

“寓评于乐”：游戏化策略在小学语文阅读过程性评价中的实践研究

马延凤

陕西省延安大学附属小学，陕西 延安 716000

DOI: 10.61369/ETR.2025260003

摘 要： 阅读活动作为小学语文教育体系的重要组成部分，既是培养学生语言表达能力的关键路径，又是推动学生综合素养发展的重要载体。创建起系统的阅读评价机制，在提升学生的阅读能力，激发学习动力，养成良好的阅读习惯等方面都起到十分重要的作用。将游戏元素融入评价过程的游戏化评价策略，通过设置挑战关卡、积分奖励、角色扮演等多样化形式，以生动有趣的方式提高学生参与度，并及时获得反馈，让评价过程变得更加愉悦和富有成效。这个创新性评价体系既可以很好地调动学生的阅读兴趣，又可以培养学生的良好阅读习惯，为教师教学提供参考，从而有效地促进学生综合阅读素养的全面发展。

关 键 词： 小学语文；阅读教学；过程性评价；游戏化；实践策略

“Combining Evaluation with Entertainment”: A Practical Study of Gamification Strategies in Process Evaluation of Primary School Chinese Reading

Ma Yanfeng

Affiliated Primary School of Yan'an University, Yan'an, Shaanxi 716000

Abstract: Reading activities, as an essential component of the primary school Chinese education system, are not only a critical path for cultivating students' language expression skills but also an important carrier for promoting the comprehensive development of students' literacy. Establishing a systematic reading evaluation mechanism plays a vital role in enhancing students' reading ability, stimulating learning motivation, and cultivating good reading habits. The gamification evaluation strategy, which integrates game elements into the evaluation process, improves student engagement in a lively and interesting way through various forms such as setting challenge levels, earning points, and role-playing, and provides timely feedback to make the evaluation process more enjoyable and productive. This innovative evaluation system can effectively stimulate students' interest in reading, cultivate their good reading habits, provide references for teachers' teaching, and effectively promote the comprehensive development of students' overall reading literacy.

Keywords: primary school Chinese; reading teaching; process evaluation; gamification; practical strategies

阅读能力是衡量学生语文综合素养的关键标尺，亦是学生终生学习、持续成长的重要根基。在阅读教学实践中建构起科学的评价机制、助推学生长远成长并创造一种积极的阅读环境，已然成为当下语文教育界必须冲破的难题。把游戏化理念加入到阅读过程性评估体系当中，就能明显改善评价活动的趣味性和互动性，最大限度地激发学生的学习积极性。营造积极活跃的教学氛围，促使“边读边评”和即时反馈机制深度结合，从而全方位提升阅读教学的综合效益。

一、游戏化策略在小学语文阅读过程性评价中应用的意义

（一）激发阅读兴趣，促进主动阅读

游戏化评价依靠阅读和游戏元素的融合，通过闯关机制，积

分系统，排名榜单等设计要素，有效地调动了学生的主动学习愿望。在有吸引力的情境里，学生能够更专心地投入到阅读活动中，极大地提升了学习兴趣，而且促使他们自主探究的能力得到加强。利用游戏化评价手段，阅读教学冲破了传统模式的枯燥无味特点，变成了既有趣味又有难度的探究活动，在这个过程中，

学生在轻松愉快的环境里慢慢养成良好的阅读习惯并优化核心素养。该创新型评估体系既能充分发挥学生的阅读积极性，又能有效促进学生自主探究、实践创新能力的发展，为今后的学习和职业发展打下坚实基础^[1]。

（二）实时反馈，精准诊断阅读问题

传统阅读评估大多是在学习活动结束之后才开始展开，这样就使得反馈周期比较长，不能及时掌握学生的动态发展轨迹。而游戏化评价机制却可以渗透到阅读教学的整个流程当中，通过对学生行为数据的即时搜集与剖析，给教师给予确切的信息支持，进而准确抓住学习难点，并采取针对性的个性辅导方案。频繁的互动反馈有助于学生及时调整阅读策略，强化阅读技能，不断优化自己的阅读方法。游戏化评价使阅读问题的诊断更加精准，干预更加及时有效，从而最大限度地促进学生阅读能力的提升。这种实时反馈机制给改良教学设计给予了关键的数据支撑，有益于形成差别化的教学模式，进而促使学生的个性化发展全部达成。

二、游戏化策略在小学语文阅读过程性评价中应用的难点

（一）评价指标设计的难度

阅读行为属于一种复杂的认知活动，它包含词汇理解，主题提炼，逻辑推理以及情感体验等诸多要素，要把这种综合性认知活动转变成可量化的游戏化评价指标存在不少难题。如果指标设定的范围太过宽泛，就很难准确体现个体阅读能力的具体特点和差异之处。想要形成具备科学性和实践价值的评价体系，就得从学习者认知特点及其阅读心理入手。依靠深入研究，多方面论证并不断改进才能实现，这个过程比较漫长，这对教育工作者的专业水平提出了更高标准^[2]。

