

跨学科视角下小学英语课堂游戏化教学设计及其效果研究

赖李艳

鹰潭市余江区第六小学

摘要：在核心素养导向与课程综合化改革的双重背景下，传统单一学科的小学英语游戏化教学已难以满足学生综合能力发展的需求。本研究以跨学科融合为切入点，结合建构主义、情境学习与多元智能理论，系统构建小学英语跨学科游戏化教学的理论框架与实践模型，深入剖析英语与数学、科学、艺术、体育等学科的内在关联，设计兼具语言目标与跨学科价值的游戏化教学案例，并通过实证研究验证其对小学生英语学习兴趣、语言运用能力、跨学科思维及综合素养的提升效果。研究发现，跨学科游戏化教学能有效突破学科壁垒，实现知识的融会贯通，显著优化课堂教学质量，为小学英语教学创新提供深度实践路径与理论参考。

关键词：跨学科；小学英语；游戏化教学；教学设计；教学效果；核心素养

【DOI】 10.12252/j.issn.2096-6261.2026.01.094

引言

随着《义务教育课程方案（2022年版）》的全面实施，“加强课程综合，注重关联”成为基础教育课程改革的核心导向，跨学科主题学习被明确纳入课程实施体系，要求各门课程用不少于10%的课时开展跨学科主题学习，旨在打破学科边界，强化知识的实践性与综合性，培养学生适应终身发展与社会发展需要的核心素养。小学英语作为基础语言学科，兼具工具性与人文性，其教学内容与生活实践、其他学科领域存在天然联结，为跨学科融合提供了广阔空间。

传统小学英语游戏化教学多局限于语言知识内部的机械操练，游戏形式单一、内容浅层，往往重趣味轻实效、重娱乐轻思维，难以实现语言技能与综合素养的协同发展。部分游戏设计与学科核心目标脱节，缺乏对学生认知规律与多元智能发展的关注，导致教学效果难以持续。在此背景下，将跨学科理念融入游戏化教学设计，成为摆脱当前小学英语教学困境、落实核心素养培育的关键路径。

一、核心概念与理论基础

（一）核心概念界定

跨学科教学是指跳出单个学科的范畴，整合两种及以上学科的知识、方法、思维及资源，围绕共同主题或者真实问题开展的综合教学活动，它的核心是消除学科间的壁垒，着重知识的关联性和应用性，小学英语游戏化教学是按照小学生身心发展特点与认知规律来开展的，把游戏核心要素（目标、规则、竞争、合作、反馈、奖励）融入英语教学的全过程，借助有趣、有情境、能互动的游

戏活动，落实语言知识教学、技能培养以及素养培育目标的教学模式。跨学科视角所涉及的小学英语游戏化教学，是以英语学科作为中心载体，把游戏化活动作为实施方法，有机融合数学、科学、艺术、体育、道德与法治等学科的内容和思维方法，在游戏情境中促使语言学习和跨学科知识掌握、能力进步同步发展，是游戏化教学和跨学科教学深度整合所形成的形态。

（二）理论基础

建构主义学习理论突出学习的主动性、情境性以及社会性，认为知识是学习者在一定情境中，凭借人际合作、活动参与主动建构的成果，跨学科游戏化教学通过创设真实且丰富的主题情境，设计合作式游戏任务，为学生搭建语言运用与知识建构的平台，契合小学生通过“做”来学习的认知特点。情境学习理论提出知识具有情境特性，学习要与真实的文化实践活动相结合，学习者通过参与实践共同体活动来获得知识与能力，小学英语跨学科游戏化教学依靠主题情境，将语言知识嵌入跨学科相关实践场景，使学生在运用英语处理实际问题的过程中加深理解、提升运用水平。

多元智能理论提出，人类智能具有语言、逻辑数学、空间、身体运动、音乐、人际、内省等多元维度，传统英语教学把培养语言智能作为重点，而跨学科游戏化教学通过融合不同学科内容，关注学生多元智能的培养，关注个体差异，激发不同智能类型学生的学习潜力。在第二语言习得的相关理论中，克拉申的“输入假说”着重指出可理解性语言输入很重要，跨学科游戏化教学利用

丰富的情境和互动，为学生提供大量可理解、可实操的语言输入与输出机会，提高语言习得的效率；游戏化所形成的低焦虑环境契合“情感过滤假说”，降低学生语言学习所面临的心理障碍。

二、跨学科视角下小学英语游戏化教学设计原理与原则

（一）设计原理

跨学科游戏化教学设计需遵循“语言核心、学科融合、游戏载体、素养导向”的核心原理。以英语课程标准为依据，明确语言知识（词汇、句型、语法）与语言技能（听、说、读、写）的核心目标；深度挖掘英语教材与其他学科的关联点，确立跨学科融合主题；将融合内容转化为符合小学生年龄特点的游戏要素与任务链条；最终实现语言能力、跨学科思维、合作意识、创新精神等综合素养的协同发展。

