学习。

2 研究设计

2.1 研究对象

选取西安市某中学七年级2个平行班共100名学生，实验班50人（游戏教学法），对照班50人（PPP模式）。两班男女比例接近，年龄12-13岁，前测词汇成绩无显著差异（ $p>0.05$ ）。实验周期为2025年9-11月，由同一位教师授课，教材、课时一致。

2.2 研究工具

1.词汇学习兴趣问卷：改编自Johnson问卷，含情感态

度、认知信念、策略使用、课堂行为4维度共20题，李克特五点计分。信度 $\alpha=0.867$ ，效度 $KMO=0.827$ 。

2.词汇测试卷：前后测各一套，题型包括听填信息、单词拼写、词形变化、完形填空、短文填空，总分50分，难度相当。

3.半结构化访谈：实验后从实验班高、中、低分组各选3名学生，共9人访谈，了解真实体验。

2.3 实验过程

第一阶段为实验前测（2025年9月初）。完成两班学生的问卷调查与词汇能力前测，确认两组基线水平无显著差异。

第二阶段为实验干预（2025年9月至11月）。实验班依据布鲁姆教育目标分类理论，针对词汇识记、理解、应用、综合产出的不同教学目标，设计分层递进的游戏活动。具体包括：感知记忆类游戏（如“闪卡炸弹”“神秘箱”），用于新词导入阶段，降低学习焦虑；理解应用类游戏（如“你演我猜”“信封卡片”），用于新词操练阶段，强化词汇与语境的关联；综合产出类游戏（如“谁是卧底”），用于单元复习阶段，推动词汇的深度内化。每节课根据教学内容匹配3-5分钟至10-12分钟不等的游戏环节，严格遵循目标导向、学生中心、语言真实、可控安全四大设计原则。对照班则采用传统PPP教学模式，按照“词汇呈现—机械练习—产出应用”的线性流程开展教学。

第三阶段为实验后测（2025年11月底）。完成两班学生的问卷调查与词汇能力后测，并对实验班9名学生进行半结构化访谈，全面收集实验数据。

2.4 数据分析

采用SPSS 26.0进行描述统计、独立样本t检验、配对样本t检验，访谈资料进行主题分析。

3 结果与分析

3.1 游戏教学法对词汇学习兴趣的影响

实验后，实验班在四个维度均显著优于对照班。情感态度上，68%学生认为记单词有趣（+22%），厌烦情绪从36%降至14%，焦虑从22%降至6%。认知信念上，74%认可词汇长远价值（+40%），84%相信能学好词汇（+32%）。策略使用上，80%认同“语境化更重要”（+32%），90%摒弃死记硬背，74%使用关联记忆，80%主动应用新词。课堂行为上，80%主动回答问题（+24%），92%认为游戏提升了学习兴趣。

访谈结果进一步印证了量化数据的结论。受访学生普遍表示，游戏化的课堂让词汇学习从“被动背单词”变成了“主动参与的任务”，不仅降低了学习的枯燥感，更让自己在游戏中理解了词汇的用法。高分组学生提到：“以前学完单词只会背，现在在游戏里用过之后，写作文的时候自然就会想

到用这些词。”中分组学生反映：“以前总是分不清‘play the guitar’和‘play ping-pong’的区别，现在玩游戏时老师通过动作特别强调过，我就记住了。”低分组学生也表示：“现在上英语课比以前有意思多了，我会提前看看下节课要学什么单词，想看看有什么好玩的游戏。”同时，学生也提出部分快节奏竞赛类游戏需兼顾基础薄弱学生的参与度，课堂需配套更完善的词汇巩固环节。

较强的可复制性与推广价值。

3.2 游戏教学法对词汇学习成绩的影响

表1 实验前后两班词汇成绩对比

组别	人数	前测均分	后测均分	提升	t	P
实验班	50	38.40	41.96	+3.56	8.234	<0.001
对照班	50	38.76	38.08	-0.68	1.523	0.134

实验前两班无显著差异 ($t=-0.615$, $p=0.540$)。实验后实验班显著优于对照班 ($t=7.400$, $p<0.001$)。题型分析显示，实验班在完形填空、短文填空等语境应用题型提升幅度达11.5%-15.0%，远高于基础识记题型(5.4%-6.9%)。分层分析显示，低分组提升4.54分，中分组3.45分，高分组1.77分，学困生清零。

访谈中，学生普遍反映“以前只会背，现在游戏中用过之后写作文自然想到”“游戏里老师用动作强调搭配，我就记住了”。部分学生建议优化游戏节奏、加强课后巩固。

4 结论与建议

4.1 结论

本研究通过为期3个月的对照教学实验，系统探究了游戏教学法在初中英语词汇教学中的应用效果，得出以下核心结论。

第一，游戏教学法能显著提升初中生的英语词汇学习兴趣，从根本上激活学生的内在学习动机。该方法通过创设低焦虑、高包容的课堂情境，有效降低了学生的情感过滤阈值，学生在词汇学习的情感态度、认知信念、策略使用、课堂行为表现四个维度均呈现全方位的正向变化。学习自信心、课堂参与度显著提升，词汇学习焦虑得到有效缓解，实现了从“要我学”到“我要学”的转变。