（二）保持新鲜感与持续性的困难

游戏化设计的主要价值在于它的创新特性，如果一直用同样的模式去操作，学生的学习积极性就会下降。要保证长期的学习动力，就要投入更多的资源来开发各种各样的、有趣味的游戏化评估工具，这样才能不断引发学生的求知欲和探索欲。语文教师要承担备课、上课以及作业批改等众多核心任务，在某种程度上制约了他们对游戏化评价活动持续投入的时间精力，当资源有限时，怎样创建并维持一个可以长久发展的游戏化评价体系，逐渐变成了一个急需解决的重要问题。

三、游戏化策略在小学语文阅读过程性评价中的实践

（一）分层设置评价指标，突出重点

阅读教学评价要依照学生个体差异来展开，创建起多维度、分层次的评价体系，着重考查核心要素，以此推动学生综合素养得到全方位提升的目标。评价指标的设置要聚焦影响阅读理解的核心要素，如字词理解、中心思想概括、段落大意把握等，形成系统完善的主干指标体系。同时，还要充分考虑学生的认知发展水平，合理设置难易梯度，将评价指标划分为必做题和选做题两

个层次，鼓励学生挑战自我，突破上限，在现有基础上不断取得新的进步。建立多维度的评价指标体系的时候，要全面考虑学生目前的实际能力水平，也要给他们的长远发展留出足够的空间，这样才能保证评价机制既科学又可行^[3]。

例如语文教学实践当中，以《小池》展开教学设计的时候，“理解诗意”“绘画表达”“创新构思”可以作为评价的关键点。由于学生美术素养存在个体差别，要合理安排基础性作业和拓展性任务，进而达成不同层次学习需求的满足。必修模块主要考察学生对于诗歌意境的理解及视觉化表现能力，评价主要集中在“主题意象契合度”、“构图规范性”、“色彩搭配合理性”等几个方面。而选修部分更多地关注学生的个性化艺术创作潜能，主要关注学生在“色彩运用协调性”、“笔触表达生动性”、“创新思维与结构布局”等方面的发展。这样的分层设置，能够充分调动不同层次学生参与评价的积极性，让每个学生都能找到适合自己的目标和方向，并朝着更高远的目标不断努力。教育评估要落实因材施教的思想，对于完成必修课程的学生给予认可和鼓励，还要重视并精准引导在选修方面表现突出的学生，建立起推动学生全面发展的核心评价体系。要充分认可学生在绘画创作时对色彩，笔触等艺术表现手段的探究精神，还要引领他们用更新颖的想法，从不同角度去体现诗意之美。

（二）灵活选取游戏化要素，增强互动性

为了提高阅读教学评价活动的趣味性和参与度，教师可以将积分、徽章、排行榜、限时任务等游戏化要素灵活运用到评价活动的各个环节，营造良性竞争氛围，充分激发学生的学习斗志。但在融入游戏化要素时，要注意把握适度原则，避免喧宾夺主、本末倒置，始终要服务于阅读教学目标。如在快速阅读训练时，可以设置限时闯关，考验学生的阅读速度；在主题阅读活动中，可以开展“我是小小解说员”PK赛，让学生比拼阅读理解和语言表达能力；在读后感分享环节，可以吸纳点赞投票机制，引导学生用欣赏和鼓励的眼光看待他人的阅读感悟^[4]。

例如在小学语文古诗词背诵教学过程中，教师可以开展“诗词接龙”限时竞赛活动，让学生以小组的形式参与到活动中来。以此检验学生的记忆能力以及思维反应速度。这样的一种互动方式，既能够激发学生的学习兴趣，又能够在一定程度上促进学生核心素养的发展。在筹备期间，教师要对比赛规则予以全面阐述，着重讲解接龙诗词的字数限定以及韵脚规范这些关键之处，从而提升活动的竞争性和难度。就“我最喜爱的书中人物”这一主题阅读活动而言，可以举办一场颇具创意的“小小解说员”对抗赛，参赛者自行选定书中的角色加以表演，再由现场观众投票来评判出优胜者。学生要仔细分析人物的性格特点，准确把握人物的心理发展轨迹，仔细感受角色语言表达的独特之处，用细腻的表演方式引起观众的情感共鸣。在读后感分享环节，教师可以安排互动反馈环节，促使学生专心聆听同伴的观点，以开放包容的心态接受多种解读。在相互启迪中加深认识，增进感情，完成自身的发展。要引领学生按照“宽厚待人、严格律己”这一准则参加评价互动，尽量做到客观公正。而且要用建设性的语言给出改善意见，通过更新性地把游戏化设计要素融合进去，就能塑造

出轻松愉快的学习环境。促使学生有效地完成阅读任务，从而增强他们的成就感和集体归属感。

（三）丰富反馈形式，及时干预指导

为了使评价反馈发挥更大成效，教师要丰富反馈形式，做到全面、及时、个性化，帮助不同需求的学生找准阅读方向，掌握科学的阅读方法，不断提升自身的阅读素养。可以借助智能学习平台的大数据分析功能，自动生成每位学生的个性化阅读能力画像，直观呈现学生在识字量、阅读广度、思维深度等维度的优势与不足。在此基础上，教师可以有针对性地为学生提供个性化阅读资源和切实可行的改进建议，鼓励他们查缺补漏、扬长避短、持续进步。同时，要注重发挥学生的互评互助潜力，鼓励阅读能力突出的学生担任小导师，与阅读基础薄弱的同学结对子，开展同伴互助，交流阅读心得，互相鼓励提携，共同进步^[4]。