设计过程需把握三大逻辑：一是目标逻辑，以语言目标为核心，以跨学科目标为辅助，二者相互支撑、不可偏废；二是内容逻辑，以主题为纽带，实现英语知识与跨学科内容的自然渗透，避免生硬拼接；三是活动逻辑，游戏任务由浅入深、由易到难，兼顾个体挑战与团队协作，形成“情境导入—任务探究—协作完成—反馈评价—拓展提升”的完整闭环。

（二）设计原则

目的性原则要求所有游戏设计必须紧扣英语教学目标与跨学科融合目标，杜绝“为游戏而游戏”的形式化现象，确保趣味性与教学性的统一。适切性原则强调贴合小学生（尤其3-6年级）的年龄特点、认知水平与兴趣偏好，游戏规则简洁易懂、难度梯度合理，避免过于复杂或超出能力范围的设计。融合性原则注重实现英语与多学科内容的深度融合，而非简单叠加，融合点需自然贴切，服务于语言运用与知识理解。互动性原则突出学生主体地位，设计师生互动、生生互动的协作式、竞争式游戏，强化课堂参与度，培养合作与沟通能力。层次性原则针对不同学段、不同水平学生设计分层游戏任务，满足个体差异，让每位学生都能在游戏中获得成就感。教育性原则要求在游戏中渗透文化意识、思维品质、道德情感等价值引导，实现知识传授与育人目标的有机结合。

三、跨学科视角下小学英语游戏化教学的实践设计

（一）跨学科融合维度与内容选择

结合小学英语教材主题（如动物、食物、时间、颜色、

职业、节日等），可与多学科实现有效融合。英语与数学融合，可纳入数字、运算、图形、测量、统计等内容，如数字教学结合加减法、货币换算；句型教学结合图形描述、数据统计。英语与科学融合，可渗透自然现象、动植物特性、生活常识、简单实验等内容，如学习动物词汇时融入生态知识；学习天气主题时结合气象常识。英语与艺术（美术/音乐）融合，可结合绘画、手工、歌曲、韵律、节奏等内容，如词汇教学结合单词绘画、手工制作；句型教学结合英文儿歌改编、韵律朗诵。英语与体育融合，可融入动作指令、运动项目、团队竞赛等内容，如课堂指令结合体育动作；词汇教学结合运动类闯关游戏。英语与道德与法治融合，可渗透行为规范、人际交往、传统美德、文化礼仪等内容，如学习社交句型时结合礼貌用语、文明交往规则。英语与信息技术融合，可结合数字工具、多媒体互动、简单信息检索等内容，如利用数字游戏平台、在线闯关、电子海报制作等开展教学。

（二）教学模式构建

本研究构建了“主题统领—情境创设—学科联动—游戏探究—多元评价”的五环节跨学科游戏化教学模式。主题统领环节立足英语教材单元主题，挖掘跨学科融合点，确立综合性教学主题（如“*Our Animal Friends*”“*Healthy Food*”“*Chinese Festivals*”），明确语言目标与跨学科目标。情境创设环节围绕主题创设真实、趣味的游戏情境（如森林派对、超市购物、节日庆典、科学实验室），通过多媒体、实物、角色扮演等方式营造沉浸感，激发学习动机。学科联动环节解析主题下的英语知识与跨学科内容，梳理二者的融合路径，设计融合式游戏任务，明确各学科知识在游戏中的呈现方式与运用要求。游戏探究环节组织学生开展分层、协作的游戏活动，在任务完成中运用英语知识、渗透跨学科内容，教师适时引导、答疑、调控，确保游戏有序推进。多元评价环节采用过程性与结果性、自评与互评、教师评价相结合的方式，从语言运用、游戏参与、跨学科知识掌握、合作能力、创新表现等维度全面评价。

（三）典型教学案例设计

以人教版小学英语五年级上册“Unit 3 What would you like?”（以食物主题）为例，设计跨学科游戏化教学案例（2课时）。教学主题为“*Healthy Food Party*（健康食物派对）”，融合学科为英语（核心）+科学（食物营养）+数学（价格计算）+艺术（海报设计）。语言

目标为掌握食物类词汇 (rice, noodles, vegetables, fruit 等); 熟练运用句型 “What would you like? I'd like...”; 了解健康饮食的英文表达。跨学科目标为科学——区分健康与非健康食物; 数学——简单价格计算与货币运用; 艺术——设计英文健康食物海报。