第二，游戏教学法能显著提高初中生的英语词汇学习成绩，尤其强化了词汇的语境化综合运用能力。实验结果表明，该方法不仅能提升学生的词汇识记效率，更能推动学生实现对词汇的深度理解与灵活运用。在完形填空、短文填空等考查语境应用能力的题型上，实验班学生的提升幅度尤为显著。该方法对优等生、中等生、学困生均具有普遍的提升效果，有效破解了传统词汇教学的低效困境。

第三，游戏教学法在初中英语词汇教学中具备高度的适

配性与实践可行性。基于分层教学目标设计的游戏化教学体系，能够实现“趣味性”与“教育性”的有机统一，贴合初中生的认知发展特点。该方法无需依赖复杂的教学设备，一线教师可快速掌握与应用，具有较强的可复制性与推广价值。

4.2 教学建议

基于本研究结论，结合新课标的教学要求，针对初中英语词汇教学中游戏教学法的应用，提出以下实践建议。

首先，在教学设计层面，紧扣词汇教学目标，构建分层递进的游戏化教学体系。教师需始终坚持“教学目标优先”的核心原则，避免“为游戏而游戏”的形式化问题。针对词汇教学的不同环节匹配适配的游戏类型：新词导入阶段采用感知记忆类游戏，降低学生的学习焦虑；操练阶段采用理解应用类游戏，强化词汇与语境的关联；复习阶段采用综合产出类游戏，推动词汇的深度内化。同时，游戏设计需融入分层难度设置，兼顾不同学习基础学生的需求，确保每个学生都能在游戏中获得成就感。

其次，在课堂实施层面，平衡课堂趣味性与教育性，保障全员有效参与。在游戏实施过程中，教师需做好课堂节奏与秩序的精准管控，清晰讲解游戏规则与教学目标，把控单个游戏的时长与课堂进度。同时关注全体学生的参与度，针对内向、基础薄弱的学生设置适配的任务角色，避免出现“少数人主导、多数人旁观”的问题。游戏结束后，必须做好知识点的梳理与总结，形成“游戏导入—知识学习—应用操练—总结巩固”的完整教学闭环。

最后，在课后巩固层面，推动课内外联动，强化词汇的长效保持与迁移运用。游戏教学法不应止步于课堂，需构建“课堂学习—课后巩固—长效迁移”的完整体系。课后可配套分层巩固练习与趣味性词汇任务，帮助学生及时复习课堂所学，延长词汇记忆周期。同时鼓励学生在生活场景中运用所学词汇，实现从课堂到生活的迁移，引导学生形成科学的词汇学习策略，实现词汇能力的长效发展。

4.3 研究局限

本研究存在以下局限：样本仅限于单所初中七年级，未覆盖不同层次学校与年级，结论的普适性有待进一步验证；实验周期为三个月，未能追踪游戏教学法的长期效果；游戏类型较为单一，未深入探究不同游戏机制（如竞争类、合作类、角色扮演类）对学习效果的差异化影响。未来研究可拓展样本范围、延长追踪周期、细化游戏分类，并探索线上线下融合的智能游戏教学路径，为新课标背景下的初中英语词汇教学提供更丰富的实证支持。

[参考文献]

[1] WILKINS D A. Linguistics in Language Teaching[M]. London: Edward Arnold, 1972.

[2]中华人民共和国教育部. 义务教育英语课程标准(2022年版)[M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2022.

[3]KRASHEN S D. Principles and Practice in Second Language Acquisition[M]. Oxford: Pergamon Press, 1982.

[4]GARDNER H. Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences[M]. New York: Basic Books, 1983.

[5]DECI E L, RYAN R M. Handbook of Self-determination Research[M]. Rochester: University of Rochester Press, 2004.

[6]UBERMAN A. The Use of Games for Vocabulary Presentation and Revision[J]. English Teaching Forum, 1998, 36(1): 20-27.

[7]NGUYEN T T H, KHUAT T T N. Learning Vocabulary through Games[J]. Asian EFL Journal, 2003, 5(4): 90-105.

[8]郎得华. 游戏教学法在初中英语词汇教学中的应用与创新[J]. 江西教育, 2025(24): 59-61.

[9]刘卓婷. 游戏教学法在初中英语词汇教学中的应用研究[D]. 兰州: 西北师范大学, 2025.

[10]王冰欣, 韩惠敏. 游戏教学法融入英语词汇教学的策略探析[J]. 海外英语, 2024(16): 97-97.

作者简介:

余晨欣(2000-), 女, 汉族, 陕西汉中, 硕士, 研究方向: 英语教学。