

小学语文低段识字教学中游戏化策略的实践与探索

黄玲燕

福建省漳州台商投资区角美中心小学 福建 363107

【摘要】：小学语文低段识字教学中，传统方法易使低年级学生产生枯燥感，游戏化策略能激发学习兴趣，契合学生认知特点，提升识字效率，成为教学改革重要方向，本文聚焦小学语文低段识字教学，针对该阶段学生特点，深入探讨游戏化策略的应用，阐述游戏化策略在激发学生识字兴趣、提高识字效率、增强学生自主学习能力等方面的积极作用。通过具体教学实践案例，展示游戏化策略的实施方式与效果，旨在为小学语文低段识字教学提供有效的方法参考，提升教学质量，促进学生语文素养的全面发展。

【关键词】：小学语文；低段识字教学；游戏化策略；教学实践

DOI:10.12417/2705-1358.25.16.065

小学语文低段阶段是学生识字的关键阶段，识字量直接关系到学生随后阅读与写作能力的培养。小学低段阶段的学生活泼可爱，好奇心旺盛，对于游戏兴趣浓厚，在小学语文低段识字教学中引入游戏化策略，契合学生认知特点与学习需要，可以创设轻松愉悦的学习氛围，使学生在游戏中学习，在学习中游戏，进而提升识字教学效果。文章将具体说明游戏化策略在小学语文低段识字教学过程中的实践和探索。

1 小学语文低段识字的现状与存在的问题

目前小学语文低段识字教学中还存在着传统模式占主导地位，教学方式和评价体系落后于学生认知发展规律等问题，在课堂实践上，有些教师仍然采取机械地重复抄写和单调地认读字音，把识字教学归结为机械地训练“读写背默”，忽略了低年级小学生以具象思维为主，注意力容易分散等特点，使学生被动地接受知识而缺乏学习的兴趣和主动性。与此同时，教学内容设计系统性和层次性不强，往往脱离生活情境，孤立地进行识字，很难实现知识到实际应用的转移，弱化识字的实用性，在评价方面，传统识字教学多采用标准化测试，以卷面成绩为主线，注重考查字词书写正确率和认读准确性，而忽视了对学生识字策略、学习兴趣和思维发展等方面的评价。这种单一评价方式易使学生陷入“重视结果，忽视过程”的学习误区，抑制其创造力与自主学习能力的培养^[1]。

2 游戏化策略应用于小学语文低段识字教学的实践价值

游戏化策略是在识字教学中融入趣味化、情境化游戏活动，符合低年级小学生身心发展规律的策略，对于促进识字教学质量的提高和小学生全面发展有显著实践价值。从心理学的角度来看，游戏可以有效地激活学生主动参与的意识，并通过营造沉浸式情境把抽象汉字的学习变成具象化和互动性强的探究过程，顺应了低年级学生直观感知占优势的认知特点，因

而显著促进了学习兴趣和注意力集中度。这种寓教于乐的方式，打破了传统教学的枯燥模式，使学生在愉悦体验中完成知识吸收，实现“玩中学，学中乐”，从教学效能水平上看，游戏化策略是通过角色扮演、竞赛挑战和动手操作等多样化活动设计，把识字和语言表达、思维训练、审美体验深度融合，促进了学生将观察、联想和推理能力结合起来完成游戏任务，变“被动识字”为“主动建构”。同时游戏所具有的开放性和灵活性也给分层教学带来了可能性，教师可以针对学生个体差异来调节任务的难易程度，以适应不同的学习需要，从而促进个性化发展。另外，游戏化策略注重过程性评价和多元互动，促使学生在协作和竞争中相互评价和帮助，不仅培养了团队协作精神，而且通过即时反馈增强了学习动机，营造了活跃的课堂生态。从长远看，这一教学方式既可以巩固学生识字基础，又有利于培养学生终身学习兴趣和能力，达到知识学习和素养发展相统一。

3 小学语文低段识字教学游戏化策略实践方法

3.1 情境扮演的游戏激活识字场景

情境扮演游戏以模拟生活化和故事化情境为手段，在具体情境中融入抽象汉字，契合了低年级学生以具象思维为主的认知特征。建构主义学习理论认为，获得知识并不是被动地接受，而应该是学习者积极地构建情境意义。创设识字教学角色扮演情境可以使学生代入角色时，通过谈话、行动等多种感官的参与，把汉字和实际意义紧密连接起来，既强化记忆效果又促进语言运用^[2]。

比如教《日月水火》这个象形字单元，教师可以设计“汉字博物馆解说员”情境游戏。课堂布置成“汉字博物馆”，将象形字卡片（如“日”“月”“山”“水”等）及对应实物图片、简笔画悬挂展示。学生分组扮演“讲解员”和“参观者”，讲解员需手持汉字卡片，结合图片向参观者介绍汉字的演变过