游戏化活动设计包含四个环节。游戏一为食物分类大闯关 (英语+科学), 教师呈现各类食物卡片 (英文标注), 学生分组竞赛, 在规定时间内将卡片分为 “Healthy Food” 与 “Unhealthy Food” 两类, 并用英语说出分类理由, 如 “Vegetables are healthy.”, 巩固词汇同时, 渗透科学饮食知识。游戏二为超市小掌柜 (英语+数学), 创设模拟超市情境, 学生分组扮演 “顾客” 与 “售货员”, 顾客用句型 “What would you like? How much is it?” 购物; 售货员用英文报价, 顾客进行货币计算与支付, 在语言交际中完成数学运算训练。游戏三为健康海报 DIY (英语+艺术), 小组合作, 用英文标注设计 “Healthy Food” 海报, 包含食物名称、营养说明, 完成后用英语介绍海报内容, 锻炼语言表达与艺术创作能力。游戏四为派对小达人 (综合运用), 举办 “健康食物派对”, 学生用英语交流喜好、分享食物、评价健康价值, 综合运用所学知识技能, 实现跨学科内容的融会贯通。

四、实施困境与优化策略

(一) 主要实施困境

部分英语教师缺乏其他学科知识储备, 难以精准把握融合深度与尺度, 易出现内容生硬、偏离目标等问题。跨学科游戏化教学需更多时间设计与实施, 小学英语课时有限; 配套教学资源 (教具、素材、平台) 匮乏。易出现 “重趣味轻教学” “重形式轻思维” 的偏差, 或跨学科内容过度挤占语言教学核心地位。传统评价侧重语言成绩, 难以全面衡量跨学科能力、综合素养等隐性目标, 评价维度单一、方法滞后。游戏化活动活跃度高, 部分学生易过度兴奋, 出现纪律涣散、参与不均等问题。

(二) 优化策略

学校开展跨学科教学专题培训, 组织英语与其他学科教师集体备课、协同教研, 提升教师融合设计能力。教师自主开发简易跨学科游戏素材, 利用多媒体、数字平台 (如希沃、ClassIn) 丰富资源; 学校建立跨学科教学资源库。严格以语言目标为核心, 跨学科内容适度渗透; 加强游戏规则设计与课堂调控, 确保教学目标高效达成。建立 “语言能力+跨学科素养+综合表现” 的三维评价体系, 采用过程性评价、质性评价、多元主体评价

相结合的方式。明确游戏规则与纪律要求, 培养学生规则意识; 合理分组, 确保全员参与, 关注个体差异。

结语

(一) 研究结论

本研究通过理论构建、案例设计与实证分析, 证实跨学科视角下的小学英语游戏化教学是高效、可行的教学创新模式。该模式以跨学科融合为路径, 以游戏化活动为载体, 有效突破传统英语教学的学科壁垒与形式化困境, 显著提升学生英语学习兴趣、语言运用能力与跨学科综合素养, 同时优化课堂教学质量、促进教师专业发展。其核心价值在于实现 “趣味” 与 “实效” “语言” 与 “综合” “单一” 与 “整体” 的有机统一, 契合核心素养导向的课程改革理念。

(二) 研究展望

未来研究可进一步拓展深度与广度。一是针对不同学段 (低、中、高) 设计更具适配性的跨学科游戏化教学体系。二是探索信息技术与跨学科游戏化教学的深度融合, 开发数字化、智能化教学资源与平台。三是开展长期追踪研究, 验证该模式对学生语言能力与综合素养的长效影响。四是构建更完善的跨学科教学评价标准与实施细则。同时, 呼吁教育管理者与一线教师重视跨学科教学价值, 加强师资培训与资源保障, 推动小学英语教学向综合化、素养化方向持续发展。

参考文献

- [1] 王蕾. 核心素养导向的小学英语跨学科主题学习实践 [J]. 中小学外语教学 (小学篇), 2025 (05): 26-32.
- [2] 李娥. 小学英语跨学科融合教学例谈 [J]. 小学教学研究, 2024 (24): 71-73.
- [3] 邹志莉. 游戏化教学在小学英语课堂中的实践与效果研究 [J]. 教育界, 2025 (36): 45-47.
- [4] 霍莹. 游戏化教学在小学英语教学中的应用研究 [D]. 云南师范大学, 2023.
- [5] 刘凤萍. 游戏化学习在小学英语自然拼读教学中的应用与实践 [J]. 基础外语教育, 2022, 24 (06): 67-73+111.
- [6] 王娟. 小学英语教学实现学科融合的途径思考 [J]. 学苑教育, 2023 (32): 22-24.
- [7] 史宏杰. 跨学科视野下小学英语教学模式探究 [J]. 华人时刊·校长版, 2023 (11): 120-121.
- [8] 朱岭. 巧用游戏, 乐活课堂——小学低年级英语课堂游戏化教学策略初探 [J]. 校园英语, 2023 (52): 181-183.