例如，在“小小歌唱家”音乐活动的评价中，教师可以借助智能音乐软件，实时分析学生的演唱情况，为其提供音准不稳、节奏把握不准等方面存在问题的及时反馈，并根据每位学生的声线条件、音乐感知力差异，结合学生的兴趣爱好，推送个性化的音乐学习资源和训练指南，既有趣味性强的音乐游戏，又有技巧性强的发声练习，游戏与练习相结合，生动有趣，易于接受，帮助学生寓教于乐，精准查漏补缺，不断提升演唱水平。教师还可利用软件对学生的演唱进行录音存档，直观记录学生的进步历程，增强学习信心。同时，教师要充分发挥学生在评价中的主体作用，开展“我来当小老师”等互动交流活 动，鼓励音乐特长突出的学生担任“小导师”，与音乐基础较弱的同学结对子，手把手地教授发声技巧，分享演唱经验，开展同伴互助，在你追我赶中共同进步。“小导师”要做到耐心细致地讲解示范，用通俗易懂的语言传授歌唱要领，以小带大，以强助弱，互学互鉴，在帮扶过程中不断提升自身能力。这种互帮互助的评价形式，能营造出浓厚的学习氛围，让学生体验到交流合作的快乐，在集体奋进氛围的感染下不断激发上进心，从而保持高昂的音乐学习热情。

（四）开发游戏化评价工具，减轻教师负担

教育任务持续增多之时，教育工作者要依靠现代信息技术，去设计具有语文学科特点并且便于操作的游戏化评估工具，从而减轻教师的备课压力，优化评价工作执行效率。可以遵循模块

化、标准化的设计思路，积累一批质量上乘、通用性强的游戏化评价模板，并配套建立涵盖字、词、句、篇等方面的语文阅读题库，方便教师从中快速选取符合学情的评价资源。要充分发挥智能工具的技术潜力，利用信息技术来自动采集学生阅读行为的数据，再凭借大数据分析技术生成个性化的阅读学习报告，从多个角度、全方位地体现学生的阅读特点和能力状况。

例如打造“趣味乐考·玩转语文”游戏化测评系统，围绕识字、朗读、演讲、背诵等小学语文核心素养展开综合测评。整合大量优质题库资源，采用创新多样的题型，融入贴近学生生活经验的情境内容，极大提升学习兴趣和自主探究能力。教育工作者要依照学情特性，及时调节关卡难度和奖励策略，塑造趣味又实用的语文综合素养评定体系。从而减轻教学压力，该评定系统依靠信息技术搜集并加工信息，利用大数据分析技术得出个人语文能力发展报告。从基础知识把握情况，学习态度表现以及思维品质改善等多个方面全面反映个体语文综合素养的发展过程，给出有针对性的改良意见，用可视化方式直观显示分析成果。依托现代信息技术同教育实践的深度融合，学生及其家长可以直观地评判学习成果，从而增强自身的自我效能感，此种革新会有力地推动小学语文教学评价体系的改善改良，给学生全面健康成长赋予关键支持。

四、结语

游戏化阅读评估作为创新性过程评价方法，以“寓评于乐”为核心理念，深度契合语文学科特点，为传统教学评价注入新活力。该模式构建了多维评价指标体系，涵盖阅读兴趣激发、良好习惯养成、策略灵活应用和审美素养培育四大核心要素。坚持“以赛促教、以赛促学”理念，通过丰富多彩的竞赛活动激发学习热情，深度挖掘传统文化教育资源，促进传统文化与语文教学深度融合。这一模式为语文教学搭建了重要实践平台，让我们清晰看到学生在传统文化浸润与读写实践中的显著成长。但在实践过程中也发现活动时间紧凑、部分学生准备不够充分等不足。未来，将持续深挖传统文化教育资源，助力学生语文综合素养再提升，让传统文化与语文教学深度融合的种子，在校园结出更加丰硕的果实。

参考文献

- [1] 龚和俊. 小学语文游戏化教学的应用探究 [J]. 学苑教育, 2024, (34): 52-54.
- [2] 诸荣慧. 小学语文教学中基于游戏化教学的策略研究 [J]. 作家天地, 2024, (33): 55-57.
- [3] 谢晓燕. 识字游戏化教学: 价值、原则与实施框架 [J]. 教育与装备研究, 2024, 40(11): 61-64.
- [4] 蔡卫枢. 巧用游戏, 让语文课堂“熠熠生辉” [J]. 江西教育, 2024, (35): 73-75.
- [5] 宋忆秋. 新课标下小学语文识字教学的创新与实践 [J]. 读写算, 2024, (30): 61-63.