程：“你看看这张‘山’字卡片吧，原来的甲骨文如连绵的峰峦，慢慢地变成今天的模样。”参观者可提出疑问或补充信息，如联想生活中与“山”有关的事物。在一轮角色体验之后，学生互换身份又重新投入其中。通过模拟实际讲解情景，使学生既熟记汉字的形、义，又能从语言表达上深化汉字文化认知，达到识字和文化感知两大目的。

3.2 趣味十足的竞赛游戏引发识字动力

心理学上的“成就动机理论”认为：竞争和奖励机制能够有效地刺激个体学习。趣味竞赛游戏是把识字任务变成富有挑战性的竞赛活动，它通过设立积分、名次、奖品等方式来激发学生的积极性和胜负欲，让学生在紧张而又惊险的气氛中积极主动地投入到学习中来^[3]。与此同时，比赛的协作和对抗环节也培养了学生团队协作能力和抗挫折能力，使识字学习既具有趣味性又具有教育性。

以《树之歌》为例，教师可以进行“树木识字大过关”比赛游戏。将班级分为若干小组，设计三个关卡：第一关“听音辨字”，教师播放树木名称的读音（如“枫树”“榕树”“梧桐树”），小组抢答写出对应的汉字；第2关是“图文配对”，大屏幕上显示的是树木的照片，每个组要迅速在相应的照片下粘贴汉字卡片；第三关“词语接龙”，用上一关正确识字数量决定答题顺序，小组轮流说出含树木名称的词语（如“松—苗—瘦”）。每关按正确率和速度累积分数，最后选出“识字冠军组”，授予“识字的小能手”奖章。这一竞赛形式把文中的生字词纳入到比赛之中，为了赢得比赛，学生会积极主动地对所学内容进行回顾和巩固，在激烈的思维碰撞下促进识字效率的提高，也增加了队伍的凝聚力。

3.3 动手操作游戏加强识字记忆

认知心理学中“具身认知”说认为，身体的运动和知觉可以直接作用于认知过程。动手操作游戏使学生通过参与书写、拼摆和制作等实践活动，把抽象的汉字变成可触可感的实体，有利于学生在肌肉记忆和视觉记忆的合力中深化字形结构。另外，自己动手制作识字道具这一过程也锻炼了学生动手能力和创造力，让识字学习由“纸上谈兵”向“实践体验”转变。

教《动物儿歌》，教师可以设计一个“汉字拼图大战”的游戏。提前准备硬卡纸，将生字（如“蚂”“蚁”“蜻”“蜓”）拆分成偏旁与部件（如“虫”“马”“义”“青”“廷”），打乱后分发给学生。学生需要以组为单位，观察字形结构，分析偏旁含义，并把拆分后的构件再拼合到正确汉字中。拼字成功后，小组成员轮流用该字组词、造句，如“蚂蚁—小蚂蚁们正在搬运食物”。此外，还可延伸开展“创作创意思字卡”活动，学生自主设计生字卡片，用彩笔装饰字形，并配上与汉字相关的简笔画（例如，在“蜓”字旁绘有蜻蜓）。学生经过动

手拼字和创意设计后，既熟记字形和字义，又能在运用自如中领悟形声字构词规律，从而达到由机械记忆向理解记忆飞跃。

3.4 多媒体互动游戏促进识字的兴趣

在信息技术和教育深度融合的今天，多媒体互动游戏以其声音、光线、图像、动画等多种要素相结合的优势，为识字教学营造出一个动态化和沉浸式学习氛围。多元智能理论认为，不同的学生在接受视觉、听觉和互动操作刺激方面是有差异的，多媒体游戏则可以通过多样化呈现方式来适应个性化的学习要求，它有效地吸引了学生的注意力，减轻了学习疲劳感的同时，也拓宽了识字学习在时间和空间上的界限。

如在教《彩色的梦》这节课时，教师可以借助希沃白板精心设计“汉字神奇的城堡”的交互游戏。学生可以通过点击屏幕进入虚拟城堡，在不同的关卡中完成识字任务：第一关是“听音找字”，播放生字读音（如“森”“彩”“拉”），学生需要在多个干扰汉字中准确点击目标字；第二关“动画猜字”，播放汉字演变的动画短片（例如，“森”字由三棵树简笔画改为现代汉字），学生根据画面猜出对应汉字；第三关是“词语填空”，把文中的语句设成填空题，由学生拖着生字卡片来填写。每一关结束，画面都会弹出鼓励的动画和音效，所有关卡都会解锁电子勋章“汉字的小勇士”。此外，教师还可布置课后拓展任务，让学生使用识字类APP（如“洪恩识字”）进行闯关练习，通过虚拟角色升级、收集奖励等机制持续激发学习兴趣。这一多媒体互动模式把抽象的汉字变成了鲜活的视听体验，使识字学习变得科技感和趣味性十足。“汉字神奇的城堡”游戏之后，教师也可以借助希沃白板班级互动功能进行“汉字之星”活动。学生把游戏里成绩最好的关卡录屏上传到平台，其他同学则以点赞和点评的形式投票，得票最多的同学被授予“班上的汉字魔法高手”，专属海报则出现在班级展示墙上。同时，对于学习进度不一致的同学，教师可以将分层挑战任务推送到白板：基础较差的同学可以参加“汉字配对巩固赛等”，用连线生字和相应图片来加强记忆；学有余力者再入“创意汉字工坊等”，利用白板画笔功能对偏旁部首自由搭配，生成新字，给予合理解释。另外，希沃白板实时数据统计功能可以帮助教师直观地把握每一个关口学生的完成度，适时调整教学策略，保证每一位学生能够在多媒体互动下收获识字带来的成就感，将信息技术和识字教学真正地深度结合起来。

3.5 儿歌童谣游戏增进识字情趣

儿歌童谣节奏轻快，节奏协调，契合了低年级小学生自然偏好音乐性语言。学生语言发展理论认为，有节奏的语言形式能有效启动学生的语感和记忆神经，有助于学生在传唱时对汉字进行不自觉的内化。儿歌童谣游戏把生字词融于琅琅上口的文字之中，经过吟唱、改编和创编，使学生能在愉快的音乐体

验之中感悟汉字音形义，在训练语言节奏感和审美能力的同时，让识字的过程既有趣又有艺术。

例如，在教学《金木水火土》这篇课文时，教师可以将其改编成一首说唱儿歌，歌词如下：“一二三四五，金木水火土，天地分上下，日月照今古！嘿！”结合拍手和跺脚的简单肢体动作指导学生用说唱的方式进行朗读。在此基础上，设计“儿歌创编大竞赛”游戏：提供包含生字的词语卡片（如“金—金子”“木—木头”），学生分组用卡片上的词语创编新儿歌。如“金子是亮的，木头是舟的，水火需谨慎，土里栽春！”创编结束时，各小组以不同节奏和旋律唱儿歌，相互票选“最好的创意儿歌”。这种游戏化的形式把识字和音乐、创作相结合，让学生通过押韵和对仗等语言探索，既熟记生字又体会汉语言韵律之美，达到识字和审美素养同步增长。

3.6 合作闯关游戏加深识字的运用

合作闯关游戏是建构主义学习理论支持下的一种游戏，强调学习者通过互动协作来共同完成使命，并对知识进行意义构建。识字教学时，通过设计逐层深入的关卡任务，把识字和阅读理解、语言表达和问题解决结合起来进行训练，督促学生小组合作分工合作、交流探讨，在知识的应用过程中，加深汉字的认识和应用。与此同时，在协作过程中进行思维碰撞和经验共享也可以发展学生团队意识和沟通能力，实现核心素养对协作探究的要求。

参考文献：

- [1] 邢伟廷.趣味识字教学措施在小学语文教学中的应用分析[J].新课程,2022(07):133.
- [2] 丁桂云.趣味识字教学措施在小学语文教学中的应用分析[J].家长,2021(32):94-95.
- [3] 冯欢.传统文化融入小学语文识字写字教学的途径探索[J].读写算,2025(19):39-41.

例如，在完成《葡萄沟》课程教学之后，教师有机会设计名为“葡萄沟探险”的合作式闯关游戏。将全班分为5-6人一组，设置三关任务：第一关“生字寻宝”，教师在教室不同角落藏好写有生字（如“沟”“产”“搭”“棚”）的卡片，小组需合作找到卡片并正确认读；第二关“词语拼图”，每组拿到打乱的词语卡片（如“葡萄架”“阴房”“碉堡”），需快速拼合词语并说出其在课文中的含义；在第三关的“故事续写”环节中，每个小组都会选取一个生字作为关键字，共同续写一个关于葡萄沟的故事，并确保使用的生字都是规定的。闯关时，组员需要分工完成搜寻、认读和表达工作，并最终选出代表展示结果。学生在合作中完成了由识字、解词、创作等连贯的任务，并在实践活动中灵活地运用生字，使分散的汉字知识向综合语言能力转化，同时体验团队协作过程中集体学习带来的快乐和价值。

4 结语

游戏化策略给小学语文中低段识字教学带来了全新的生机，在识字教学中加入游戏元素可以有效地激发学生学习兴趣并提升识字教学质量与效率。在实际教学中，我们要结合学生实际情况与教学内容合理地选择与应用游戏化策略，并且不断地完善实施流程，从而为学生语文学习与终身发展打下坚实基础。